

”Me olemme kadotetun perimätiedon vartijoita”

Fiktiivinen kulttuuriperintö *Dragon Age: Inquisition* -pelissä

Elina Haapanen

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Kulttuuriperinnön tutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2026

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

**Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma,
kulttuuriperinnön tutkimus**

Elina Haapanen

”Me olemme kadotetun perimätiedon vartijoita”: fiktiivinen kulttuuriperintö *Dragon*

***Age: Inquisition* -pelissä**

Sivumäärät: 119

Tässä pro gradu -tutkielmassa käsittelen BioWaren kehittämää peliä *Dragon Age: Inquisition* sen fiktiivisen kulttuuriperinnön kautta. Määrittelen fiktiivisen kulttuuriperinnön kulttuuriperinnöksi, joka on olemassa jossain fiktiivisessä maailmassa joko sinne varta vasten luotuna tai kulttuuriperinnöksi muutettuna. Fiktiivinen kulttuuriperintö on kulttuuriperintöä, koska fiktiivisen maailman asukkaat ovat käyneet läpi kulttuuriperintöprosessin siinä, missä myös todellisen maailman asukkaat käyvät läpi kulttuuriperintöprosesseja. Fiktiivinen kulttuuriperintö on todellisen kulttuuriperinnön tavoin niin aineellista kuin aineetonta.

Vastaan kysymyksiin ”Mikä on fiktiivistä kulttuuriperintöä *DAI*:ssa?”, ”Miten *DAI*:n fiktiivinen kulttuuriperintö on verrattavissa todelliseen kulttuuriperintöön?” ja ”Miten fiktiivinen kulttuuriperintö luo *DAI*:ssa immersiota ja sitouttamista?” Etsin näitä vastauksia oman pelikokemukseni kautta. Teen siis kenttätöitä ja osallistuvaa havainnointia jokseenkin autoetnografisella otteella. Pääaineistoni on *Dragon Age: Inquisition*, minkä lisäksi käytän sivuaineistona pelisarjan kahta aikaisempaa osaa, *Dragon Age: Origins* ja *Dragon Age II*, sekä useita pelisarjan maailmaa käsitteleviä kirjoja. Tarkoitukseni on tämän pelin fiktiivisen kulttuuriperinnön esittelemisen lisäksi näyttää, kuinka fiktio ottaa inspiraatiota todellisuudesta, tässä tapauksessa kulttuuriperinnöllisesti, ja kuinka tärkeää tämä fiktiivinen kulttuuriperintö pelille on.

Huomaan, että fiktiivinen kulttuuriperintö on *DAI*:ssa jatkuvasti läsnä. Sitä ovat historialliset rakennukset, taide, kirjallisuus, riitit, monumentit ja niin edelleen. Erityisen keskeinen kulttuuriperinnön muoto pelissä on uskonto. Suuressa osaa näistä kulttuuriperinnöllistä esiintymistä on nähtävissä vaikutteita todellisesta kulttuuriperinnöstä. Esimerkiksi pelisarjan suurin uskonto, andrastealaisuus, lainaa paljon kristinuskoa.

Kulttuuriperinnöllä on pelissä osansa immersion ja sitouttamisen luomisessa. Se rakentaa immersiota ja sitouttamista kasvattavia kiinnostavia sekä uskottavia hahmoa. Se myös rakentaa kiinnostavaa ja uskottavaa ympäristöä. Pelin tutkiminen osoittaa, että pelaajan toimijuus liittyy usein kulttuuriperintöön, ja koska toimijuus on tärkeä tekijä sitouttamisen synnyttämisessä, korostuu myös tässä kulttuuriperinnön merkitys hyvän pelikokemuksen luomisessa.

Tulevaisuudessa *DAI*:n fiktiivistä kulttuuriperintöä voitaisiin tutkia esimerkiksi kulttuurisen omimisen, synkän kulttuuriperinnön ja kulttuuriperinnön kaupallistumisen teemojen kautta. Tämä gradu on vain pintaraapaisu pelin fiktiiviseen kulttuuriperintöön, joten mahdollisuuksia jatkotutkimukselle jää paljon.

Avainsanat: kulttuuriperintö, immersio, sitouttaminen, toimijuus

Sisällysluettelo

1	Tervetuloa Skyholdiin – Johdanto	5
1.1	Tutkimusaineisto: <i>Dragon Age: Inquisition</i>	5
1.2	Tutkimuskysymykset ja -menetelmät	7
1.3	Tutkimuskirjallisuus	10
2	Tyynien raunioiden sydän – Kulttuuriperintö	13
2.1	Orlais'ta Par Volleniin: valtiorajat kulttuureja erottamassa	13
2.1.1	Orlais	14
2.1.2	Ferelden	26
2.1.3	Muut pelin alueet ja valtiot	31
2.2	Uskonto, filosofia ja ryhmäytyminen	33
2.2.1	Andrastealaisuus	33
2.2.2	Vanhat ei-andrastealaiset ihmisuskonnot ja -yhteisöt	45
2.2.3	Haltijat ja Evarunis	51
2.2.4	Qunarit ja Qun	57
2.2.5	Kääpiöt ja Kivi	60
2.3	Kulttuuriperinnön rappio, kuvaannollisesti ja kirjaimellisesti	65
2.3.1	Kulttuuriperinnön tuhoutuminen	65
2.3.2	Kulttuuriperintö perusteluna rasismille, ksenofobialle ja syrjinnälle	71
3	Missä me kerran kävelimme – Immersiota ja sitouttamista rakentamassa	75
3.1	Elävä maailma, elävät hahmot	75
3.2	Kulttuuriperintö ja pelikokemus pelaajan käsissä	91
4	Mikä vielä viipyilee – Yhteenveto	110
	Lähteet	114

1 Tervetuloa Skyholdiin – Johdanto

Ihminen on leikkivä olento. Sanasta ”leikki” tulee helposti ensimmäisenä mieleen se, mitä lapset tekevät. Leikkiminen ei kuitenkaan kuulu vain lapsille, sillä esimerkiksi myös pelaaminen on leikkimistä. Pelaamme yhä samoja tai hyvin samankaltaisia pelejä kuin esivanhempamme aikanaan, kuten shakkia ja mahjongia, minkä lisäksi olemme kehittäneet valtaisan määrän uusia pelejä. Kun keksimme tietokoneen, aloimme hyvin pian miettiä, miten siitä voisi luoda pelivälineen, ja näin syntyivät videopelit, jotka ovat aina vain näkyvämpi osa leikkivän ihmisen arkea ja kulttuuria teollistuneessa maailmassa. Videopelien asema kulttuurissamme tekee niistä tutkimisen arvoisen aiheen.

Tässä pro gradussa tutkin *Dragon Age: Inquisition* -videopeliä, joka edustaa hyvin videopelejä kulttuurituotteina. Gradu alkaa metatekstiä sisältävällä johdannolla, minkä jälkeen se etenee ensimmäiseen käsittelykappaleeseen, jonka luonne on esittelevä ja vertaileva. Seuraavat käsittelykappaleet ovat analyttisempia ja pohdiskelevimpia. Lopulta päädytään siihen, mitä useassa fiktion muodossa, myös videopeleissä, kutsuttaisiin epilogiksi eli yhteenvetoon. Kuten monet muut pelit, *Dragon Age: Inquisition* pyörii tehtävien (quests) ympärillä, ja siksi jokaisessa pääotsikossa on teemaan sopivasti jonkin tehtävän nimi.

1.1 Tutkimusaineisto: *Dragon Age: Inquisition*

Dragon Age: Inquisition on BioWaren kehittämä ja Electronic Artsin julkaisema fantasia- ja seikkailuroolipeli vuodelta 2014. Pelin on ohjannut Mike Laidlaw, tuottanut Cameron Lee ja kirjoittanut David Gaider. Peli on saatavilla kirjoitushetkellä alustoilla Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox 360, Xbox One ja Xbox Series X|S. Peliä voi täydentää ladattavalla sisällöllä (DLC eli downloadable content). Kaikki ladattava sisältö ei ole saatavilla PlayStation 3 -ja Xbox 360-konsoleille niiden suorituskyvyn puutteen vuoksi. Osa ladattavasta sisällöstä täydentää peruspelin juonta (*Jaws of Hakkon*, *The Descent* ja *Trespasser*) ja osa antaa pelaajan hahmoille uusia haarniskoja, ratsuja ja niin edelleen (esimerkiksi *Spoils of the Avvar* ja *Spoils of the Qunari*). Peruspelin juonta täydentävä ladattava sisältö kuuluu aineistooni peruspelin ohella.

Dragon Age -franchise kattaa videopelien lisäksi muun muassa sarjakuvia, kirjoja, pöytäroolipelin ja Netflix-sarjan. Käytän joitain näistä kirjoista toissijaisena aineistonani. Pelisarjassa *Dragon Age: Inquisition* on kolmas osa. Pelisarjan viimeisin osa, *Dragon Age: The Veilguard* (2024), ilmestyi gradun kirjoittamisen aikana. Pelisarjan aiemmat osat, *Dragon*

Age: Origins (2009) ja *Dragon Age II* (2011), kuuluvat toissijaiseen aineistooni, koska ne antavat tärkeää kontekstia kolmannelle pelille. Oheispelejä ja pelisarjan uusinta osaa en käsittele ollenkaan.

