

Tutkielma Monipäisen Lohikäärmeksen Sosiaalidynaamisesta Koherenssista

██████████, Ropecon 2019

Tarinat kertovat Kohtalovuorilla asuvasta jumalkäärmeestä, jota paikalliset palvovat kauhunsekaisin tuntein. Lohikäärmeen viisi päätä herättävät kunnioitusta ja kammotusta. Harva tietää että jokaisella päällä on oma tahto ja persoonallisuus. Eikä ole aina ihan helppoa jakaa ruumistaan neljän sisaruksen kanssa, jotka ovat lähes kaikesta eri mieltä!

Pelissä pelataan viisipäistä lohikäärmettä tai tarkemmin sanottuna, kukin pelaaja pelaa yhtä päätä. Eivätkä päät tule aina oikein toimeen keskenään! Tiedossa on kinailua, torailua ja äänestyksiä sekä ehkä vähän naapuripään näykkimistä.

Ikäraja: 13+ (väkivaltaa, hirviöitä jne)

Pelaajia: 3-5

1. Pelinjohtajan supersalaiset taustatiedot

Pelaajat ottavat pelissä viisipäisen lohikäärmeen eri päiden roolit. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, puuttuvat päät ottavat silloin nokosia. Yksi päistä ei ole oikeasti lohikäärme vaan naamioitunut joukko maahisia (katso hahmokuvaukset).

Peli on ”päivä elämästä”-henkinen katselmus siihen, millaista on olla viisipäinen lohikäärme. Ympäröivä maailma tietysti suhtautuu viisipäähän kammottavana, jumalaisena olentona. Lohikäärmeelle itselleen kyseessä on vain tavallinen tiistäi. Ajatuksena on luoda fiilis missä eepinen mystisyys ja banaali arki kohtaavat niin että kallot kopsahtavat yhteen. Toisen myytti on toisen arkipäivä.

Pelin sisältö koostuu lähinnä sosiaalisesta draamasta, kun päät kiistelevät keskenään. Samalla voi mennä liiskaksi kuolevaisia. Pyri tuomaan esiin aiheita joista kinastella. Luultavasti niitä kyllä riittää yllin kyllin.

2. Säännöt

Viisipäinen kauhukäärme on hirmuinen taikapeto, joka pystyy tuhoamaan kaupunkeja ja aiheuttamaan luonnonmullistuksia. Ongelmana on se, että jokaisella päällä on oma tahto.

Lohikäärmeet ovat mahtavia olentoja, eikä yksikään pää tai koko käärme voi saada surmaansa, ainoastaan haavoittua. Haavoittuminen on pelkäämistään tarinallinen elementti. Tosin Kauhulieska on ehkä vaikeuksissa jos valepuku vaurioituu liikaa...

Toimintojen ratkaisemiseen käytetään yhtä kuusisivuista noppaa (1d6). Ainoastaan pelaajat heittävät. Tuloksena 1 on äärimmäinen epäonnistuminen, 2 epäonnistuminen, 3 epäonnistuminen hyvällä sivuvaikutuksella, 4-5 onnistumisia ja 6 superonnistuu. Jos kaksi hahmoa toimii toisiaan vastaan, kumpikin heittää (esimerkiksi kaksi päätä pureskelee toisiaan).

Yksittäiset päät pystyvät tekemään asioita sen mukaan mihin ne ylettyvät kaulansa varassa. Tämä tarkoittaa esimerkiksi kuolevaisten syömistä, kattojen repimistä irti rakennuksista, kokonaisten puiden irtiriipimistä ja muuta sellaista. Tämän lisäksi ne voivat hönkiä tuhoisasti (vaikutus riippuu valitusta hönkäisytyypistä). Yleensä päät vain onnistuvat siinä mitä tekevät, mutta heittoja tarvitaan

jos kyseessä on vaativampi tai salamyhkäisempi juttu. (Esimerkiksi yksi pää yrittää hotkaista ihmisen salaa muilta.)

Koko kehon toiminnot sisältävät esimerkiksi kävelemisen, lentämisen, käpälöiden muun käytön ja hännällä lyömisen. Kehon käyttö varten tarvitaan **lohikäärmeäänestys**. Tämä tarkoittaa sitä, että yksi lohikäärme pää ehdottaa että esimerkiksi ”lennähdetään pakenijoiden perään”. Lennähdys tapahtuu jos kaikki lohikäärme päät ovat samaa mieltä. Ilman yksimielisyyttä keho ei liiku. Tämän takia päiden pitää jatkuvasti neuvotella keskenään että isompia asioita tapahtuu! Tappelut ja pakotus ovat sallittuja tuloksien saamiseksi.

