

JR 8



JR 8:n esittely luettavaksi ääneen pelipöydässä

Talvisota, jatkosota ja Lapin sota ovat 1940-luvun historiallisia tapahtumia, mutta me tunnemme ne ainoastaan isoisiemme tarinoista ja muutamista kuuluisimmista so-taelokuvista.

Tämä peli ei pyri kuvaamaan historiallista totuutta, vaan se toimii noiden tarinoiden tavoin. Niissä kuva-taan tiettyjä mieleenpainuvia tapahtumia ja kohtauksia. Väliä ei ole sillä, missä ne tapahtuvat, mikä on sodan-johdon käsitys tilanteesta tai missä järjestyksessä kaikki tapahtui. Ne ovat hetkiä sodasta, jotka ovat painuneet sotilaiden mieliin, ja se on tärkeintä.

Tässä pelissä ei siis ole suurta draaman kaarta eivätkä tapahtumat välttämättä etene aikajärjestyksessä. Väläh-dyksenomaisista tapahtumista voi muodostua tarina, jos pelaajat niitä siten tulkitsevat. Pelinjohtajan käsi-kirjoituksesta se ei johdu, koska sellaista ei ole.

Kyse on Tuntemattoman sotilaan, sotaveteraanien kerto-mien tarinoiden ja luovan mielikuvituksen yhdessä keh-räämästä kokonaisuudesta, eturintaman sotamiehen kuvi-tellusta kokemuksesta.

Pelin säännöt

Hahmonluonti: jokainen pelaaja luo itselleen pelihahmon

- Keksi hahmollesi nimi tai arvo se nimiluettelosta (liite 1)
- Arvo nopilla hahmosi ikä: $2n6 + 16$ vuotta
- Keksi hahmollesi kotitausta tai arvo se taulukosta (liite 1)
- Keksi hahmollesi jokin piirre, joka erottaa hänet muista (ulkonäköön, elämänhistoriaan, haaveisiin tms. liittyvä) tai arvo se taulukosta (liite 1)
- Sijoita hahmon neljään taitoon taitoarvot 13, 11, 9 ja 7

Taitoheitot: hahmojen tekojen onnistumisen selvittämiseksi

- Hahmo onnistuu, jos pelaaja heittää nopilla saman tai pienemmän summan kuin hahmon asiaan sopiva taitoarvo
- Normaalisti noppia heitetään $3n6$
- Pelinjohtaja voi päättää, että olosuhteiden vuoksi noppia heitetäänkin $2n6$ (kun tilanne on hahmolle helppo) tai $4n6$ (kun tilanne on hahmolle vaikea)
- Jos hahmot toimivat toisiaan vastaan, molemmat heittävät taitoheiton. Jos molemmat onnistuvat, pienempi tulos voittaa. Jos molemmat epäonnistuvat, tilanne päättyy ratkaisemattomana.

Taitojen kuvaukset: mihin kutakin taitoa käytetään

- Sotiminen: kaikenlaiset sotatoimet strategisista siirroista panssarivaunulla ajamiseen. Yleensä kuitenkin vihollisten ampuminen ja joskus muu väkivallan käyttö.
- Suojautuminen: pommitukselta suojautuminen, tarkka-ampujalta piiloutuminen ja taistelukentän ylittäminen hengissä. Epäonnistuminen tarkoittaa yleensä hahmon kuolemaa.
- Kädentaidot: kaikenlainen nikkarointi, korjaaminen ja rakentaminen sekä rintamalla että arjen töissä.
- Ihmissuhdetaidot: rohkeutensa menettäneiden sotilaiden kannustaminen, riitatilanteen ratkaiseminen puhumalla, vietteleminen ja kaikki muu sellainen.

