



Nyt on mies!

Esittely

Tässä roolipelissä kaikki pelaajahahmot ovat miehiä. Heidän yhteisönsä on joutunut hankalaan tilanteeseen ja on pelaajien asia päättää, miten hahmot siihen reagoivat. Pelinjohtaja huolehtii säännöistä ja sivuhahmojen pelaamisesta.

Pelin säännöissä hahmojen toimia mitataan miehekkyydellä. Mitä miehuullisempia tekoja hahmot tekevät, sitä paremmin he menestyvät.

Taustatilanne (pelaajille tiedettäväksi)

Heimonne maat ovat käyneet ahtaiksi. Riistaa ei riitä kaikille ja turhanpäiväisiä riitoja syntyy jatkuvasti. Onneksi korpimaata riittää kauemmas kuin minne silmä siintää. Teidän perhekuntanne kuuluivat niihin, jotka päättivät lähteä etsimään parempaa asuinpaikkaa. Kuukausien vaelluksen jälkeen sellainen löytyikin. Tuvat nousivat juuri ajoissa ennen lumentuloa. Kevät todisti, että joesta saa kalaa ja metsässä riittää riistaa. Tattaripelto on juuri raivattu, ensimmäistä satoa toivotaan syksyksi. Lapset syntyivät terveinä.

Sitten paikalle saapui vieraan heimon väkeä, jotka sanoivat näiden seutujen olevan heidän ikiaikaisia metsästysmaitaan. Heilläkin on kuulemma perheet ruokittavanaan. Syntyi kiistoja siitä, kenen nuoli kaatoi kauriin. Vedestä nostetut verkot oli revitty. Verta ei ole vielä vuodatettu, mutta avoin yhteenotto voi syntyä salomailla milloin tahansa. Jotain täytyy tehdä asian ratkaisemiseksi.

Joukkonne kesken on pidetty puheita. On haluttu puolustaa omaa maata kivikirveet kädessä. On pohdittu mahdollisuutta liiton muodostamiselle vieraan heimon kanssa. Ehdotettiinpa sitäkin, että edelleen olisi käymätöntä korpimaata jäljellä. On aika tehdä päätöksiä ja tarttua toimeen.

Vaihtoehtoja ja seurauksia (pelinjohtajan avuksi)

Kivikirveet veressä: Vieraan heimon eränkävijöitä on vähemmän kuin uudisasukkaita. He eivät usko, että uudisasukkaat turvautuisivat väkivaltaan, joten pelkäksi puheeksi jäävä uhkailu ei toimi. Toisaalta siksi heidät on helppo johdattaa ansaan. Jos eränkävijöiden verta vuodatetaan, tulee heidän mailtaan syksyllä suurempi joukko miehiä, jotka ovat valmiit hävittämään uudisasukkaat tulella.

Liiton muodostaminen: Eränkävijöillä on oma kylänsä monen päivämatkan päässä, joten he eivät ole heti innostuneita ideasta. Keskinäiset avioliitot auttavat, mutta uudisasukkaiden naiset eivät halua ottaa puolisoa vieraasta heimosta. Eränkävijöille voi maksaa veroa, mutta syksyllä sitä vaaditaan lisää.

Uuden asuinpaikan etsiminen: Kaikki eivät halua lähteä, joten joukon jakautuminen liian pieniksi ryhmiksi on aito uhka. Kun matkaan ei ole varauduttu etukäteen, ruoka uhkaa loppua matkalla kesken. Vaellus on ankara pienille lapsille. Talvea joudutaan ottamaan vastaan ilman kunnollisia asumuksia.

Arjen jatkaminen: Ennen pitkää riistankaadon yhteydessä syntyy kiista, jonka päätteeksi vieraan heimon miehen veri vuotaa maahan. Hänen toverinsa tulevat vaatimaan kallista verirahaa hyvitykseksi. Jos sitä ei makseta, yksi eränkävijöistä tuikkaa tulen uudisasukkaiden tuvan nurkkaan.

Avunpyytäminen muulta heimolta: Pelaajahahmojen perhekunnat lähtivät viileissä tunnelmissa, eikä takaisin kotikonnuille palaaminen oikein ole vaihtoehto. Toki oma heimo auttaa äärimmäisessä hädässä, mutta silloinkaan apu ei tule ilmaiseksi. Uudisasukkaat jäävät toisen luokan kansalaisiksi.

Hahmonluonti (yhteinen hahmolomake)

Kukin pelaaja valitsee mieshahmolleen ammatin ja kirjoittaa siihen hahmonsä nimen. Sitten hän valitsee hahmolle kaksi muuta ominaisuutta ja kirjoittaa niihin hahmonsä nimen. Hahmon ammatilla tai ominaisuuksilla ei ole merkitystä pelin sääntöjen kannalta.