Keskeinen osa peliä on oman pelihahmon luominen pelin alussa. Pelaajalla on valittavissaan neljä eri rotua: ihminen, haltija, kääpiö ja qunari. Lisäksi pelaajalla on valittavissaan kolme eri hahmoluokkaa, jotka määrittävät, mitä aseita hahmo käyttää: rogue käyttää tikaria ja jousipyssyä, soturi kahden käden aseita ja miekan sekä kilven yhdistelmää ja maagi taikuutta. Hahmon rotu ja luokka vaikuttavat pelikokemukseen, sillä muut hahmot esimerkiksi antavat kommentteja pelaajahahmon rotuun ja luokkaan liittyen. Kokemukseen ja pelin lopputulokseen vaikuttavat merkittävästi myös pelaajan tekemät valinnat pelin aikana ja jopa kahdessa edellisessä pelissä, mikäli pelaaja on pelannut näitä pelejä ja kirjautunut *Dragon Age Keep* -sivustolle, joka seuraa edistymistä peleissä ja tallentaa pelaajan tekemät merkittävät päätökset.

Pelin juonen aloittaa se, kun uskonnollinen johtaja Divine Justinia V pyrkii lopettamaan uskonnollisesta järjestöstä, orlesialaisesta Chantrystä, eronneiden temppeliritarien ja kapinallisten maagien välisen sodan järjestämällä rauhankonklaavin. Konklaavi keskeytyy ennen rauhan saavuttamista, kun temppeli, jossa konklaavi on meneillään, räjähtää mystisesti. Lukuun ottamatta pelaajahahmoa, kaikki konklaavissa läsnä olevat henkilöt, myös Divine Justinia V, menehtyvät räjähdyksessä. Tämän seurauksena temppeliritarien ja maagien välinen sota jatkuu ja Chantry jää ilman johtajaa.

Räjähdyksen yhteydessä fyysisen maailman ja Faden, eräänlaisen tuonpuoleisen, välille syntyy repeämä, jonka läpi tuonpuoleista asuttavat demonit ja henget pääsevät kulkemaan fyysiseen maailmaan aiheuttamaan tuhoa. Tällaisia pienempiä repeämiä alkaa ilmestyä ympäri Thedasta, mannerta, johon pelin tapahtumat sijoittuvat. Pelaajahahmo, jota aluksi syytetään tapahtuneesta ja jonka käteen on ilmestynyt kummallinen repeämien sulkemiseen pystyvä merkki, lähtee selvittämään todellista osaansa tapahtumiin ja palauttamaan järjestystä maailmaan niin sulkemalla repeämiä kuin etsimällä niiden aiheuttajaa kaiken kirjavien kumppaniensa kanssa. Näitä kumppaneita voi olla yhteensä yhdeksän, joskin pelaaja voi ottaa heitä mukaansa seikkailemaan kerrallaan vain kolme. Pelin yhdeksän kumppania ovat nimeltään Cassandra, Varric, Solas, Blackwall, Dorian, Sera, Vivienne, Iron Bull ja Cole.

Dragon Age -pelien läpi pelaaja kerää paljon pelimaailmaan liittyvää perimätietoa. Tämä perimätieto keräytyy Codexiin, jossa pelaaja voi käydä lukemassa sitä. Se koostuu kirjeistä,

hahmokuvauksista, historiikeista, monumenttien ja rakennusten kuvauksista, uskonnollisista jakeista ja niin edelleen. Viittaa tässä gradussa Codexiin useaan kertaan.

Selkeyden vuoksi lyhennän jatkossa pelin nimen yleisesti käytettyyn lyhenteeseen *DAI*.

1.2 Tutkimuskysymykset ja -menetelmät

Tutkimukseni aihe on fiktiivinen kulttuuriperintö *DAI*:ssa. Fiktiivinen kulttuuriperintö on kulttuuriperintöä, joka on osa jotain fiktiivistä ympäristöä, kuten kirjaa, elokuvaa tai tässä tapauksessa videopeliä. Tämän fiktiivisen ympäristön ulkopuolella sitä ei joko ole olemassa ollenkaan tai se ei ole kulttuuriperintöä. Fiktiivinen kulttuuriperintö voi siis olla jotain varta vasten fiktiivistä ympäristöä varten keksittyä tai jotain todellisesta maailmasta fiktiiviseen ympäristöön otettua ja kulttuuriperinnöksi muutettua. Se on kulttuuriperintöä, koska fiktiivisen ympäristön asukkaat, oli kyse sitten ihmisistä tai joistain muista olennoista, ovat jossain vaiheessa käyneet tai käyvät läpi kulttuuriperintöprosesin.

Kulttuuriperintö ei siis synny suinkaan tyhjästä, vaan ihmiset luovat sitä joko tietoisesti tai tiedostamatta näissä prosesseissa arvottamalla sitä ja tekemällä päätöksiä sen säilyttämisestä sekä suojelemisesta¹. Kuten todellinen kulttuuriperintö, fiktiivinen kulttuuriperintö voidaan jakaa aineelliseen ja aineettomaan kulttuuriperintöön. Esimerkiksi rakennukset ja taideteokset ovat aineellista kulttuuriperintöä, kun taas laulut ja tavat ovat aineetonta kulttuuriperintöä, oli kyse sitten fiktiivisestä tai todellisesta kulttuuriperinnöstä.

Tutkimuksessani on kolme päätutkimuskysymystä: 1. Mikä on fiktiivistä kulttuuriperintöä *DAI*:ssa? 2. Miten *DAI*:n fiktiivinen kulttuuriperintö on verrattavissa todelliseen kulttuuriperintöön? ja 3. Miten fiktiivinen kulttuuriperintö luo *DAI*:ssa immersiota ja sitouttamista? Näiden kysymysten on yhdessä tarkoitus antaa kattava kuva *DAI*:n fiktiivisen kulttuuriperinnön ominaisuuksista ja merkityksestä. Koska kulttuuriperintö on hyvin läheisessä kanssakäymisessä historian ja muun kulttuurin kanssa, luon katsauksen myös tämän pelimaailman historiaan ja kulttuuriin yleensä.

Hyvät pelit ovat usein sekä immersiviisiä että sitouttavia. Näille käsitteille on hieman erilaisia määritelmiä. Minä viittaan immersiolle sellaiseen syventymiseen videopelin maailmaan, että todellinen maailma lakkaa hetkeksi olemasta. Pelaaja astuu pelaamansa hahmon rooliin tavalla, joka hämärtää rajan hänen itsensä ja hahmon välillä. Pelaaja muodostaa ei vain

¹ Grahn 2009, 107–108.

näkemäänsä vaan myös kokemaansa virtuaalimaailmaan tunnesiteen, jolloin peli ei ole enää vain peli. Yksinkertaistettuna immersio tarkoittaa eläytymistä.

Immersion voivat rikkoa esimerkiksi ohjelmointivirheet, huonolaatuinen grafiikka, tutoriaalit, näkyvä komponenttien uudelleenkäyttäminen, mikä voi johtaa muun muassa siihen, että pelaajaa vastaan kävelee kaksi identtistä ei-pelattavaa hahmoa (NPC eli Non-Playable Character tai Non-Player Character), ja pelin asettamat rajoitteet, kuten tietyille alueille pääsyn estävät näkymättömät seinät. Kaikki nämä asiat muistuttavat siitä, että kyse on pelistä. Immersion voivat rikkoa myös epäloogiselta ja pelimaailmaan sopimattomilta tuntuvat asiat, kuten liian modernit vaatteet keskiaikaan sijoittuvassa pelissä tai äkillinen genren muuttuminen.

Sitouttava peli pitää pelaajan mielenkiintoa sekä keskittymistä yllä ja näyttäytyy ajankäytön arvoisena. Englanninkielisessä tutkimuksessa käytetään käsitteitä ”engaging” ja ”engagement”. Riippuen siitä, mikä pelaajalle on peleissä tärkeää, sitouttaminen voi rakentua sopivista haasteista, palkinnoista, miellyttävästä pelimekaniikasta, mahdollisuuksista kehittää taitojaan/hahmoaan, mielenkiintoisesta tarinasta, hahmojen välisistä suhteista, pelin herättämistä tunteista, vaikutusmahdollisuuksista tai kaikesta mainitusta.

Pelien uniikki interaktiivisuus mahdollistaa immersion ja sitouttamisen syntymisen tavalla, johon mikään muu taidemuoto ei pysty. Kaiken keskiössä on pelaajan rooli katsojan lisäksi toimijana. Tämä on teema, jota lähestyn enemmän pelitutkijana kuin kulttuuriperinnöntutkijana, mutta johon kulttuuriperintö kuitenkin tämän pelin kontekstissa merkittävästi liittyy.

Jotkut käyttävät immersiota ja sitouttamista synonyymeina tai toistensa osina. Brown ja Cairns esimerkiksi jakavat immersion videopeleissä kolmeen tasoon: sitouttamiseen, syventymiseen ja totaaliseen immersioon². Sitouttamisen esittelemisen immersion osana on perusteltua, sillä immersiota ei voi olla ilman sitouttamista. Syventymistä ja eläytymistä peliin ei voi syntyä, jos se ei pysty pitämään pelaajaa kiinnostuneena ja keskittyneenä.