SALAINEN SÄÄNTÖ: Maahispään ääni ei oikeasti merkitse! Aidot lohikäärme päät vain uskovat niin. Pidä mielessä kuka pelaajista on Kauhulieska. Joskus neljä ääntä vastaan yksi voi riittää. Tämä voi saada oikeat lohikäärme päät epäilemään jotain... tai sitten ei.

3. Hahmot

Leikkaa hahmot irti kukin omaksi paperikseen mitkä voi ojentaa pelaajille.

Purppurakauhu Myrkkykita

Elämä on ollu vähä niku tyhjää. Siis on ihan siisti olla lohikäärme. Mutta tiedätsä, pidemmän päälle sitä on sillai, tässä tää o? Mut sit tajusit et se mitä puuttuu on niinku syvempi yhteys. On ihan kielletty, ihan niinku sairasta tunnustaa tää, mut oot kattellu Kauhulieskaa sillä silmällä. Se on niku... ihan erilainen kui kukaa muu. Se on niku tosilohikäärme. Sillai Lohikäärme isolla Ällällä. Ei hitto jos muut saa tietää... mut Kauhulieska ymmärtäis. Se sillai TAJUU niku mitä tää juttu on, tää lohikäärme juttu!!! <3 <3 <3 Ehkä muutki vois tajuta et laiffilta niku vois tahtoo enemmän?

Lempiruoka: Kaikki niku teeskentelijät ja sellaset hyvikset

Höngit (valitse): Happopilviä Hermomyrkkyä Turmatulta

Punakäärme Kauhulieska

Sinulla on aika iso salaisuus. Et ole oikeasti lohikäärme. Olet iso joukko maahisia naamioituneena lohikäärmeeksi. Teillä on iso irtopää, joka on tehty kalansuomuista ja paperimassasta puisella rungolla. Se on liimattu jumalkäärmeen selkään. Oikeat lohikäärme eivät saa tietää tästä tai teidät käristetään! Olette mytologisantropologinen tutkimuskollektiivi. Teillä on menossa pitkäkestoinen tutkimus lohikäärmeiden sosiaalidynaamisesta koherenssista. Ääntäsi ei oikeasti tarvita lohikäärmeäänestyksissä, mutta muut eivät sitä tiedä. (Halutessasi voit välillä kiistellä itsesi kanssa piipittäville äänille kun maahiset kinastelevat keskenään siitä mitä tehdä.)

Lempiruoka: Toivoisitte ettei käärmes söisi ihmisiä lainkaan, eikä tämä pää varsinkaan

Höngit (valitse): Luovia tekosyitä tulenpuuttelle Tulitikkuja Voimakkaita yskäisyjä

Pinkkisarvi Hilirimpsis

Hahahahaa, verta ja tulta!!! Lohikäärmeen paikka on ruumiskasan huipulla, kallomeren keskellä, taustalla palava sivilisaatio! Ahahahaaaa!!!!!! Harmi kyllä olet söpöinen pinkkisarvi, etkä saa edes höngittyä tuhoisasti kuten muut. Kuinka on kohtalo sinua rangaissut! Muut ovat nössöjä! Lohikäärmejumalan aika on nyt!!!! Tulevaisuus on siivekäs ja suomuinen!

Lempiruoka: Hikiset nörtit ja nynnyt tossukat, neitsyet erityisesti

Höngit (valitse): Glitteriä Hattarapalloja Sateenkaaria

Kuolonkäärme Maailmantuho

Olet nekromantinen kuolonkäärme, mutta siitä huolimatta ihan mukava veikko. Paheksut sitä miten sinua pidetään kammottavana vain koska kun henkäiset kuolevaista kohti, hän kuolee ja nousee zombina. Ei sille voi mitään että välillä aivastuttaa sopimattomissa paikoissa!!! Haluaisit vain ystäviä, ehkä jopa kuolevaisista. Vähän ihailua myös tai rakkautta pelon sijaan. Olet alkanut opetella viimeaikoina kasvissyöjäksi, vaihtelevalla menestyksellä. Kiusauksia on liian paljon...ehkä jos muutkin kokeilisivat?