Metsästäjä

Nimi: _____

Veteraani

Nimi: _____

Heimopäällikön sukua

Nimi: _____

Kalastaja

Nimi: _____

Suurperheen isä

Nimi: _____

Homo

Nimi: _____

Savenvalaja

Nimi: _____

Surkastunut käsivarsi

Nimi: _____

Isokokoinen

Nimi: _____

Kalastaja

Nimi: _____

Saarelaisten jälkeläinen

Nimi: _____

Karhunpalvoja

Nimi: _____

Shamaani

Nimi: _____

Rikas

Nimi: _____

Kotoisin pohjoisesta

Nimi: _____

Kalastaja

Nimi: _____

Nuori

Nimi: _____

Leski

Nimi: _____

Miehekkyyys

Miehen varjo

OIKEUDEN-
MUKAISUUS



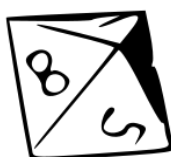
HARKINTA:
itsehillintä,
järkevyys



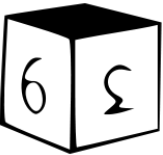
ROHKEUS:
pelon kohtaa-
minen, periksi-
antamattomuus



HEIKOMPIEN
SUOJELEMINEN



ARMOLLISUUS:
anteeksianto,
hyväntahtoi-
suus



REHELLISYYS:
luotettavuus,
kunnioittami-
nen, nöyryys



VÄKIVALTA



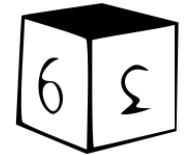
RIIPPUMATTO-
MUUS:
yksin toimimi-
nen, piittaa-
mattomuus



JÄÄRÄPÄISYYS:
taipumatto-
muus, ehdotto-
muus



TUNTEETTOMUUS:
tunteiden kät-
keminen, tun-
teiden vähek-
syminen



Valmistelu: Aseta kunkin piirteen kohdalle oikea noppa. Jos mahdollista, käytä miehekkyyys-piirteiden kanssa punasävyisiä noppia ja miehen varjo -piirteiden kanssa mustia noppia.

Menestyäkseen pelaajien kannattaa laatia yhteinen suunnitelma, joka toteuttaa useita piirteitä vain miehekkyyys-piirteiden listalta (punaisia noppia) ja tehdä yhteistyötä (useita noppia).

Sääntötiivistelmä:

- Pelaaja kertoo, mitkä piirteet liittyvät hahmon toimintaan. PJ arvioi.
- Nopan poiminta (yksi per pelaaja): suuri ennen pientä, musta ennen punaista.
- Silmäluvut 5+ (vähintään 5) ovat onnistumisia.
- Onnistumisia vain punaisista nopista: onnistuminen.
- Onnistumisia punaisista ja mustista nopista: onnistuminen, mutta uusi ongelma.
- Onnistumisia vain mustista nopista: onnistuminen on vajavaista ja uusi ongelma.

Säännöt

Kun ei ole itsestään selvää, miten jossakin tilanteessa kävisi, ratkaistaan asia heittämällä noppaa.

Ensin pelaaja kertoo muille, mitä hänen hahmonsa aikoo. Samalla hän perustelee lyhyesti, mitä piirteitä miehekkyyss- ja miehen varjo -listoilta hänen hahmonsa toiminta osoittaa. Pelinjohtaja arvioi perustelut ja päättää, mistä piirteistä pelaaja voi saada nopan.

Yksi pelaaja voi saada vain yhden nopan. Jos hahmon toiminta täsmää useampaan piirteeseen, pelaaja poimii suurimman nopan. Jos suurimman noppakoon piirteitä on ehdolla molemmista listoista, pelaaja poimii mustan nopan (miehen varjo -piirrelistasta).

Jos hahmon toiminta täsmää useampaan piirteeseen ja toiset pelaajahahmot toimivat saman asian hyväksi, kukin muista pelaajista voi poimia yhden nopan. Yhteistyö on voimaa.

Noppatulosten tulkitseminen

Piirteistä kerätyt nopat heitetään. Kukin silmäluku, joka on 5 tai suurempi, on onnistuminen. Tyypillisessä tilanteessa yksikin onnistuminen riittää, että hahmo saavuttaa toiminnallaan haluamansa päämäärän.

Jos onnistumisia tuli vain miehekkyyss-piirteistä, hahmo onnistuu pyrkimyksissään toivotusti.

Jos onnistumisia tuli sekä miehekkyyss- että miehen varjo -piirteistä, hahmo onnistuu, mutta tilanteen pohjalta syntyy uusi ongelma.

Jos onnistumisia tuli vain miehen varjo -listan piirteistä, onnistuminen on lyhytkestoista tai vajavaista. Lisäksi tilanteesta syntyy uusi ongelma.

Uusia ongelmia

Pelinjohtajan improvisoi Miehen varjo -piirteiden onnistumisten aiheuttamat ongelmat käsillä olevan tilanteen perusteella. Tyypillisesti kyse on ongelmista sosiaalisissa suhteissa. Joitakin ideoita:

- Hahmo menee liian pitkälle ja tekee enemmän kuin aikoi
- Hahmo vahingoittaa itseään tai sivullisia
- Hahmo alkaa tulkita muita ihmisiä väärin
- Hahmolle syntyy ikävä maine
- Hahmon toiminta aiheuttaa jonkun läheisen joutumisen vaaraan
- Uudisasukkaat suhtautuvat hahmoon nurjasti (esim. eivät luota)
- Hahmon toiminta suututtaa vieraan heimon väen
- Muutkin alkavat toimia samoin kuin hahmo
- Hahmon toiminnan jäljet vaativat peittelemistä, ettei hahmo jää kiinni ja saa rangaistusta

Pelinjohtajan ei tarvitse tuoda uutta ongelmaa heti esille, vaan se voi paljastua vasta vähitellen tai pidemmän ajan kuluttua. Esimerkiksi vieraan heimon kanssa rähinöinnin aiheuttamat seuraukset voivat käydä ilmi vasta kuukausien kuluttua.

Kiitokset:

- Kansikuvan tuntemattomalle tekijälle (Public Doman Pictures)
- Timo Rautiaiselle teoksen nimilainasta
- Jennifer Siebel Newsomille dokumenttielokuvasta The Mask You Live In (2015)