

# *Pistoolit, aamunkoitteessa*

Herrasmiesten kaksintaistelu



Kaksi taistelijaa

Kaksi sekundanttia

Lääkäri (pelinjohtaja)

Tracon Hitpoint 2021 -skenaariokilpailu

Pelin kirjoittaja: Aino Haavisto

Kuvitus: tekijänoikeudettomia

# *Pistoolit, aamunkoitteessa*

4 pelaajaa ja pelinjohtaja, mahdollista pelata myös 3+1 pelaajalla

Pelissä käydään klassinen 1700-luvun herrasmiesten kaksintaistelu. Samasta taistelusta käydään läpi useampi versio: menevätkö asiat toisin, jos jotkin pienet asiat ovat tilanteessa eri tavalla?

## *Eteneminen*

1. Pelimaailman ja -tilanteen kuvailu (seuraava teksti)
2. Hahmojako
3. Kaksintaistelun taustan keksiminen
4. Kaksintaisteluun haastamiskohtauksen pelaaminen
5. Kaksintaistelun pelaaminen, 2–4 kertaa

Pelinjohtajan kannattaa aloittaa silmäilemällä materiaali läpi, jotta osaa esitellä sen pelaajille. PJ voi antaa muiden pelaajien lukea kaiken materiaalin tai sen voi esitellä suullisesti ja näyttää ainoastaan taulukot.

## *1. Kaksintaisteluista ja pelin maailmasta yleisesti*

Pelinjohtaja voi lukea tämän ääneen tai muuten varmistaa, että kaikilla on sama käsitys kaksintaisteluperinteestä. Lukuisista historiallisista kaksintaistelutraditioista seurataan tällaista versiota.

Kaksintaisteluissa on kyse kunniaista: joku, yleensä mies, kokee kunniansa loukatuksi ja haastaa loukkaajansa kaksintaisteluun. Haastettu saa valita aseet, molemmille identtiset: tyypillisimpiä ovat pistoolit ja miekat. Samalla sovitaan paikka ja aika, tässä pelissä myös sekundantit.

Kyse ei ole niinkään tappamisesta, vaan siitä, että loukattu kunnia palautuu. Taistelu loppuu, kun ensimmäinen veri vuotaa, eli taistelun voi voittaa esimerkiksi osumalla toista jalkaan, tappavaa osumaa ei vaadita eikä useinkaan tavoitella. Mikäli aseena ovat pistoolit, on mahdollista ampua ilmaan ja osoittaa näin, että haluaa ratkaista tilanteen tappamatta. Kaksintaisteluun haastanut, loukatuksi tullut, voi halutessaan todeta kunniansa tulleen palautetuksi jo ennen kuin verta vuotaa.

Sekundanteilla on tässä pelissä aktiivinen rooli: he voivat ilmaista rohkeasti omia mielipiteitään sekä alkukohtauksessa että itse taistelukohtauksissa.

Kaksintaistelut kiellettiin eri puolilla Eurooppaa lainsäädännössä jo varhain, mutta ne jatkuivat pitkälle 1800-luvulle erityisesti nuoren upseeriston keskuudessa. Tässä pelissä ollaan 1700-luvun lopulla juuri sellaisessa tilanteessa: yläluokkaan kuuluvat nuoret upseeritoverit päätyvät kaksintaisteluun.

## 2. Hahmojako

Hahmo- ja luonne-laatikot voi leikata irti ja jakaa pelaajille.

Hahmojen ja kaksintaisteluhaasteen luomiseen ja haastetilanteen pelaamiseen kannattaa varata noin 20–30 minuuttia.

### Valitkaa, kuka pelaa mitäkin hahmoa

Hahmot ovat kaikki opiskelleet yhdessä sotilasakatemiassa ja ovat, jos nyt eivät ylimpiä ystäviä, niin kuitenkin tovereita keskenään. Heidän välillään on kuitenkin jo vanhastaan ristiriitoja.