Pelin kulku: miten peli etenee hahmonluonnin jälkeen

- Sotatapahtumien taulukosta arvotaan $3n6$:lla kunkin kohtauksen sisältö
- Peli päättyy, kun peliaika on lopussa tai kun kaikki pelihahmot ovat kuolleet tai kun kaikki kohtaukset on pelattu
- Pelin lopuksi pelataan lyhyt jälkikatselemus, jossa kukin pelaaja kertoo vuorollaan hahmonsa kotiinpaluusta ja ensimmäisestä yöstä kotona (jos hahmo jäi henkiin) tai hahmonsa hautaisista (jos hahmo kuoli)

Sotatapahtumien taulukko

Kohtauksen aluksi pelinjohtaja kertoo, missä hahmot ovat ja mitä on tapahtumassa. Kunkin kohtauksen sisältö arvotaan alla olevasta taulukosta 3n6:lla.

Pelinjohtaja merkitsee kunkin käytetyn kohtauksen rastittamalla ruudun kohtauskuvauksen lopusta. Jotkin kohtaukset voivat siis esiintyä pelissä useamman kerran.

Jos noppatulos osuu jo käytettyyn kohtaukseen, siirry seuraavaan vapaana olevaan kohtaukseen siten, että tuloksilla 3-10 mennään ylöspäin pienempään ja tuloksilla 11-18 alaspäin suurempaan.

- 3 tuttujen talojen polttaminen vihollisen etenemisen vuoksi
- 4 suruviesti kotoa, koskee yhden hahmon perheenjäsentä tai perhesuhteita
- 5 lomilla kotopuolessa, heinätöihin vai tansseihin
- 6 koskemattoman perunapellon löytäminen vihollisen asemien edestä
- 7 käsityötarpeiden ryöstäminen ei-kenenkään-maalta
- 8 vallatuille alueille jääneen karjalaisen naiskaksikon kohtaaminen
- 9 Petroskoin viinatehtaan räjäyttäminen juopuneiden sotilaiden puolustuksesta välittämättä
- 10 linnoitustöiden tekeminen: juoksuhaudat, korsut, panssariesteet
- 11 mitään ei tapahdu: sotilaat ovat asemissaan
- 12 talo talolta etenevä kylän valtaustaistelu
- 13 vihollisen tykistökeskitys, jonka jäljiltä ystävä on vammautunut kuolettavasti
- 14 vihollisen rynnäkkö on pysäytettävä tuhoamalla panssarivaunu kasapanoksella
- 15 pahasti haavoittunut sotilas makaa vihollisen asemen edessä
- 16 vihollisen joukko-osasto marssii tietämättään ampu-masektorille
- 17 luvatta vartiopaikalta poistuneiden sotilaiden te-loittaminen
- 18 upseeri pakottaa aseella uhaten palaamaan riviin pe-rääntymisen aikana

Taulukkoon on valikoitu ikonisia kohtauksia maamme sotia kuvaavista tarinoista. Jos lyhyet kuvaukset eivät kuitenkaan heti inspiroi pelinjohtajaa kehittämään kohtausta, löytyy liitteestä 2 lisäideoita.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun jokin seuraavista ehdoista täyttyy:

- Pelaamiselle varattu aika loppuu
- Kaikki pelaajahahmot ovat kuolleet kerran
- Kaikki taulukon sotatapahtumat on pelattu

Tässä pelissä monet pelihahmot kuolevat. Jos hahmo joutuu tulituksen tai muun vaaratilanteen kohteeksi, voi pelinjohtaja antaa pelaajan heittää Suojautumista. Epäonnistuminen tarkoittaa, että hahmo on vähintään vakavasti haavoittunut, todennäköisemmin kuollut.

Kaikki pelaajahahmot ovat mukana pelissä loppuun asti riippumatta siitä, mitä heille eri kohtauksissa käy. **Hahmon kuolema ei siis poista pelaajaa pelistä eikä tilalle tehdä uutta hahmoa.** Pelin tapahtumat kun eivät etene aikajärjestyksessä ja niiden on tarkoitus olla epäluotettavien muistojen kaltaisia.

