

# Lumijoki, 1714

*Ville Yli-Knuutila*

## Suosittelun ajankäyttö

Käytä 15 minuuttia materiaalin läpikäyntiin samalla kun pelaajat tutustuvat hahmoihinsa. Itse pelissä on kolme kohtausta, joihin kaikkiin on suunniteltu käytettävän 15 minuuttia per kohtausta. Peli noudattelee klassisen draamaan kolmea vaihetta:

- Ensimmäisessä kohtauksessa esitellään hahmot ja lähtötilanne
- Toisessa kohtauksessa ruuvi kiristyy ja hahmot yrittävät ratkoa ongelmaansa
- Kolmannessa kohtauksessa hahmot tekevät viimeiset tekonsa, joko onnistuen tai epäonnistuen pyrkimyksissään

## Mitä tarvitset?

Tarvitset näiden sivujen lisäksi kolme 6-tahoista noppaa, mieluiten useampia. Pärjät vain yhdelläkin, mutta mitä useampia noppia, sen parempi.

## Hahmot ja pelaajat

Skenaario on suunniteltu yhdelle pelinjohtajalle sekä 3-4 pelaajalle. Löydät hahmot viidenneltä sivulta. Mikäli sinulla on vähemmän kuin neljä pelaajaa, jaa hahmot pelaajille siinä järjestyksessä kuin ne on sivulla 5 esitelty — ÄLÄ jaa hahmoja satunnaisessa järjestyksessä.

## Historiallinen konteksti ja skenaario lyhyesti

Tämä skenaario sijoittuu pieneen Lumijoen kylään Pohjois-Pohjanmaalle ja vuoteen 1714. Noina aikoina Suomi oli osa Ruotsin kuningaskuntaa, mutta Ruotsin armeija on lyöty hajalle Euroopan sodissa ja nykyinen Suomen alue on Venäjän miehittäminen. Venäjän armeija terrorisoi Suomea julmasti: talonpoikaisperheiden kaikki ruoka ja vähäinen omaisuus varastetaan, miehet tapetaan ja naiset sekä lapset myydään orjiksi Venäjälle tai kauemmas itään. Aatelisto ja papisto on paennut Ruotsiin jo aikojen sitten. Ajanjaksosta käytetään nimitystä *Isoviba*. Venäläisten terrorin tarkoituksena oli tyhjentää Suomi ja luoda alueesta erämaapuskuri Venäjän ja Ruotsin väliin.

Skenaariossa venäläiset kasakat ovat juuri hyökänneet Lumijoen kylään ja pieni joukko kyläläisiä on piiloutunut hylättyyn taloon. Kasakat kuitenkin saartavat talon. Miten kaikki päättyy?

## Teemat ja tyyli

Pelin teema on selviytyminen ja siitä maksettava hinta. Tyyli on realistisen ankea eikä skenaario sovi kaikkein nuorimmille pelaajille. Skenaario päättyy suurella todennäköisyydellä jokseenkin epäonnisesti. Pelaajille on syytä kertoa, että yksi tai useampi hahmoista kokee luultavasti kovan kohtalon. Pelin tarkoituksena ei ole "voittaa", vaan kertoa traaginen tarina Isovihan alkuvuosilta.

## Säännöt & mekaniikka

Kaikilla hahmoilla on kaksi taitoa: *Ruumis* ja *Pääkoppa*. *Ruumis*-taitoa käytetään fyysisyyttä vaativissa tehtävissä (taistelu, heittäminen, jne) ja *Pääkoppa*-taitoa aivoja vaativissa tehtävissä (suostuttelu, tunteisiin vetoaminen, tulkkaaminen, jne.)

Taidon perässä oleva numero kertoo, kuinka montaa 6-tahoista noppaa heitetään kun ko. taitoa käytetään. **Jos yksikin nopista antaa silmäluvuksi 5 tai 6, on hahmo onnistunut.**

Mikäli kaksi hahmoa kamppailee vastakkain, voittaa hän, jolla on enemmän onnistumisia. Hän saa kertoa, miten konflikti ratkeaa. Mikäli kyseessä on tasapeli tai kumpikaan ei onnistu, vie pelinjohdaja tarinaa eteenpäin parhaaksi katsomallaan tavalla.

## Talo, sen ympäristö ja kasakat

**Maalaistalo** on pieni, kolmihuoneinen rakennus. Talossa on pieni eteinen, josta vasemmalle aukeaa makuukamari isäntävälle ja oikealle tupakeittiö, jonka yhteydessä on pieni kamari piialle. Suurin osa kalusteista on viety pois, uuni murenee keittiössä. Ikkunat on naulattu tiukasti umpeen, mutta niiden välistä voi kurkistella ulos. Talosta johtaa ulos vain yksi ovi. Ei vinttiä tai kellaria. Avainsanoja: tunkkainen, kostea, pimeä, homeinen, laho.