Sitouttaminen ei kuitenkaan aina johda immersioon vaan se voi olla olemassa omana ilmiönään, minkä perusteella kirjoitan immersiota ja sitouttamisesta erillisinä asioina. Immersiota ja sitouttamista myös verrataan paljon flow-ilmiöön. Yhtäläisyyksiä on helppo huomata, mutta jotta flow’n ja immersion sekä sitouttamisen suhdetta voisi käsitellä

² Brown & Cairns 2004.

tarkemmin, pitäisi ensin määritellä flow'n kriteerit ja se, kuinka moni niistä pitää täytyä, mistä edes kaikki psykologit eivät ole samaa mieltä. Flow'n käsite sopii toki pelitutkimukseen, mutta koska minä en ole psykologi, minulla ei ole resursseja argumentoida käsitteen nyansseista. Siksi kirjoitan immersioista ja sitouttamisesta enkä flow'sta ja jätän ottamatta kantaa siihen, onko flow sama asia kuin immersio ja sitouttaminen.

Tutkimusmenetelmiäni ovat kenttätutkimus ja osallistuva havainnointi. Tietyllä tapaa kyse on myös autoetnografiasta, sillä käytän juuri omaa pelikokemustani aineistonani. Fiktiivisen ja digitaalisen maailman kutsuminen kentäksi on perusteltua, koska sitä voi lähestyä samoilla tavoilla kuin perinteisiä, fyysisiä kenttiä. Tutkija, joka on samaan aikaan pelaaja, astuu ympäristöön, joka ei ole hänen omansa tarkastelemaan jotain ympäristössä ilmenevää asiaa, tässä tapauksessa fiktiivistä kulttuuriperintöä. Pelatessa otetut muistiinpanot vastaavat kenttämuistiinpanoja. Riippuen aiheesta ja tutkijasta, ne voivat olla päiväkirjamuotoisia tai ranskalaisia viivoja. Päiväkirjamuotoiset muistiinpanot sopivat hyvin esimerkiksi pelikokemuksen tutkimiseen, kun taas ranskalaiset viivat sopivat oman aiheeni kaltaisiin aiheisiin, joissa tutkitaan jotain pelin sisältöä määrällisesti ja laadullisesti. Muistiinpanojen siirtäminen ja kehittäminen edelleen Excel-taulukkoon auttoi minua jäsentämään löydöksiäni. Osa löydöksistäni on faktoja, osa omia assosiaatioitani ja teorioitani, jotka perustuvat olemassa oleviin tietoihini. Olemassa olevat tietoni rajoittavat sitä, kuinka paljon pystyn pelissä näkemään viittauksia todelliseen kulttuuriperintöön – kuten kukaan muukaan, en tunne koko maailman kulttuurihistoriaa. Tutkimukseni on siis hyvin henkilökohtainen.

Havainnoinnin on oltava osallistuvaa, koska pelin tapahtumat eivät etene ilman pelaajan aktiivista toimintaa. Käsitteillä olevan pelin tapauksessa se on erittäin osallistuvaa, sillä pelaajan on tehtävä valintoja, jotka vaikuttavat pelimaailmaan ja pelin tarinaan, vaikkakin valinnanvapaus on rajallinen ja valintojen sekä tekojen seuraukset aina käsikirjoitettuja, toisin kuin perinteisellä kentällä. Tutkimukseni tarkoituksia palvellakseni tein valintoja, joiden tiesin johtavan tilanteisiin, joissa kohtaisin pelin kulttuuriperintöä mahdollisimman paljon. Tein ensimmäisen tällaisen valinnan heti pelin alussa, kun valitsin hahmoni roduksi haltijan, koska haltijoilla on paljon moninaiseen haltijakulttuuriin ja -historiaan liittyvää extradiologia. Haltijapelaajahahmo kokee kenties eniten rasismia, minkä lisäksi *Trespasser*-lisäosa käsittelee paljon haltijoiden historiaa, mihin pelaajahahmo voi haltijana reagoida enemmän kuin muut rodut. Lisäksi valitsin hahmoni luokaksi maagin, koska maagi on ainoa hahmoluokka, jolla on extradiologia ja koska maagipelaajahahmo kokee paljon ennakkoluuloja, jotka perustuvat maagien vaikeaan historiaan ja asemaan käynnissä olevan sodan toisena osapuolena. Nimesin

hahmoni leikkimielisesti Theseukseksi, viitaten englannin kielen sanaan ”thesis” eli tutkielma.

Roolini tutkijana ja peliharrastajana on sekä mahdollisuus että haaste. Oman harrastukseni tutkiminen tekee minusta aiheeni asiantuntijan, mutta myös automaattisesti subjektiivisen, etenkin, kun tutkin peliä, joka on minulle ennestään hyvin tuttu ja tärkeä. Tasapainotteleminen henkilökohtaisen intohimon ja akateemisen tutkimuksen välillä alkaa subjektiivisuuden tunnistamisesta. Minun on myönnettävä, etten voi lopettaa olemasta peliharrastaja tehdessäni tutkimusta pelistä, mutta en myöskään saa lopettaa olemasta tutkija pelatessani.

Tutkimuksellisen tavoitteen pitäminen mielessä on onneksi helppoa, sillä jo pelkästään muistiinpanojen ottaminen saa pelikokemuksen tuntumaan hyvin erilaiselta kuin silloin, kun kyseessä on harrastuksellinen pelaaminen.

1.3 Tutkimuskirjallisuus

Moneen muuhun tutkimusalaan verrattuna videopelitutkimus ottaa vasta ensiaskeliaan, koska ihmisen pitkässä historiassa videopelit ovat suhteellisesti olleet olemassa vain silmänräpäyksen ajan. Tämän silmänräpäyksen aikana on kuitenkin ehtinyt ilmestyä lukuisia tutkimuksia niin videopelien tekemisestä, sisällöstä kuin pelaajista. Myös *Dragon Age* -franchisea on tutkittu melko paljon, vaikka franchise syntyi vasta vuonna 2009. Tutkijoita ovat kiinnostaneet erityisesti sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvät kysymykset, eikä ihme, sillä jokaisessa *Dragon Age* -pelissä on LGBTQ+-hahmoja, mutta tutkimuksia on olemassa jonkin verran myös pelimaailman kulttuurista. Esittelen seuraavaksi kaksi minua inspiroinutta tutkimusta, joihin viitataan omassa tutkimuksessani.

Kristin M.S. Bezion vuoden 2014 artikkelin *Maker’s Breath. Religion, Magic, and the ‘Godless’ World of BioWare’s Dragon Age II (2011)* tutkimusfokus on *Dragon Age II* -pelin uskonto/uskomusjärjestelmien tarkasteleminen erityisesti uskonnolliseen radikalismiin ja sortoon keskittyen. Tämän tarkastelun kautta Bezio haluaa todistaa, että uskomusjärjestelmien eettisten normien sijaan peli esittää inhimilliset kohtaamiset parempana tapana määrittää sosiaalisen ja henkilökohtaisen etiikan. Inhimillisillä kohtaamisilla kirjoittaja tarkoittaa tässä yhteydessä pelaajahahmon suhdetta muihin hahmoihin, jotka ovat mahdollisia seuralaisia, sillä nämä hahmot reagoivat pelaajahahmon tekemiin valintoihin ja näin helposti myös vaikuttavat niihin. Bezio lähestyy peliä samalla tavalla kuin romaania perinteisesti lähestyttäisiin. Tämä on toimiva lähestymistapa, sillä tarinapainotteiset pelit ovat ikään kuin interaktiivisia ja visuaalisia romaaneja.

Artikkeli tulee siihen tulokseen, että pelin kehittäjät eivät suosi yhtä pelin uskontoa ylitse muiden tai esitä jotain tiettyä uskontoa pahana. Pohjimmiltaan pelin suhtautuminen uskontoon on neutraali. Sen sijaan pahana esitetään haluttomuus kompromisseihin, mikä ilmenee jokaisen uskonnon radikaaleissa edustajissa. Pelissä ilmenee, että usein uskonnollisen konfliktin molempien puolien kantoja pystytään niin oikeuttamaan kuin vastustamaan, kyse ei siis ole mistään mustavalkoisesta.

Artikkelin loppu toistaa sen, mitä jo artikkelin alussa esitetään: ystävyysuhteiden suosiminen ideologioiden sijaan on koko pelin läpi strategia, joka johtaa parempiin tuloksiin. Peli rohkaisee valitsemaan humanistisen eetoksen ennemmin kuin uskonnollisen. Lopulta kirjoittaja toteaa, että pelin tarkoitus on heijastaa nämä pelin piirteet oikeaan elämään. Pelin pohjimmainen sanoma olisi siis se, että jokaisella ideologialla on mahdollisuus muuttua vaaralliseksi radikalismiksi, on sille perusteita tai ei, ja se, että ystävyys- ja muut inhimilliset suhteet tarjoavat yksilöille suuremman variaation kokemuksia ja tukiverkkoja kuin ideologian suosiminen niiden yli. Bezion artikkeli on tutkimukselleni relevantti, koska uskonnot ovat osa kulttuuriperintöä ja näin kuuluvat käsittelemäni asioihin, myös radikaaleissa ja muuten vahingollisissa muodoissa. *DAI*:ssa uskonnot tai uskonnolliset ideologiat johtavat pahimmillaan esimerkiksi uskonsotiin, rasismiin/ksenofobiaan, väkivallantekoihin ja maailmanvalloituspyrkimyksiin.