Pelin päätteeksi pelataan lyhyt jälkikatselmus, jossa kukin pelaaja kertoo vuorollaan pelihahmonsa kotiinpaluusta.

- Jos hahmo kuoli, pelaaja kertoo hahmonsa hautajaisista. Jos hahmo kuoli useamman kerran pelin aikana, pelaaja voi kertoa mikä kuolemista oli se versio, jota jälkipolvet kertovat: Sekö, jossa hahmo kuoli pommituksen satunnaisena uhrina vai se, jossa hahmo pelasti oman henkensä uhalla monet aseveljensä?
- Jos hahmo jäi henkiin, pelaaja kertoo hahmonsa paluusta kotiin ja siitä, miten hahmo viettää ensimmäisen yönsä sodan päättyneen jälkeen.

Pelinjohtajan ohjeet

Kuvaa naturalistista maailmaa

Tämä ei ole peli sankaritarinoista tai sodan kauheuksista. Pyri kuvaamaan pelin tapahtumat puolueettomasti ja järkkymättömästi. Maailma on kaunis ja julma ja usein välinpitämätön.

Kaikki samalla viivalla

Suomalainen sotakirjallisuus on keskittynyt sotamiesten kokemuksiin. Joukkueen johtajia korkeammat upseerit esiintyvät yleensä vain sivuhahmoina. Sotilasarvoista ei siksi tässä pelissä tarvitse välittää, mutta jos se pitää tietää, niin kaikki pelaajahahmot ovat saman joukkueen sotamiehiä.

Keskity tilanteisiin, älä tarinoihin

Kuvaa pelin kohtaukset sotamiesten silmin. Eivät he tiedä, mikä suunnitelma upseereilla on tai millä paikkakunnalla he ovat. He näkevät vain välittömän tilanteensa ja joutuvat reagoimaan siihen. Älä stressaa historiallisista faktoista.

Kohtelee jokaista kohtausta itsenäisenä kokonaisuutena. Älä yritä kehittää tapahtumien välille juonta. Pelaajat kyllä muodostavat irrallisista tapahtumista jonkinlaisen yhtenäisen tarinan, jos he niin haluavat.

Pidä peli liikkeessä

Tämän pelin on tarkoitus tuottaa joukko välähdyksenomaisia kohtauksia. Kuvaa tilanne ytimekkäästi ja kysy pelaajilta, mitä heidän hahmonsensa tekevät. Heti kun kohtauksen terävin sisältö on käsitelty, siirry seuraavaan kohtaukseen. 45 minuutissa pitäisi ehtiä pelata ainakin puolenkymmentä kohtausta.

Hahmolomakkeet (tulosta riittävän monta)

✂-----

Nimi (pelkkä sukunimi):

Ikä: (2n6 + 16):

Kotitausta (eli perhesuhteet):

Yksilöllinen piirre:

Taidot (sijoita arvot 13, 11, 9, 7 - isompi on parempi)

Sotiminen: Kädentaidot:

Suojautuminen: Ihmissuhdetaidot:

✂-----

Nimi (pelkkä sukunimi):

Ikä: (2n6 + 16):

Kotitausta (eli perhesuhteet):

Yksilöllinen piirre:

Taidot (sijoita arvot 13, 11, 9, 7 - isompi on parempi)

Sotiminen: Kädentaidot:

Suojautuminen: Ihmissuhdetaidot:

✂-----

Nimi (pelkkä sukunimi):

Ikä: (2n6 + 16):

Kotitausta (eli perhesuhteet):

Yksilöllinen piirre:

Taidot (sijoita arvot 13, 11, 9, 7 - isompi on parempi)

Sotiminen: Kädentaidot:

Suojautuminen: Ihmissuhdetaidot:

✂-----

Nimi (pelkkä sukunimi):

Ikä: (2n6 + 16):

Kotitausta (eli perhesuhteet):

Yksilöllinen piirre:

Taidot (sijoita arvot 13, 11, 9, 7 - isompi on parempi)

Sotiminen: Kädentaidot:

Suojautuminen: Ihmissuhdetaidot:

✂-----

Liite 1: Listoja hahmonluonnin avuksi

Pelinjohtajan ei tarvitse lukea tätä peliin valmistautuessaan. Tätä käytetään vain tarvittaessa hahmonluonnin yhteydessä.