<p><i>Alvin</i></p> <p>Kaksintaistelija yliluutnantti, naimaton, vanhaa aatelia, köyhtynyt suku</p>	<p><i>Robert</i></p> <p>Kaksintaistelija luutnantti, kihloissa, nousukassuvun vesa, rikkaasta perheestä</p>
<p><i>Isaac</i></p> <p>Alvinin sekundantti Alvinin hyvä ystävä, Robertin serkku, selvinnyt hengissä yhdestä kaksintaistelusta</p>	<p><i>Lawrence</i></p> <p>Robertin sekundantti Robertin lapsuudenystävä, ei tunne Alvinia hyvin, menettänyt veljensä kaksintaistelussa</p>
<p><b>Lääkäri</b> (pelinjohtajan hahmo) - hämmentynyt ulkopuolinen, ei ymmärrä tämän taistelun syytä, mutta sinänsä kannattaa kaksintaisteluja</p>	

Mikäli pelaajia on vain 3+1, pelinjohtaja pelaa pelinjohtamisen ohella toista sekundanteista.

### Valitkaa tai arpokaa hahmoille perusluonne, kaikille eri

<p><b>Sangviininen:</b> puhelias, aktiivinen, helposti innostuva. Karismaattinen, helposti kyllästyvä, ottaa mielellään riskejä.</p>	<p><b>Koleerinen:</b> Ulospäinsuuntautunut, itsenäinen, päämäärätietoinen. Luonnollinen johtaja, mutta myös äkkipikainen ja jopa väkivaltainen.</p>
<p><b>Melankolinen:</b> Analyttinen ja yksityiskohtiin keskittyvä, syvälinen pohdiskelija. Introvertti, harkitsevainen, helposti hermoileva ja perfektionismiin taipuvainen.</p>	<p><b>Flegmaattinen:</b> Rento, rauhallinen ja ongelmien äärellä ratkaisukeskeinen. Välittää läheisistään, mutta saattaa samalla piilottaa omat tunteensa.</p>

### 3. Valitkaa syy kaksintaistelulle

Syyn voi keksiä itse tai valita/arpoa alla olevasta taulukosta

Alvin on upseerikerhon tanssiaisissa ollut turhan läheinen Robertin kihlatun kanssa, joten loukattu Robert haastaa.

Alvin on väittänyt Robertin maksaneen itsensä sisään upseerikouluun, joten loukattu Robert haastaa.

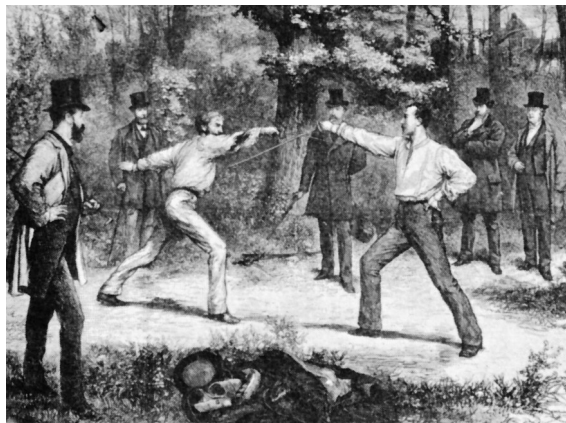
Robert väittää Alvinin ottaneen kaiken kunnian heidän yhteisestä saavutuksestaan ja saaneen siksi ylennyksen, jonka myös Robert olisi ansainnut, joten loukattu Robert haastaa.

Robert väittää Alvinin ottaneen kaiken kunnian heidän yhteisestä saavutuksestaan ja saaneen siksi ylennyksen, jonka myös Robert olisi ansainnut, joten loukattu Alvin haastaa.

Alvinin mielestä Robert on vietellyt ja kihlannut naisen, jonka kanssa Alvin oli itse menossa kihloihin, joten loukattu Alvin haastaa.

Robert on sanonut Alvinin olevan ”köyhä kuin kirkonrotta”, joten loukattu Alvin haastaa.

Päätäkää, onko taustalla oleva tapaus todellinen vai kuviteltu.



### Valitkaa sekundanteille syy toivoa ja syy estää taistelua

Molempien sekundanttien pelaajat valitsevat/arpoivat alta hahmolleen yhden syyn toivoa taistelua (jossa vuodatetaan verta) ja yhden syyn toivoa rauhanomaista lopputulosta. Eri kohtauksissa vahvoilla voi olla jompikumpi näistä. **Pelaajat eivät kerro tulosta muille.**

#### Syy toivoa (veristä) taistelua:

”Tuo toinen on loukannut myös minua.”  
”Kaipaam jännitystä elämään!”  
”Jos voitat, kaikki arvostavat sinua.”  
”Jos voitat, häviäjistä tulee naurunalainen.”  
”Oikeuden pitää tapahtua.”  
”On häpeällistä, jos kaksintaistelu sovitaan eikä taistella kunnolla.”