The City in Singleplayer Fantasy Role Playing Games on Daniel Vellan ja Krista Bonello Rutter Giapponen Torinossa, Italiassa vuonna 2018 järjestetyssä DiGRA konferenssissa, *The Game is the Message*, esittämä konferenssipaperi. Vella ja Giappone käyttävät aineistonaan useita yhden pelaajan fantasiaroolipelejä, joista yksi on *Dragon Age: Origins*. Heidän tarkoituksensa on tarkastella näiden pelien kaupunkeja ja niiden kautta tunnistaa toistuvia tilallisia rakenteita, jotka määrittävät fantasiaroolipeligenrelle tyypillisiä tapoja kuvata kaupunkitiloja suhteessa muuhun ympäröivään pelimaailmaan. Lisäksi he tarkastelevat sitä, miten nämä rakenteet muovaavat pelaajahahmon olemassaoloa pelimaailmassa.

Villa ja Giappone tulevat siihen lopputulokseen, että näiden pelien tapa esittää kaupunkitilat perustuu ainakin osaksi fenomenologisen perinteen käsitteeseen kaupungista. He kuitenkin jatkavat esittämällä, että on vielä osuvampaa todeta pelien ja fenomenologisen perinteen kaupunkikäsitteiden perustuvan samaan nostalgiaan kuvitellusta rakennetusta ympäristöstä ennen teollistumista kuin todeta, että kaikkien pelien kaupunkikäsitys pohjautuu fenomenologiseen käsitykseen. Kaiken kaikkiaan, Villa ja Giappone ovat sitä mieltä, että

pelikaupungeissa näkyy aina sen sosiokulttuurisen kontekstin ideologia, jossa peli on tuotettu. Kaupungit ovat tiloja, joissa kulttuuriperintö näkyy erityisesti arkkitehtuurillisesti ja sosiaalisesti, ja kaupungit itsessään voivat olla kulttuuriperintöä, kun ajatellaan esimerkiksi pyhiinvaelluskaupunkeja. Käsittelen enemmän kokonaisia valtioita kuin yksittäisiä kaupunkeja, mutta koska kaupungit rakentavat valtion, Villan ja Giapponen tutkimus toimii hyvänä lähteenä.

2 Tyynien raunioiden sydän – Kulttuuriperintö

Tässä kappaleessa esittelen *DAI*:n fiktiivistä kulttuuriperintöä ja etsin sille vastineita todellisesta kulttuuriperinnöstä. Aloitan käsittelyn pelimaailman valtioista ja niiden ominaisista kulttuureista. Tähän käsittelyyn sisältyy muun muassa historiaa, muotia, arkkitehtuuria ja käytänteitä. Tämän jälkeen tarkastelen pelin kenties näkyvintä kulttuuriperinnön muotoa eli uskontoa sekä sen rinnalla filosofiaa ja yhteisöjä, jotka ovat muodostuneet eri uskomusten ja filosofioiden ympärille. Ajattelen uskontoa kulttuuriperinnön alakategoriana. Viimeisessä alakappaleessa käsittelen negatiivisia asioita, joita kulttuuriperintö pelissä aiheuttaa. Yksi tällainen asia on esimerkiksi rasismi. Tämän lisäksi esitän, miksi näen kulttuuriperinnön tuhoutumisen yhtenä pelin merkittävistä teemoista. Kaikkea pelissä esiintyvää fiktiivistä kulttuuriperintöä en mitenkään pysty gradussani käsittelemään, sillä kyseessä on valtaisa peli, jonka täydelliseen läpipeluuseen kuluu helposti yli sata tuntia. Näiden sadan tunnin aikana fiktiivistä kulttuuriperintöä esiintyy lähes jatkuvasti.

2.1 Orlais'ta Par Volleniin: valtiorajat kulttuureja erottamassa

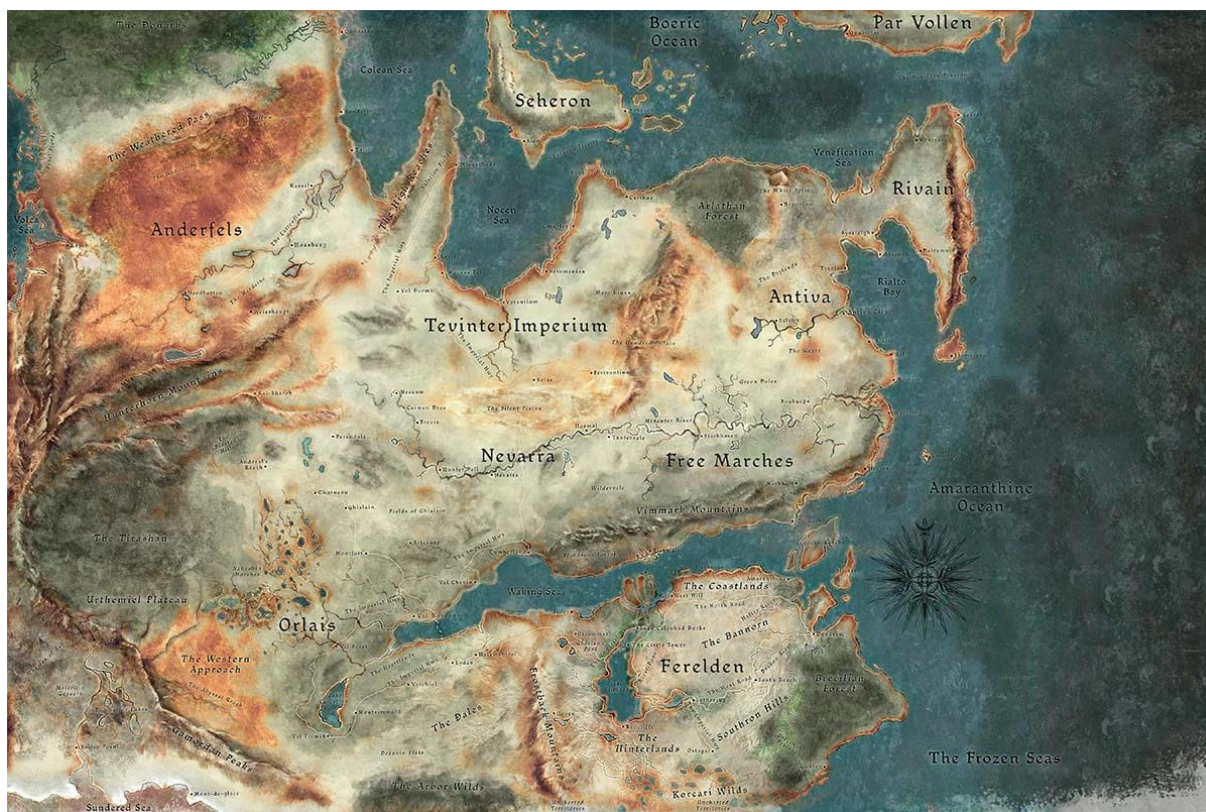
Thedas on ainoa *Dragon Age* -peleissä esiintyvä manner (ks. kuva 1). ”Thedas” on akronyyymi, joka tulee sanoista ”The Dragon Age Setting”. Tämä akronyyymi luotiin ensimmäisen pelin kehitysvaiheessa, ja sen oli tarkoitus olla vain väliaikainen nimi pelin tapahtumapaikalle, mutta nimen oltua käytössä vuosia, pelikehittäjät eivät lopulta käsikirjoittaja David Gaiderin mukaan keksineet toista nimeä, joka olisi kuulostanut oikealta.³ *DAI* sijoittuu Thedasin valtioista ennen kaikkea Orlais'hin ja Fereldeniin, joten käsittelyssä on luontevaa keskittyä niihin.

DAI:n fiktiivisten valtioiden kulttuurissa ja kulttuuriperinnössä näkyy paljon vaikutteita todellisen maailman valtioiden kulttuurista ja kulttuuriperinnöstä. Todellakin, sen sijaan, että fiktio syntyisi tyhjästä, se usein ottaa inspiraatiota jostain olemassa olevasta. *DAI* edustaa genreltään ennen kaikkea fantasiaa. Fantastisille ympäristöille ominainen piirre on, kuten Vella ja Giappone kirjoittavat fiktiivisten kaupunkien kontekstissa, eräänlainen nostalgia jotain kuviteltua kohtaan, oli kyse sitten fantasiapeleistä, -kirjoista tai -elokuvista. Tarkemmin fantasia lainaa usein keskiaikaista tai aikaista modernia Eurooppaa.⁴ Länsimaisessa

³ Gaider 2022.

⁴ Vella & Giappone 2018, 2–3.

kulttuurissa keskiaikaisen ja aikaisen modernin Euroopan romantisoiminen ja lainaaminen on melko yleinen ilmiö, joka syntyi jo paljon ennen meidän aikaamme (ajatellaan esimerkiksi 1800-luvun ritarieromantiikan paluuta). Koska emme kuitenkaan voi olla täysin varmoja siitä, millainen mennyt maailma oli, fantasiassa on kyse lainaamisen ja adoptoimisen lisäksi tulkinnasta, uudelleen kontekstualisoimisesta ja muokkaamisesta. Vaikka fantasia ottaa inspiraatiota ennen kaikkea menneisyydestä, se on myös kanssakäymisessä nykyisyyden kanssa, ja se niin ikään tulkitsee ja muokkaa modernin maailman piirteitä.⁵



Kuva 1. Thedasin kartta. Kuva: Dragon Age: The World of Thedas Volume 1.