Sotilaiden nimiä (1n6)

- 1: Kokkonen
- 2: Rummukainen
- 3: Lehtonen
- 4: Tikkanen
- 5: Pakarinen
- 6: Heitä uudelleen ja katso tulos alta

- 1: Kärkkäinen
- 2: Lemiläinen
- 3: Rajasaari
- 4: Karitie
- 5: Tyynelä
- 6: Pylkäs

Pelihakmon kotitausta (2n6)

- 2: huutolainen, kasvattiperheessä vanhemmat ja isovelji
- 3: isovanhemmat (äidin puolelta) ja nuorin sisko
- 4: vanhemmat
- 5: puoliso, joka odottaa lasta
- 6: vanhemmat ja neljä vanhempaa sisarusta
- 7: vanhemmat ja viisi nuorempaa sisarusta
- 8: puoliso, jonka vanhempien luona asuvat
- 9: puoliso ja kaksi pientä lasta
- 10: puoliso ja hänen siskonsa
- 11: isovanhemmat (isän puolelta), vanhemmat, setä, kaksi siskoa
- 12: yksinäinen

Pelihakmon yksilöllinen piirre: kukin voi olla vain yhdellä hahmolla (1n6)

- 1: resupekka
- 2: pikajuoksun urheilijalupaus
- 3: kokematon täydennysmies
- 4: kotoisin Pohjanmaalta
- 5: kirjoittaa päiväkirjaa
- 6: kommunisti

Liite 2: Sotatapahtumien selityksiä

Pelinjohtajan ei tarvitse lukea tätä peliin valmistautuessaan. Tätä käytetään jos pelinjohtajan oma inspiraatio kohtausten keksimiseksi loppuu.

3: Tuttujen talojen polttaminen

Kyseessä voi olla hahmon sukulaisten kotitila tai vaikka oma koti. Ylempää on annettu käsky talojen polttamiseksi, jotta ne eivät jäisi vihollisen haltuun.

4: Suruviesti kotoa

Kenties joku hahmon sukulainen on kaatunut sodassa, tai joku perheväestä on sairastunut vakavasti tai kenties morsian haluaa lopettaa parisuhteen.

5: Lomilla kotopuolessa

Jos hahmo ei olekaan kotoisin maatilalta, on hänellä ainakin sukulaisia maalla. Heinänteosta on huolehdittava sodasta huolimatta. Keskittyykö hahmo lomilla työntekoon vai vaihtaako hän vapaalle? Viettäkö hän aikaansa perheväkensä vai rintamamiesten kanssa?

6: Koskematon perunapelto

Väinö Linnan todistuksen mukaan sotilaat olivat aina nälkäisiä ja sotilasmuona oli tympeää. Perunat ovat siis suoranainen aarre.

7: Käsityötarpeiden ryöstäminen

Metallia sormuksia varten, laskuvarjokangasta riippumatoksi (tai kotiin lähetettäväksi), hyvää puuta veistotöihin tai tapettujen vihollisen kokardeja muistoesineiksi.

8: Karjalainen naiskaksikko

Suhtautuvatko naiset sotilaisiin miehittäjinä vai vapauttajina? Mitä sotilaat haluavat naisista? Ovatko naiset vakoojia?

