

Myyttinen Eurooppa

Äkkinäinen luulisi, että käytän tätä käsitettä ihan summassa, mutta tosiasiassa sillä on vankat juuret roolipelihistoriassa: vuonna 1987 julkaistu klassikkopeli *Ars Magica* määrittelee sijoittuvansa "myyttiseen Eurooppaan", jossa historia ja kansanperinne ovat yhtäläisessä asemassa, mitä tulee miljöön määrittelyyn. *Ars Magica*n historian tutkimus on väkevää, latinalainen terminologia vilistää silmissä ja vuosiluvut ovat just eivätkä melkein; tästä huolimatta pelissä on myös tilaa lukemattomille myyteille, fantasiaalle, Hermeettiselle veljeskunnalle ja sen vuosituhantiselle maagiselle traditiolle – joka onkin koko pelin pääasia.

Ars Magica on siis siitä kalli peli, että sen miljöö on määriteltävissä yhdellä lauseella ja rutistettavissa yhteen konseptiin, myyttiseen Eurooppaan. On luontevaa, että tämä sama pelimaailma on suosittu tausta myös monen monituisen harrastajan kotipeleissä; mysteeri sen sijaan on, että miksi muut pelisuunnittelijat eivät ole **Jonathan Tweetin** ja **Mark Rein·Hagenin** jälkeen palanneet näinkin kiehtovaan, syvälliseen ja, ennenkaikkea, yhteiseen maailmaan. Luulisi, että edes *Ars Magica* ei pysty ottamaan Euroopan historiasta kaikkea irti, varsinkin kun se ikuisesti jumittunut 1200-luvulle.

Tämä pelimaailman valmistelun ja yksittäisen seikkailun väliin sijoittuva jakojännös on nyt se, mistä olemme kiinnostuneita: roolipelikampanjoita voi valmistella vaikka kuinka monella tavalla, mutta kirjoitan seuraavassa siitä, miten itse lähestyn asiaa tätä nykyä. Tämä ei ole mikään maailmoita järisyttävä suurprojekti, vaan ihan sellainen kampanja, jonka saattaisin innostua aloittamaan vaikkapa tulevana talvena. Kenties tekniikoissani on jotakin ajattelemisen aihetta lukijalle.

MYYTTINEN LUCERNE

Olen aina ollut lukumiehiä, työn alla on milloin mitäkin. Viime vuosina olen lukenut huolestuttavan paljon verkotietosanakirjoja. Tänä keväänä minulla oli työn alla semmoinen aihe kuin *Sveitsin historia* – luvattoman kiinnostavaa! Tässä on kaikki: yhteiskunta, uskonto, sota, rakkaus, myyttiset Alpit ja talonpojille kumartavat keisarit. Täydellinen roolipelimiljöö.

Kuten monet pelinjohtajat tietävät, historiasta saa parhaat ideat. Jos sattuu tykkäämään fantasiasta, niin *myyttinen historia* on se pelimiehen liike. Tässä tapauksessa siis myyttinen Sveitsi.

Keskiajan historia on perinteisesti vähän sen sorttinen aihe, johon ei olla kärkkäitä tarttumaan roolipelissä ilman jopa vuosiin venyvää pelinjohtajan taustatutkimusta. Tämä ei hidasta kuitenkaan minun myyttistä Eurooppaani ja erityisesti myyttistä Valaliittoa Euroopan sydämessä, urheiden talonpoikien ja ahneiden pikkuruhtinaiden vuoristomaata, jonka kohtalo on helppoa sysätä pelaajahahmojen käsiin. Historiallisesti Sveitsin kohtalo on hämmästyttävä kertomus rohkeudesta, ahneudesta, välinpitämättömyydestä ja politiikasta – mitä siitä voisi tulla, kun sen antaa roolipelaajien käsiin?