2.1.1 Orlais

Orlais on lounaisessa Thedasissa sijaitseva keisarikunta, joka tunnetaan erityisesti korkeakulttuuristaan, kuten kaunotaiteesta ja teatterista. Pelin tapahtumien aikaan Orlais on Thedasin suurin ihmisasutettu valtio, jolla on merkittävästi vaikutusvaltaa koko mantereella, vaikkakin se on sisällissodassa. Sota syttyi noin vuosi ennen pelin alkua, ja sen taustalla on vallanperimyskiista keisarinna Celene Valmont I:n ja hänen serkkunsa suurherttua Gaspard de Chalonsin välillä. Sisällissota tunnetaan myös nimellä leijonien sota, sillä sekä Valmontin että

⁵ Vella & Giappone 2018, 3.

Chalonsin suvun sinetissä on leijona tai leijonia. Leijonien käyttäminen vaakunoissa on hyvin yleinen käytäntö myös tosimaailman valtioissa, kuten Suomessa. Käsittelen sisällissodan lopputulosta kappaleessa 3.2.

Orlais'n kuningaskunta syntyi, kun isältään Maferathilta (ks. 2.2.1) alueen saanut Isorath yhdisti alueen ihmisheimot vastoin heidän tahtoaan pyrkimyksensä luoda yhtenäinen, voimakas valtio, joka pystyisi puolustautumaan, mikäli alueen heimojen entiset liittolaiset ja sittemmin alueelta poisajetut toista ihmisvaltiota asuttavat teivinteriläiset yrittäisivät valloittaa sen, kuten he olivat tehneet menneisyydessä. Samalla Isorath perusti Val Royeaux'n Orlais'n pääkaupungiksi, joka se yhä on.⁶

Isorathin vaimo, Jeshavis, joka oli syntyjään heimolainen, raivostui miehensä toimista. Hän huijasi jo aikaisemmin aluetta havitelleen Veraldanin, Isorathin veljen, tappamaan sekä Isorathin että Isorathin lapset, minkä jälkeen hän meni Veraldin kanssa naimisiin ennen tämänkin tapattamista. Näin Jeshaviksesta tuli Orlais'n hallitsija, joka tätä nykyä tunnetaan Orlais'n äitinä.⁷ Pitkään Jeshaviksen jälkeen Orlais'ta hallitsi niin ikään aina nainen, kuningatar, jonka heimot valitsivat, mutta ei aina yksimielisesti ja väkivallattomasti⁸.

Keisarikunta ja nykyisen kaltainen mahti Orlais'ta tuli vuosikymmeniä valtion perustamisen jälkeen, kun silloisen kuningattaren poika, Kordillus Drakon, lähti laajentamaan valtiota yhdistämällä samaan jumalaan uskovia kultteja ja valloittamalla alueita lähivaltioista⁹. Orlais jatkoi laajentumispyrkimyksiä pitkään Drakonin ajan jälkeen sotimalla useita ulkovaltoja sekä muita rotuja vastaan, toisinaan onnistuneesti, mutta tätä nykyä moni joskus Orlais'n vallan alla ollut alue on itsenäistynyt tai otettu takaisin siihen valtioon, johon se ennen Orlais'n miehitystä kuului. Esimerkiksi The Dales -nimellä tunnettu alue on kuitenkin jäänyt Orlais'n haltuun. Tämä laaja alue kuului ennen haltijoille, ja haltijaperintö näkyy siellä yhä niin paikkojen nimissä kuin lukuisissa raunioissa. Käsittelen alueen haltijahistoriaa tarkemmin erityisesti kappaleessa 2.3, joka keskittyy kulttuuriperinnön tuhoutumiseen ja nurjapuoliin. Alueen historialla on erityisen suuri merkitys omalle hahmolleni, joka on haltija.

Pääkaupunkina ja keisarin tai keisarinnan asuinpaikkana Val Royeaux on Orlais'n tärkein kaupunki. Se on myös yksi koko Thedasin suurimmista kaupungeista. Kaupungin

⁶ BioWare 2013, 45, 47, 63; Codex Entry: Not of Heroes: The Death of Diversity.

⁷ BioWare 2015, 15; Codex entry: Jeshavis, Mother of Orlais.

⁸ BioWare 2015, 21.

⁹ BioWare 2013, 56; BioWare 2015, 21.

kansainvälinen arvo on huomattava, koska moni merkittävä järjestö pitää siellä päämajaansa. Orlesialaisen Chantryn, Thedasin suurimman uskonnollisen järjestön (ks. 2.2.1), istuin sijaitsee Val Royeaux'n Suuressa katedraalissa, mikä tekee kaupungista myös tämän uskonnollisen järjestön pääkaupungin, ikään kuin Vatikaani on katolisen kirkon pääkaupunki. Myös temppeeliritarien päämajan voidaan ajatella sijaitsevan Val Royeaux'ssa, White Spire -nimisessä tornissa, mistä järjestön johtaja hallinnoi. White Spire on myös se paikka, minne eläköityvät temppeeliritarit vetäytyvät. Tornia asuttavat lisäksi Val Royeaux'n maagit, koska paikallinen Circle (ks. 2.2.1 ja 2.3.2) sijaitsee siellä. Paramilitäärinen Seekers of Truth -järjestö (ks. 2.2.1) pitää niin ikään päämajaansa Val Royeaux'ssa.

Val Royeaux'sta tekee kulttuurisesti merkittävän kaupungin myös se, että siellä sijaitsee Orlais'n yliopisto ja Grand Royeaux -teatteri. Keisarinna Celenen ansiosta melko vapaamieliseksi kehittynyt yliopisto, jossa jotkut Thedasin parhaista oppineista ovat opettamassa, tarjoaa mitä laadukkainta koulutusta ennen kaikkea aatelisnuorille, jotka saapuvat yliopistoon Thedasin eri kolkista, mutta myös erityisen lupaaville rahvaan edustajille, mikäli he onnistuvat saaman aatelisen sponsorin¹⁰. Kuten tosimaailman yliopistot, yliopisto julkaisee runsaasti tutkimuksia, toisinaan tilaustyönä.

Val Royeaux on hyvä esimerkki fiktiivisestä kaupungista. Vella ja Giappone kirjoittavat fiktiivisistä kaupungeista ideologiien sävyttäminä käsityksinä todellisista kaupungeista, joista fiktiiviset kaupungit saavat inspiraationsa. Tämä ei tarkoita vain arkkitehtuurin ja infrastruktuurin lainaamista vaan myös kaupunkielämisen lainaamista, sillä kaupunki on ennen kaikkea eletty tila. Jotta voisimme kokea pelin fiktiivisen kaupungin realistisena kaupunkina, meidän pitää pystyä tekemään siellä asioita, jotka me liitämme todellisessa maailmassa kaupungissa elämiseen. Videopelit ovat ehkä viihteen muodoista immersiivisin, mistä huolimatta olemme aina pohjimmiltamme pelimaailman virtuaalisen todellisuuden ulkopuolella; täten olemme myös erillämme asioista, joita teemme pelien fiktiivisissä kaupungeissa. Jotta tämä erillisuus kävisi järkeen ja immersio säilyisi, pelaajahahmo on usein kaupungissa ulkopuolisen asemassa.¹¹ Tämä pitää paikkansa myös Val Royeaux'n tapauksessa.

Vella ja Giappone esittelevät neljä piirrettä, jotka ovat keskeisiä hyvän pelikokemuksen luomisessa fiktiivisen kaupungin kautta. Ensimmäinen niistä on keskittäminen. Kaupungit

¹⁰ BioWare 2015, 251; Codex entry: Empress Celene Velmont; Weekes 2014, ch. 1.

¹¹ Vella & Giappone 2018, 2, 4–5.

ovat usein alueiden keskipisteitä, mikä korostuu fantasiapeleissä, koska niiden pelattavat alueet laajenevat yleisesti kaupunkien ulkopuolelle. *DAI*:n pelattavista alueista Val Royeaux todellakin on melko keskellä. Keskeisyyttä voi myös korostaa jokin korkea rakennus, kaupungin keskipiste, joka aina edustaa symbolisesti jotain, kuten poliittista tai uskonnollista auktoriteettia. Val Royeaux'ssa tämä rakennus olisi varmasti orlesialaisen Chantryn Suuri katedraali, joskin pelaaja ei sitä tässä pelissä pääse näkemään. Kaupungin keskeisyyteen liittyy myös se, kuinka se on usein määränpää, jota kohti pelaaja työskentelee ja jonne pääseminen vaatii jonkin tekemistä, joskin ei aina. Todellakin, Val Royeaux on pelaajalta aluksi suljettu alue, jonne pääseminen vaatii vaikutusvallan keräämistä. Kaupunkiin pääseminen on tärkeää, sillä inkvisitio tarvitsee liittolaisia, ja temppeliritarit tai Chantry Val Royeaux'ssa voisivat niitä tarjota. Keskeisiä kaupungit voivat olla myös siksi, että auktoriteetti ja talous keskittyvät sinne. Kuten mainittu, Val Royeaux'ssa sijaitsee usean auktoriteetin päämaja, minkä lisäksi se on tärkeä paikka kaupankäynnille.¹²

Toinen piirre on rajanveto sisä- ja ulkopuolen välillä. Kaupunki edustaa meitä, turvaa ja sivilisaatiota, kun taas sen ulkopuoli edustaa niitä, vaaraa ja villeyttä. Joskus raja sisä- ja ulkopuolen välillä on tekninen: siirtyminen kaupunkiin voi vaatia latausruudun, koska kaupunki on täysin oma pelikarttansa. Val Royeaux on tällainen alue. Raja voi ilmentyä myös muurina, joka suojaaa kaupunkia. Val Royeaux'n on niin ikään muurin ympäröimä. Kaupunkien asema määränpäänä ja vaikeapääsyisenä paikkana on keskeisyyden edustamisen lisäksi osa sisä- ja ulkopuolen erittelyä. Missä pelaajahahmo sijaitsee pelimaailman voimatasapainossa? Onko hänellä oikeus päästä kaupunkiin? Yleensä pelaajahahmo edustaa sisäpuolen sijaan ulkopuolta, kuten todettu, ja näyttäytyy siksi uhkana, jonka on ansaittava oikeus päästä kaupunkiin.¹³ Val Royeaux'n Chantryn ja temppeliritarien vihamielinen suhtautuminen pelaajahahmoon ja tämän kumppaneihin pitää yllä kokemusta ulkopuolisuudesta huolimatta sitä, että pelaajahahmo on tekojensa kautta ansainnut oikeuden päästä kaupunkiin.