Lempiruoka: Kaalinpää ja päivänkakkarat (oikeasti grillattu ihminen)

Höngit (valitse): Epäenergiaa Kuolonkaasua Mustaa tulta

Jääkauhu Tikarihammas

Lohikäärmeiden ydin on olla sopivasti cool. Etäinen ja kaukainen, sellainen mystinen hahmo. Sopiva palvottavaksi. Lohikäärmekultti on hyvä idea. Kun eihän ihmiset osaa kuten lohikäärmeet osaa. Mutta on yksi ihminen joka on poikkeus. Sir Garibald Pyhä, legendaarinen lohikärmeensurmaaja. Olet seurannut häntä kristallipallosta kotiluolasta. Mikä tyyppi, mikä legenda, mitkä viikset! Ei hitto kun saisit Garibaldin houkuteltua näille seuduille! Ei hitto kun se tajuaisi että olet erilainen kuin muut lohikäärmeet! Ei hitto, kutittaisikohan ne viikset...?

Lempiruoka: Stereotyyppiset vaaleat neidot, mieluiten vapaaehtoiset kultistit

Höngit (valitse): Jäätä Kylmää tulta Tyhjiötä

4. Pelin aloittaminen (5 min)

Kerro pelaajille pelin konsepti ja säännöt, erityisesti tarve äänestää ruumiin käytöstä. Anna tämän jälkeen pelaajien valita hahmot niiden nimien perusteella. Anna pelaajille muutama hetki lukea laput. Tämän jälkeen pyydä jokaista kuvailemaan miltä oma pää näyttää ja millainen tyyppi se on. Sitten on aika heittäytyä peliin. Pidä pelin aikana huolta kokonaisuudesta ja nopeuta kohtauksia tarvittaessa. Kohtauksille määritellyt aikarajat ovat joustavia ja sisältävät oman pelillisen aikarajan.

5. Mitä tänään ruuaksi? (10-15 min)

Jumalkäärmeellä on nälkä, joten on aika lähteä keräämään uhri tai kymmenen uskollisilta palvojilta. Tämänpäiväiseksi uhripaikaksi valikoituu Hornalaakson unelias pikkukaupunki. Hornalaakson kaupunki on stereotyyppinen fantasiakaupunki majataloineen, muureineen ja velhontorneineen. Jumalkäärme tekee tietysti ensimmäiseksi vaikutuksen paikallisiin lentämällä muutaman kerran kaupungin ympäri matalalla. Kaupungin väki pakenee kauhuissaan sisätiloihin.

Pelaajien on aika tutustua äänestysjärjestelmään päättämällä mihin he haluavat laskeutua. Vaihtoehtoina ovat päätori, velhontornin huippu, lohikäärmetemppelin katto, pelto kaupungin ulkopuolella tai kaupunkilaisten talojen murskaaminen. Jos laskeutumispaikan päättämiseen menee yli viisi minuuttia, siivet väsyvät ja lohikäärme rojahtaa satunnaiseen paikkaan aika epäarvokkaasti!

Jumalkäärmeen laskeuduttua kyläläiset saapuvat pelokkaina palvomaan sitä. Joukkoa johtaa käärmekultin ylipapitar Serpentina suomalaisessa kaavussaan. Häntä seuraavat kaupungin aatelisto ja porvarit. Ylipapitar tarjoaa jumalkäärmeelle palvontamenoja sekä ihmisuhreja syötäväksi. Mutta millaista uhria jumalkäärme oikein tahtoo? Käärmepäiden pitää päättää millaista ruokaa he vaativat.

Jos väittelyssä menee liian pitkään (koko kohtaukselle varattu 15 min alkaa tulla täyteen), hämmentyneet kyläläiset pakenevat paikalta. Jäljelle jää vain jumalkäärmeen papisto, jotka ovat hämmentyneitä ja peloissaan. Papisto tekee näyttävän joukkoitsemurhan heittäytymällä valtavaan BBQ-kuoppaan, jonka he ovat rakennelleet sillä aikaa kuin viisipäinen jumala kiisteli keskenään.