#### Syy yrittää estää verenvuodatus:

”Kaksintaistelut ovat turhia.”  
”Voit kuolla itse, liian vaarallista!”  
”Raamattu kieltää tappamista.”  
”Tuo loukkaus ei edes ole totta.”  
”En halua että joudut vankilaan.”  
”Me olemme kaikki tovereita, ei meidän kannata riidellä.”

## 4. Alkukohtaus: Kaksintaisteluhaaste

Kaksintaisteluhaaste esitetään tilanteessa, jossa kaikki hahmot ovat läsnä. Tilanne voi olla esimerkiksi upseerikerhon kevättanssiaiset, konjakinhuuruinen illanvietto tai metsästysretki. Sopikaa etukäteen, kumpi haastaa, mikäli se on vielä epäselvää. Muut sopimiset hoidetaan pelaten.

Kohtauksen aikana pitää käydä selväksi:

- Tulee kaksintaistelu
- Missä ja milloin se pidetään
- Millä aseilla
- Sekundanttien valinta

Kaksintaistelijoiden pelaajat antavat tilaa myös sekundanteille osallistua keskusteluun. Sekundantit voivat nyt jo esittää mielipiteitä taistelun hyvistä ja huonoista puolista, mutta taulukosta otettuja varsinaisia virallisia syitä ei vielä mainita ääneen.

Pelinjohtaja voi tarvittaessa pelata sivustaseuraajaa, joka ohjaa pelaajia ratkaisemaan nämä asiat, esimerkiksi paikalle sattunutta vanhempaa upseeria tai miespalvelijaa. Pelinjohtaja voi myös tarvittaessa hoputtaa pelaajia ilmoittamalla tilanteeseen sopivasti, esimerkiksi "On aika siirtyä illallispöytään".

## 5. Kaksintaistelukohtaukset

**Varsinaisesta kaksintaistelukohtauksesta pelataan ainakin kaksi versiota, kaksi vaihtoehtoista tapahtumien kulkua.** Tarkoituksena on tutkia erilaisia mahdollisuuksia pohjimmiltaan samasta tilanteesta. Kohtauksia voidaan pelata haluttaessa enemmänkin kuin kaksi: yhteen kohtaukseen menee vain noin viisi minuuttia. Pelaajat voivat halutessaan liikkua tilassa (esimerkiksi kävellä määrätyn määrän askelia kauemmas toisistaan ja kääntyä sitten ampuakseen tai ottaa miekkailun aloitusasennon).

### Lyhyt ohje kaksintaistelusta (käydään yhdessä läpi ennen aloittamista)

- I. Nopanheitot: hahmojen mielentila sekä nopeus
- II. Pelaajat sopivat, keitä on läsnä
- III. Kohtauksen pelaaminen:
  - Saapuminen paikalle, keskustelu sekundantti + taistelija
  - Keskustelu kaikkien hahmojen välillä
  - Taistelijat kertovat pelinjohdolle päätöksensä
  - Kaksintaistelu
  - Pelinjohtaja ilmoittaa tuloksen:
    - jos taistelu ei ratkennut, hahmot keskustelevat jatkosta
    - jos taistelu ratkesi, kohtausta on ohi.
- IV. Takaisin kohtaan 1, uusi kohtausta.

## Tarkempi kaksintaistelusta ohje (pelinjohtajalle)

### I. Nopanheitot

Pelinjohtaja heittää noppaa tai muuten arpoo, kumpi hahmoista on tässä kohtauksessa nopeampi/taitavampi eli voittaa, jos molemmat yrittävät parhaansa. Tulosta ei kerrota pelaajille.

Pelaajat heittävät kukin noppaa siitä, millainen hahmon mielentila on juuri nyt:

Perusluonteesi hyvät puolet ovat vahvoilla tänään.
Perusluonteesi huonot puolet ovat vahvoilla tänään.
Olet itsevarmempi kuin silloin, kun taistelusta sovittiin.
Olet hermostuneempi kuin taistelusta sovittaessa.
Yrität piilottaa epävarmuutesi mahtailulla.
Yrität saada toisen osapuolen luopumaan taistelusta.