Kolmas piirre on liike. Pelaajahahmo kulkee kaupungissa jalan teitä tai polkuja, usein kohti jotain kohdetta, kuten tehtävää. *DAI*:ssa pelattava osa Val Royeaux'sta on melko pieni eikä vaadi paljon liikettä. Pelaajahahmo on kuitenkin liikkuva myös siinä mielessä, että häntä ei ole sidottu tiettyihin kaavoihin, kuten NPC-hahmot, niin teknisesti kuin tarinallisesti;

¹² Vella & Giappone 2018, 7.

¹³ Vella & Giappone 2018, 8–9.

ajatellaan esimerkiksi kauppaa pitävää NPC:tä, joka on koodattu pysymään kaupan sisällä tai vartijaa, joka tarinallisesti noudattaa vahtivuoronsa vaatimaa reittiä eikä saa poiketa siltä.¹⁴

Viimeinen piirre on kohtaaminen. Kaupungit ovat paikkoja, joissa pelaajahahmo kohtaa muita hahmoja, ja erilaisuudet, kuten eri rodut ja ideologiat, kohtaavat usein toisensa¹⁵. Val Royeaux'ssa pelaajahahmo kohtaa niin kauppiaita, Chantryn edustajia, temppeleitä kuin mahdollisia liittolaisia. Erilaisuuden kohtaaminen on kuitenkin minimaalista. Haltijat on eristetty ihmisasukkaista slummiin, ja vallitseva ideologinen ilmapiiri on monotoninen.

Orlais'n yhteiskunnassa vallitsee näkyvä luokkajako. Ylimystö nauttii erittäin tuhlaillevasta elämästä, kun taas rahvas joutuu tekemään työtä selvitäkseen, usein nimenomaan ylimystölle, ja tarpeen tullen sotimaan ylimystön sotia vastoin tahtoaan, kuten käy Orlais'n sisällissodassa.¹⁶ Monet ylimystön titteleistä, kuten markiisi, kreivi ja paroni, jotka ovat tuttuja Euroopan historiasta sekä nykyhetkestä, ovat periytyviä, minkä lisäksi Council of Heraldry -järjestö myöntää niitä¹⁷. Tämä mahdollistaa rahvaan nousemisen aatelistoon meritokraattisesti, joskin se on harvinaista. Orjuus on Orlais'ssa teoriassa laitonta, mutta käytännössä erityisesti haltijapalvelijoiden asema ei ole paljon orjan asemaa parempi¹⁸. Kuten monessa muussa ihmisvaltaisessa valtiossa, haltijat on pakotettu elämään muusta yhteiskunnasta erillään muurien takana alienageissa, joita voisi verrata slummeihin ja gettoihin. Ei ole ihme, että kaikki orlesialaiset eivät näe Orlais'ta niin loisteliaana paikkana kuin se yleisesti esitetään.

Historia tuntee lukuisia esimerkkejä Orlais'n kaltaisista luokkayhteiskunnista, mutta erityisesti Orlais muistuttaa vallankumousta edeltänyttä Ranskaa, jossa ylimystö ja kirkon edustajat elivät mukavaa elämää ja rahvas kärsi korkeista veroista, raskaasta työnteosta ja vähemmistä oikeuksista valtion ollessa valtavissa veloissa sotien jälkeen. Nämä velat lankesivat rahvaan niskaan, koska aatelistolla ja papistolla oli verovapaus, mikä olikin yksi syy vallankumouksen syttymiselle. Kuten Orlais'ssa, Ranskassakaan ei tuohon aikaan enää ollut maaorjuutta, mutta erityisesti talonpojat elivät kuin orjat ikään, nälässä ja lähes varattomina, kun suurin osa heidän tuloistaan meni veroihin.¹⁹ Erityisesti haltijat ovat kuin

¹⁴ Vella & Giappone 2018, 10–12.

¹⁵ Vella & Giappone 2018, 12.

¹⁶ BioWare 2013, 60; Gaider 2011, 350.

¹⁷ Codex entry: Council of Heraldry.

¹⁸ Gaider 2009, 333.

¹⁹ Kohi, Palo, Päivärinta & Vihervä 2010, 113–114.

Orlais'n talonpoikia, mutta myös ihmisraivas elää huomattavasti ihmisylimystöä kurjemmissa oloissa.

Yhtäläisyydet Ranskan kanssa eivät jää yhteiskuntajakoon. Monet orlesialaiset nimet, niin paikkojen kuin ihmisten, kuulostavat ranskalaiselta, ja orlesialaisilla on hyvin ranskalainen aksentti. Orlais'n virallinen kieli onkin ranska, joskin siitä ei puhuta ranskana, kuten englannistakaan ei puhuta englantina vaan yleiskielenä, koska Ranskaa ja Englantia ei pelimaailmassa ole olemassa. Pelin kehittäjät ovat myöntäneet Ranskan lähtökohdakseen Orlais'n luomisvaiheessa, mutta ei päätepisteeksi, mikä on pelissä käytännössä huomattavissa esimerkiksi muodissa ja arkkitehtuurissa²⁰.

The Grand Game on yhtä keskeinen osa Orlais'n ylimystön elämää kuin ylellisyyksistä nauttiminen. Tämän ”pelin” tarkoitus on päihittää muut pelaajat, jotka siis ovat muita ylimystön edustajia, oman aseman parantamiseksi. Peliin sisältyy paljon juonittelua ja petturuutta, joskus jopa salamurhia. Kaikki on sallittua, kunhan ei jää kiinni. Esimerkiksi tanssiaisten järjestäminen voi olla osa peliä: paikalle kutsutaan niin liittolaisia kuin vihollisia, joista voi tanssiaisten aikana yrittää saada selville heikkouksia ja salaisuuksia.²¹

Teatteri on merkittävä osa niin orlesialaista kulttuuria kuin politiikkaa. Grand Royeaux -teatteri on keisarikunnan kuuluisin, ja siellä esitetään usein ajankohtaisiin aiheisiin poliittisesti kantaa ottavia näytelmiä. Orlesialaiseen teatteriperinteeseen kuuluu se, että kaikki näyttelijät käyttävät maskeja, jotka määrittävät heidän hahmojensa sukupuolen ja roolin. Esimerkiksi naisnäyttelijä käsitetään siis mitään kyseenalaistamatta mieshahmoksi ja haltijanäyttelijä ihmishahmoksi, mikäli heidän käyttämänsä maskit näin viestivät.²²

Muut kuin orlesialaiset pitävät tätä perinnettä kummallisena, mutta tosimaailmassa se on hyvinkin tuttu. Käytämme yleisesti teatterin ja draaman symbolina kahta maskia, joista toinen on vääntynyt liioiteltuun virneeseen ja toinen murheelliseen kasvoniilmeeseen. Nykyteatterin symboli ei suinkaan ole syntynyt sattumalta, vaan sen juuret ovat antiikkisessa teatterissa. Tuntemme kaksi maskia liitetään yleisesti mutta virheellisesti klassiseen antiikin Kreikan teatteriin, jonka voidaan ajatella luoneen eurooppalaisen teatteriperinteen ja jolle maskien käyttäminen oli todellakin ominaista, mutta jonka maskit olivat alun perin ilmeisesti huomattavasti neutraalimpia. Teatterin symbolina käytettyjen maskien kaltaiset maskit tulivat

²⁰ Kirby 2014.

²¹ BioWare 2013, 60; BioWare 2014, 109, 125.

²² Codex Entry: A Compendium or Orlesian Theater.