6. Kenelle herkku kuuluu? (10-15 min)

Herkkuja ei voi tietenkään syödä suoraan, vaan ne pitää valmistella sopivilla palvontamenoilla sekä maustaa paikallisilla yrteillä. Uhrit myös juovat tai pakotetaan juomaan erinäköisiä maustekastikkeita mahdollisimman hyvän makukokemuksen takaamiseksi. (Jos peli on edellä aikataulusta, päitä voi provosoida nahisemaan siitä pitääkö uhrien juoda pestoa vai currya vai punaviinikastiketta vai jotain aivan muuta.)

Herkut kootaan rituaalipylväisiin nippanappa päiden ulottumattomiin. Kehon pitää liikkua eteenpäin että ne saa hotkaistua. Nyt on tärkeä asia ratkaistavana – miten uhrin jaetaan päiden kesken? Jos niitä onkin vain yksi, mikä pää saa syödä sen?

Jos kohtauksen aika alkaa loppua, uhrin onnistuvat rimpuilemaan itsensä irti, mahdollisesti sukulaistensa avustamina ja karkaavat. Mikäli papisto teki itsemurhan, kyse on grilliruuun maustamisesta ja ajan loppuessa ruoka on pilaantunut, palanut hiileksi.

7. Haastaja astuu kehään! (10-15 min)

Pilvien keskeltä lankeaa yksinäinen valonsäde. Parvi kirkkaanvalkoisia kyyhkysiä kahahtaa siivilleen. Valonsäde heijastuu kirkkaaksi kiillotetusta haarniskasta. Valkoinen sotaratsu hirnuahtaa ja esiin ratsastaa peloton ritari. Sankari on saapunut. Sir Garibald Pyhä on tullut surmaamaan pahan lohikäärmeen, eivätkä hänen myyttiset viiksensä anna armoa!

Lohikäärmeensurmaaja jää tietysti ensin paistattelemaan ihmisten ihailussa turvallisen välimatkan päässä ja vaatii lohikäärmettä luopumaan viattomien terrorisoimista kaiken pyhän nimeen, katumaan hirmutekojaan sekä niin edelleen. Sir Garibald on pömpöösi ja itserakas, eikä pelkää käyttää ylitseampuvia ylisanoja itsestään. Monologin aikana päät kenties kiistelevät siitä mitä tehdä – tämä voi johtaa äänestykseen liikkeestä.

Kun kohtausta on kestänyt jonkin aikaa, Sir Garibald hyökkää! Hänellä on siunattu sotaratsu ja taikapeitsi, mutta no, jumalkäärme on jumalkäärme. Lohikäärmeensurmaaja voi haavoittaa joitakin päitä, mutta ei tappaa koko petoa.

Jos Sir Garibald kuolee, hänen myyttiset viiksensä irtoavat hänen kasvoiltaan enkelikuoron laulaessa taustalla. Ne räpyttelevät pörröisesti ja seuraava henkilö, jonka kasvoille ne laskeutuvat, muuttuu uudeksi lohikäärmeensurmaajaksi. (Naiseus ei ole este eppisille viiksille.) Mikäli Garibald menee litanaksi heti kohtauksen aikana, tämä voi tuoda lisäsisältöä kohtaukseen kun viikset hyppivät naamalta toiselle. Lohikäärmeensurmaajaksi muuttuva koulutyttö voi olla yllättävän nokkela ja sitkeä vastus. Viikset voivat tarttua jopa johonkin käärmeistä todella huonolla heitolla ja tuurilla – tai yhteen maahisista.

Kohtauksen aikana tulee oletettavasti paljon kollateraalista vahinkoa ja koko kaupunki saattaa päättyä säpäleiksi. Voi tietysti myös olla että kaikki ratkeaa diplomaattisesti – eihän sitä tiedä!

8. Epilogi: nokosten aika (5 min)

Sir Garibaldin kohtaamisen jälkeen jumalkäärmeen on aika palata takaisin luolaansa nukkumaan. Muuten äiti suuttuu.

Pyydä lopussa pelaajia kertomaan yhdessä epilogi siitä mitä kukin pää oppi tästä tavallisesta tiistaista ja toisaalta miten se vaikutti ympäröivään maailmaan.

Voit maalata loppuun kuvaelman siitä kuinka Garibaldin viikset seuraavat lohikäärmettä tämän kotiluolan sisäänkäynnille ja jäävät sinne lepättelemään...

Muista lopuksi kiittää kaikkia pelaajia pelistä, siivota jäljet pelipaikalta ja olla yleisesti hyvä ihminen. Kiitos myös sinulle kun peluutit viisipäisen lohikäärmeen elämää.