### II. Läsnä olevien hahmojen päättäminen

Pelaajat sopivat, onko läsnä lääkärin lisäksi muita. Jos läsnä on vain lääkäri, pelinjohtaja pelaa häntä. Jos läsnä on joku muu, pelinjohtaja ottaa tämän roolin. Jos kohtauksia pelataan monia, kannattaa ainakin niistä yhteen niistä ottaa ylimääräinen hahmo.

Muita mahdollisia mukana olevia hahmoja (voi arpoa tästä, valita, tai keksiä itse):

Jonkun hahmoista perheenjäsen, joka yrittää estää taistelun/verenvuodatuksen.
Jonkun hahmoista perheenjäsen, joka haluaa varmistaa omaisensa voiton.
Toisen sekundantin mukanaan tuoma pappi, joka yrittää estää verenvuodatuksen.
Hahmojen opettaja sotilasakatemiasta, kiinnostunut näkemään kaksintaistelun.
Hahmojen ystävä, joka kannattaa kaksintaisteluja ja on lyönyt vetoa voittajasta.
Viaton ohikulkija.

### III. Kohtauksen pelaaminen

Taistelijat saapuvat taistelupaikalle kumpikin sekundanttinsa kanssa, eli he voivat keskustella kahdestaan muutaman minuutin, jona aikana hahmot ovat kävelemässä paikalle. Kun enempää sanottavaa ei ole kahdenvälisessä keskustelussa, he ovat saapuneet paikalle ja kaikki hahmot keskustelevat hetken yhdessä ennen kaksintaistelua. Tarkoitus on saada eri taistelukohtauksista eri lopputulos: tähän vaikuttavat sekä nopanheitot että se, miten kukin pelaaja lähtee roolipelaamaan hahmoaan keskusteluissa. Sekundanttien pelaajat voivat päättää tuoda esiin alussa valittuja syitä vuodattaa verta tai syitä olla vuodattamatta.

Kun keskustelua on käyty tarpeeksi, jompikumpi taistelijoista kysyy ”joko aloitetaan?”, ja jos toinenkin pelaaja on valmis, hän vastaa myöntävästi. Sitten he kertovat pelinjohtajalle (muiden kuulematta), mitä aikovat: lyövätkö/ampuvatko mitä kohti vai ohi. Jos molemmat ovat hyökkäämässä viivyttelämästä, ja siten, että molemmat eivät voi onnistua yhtä aikaa (molemmat voivat toki ampua jalkaan, mutta molemmat tuskin onnistuvat viiltämään miekalla toisen vatsaa auki yhtä aikaa), pelinjohtaja päättää aiemman arvontansa perusteella, kumpi tulee onnistumaan.

Taistelijat ja sekundantit asettuvat paikoilleen ja sovitusta merkistä taistelu alkaa. **Molemmat taistelijat huutavat yhteen ääneen mitä tekevät** (Esimerkiksi ”Laukaus, jalka!” tai ”pisto sydämeen!”) samalla kun mahdollisuuksien mukaan tekevät tätä yritystä kuvaavan eleen. Ei haittaa, jos yhtäaikaisista huudoista ei saa selvää, sillä lääkäri/pelinjohtaja ilmoittaa välittömästi taistelun tuloksen, esimerkiksi ”Robert haavoittuu rintaan ja kaatuu maahan, Alviiniin ei osu.”

Jos pelinjohtajan ilmoittaman tuloksen perusteella taistelu on ratkennut, pelaajat voivat pelata vielä hetken, ja reagoida hahmoinaan siihen, mitä on tapahtunut. Pelinjohtaja lopettaa kohtauksen kun se tuntuu valmiilta.

Jos taistelu ei ratkennut (kumpikaan ei osu), pelaajat neuvottelevat hahmoinaan, jatkuuko taistelu vai kokeeko loukattu, kaksintaistelun vaatinut hahmo jo taistelun ratkenneen.

Vaihtoehtoisia tapahtumankulkuja taistelukohtauksesta pelataan vähintään kaksi, mieluiten 3–4.