**Taloa ympäröi** villiintynyt piha, joka on näin alkukeväästä lähinnä routaista mutasohjoa, josta muutamat korret sinnikkäästi törröttävät. Pihaa ympäröivät paljaat pellot, metsän reunaan on noin 100 metriä. Metsän reunassa nököttää lahoava huussi. Sumu ympäröi maisemaa, aurinko nousee hitaasti.

**Kasakkoja** on määrittelemätön määrä, he kiertävät taloa ja tulevat ja menevät, joten täsmällistä lukumäärää on vaikeaa arvioida. Heitä on noin 10-15. Kasakat ovat pukeutuneet pahasti ryvettyineisiin, pitkiin harmaisiin asetakkeihin ja armeijan puuvillahousuihin. Korkeat mustat saappaat ovat harmaantuneita ja reikäisiä. Siellä täällä näkyy miekka, kivääri pistimineen tai keihäs. Korkeat karvahatut keikkuvat kasakoiden otsilla. Ylikasvaneita viiksiä ja partoja, syvälle painuneita silmiä. Kasakoilla on myös muutamia hevosia.

# 1. kohta: Kasakat

> **Kerro pelaajille pelin historiallinen konteksti**

> **Kerro seuraavan tekstin sisältö pelaajille, miten haluat:**

Maaliskuu 1714, varhainen aamu. Harmaa, kylmä sumu lepää raskaana Lumijoen kylän yllä. Aurinko on juuri noussut, mutta ei ole vielä ehtinyt läheisen metsän puiden latvojen ylle.

Olette heränneet huutoihin, kamppailun ääniin ja hevosten kavioiden takomiseen. Kasakat ovat juuri hyökänneet kylään. Ihmiset ovat paenneet kodeistaan ja siellä täällä sumussa vilahtelee juoksevia ihmisiä, hevosmiehiä ja pillastunutta karjaa. Käskyhuudot ja parkuminen leikkaavat ilmaa. Hahmot ovat paenneet kodeistaan, tarkoituksenaan paeta metsän turvaan. Kasakat ovat kuitenkin piirittäneet kylän joka suunnasta ja pelaajat päätyvät piilottelemaan erääseen kylän laidalla ränsistyvään autiotaloon.

Olette raahanneet vanhan astiakaapin oven eteen ja lymyilleet hipihiljaa tuvan lattialla toivoen kasakoiden poistuvan kylästä taloa tutkimatta.

> **Pyydä tässä vaiheessa pelaajia kuvailemaan hahmojaan toisilleen sekä sitä, miten he tilanteeseen juuri nyt suhtautuvat. Kuka on millaisessakin tilassa?**

Mutta sitten oveen koputetaan ja venäjänkieliset käskyt kaikuvat pihalta. Sitten suomeksi, vahvasti venäläisellä korostuksella: *“Ulos sieltä! Teidät on nähty!”*

> **Miten pelaajat reagoivat?**

# 2. kohta: Kaupankäyntiä

Noin puolen tunnin kohdalla lisää kasakoita ratsastaa paikalle mukanaan eräs kyläläinen, **Totti Kainola**. Hahmot tuntevat Totin, nuoren kylänmiehen jolla on laiskurin maine. Totti on pukeutunut yksinkertaisiin ruskeisiin housuihin ja nuttuun, joita nahkavyö kannattelee. Totin punaiset hiukset harottavat päässä villin näköisesti.

Hahmot kuulevat, miten Totti kertoo yksityiskohtia talossa olevista hahmoista:

- Jussi omistaa hienon perintöpikarin, joka on varmasti arvokas!
- Ainolla on pieni Hertta-tytär, josta saa varmasti hyvän hinnan orjamarkkinoilla! Eikä Ainokaan ole hassumpaa kauppatavaraa.
- Olavilla, vaikka hän itse onkin hyödytön, on iso perhe, jotka olisivat varmasti myös hyvää kauppatavaraa. Missä he lienevät? Olavi varmasti tietää!
- Helvi on myllärin vaimo, joten hän tietää varmasti paikkoja, johon on piilotettu ruokaa. Luultavasti piilottanut itsekin jotain läheisiin metsiin!

Kasakat naureskelevat pihalla ja läiskivät Tottia selkään, he antavat tälle myös pienen miekan, jonka Totti ylpeänä pistää vyönsä alle. Lyhyen venäjäksi käydyn neuvottelun jälkeen roteva kasakka tulee ovelle ja huutaa sisään suomea vahvasti murtaen: *“Mikäli Aino ja hänen tyttärensä tuodaan ulos, muut jätetään rauhaan.”*

> **Miten pelaajat reagoivat Totin paljastuksiin ja kasakoiden tarjoukseen?**

### 3. kohtaus: Päätökset

Mikäli noin 45 minuutin kohdalla kasakat eivät ole vielä päässeet sisään, he päättävät turvautua voimakeinoihin. He hakevat hevosen, jonka satulaan kiinnitetyn köyden he sitovat ja naulaavat oveen ja sen karmeihin. Piiskattu hevonen vetää lopulta oven irti ja karmeineen pihalle. Kaappi tönitään voimalla syrjään ja kasakat kompuroivat sisään.