Kreikassa käyttöön todennäköisesti vasta myöhäisklassisena ja hellenistisenä aikakautena.²³ Näihin väitteisiin liittyy epävarmuutta, koska yksikään teatterissa käytetty kreikkalainen maski ei ole säilynyt tähän päivään – ne nimittäin tehtiin hajoavista materiaaleista. Käsitys antiikin Kreikan teatterimaskeista perustuu siis itse maskien sijaan niiden aikalaisrepresentaatioihin, kuten vaasimaalauksiin, terrakottakopioihin ja vähäisiin kirjallisiin lähteisiin.²⁴

Tutkijoilla on eri teorioita siitä, miksi antiikin kreikkalaiset käyttivät teatterissa maskeja. Jotkut uskovat syyn olleen ainakin osaksi akustinen, eikä ilman hyviä perusteluita. Kreikkalaiset teatterit olivat ulkoilmateattereita, joissa katsomo oli kaarimainen. Tällainen teatteri herättää kysymyksen siitä, miten katsojat pystyivät kuulemaan näyttelijät, jotka olivat pakosti aina selin tai sivuttain osaan katsojista tilassa, joka ei eristänyt ääniä. Näyttelijöiden käyttämät maskit mahdollisesti vastaavat tähän kysymykseen. Cohen kollegoineen loi vuonna 2006 replikoita kreikkalaisten käyttämistä teatterimaskeista, jotka he veivät sitten kokeiluun kreikkalaista teatteria vastaavaan ulkoilmateatteriin. Tässä kokeilussa he huomasivat, että katsojat kuulivat maskeja käyttävät näyttelijät yhtä selkeästi selin kuin katsojia kohti kääntyneenä. Ilman maskeja katsojat eivät kuulleet näyttelijöitä, mikäli he olivat selin. Kokeilun perusteella maskit olisivat siis voineet tarjota kreikkalaisille näyttelijöille enemmän vapautta sen suhteen, kuinka paljon he pystyivät liikkumaan lavalla ilman vaikutuksia kuuluvuuteen.²⁵

Tsilfidis, Vovolis, Georganti ja Mourjopoulos kirjoittavat maskien akustisten ominaisuuksien lisäksi erityisesti tragedianäytelmien kontekstissa siitä, kuinka näyttelijöiden näkökenttää rajoittavat maskit saattoivat auttaa heitä keskittymään ja kuuntelemaan muita näyttelijöitä paremmin sekä käyttämään vartalotaan tavoilla, jotka poikkesivat heidän tavanomaisista tavoistaan käyttää vartalotaan ja sopivat heidän esittämiinsä rooleihin. Nämä tutkijat argumentoivat myös, että jokseenkin ilmeettömät maskit mahdollistavat sen, että katsojat pystyivät näkemään niissä tarinaan sopivia eri ilmeitä. Lisäksi maskit mahdollisesti vaikuttivat esityksiin tekemällä niistä vähemmän yksilö- ja näyttelijäkeskeisiä.²⁶ Olipa maskeilla myös tehtävä sukupuolen määrittäjänä, sillä kaikki näyttelijät olivat antiikin Kreikan teatterissa miehiä²⁷. Ehkä tärkein maskien tehtävä oli kuitenkin tuoda myyttiset

²³ Mathews 2015, 14; Monaghan 2023, 2–5.

²⁴ Cohen 2007, 1; Dubay 2022, 75.

²⁵ Cohen 2007, 2–3.

²⁶ Georganti, Mourjopoulos, Tsilfidis & Vovolis 2013, 83–84.

²⁷ Bennett 2012, 3.

hahmot eloon antamalla niille fyysisen hahmon. Näytelmän aikana näyttelijöistä tuli maskien kautta näiden hahmojen manifestaatioita.²⁸

Maskien käyttäminen on tuttu käytänte erityisesti myös japanilaisesta nō-teatterista, jota harjoitetaan edelleen. Nō-maskien tekemisellä on pitkät ja tarkat perinteet, mikä kertoo paljon siitä, kuinka pyhinä näitä maskeja on aina pidetty. Suuressa osaa nō-teatterin näytelmistä vain pääosan esittäjä, shite, käyttää maskia. Näytelmän aikana shitestä tulee esittämänsä hahmon henki, missä maski auttaa, sillä uskomusten mukaan maskin tekijä on sisällyttänyt maskin esittämän hahmon hengen siihen sen tekoprosessissa.²⁹ Nō-teatterissa ja nō-maskeissa on siis hyvin paljon kyse perinteistä ja hengellisyydestä.

Orlais'n teatterissa maskeja käytetään siksi, että maskeilla on merkittävä rooli orlesialaisen ylimystön jokapäiväisessä elämässä. Paljaat kasvot nähdään moukkamaisina, minkä vuoksi ylimystö ja heidän palvelijansa käyttävät julkisilla paikoilla aina maskeja. Nämä maskit kertovat käyttäjiensä sosiaalisesta asemasta sekä suvusta, sillä maskit ovat periytyviä.³⁰

Maskien koristeellisuus on verrattavissa erityisesti esimerkiksi venetsialaisiin karnevaalimaskeihin, joiden käyttötarkoitus on kuitenkin perinteisesti ollut hyvin erilainen: siinä, missä orlesialaiset maskit kertovat käyttäjänsä identiteetistä, venetsialaiset karnevaalimaskit piilottivat sen, sillä karnevaalin aikana aatelisto ja rahvas olivat yhtä ja nauttivat anonymiteetin suojissa asioista, kuten syrjähyppyistä, joista he eivät normaalisti olisi voineet nauttia³¹.

Orlais'n dramaattisessa ja taidokkaassa arkkitehtuurissa on tiedettävästi käytetty inspiraationa gotiikkaa³², mikä näkyy esimerkiksi näyttävissä lasimaalauksissa (ks. kuvat 2 ja 3), mutta suoria viitteitä löytyy myös antiikin Rooman arkkitehtuuriin. Emprise du Lionin kuumien lähteiden rakennelmat muistuttavat hyvin paljon amfiteattereita, erityisesti niistä tunnetuinta eli Colosseumia (ks. kuva 4). Myös Exalted Plainsin haltijarauniot näyttävät siltä, että niistä olisi joskus voinut muodostua amfiteatterin kaltainen rakennus. Keisarinnan loistokkaan Talvipalatsin kultaa ja raskaita kankaita käyttävien sisätilojen esikuvana on kenties ollut joitain tosimaailman palatseja, kuten Versailles tai Pietarin Talvipalatsi, josta pelin Talvipalatsi lienee saanut ainakin nimensä. Palatsin julkisivu on niin fantastinen, että sen

²⁸ Mathews 2015.

²⁹ Mathews 2015.

³⁰ BioWare 2014, 109, 125.

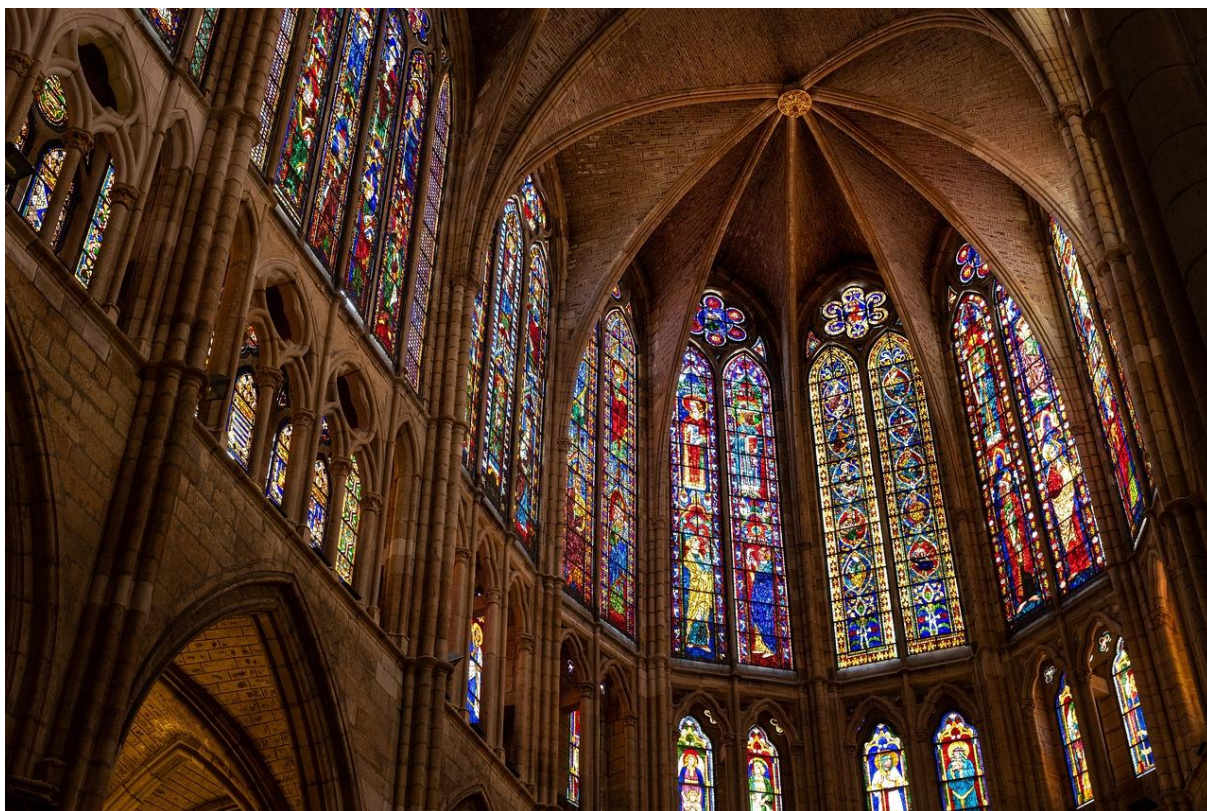
³¹ Bertrand 2020, 79, 81, 83, 86.

³² BioWare 2014, 109.

kaarissa, symmetriassa ja värien käytössä on huomattavissa vain pieniä viitteitä gotiikkaan ja barokkiin (ks. kuvat 5 ja 6).