11: Mitään ei tapahdu

Mitä hahmot tekevät silloin, kun he eivät ole taistelussa? Kortinpeluu, käsitöiden tekeminen, kotiin kirjoittaminen, kahvin keittäminen, varusteiden kunnostaminen, viinan keittäminen, nukkuminen, ruuan varastaminen, välienselvittely aiempien tapahtumien jäljiltä

12: Kylän valtaaminen

Kukin talo on vyörytettävä vuorollaan. Vihollisella voi olla myös kylän lähistölle tehtyjä ampumapesäkkeitä, joita täytyy tuhota. Korkean vilja-aitan katolla saattaa olla kiväärimies.

17: Sotilaiden teloittaminen

Kenties he ovat tuttuja aiemmista kohtauksista. Ehkä he laistoivat vartiotehtävästä, koska pelkäsivät tarkka-ampujia ja anovat nyt teloittajiltaan armoa. Ehkä he vastustavat sotaa ideologisesti ja ovat valmiita kohtaamaan tuomionsa pystypäin.

Liite 3: Selvitys kisan tuomareille

Tämä on tarkoitettu Ropeconin skenaariokisan tuomaristoa varten. Pelinjohtajan ei siis tarvitse lukea tätä lainkaan.

Teeman käyttäminen ja käsittely skenaariossa

JR 8 perustuu Tuntematon sotilas -romaaniiin ja sen lukuisiin eri versiointeihin. Linnan teoksessa ei ole selkeästi etenevää juonta, joten sellaista ei ole kirjoitettu myöskään tähän peliin. Monet romaanin tunnetuimmat kohtaukset kuitenkin löytyvät sotatapahtumien taulukosta. Pelin pääpaino on lähdeteoksen tapaan rintamalla olleiden sotamiesten kokemuksissa.

Aivan kuten Linnan teoksesta on tehty monta erilaista filmatisointia ja näyttämöversiota (romaanistakin on Tuntematon sotilas ja Sotaromaani), niin myös tämän pelin myötä eri pelikerroilla syntyy erilaisia tarinoita.

Pelin nimi viittaa jatkosodan aikana toimineeseen jääkärirykmöntti 8:aan, jonka edesottamukset loivat pohjan Väinö Linnan romaanille. Kirjailijana Linna kuitenkin yhdisteli historiallisia faktoja ja keksi uusia tapahtumia, joten kyse ei ole suorasta dokumentaarista teoksesta. Samalla tavalla tämä peli käyttää vapaasti sekä historiallisia faktoja että sotagenreen nojaavaa mielikuviutusta. Pelissä käsitellään siis lähdeteoksen klassisuutta sekä sisällön että muodon tasolla.

Mekaniikan klassisuus

JR 8 käyttää hahmolomakkeita, taittoheittoja ja satunnaiskohtaamistaulukkoa, jotka kaikki ovat tuttuja elementtejä lukuisista 1980- ja 1990-luvun suosituimmista roolipeleistä.

Taittoheittojen mekaniikka, jossa heitetään vaikeusasteeseen liittyvä määrä kuusisivuisia noppia, lasketaan silmäluvut yhteen ja yritetään saada alle hahmon taitoarvo, perustuu kotimaiseen Praedor-roolipeliin. Praedoria voidaan tunnettavuutensa ja myyntilukujen perusteella pitää kiistattomana klassikkona.

Kotimaisen kirjallisuuden ja roolipelisuunnittelun klassikoiden liittäminen yhteen JR 8:ssa tuntuu oikeutetulta myös Suomen satavuotisjuhlaa ajatellen. Monessa eri yhteydessähän halutaan nostaa esille suomalaista taidetta ja kulttuuria.

Kansikuvan tiedot

Kanteen valitussa valokuvassa suomalaiset sotilaat marssivat Kiestingin itäpuolella kohti Murmanskin rataa Louhissa vuonna 1941.

Kuvan lähteenä on käytetty SA-kuva-arkistoa, joka sallii kuvan käyttämisen vapaasti, kunhan lähde vain on mainittu.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Finnish_soldiers_moving_east_of_Kestenga_towards_the_Murmansk_railway_at_Loukhi_through_the_arctic_forest.jpeg