> **Pyydä pelaajia kuvailemaan heidän viimeiset tekonsa kasakoiden rynnätessä sisään. Älä anna pelaajille liikaa aikaa pohdiskella.**

Kasakat eivät pidä juhlapuheita, naura elokuvamaisen ilkeää voitonnaaurua tai viivyttelä, vaan he käyvät riuskasti ja hiljaisina hommiin:

- Aino ja Hertta halutaan vangita elävinä
- Helvi ja Jussi halutaan myös vangita elävänä, kuulusteluja varten
  - Jussi tutkitaan heti ja mikäli pikari on edelleen hänellä (repassa, kädessä, taskussa), se otetaan pois ja Jussi saa pistimestä vatsaansa jääden lattialle/pihalle vuotamaan kuiviin. Jos kasakat eivät löydä aarretta, viedään Jussi kuulusteltavaksi.
  - Helvi viedään pois, kuulusteltavaksi mahdollisista ruokakätköistä
- Olavi jätetään rauhaan mikäli hän ei vastustele tai tee äkkinäisiä liikkeitä. Jos hän lähtee pökkuroimaan, pakottavat kasakat Totin pieksemään Olavin pahanpäiväisesti.

> **Kuvaile pelaajien viimeiset hetket heidän kanssaan. Pyri dramatiikkaan ja iskevyyteen. Joku saatetaan viedä potkien ja kiljuen pois sumuun, joku jää makaamaan mutaiselle pihalle pistimenviilto vatsassaan, kun joku taas jää tuijottamaan sumuun hämmentyneenä ja niin edelleen.**

> **Lopeta peli. Voit vielä lopputekstien omaisesti kertoa pelaajille, että joidenkin arvioiden mukaan yli 5 000 suomalaista menetti Isovihan aikana henkensä ja orjiksi päätyi yli 30 000 suomalaista.**

### **Jussi (n. 30-vuotias)**

Olit jo valmistautunut venäläisten tuloon, joten ylläsi on raskas musta metsästystakki ja säätä kestävät nahkahousut. Hiuksesi ovat harmaat ja lyhyiksi leikatut, kasvoillasi on muutaman päivän sänki. Olallasi roikkuu vanha reppu, jossa on hieman ruokaa sekä arvokas hopeinen perintöpikari, jolla aiot maksaa kustantaa matkasi Ruotsiin. Muut eivät tiedä pikarista.

*Tavoitteesi: Pysy hengissä ja päästä pakoon, muista viis. Jos tästä selviät, aiot paeta Ruotsiin asti.*

Ruumis: 3

Pääkoppa: 1

----- Revi tästä -----

### **Aino (n. 20-vuotias) ja Hertta (n. 4-vuotias)**

Venäläiset yllättivät teidät pahasti ja olette Hertta-tyttäresi kanssa vielä yövaatteissa, löysästi roikkuvissa valkoisissa pusakoissa. Olette molemmat punatukkaisia ja sirorakenteisia, kauniiksikin mainittuja. Olet myös nähnyt, että Jussilla on hänen hopeinen perintöpikarinsa mukanaan, mutta hän koittaa piilotella sitä. Miehesi on kadonnut noin viikko sitten, lähti torjumaan venäläisiä. Tyttäresi on itkuinen, mutta oudon rauhallinen.

*Tavoitteesi: Varmistaa, että Hertta ei joudu kasakoiden orjaksi.*

Ruumis: 2

Pääkoppa: 2

----- Revi tästä -----

### **Helvi (n. 40-vuotias)**

Kasakoiden hyökätessä heitit miehesi pitkän takin niskaasi, mutta sen alla olet vain yöpaitasillasi. Ruskea nutturasi on rispaantunut. Nappasit mukaasi myös miehesi vanhan miekan. Olette pitkin kevättä piilottaneet ruokaa myllyynne ja sen lähistölle. Miehesi jäi kasakoiden hevosten tallomaksi vain muutamia hetkiä sitten, paetessanne kohti metsää.

*Tavoitteesi: Kostaa miehesi kuolema edes yhdelle kasakalle ja auttaa muita*

Ruumis: 1 (miekkää käyttäessä 2) Pääkoppa: 2

----- Revi tästä -----

### **Olavi, (n. 60-vuotias)**

Päälläsi on vain paita ja pitkät kalsarit, kalju päälakesi kiiltelee hiestä ja aamukasteesta. Koitit päästä tyttäresi perheen luokse, mutta kasakat katkaisivat tiesi. Olet tehnyt sopimuksen Totin kanssa (Totti esitellään pian) ja tiedät pääseväsi pakoon kunhan et heittäydy hankalaksi.

*Tavoitteesi: Päästä kasakoilta pakoon ja lähteä auttamaan tyttäresi perhettä*

Ruumis: 1

Pääkoppa: 3