Pelimiehenä sijoitan sveitsiläisen kampanjamiljööni palttiarallaa 1300-luvun vaihteeseen, eli myöhäiskeskiajalle. Tuolloin nimittäin perustettiin ensimmäinen Valaliitto niillä vuoristoseuduilla joista oli tuleva Sveitsi. Toinen herkullinen vaihtoehto olisi 1500-luvun vaihde, jolloin Sveitsi itsenäistyi keisarikunnasta pitkän sodan

päätteeksi ja oli jo Euroopan suurin palkkasoturikaupias. Reformaatio on kanssa pelkkää seksiä, kun Sveitsi jakaantuu kahtia veriseen sisällissotaan 1500-luvun alkupuolella. Jopa Ancien Régimen aikainen, palkkasoturijän jälkeinen Sveitsi, jossa muinainen maaseutudemokratia rusentuu turhissa kapinoissa kaupunkreja vastaan olisi eloisa miljöö.

LUOVA FOKUS

Minulla on siis pelimaailma, myyttinen (myyttis-historiallinen, historiallinen, mitä ikinä; vielä ei tarvitse tietää, paljonko ammennan kansanperinteestä) Sveitsi. Tässä kohtaa pelinjohtajan on hyödyllistä pysähtyä kysymään itseltään, *miksi* tämä nimenomainen miljöö kiinnostaa häntä: kohtaan aika usein sitä, että pelinjohtaja suunnittelee kampanjaansa ikäänkuin automaattiohjauksella – periaatteessa hän kyllä tietää, että mikä siinä Star Trekissä tai muinaisessa Suomessa tai muussa kampanjamaailmassa kiinnostaa, mutta hän ei koskaan nosta tätä pääasiaa tietoisesti tapetille ja harkitse sen toteutusta. Tavallaan siis uskotaan, että se kiinnostavuus on siinä tietyssä pelimaailmassa, eikä niinkään niissä askelissa, jotka pitää ottaa sen tietyn kampanjan toteuttamiseksi.

Esimerkiksi tämä minun Sveitsi-kampanjani, minulla on tässä useita kiinnostuksen aiheita. Katsotaanpa niitä:

VALALIITTO

Sveitsihän tänä päivänä on liittovaltio, joka koostuu "kantoneista", kuten useimmat tietänevätkin. Harvempi kuitenkin tietää, että nämä kantonit ovat olleet olemassa Pyhän Saksalais-Roomalaisen keisarikunnan ajoista asti ja että Sveitsi syntyi yhtenäisenä valtiona pitkien vuosisatojen mittaan, yksi kantoni kerrallaan. Kullakin Sveitsin kantoneista on aikoinaan ollut omat valtiolliset rajansa, passinsa, rahansa, lakinsa ja niin edelleen.

Vuosisatojen ajan liittovaltio pysyi kasassa kahdenvälisin sopimuksin yksittäisten kantonien välillä. Noin kolmannes kantoneista on historiallisesti ollut suoraan demokraattisia maaseutukantoneita, kolmannes oligarkioiden hallitsemia kaupunki-

Taustatutkimus

Kirjoitan tässä artikkelissa melko paljon Sveitsin historiasta ihan kuin tietäisin aiheesta jotain. Omassa kokemuksessani roolipelaajiin on aika tiukkaan iskostunut sellainen käsitys, että pelimaailmoiden tekeminen on hirmuisen työlästä ja jopa että sitä ei voi itse tehdä, kun se vaatii jotenkin erikoista sivistystä. Näin erityisesti historiallisten miljöiden suhteen.

Totuus kuitenkin on, että tänä päivänä mikään ei ole helpompaa kuin tiedon löytäminen. Jos innostunut suunnittelemaan vaikkapa Sveitsiin sijoittuvaa roolipelikampanjaa, niin verkkosanakirja (Wikipedia, sano) kertoo parissa tunnissa aiheesta enemmän kuin roolipelaajan tarvitsekaan tietää.