Kuva 2. Lasimaalauksia Skyholdissa. Ylimpänä on gotiikalle erittäin tyypillinen ruusuikkuna. Pelaaja voi sisustaa Skyholdia erilaisilla ikkunoilla, valtaistuimilla ynnä muilla. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.



Kuva 3. Lasimaalauksia Léonin katedraalissa, Espanjassa. Kuva: reperucho, Pixabay.



Kuva 4. Emprise du Lionin "amfiteatteri". Kuvakaappaus: Elina Haapanen.



Kuva 5. Keisarinna Talvipalatsin sisätilat. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.



Kuva 6. Keisarinna Talvipalatsin ulkopuoli. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

Orlesialaisen ylimystön muoti on näyttävää ja kallista. Vaatteissa käytetään statuksesta viestiviä hienoja ja värikkäitä kankaita. Miesten muodissa on nähtävissä vaikutteita esimerkiksi elisabetilaisesta muodista – korkeat kaulukset, röyhelöt ja sukkahousut ovat kaikki yleisiä (ks. kuvat 7 ja 8). Naisten uniikille muodille on vaikeampi löytää suoria vastineita³³. Monet asut muistuttavat enemmän naamiaisasuja kuin mitään historiasta tuntemiamme tyylejä, mutta voimme ajatella dramaattisten päähineiden, mekkojen leveyden, värien käytön ja v-mallisten yläosien tulleen jostain 1700- ja 1800-luvuilta (ks. kuva 9).



Kuva 7. Orlesialaisia herrasmiehiä pukeutuneena perinteikkäisiin myllynkivikauluksiin. Keskellä keisarinna Celene. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

³³ Käytin hakutyössäni Fashion History Timeline -verkkosivustoa.



Kuva 8. Elisabet I:n sihteerinä toiminut valtiomies Sir Francis Walsingham myllynkivikauluksessa. Kuva: John de Critz.



Kuva 9. Orlesialaista naisten muotia. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

Pelaajahahmo ja hänen kumppaninsa käyttävät Orlais'hin rauhanneuvotteluihin matkustaessaan punakultaisia univormuja, jotka muistuttavat hyvin paljon Britannian armeijan juhlaunivormuja. Yhtäläisyyksiä on erityisen paljon prinssi Williamin hääasun kanssa. Sen lisäksi, että hän pukeutui Irish Guardsin everstin punakultaiseen univormuun, hän käytti sukkanauhatarikunnan sinistä nauhaa, jollainen kuuluu myös peliunivormuihin (ks. kuvat 10 ja 11).



Kuva 10. Theseus pukeutuneena juhlaunivormuun. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.



Kuva 11. Prinssi William Irish Guardsin univormussa. Kuva: Magnus D, Flickr. Kuvan rajaus: Elina Haapanen.

2.1.2 Ferelden

Ferelden on feodaalinen monarkia³⁴ kaakkoisessa Thedasissa, aivan Orlais'n naapurissa. Ferelden jakaa paljolti historiansa Orlais'n kanssa. Alun perin aluetta asuttivat Alamarriheimot (ks. 2.2.2), jotka taistelivat toisinaan keskenään, mutta liittoutuivat, kun Tevinter hyökkäsi alueelle, kuten se oli hyökännyt Orlais'hin, ja valloitti sen³⁵. Avvarilainen Maferath päätyi lopulta sopimukseen Tevinterin hallitsijan Hessarianin kanssa. Tässä sopimuksessa hän sai haltuunsa alueet, jotka nykyään käsittävät Fereldenin, Orlais'n, Nevarran ja Free Marchesin. Hän jakoi nämä alueet itsensä ja poikiensa kesken. Siinä, missä Isorath sai haltuunsa Orlais'n, Maferath jätti itselleen Fereldenin, joskin hänen hallintoaikansa jäi lyhyeksi.³⁶ Alueen Alamarri-heimot jatkoivat sotimista keskenään vailla yhteistä vihollista, kunnes mies nimeltä Calenhad Theirin yhdisti nämä heimot ja tuli Fereldenin ensimmäiseksi kuninkaaksi. Sittemmin itsenäistyminen alueen vallanneesta Orlais'ta vakiinnutti Fereldenin valtiona.³⁷

Nykyään Ferelden jakautuu feodaalisesti lääneihin: teyrnireihin, arlingeihin ja banneihin, joissa teyrnit, arlit (vrt. earl eli jaarli) ja bannit (vrt. ban eli baani) hallitsevat, mutta vastaavat ylemmilleen³⁸. Näistä lääneistä erityisen merkittäviä ovat esimerkiksi Redcliffe- ja Denerim-kaupungit. Redcliffe sijaitsee Hinterlands-laaksossa, joka kärsii pelin tapahtumien aikaan maagien ja tempeliritarien välisestä sodasta. Se on Arl Teagan Guerrenin arling, joskin pelin vihollishahmot häävät hänet sieltä pois. Kylä on nimetty sitä ympäröivien punertavien kallioiden mukaan. Yhdistyneessä Kuningaskunnassa on samanniminen piirikunta, joka on niin ikään nimetty ympäröivien kallioiden mukaan³⁹.

Redcliffestä tekee merkittävän sen sijainti: se sijaitsee kahden naapurivaltion, Orlais'n ja Orzamarrin, välissä, mikä tekee siitä ulkomaankaupan keskuksen. Lisäksi siellä sijaitseva linnake on koko Fereldenin puolustukselle tärkeä, sillä se valvoo ainoaa maatietä Fereldeniin. Näemme siis Redcliffessä hyvän pelikokemuksen luovia fiktiivisen kaupungin piirteitä, erityisesti keskeisyyttä. Redcliffessä myös esiintyy useita fiktiiviselle fantasiakaupungille tyypillisiä, keskiaikaisesta Euroopasta lainattuja paikkoja, joita Vella ja Giappone luettelevat:

³⁴ Codex entry: Politics of Ferelden.

³⁵ BioWare 2013, 12; Codex entry: Culture of Ferelden.

³⁶ BioWare 2013, 113; BioWare 2015, 15.

³⁷ Codex entry: History of Ferelden: Chapter 1; Codex entry: History of Ferelden: Chapter 2.

³⁸ Codex entry: Politics of Ferelden.

³⁹ Bristol City Council 2008, 2.

kaupat, taverna, auktoriteettiin liittyvä rakennus, temppeli ja kodit⁴⁰. Ferelden yleisesti muistuttaa enemmän perinteistä, keskiaikaa lainaavaa fantasiavaltiota kuin poikkeuksellisempi Orlais.

Denerim on Fereldenin pääkaupunki ja kuninkaallisen perheen arling. Sitä pidetään pyhänä kaupunkina, sillä sen uskotaan olevan merkittävän uskonnollisen henkilön, Andrasten (ks. 2.2.1), synnyinpaikka⁴¹. Myös yksi pelaajan mahdollisista kumppaneista, Sera, on kotoisin sieltä. Kaupungin merkittävydestä huolimatta pelaaja ei tässä pelissä pääse matkustamaan sinne, joskin se on pelattava alue pelisarjan ensimmäisessä pelissä.

Pelaajalle erityisen tärkeitä paikkoja Fereldenissä ovat Haven ja Skyhold, jotka toimivat vuorollaan pelaajan tukikohtina. Molemmat sijaitsevat Frostback-vuoristolla, joka on Orlais'n ja Fereldenin luonnollinen raja. Haven on pieni kylä, jossa pyhiinvaeltajat ovat usein pysähtyneet lepäämään matkalla Temple of Sacred Ashes -temppeliin. Skyhold on suuri linnoitus, joka on historian saatteessa ollut useissa käsissä. Vaikka kumpikaan paikka ei ole kaupunki – Haven on kylä ja Skyhold on linnoitus – niissä on nähtävissä Vellan ja Giapponen listaamia hyvän pelikokemuksen luovia fiktiivisen kaupungin piirteitä. Molemmat sijaitsevat aivan pelattavan alueen keskellä, Orlais'n ja Fereldenin välissä. Nämä paikat eivät ole pelaajalta aluksi suljettuja määränpäitä, mutta ne ovat tukikohtia, paikkoja, joihin pelaaja palaa usein, ja siksi keskeisiä. Niissä pelaaja voi kerätä voimiaan ja suunnitella seuraavaa liikettään. Molemmat ovat erillään ulkopuolesta omina pelikarttoinaan, minkä lisäksi niitä suojelee seinät. Pelaajahahmo voi liikkua näissä paikoissa vapaasti ja kohdata kumppanilahmojensa lisäksi esimerkiksi kauppiaita. Rodullisesti ja ideologisesti nämä paikat ovat moninaisia: paikalla on jokaisen rodun edustajia ja uskonnollisesti sekä poliittisesti eriäviä mielipiteitä.

90 % Fereldenin asukkaista edustaa samaa uskontoa, orlesialaista Chantryä (ks. 2.2.1)⁴². Yhteiskunta jakautuu yhä Alamarri-perinteiden mukaan ylimystöön ja maallikkoihin, joskin ei aivan yhtä radikaalisti kuin Orlais'ssa. Ylimystön tittelit ovat sekä periytyviä että vaaleilla saatavia. Maallikoista käsityöläiset ovat suoraan ylimystön alapuolella. Muut maallikot jakautuvat korkeisiin vapaamiehiin (High Freemen) ja alempiin vapaamiehiin (Low Freemen). Korkeat vapaamiehet ovat maanomistajia, sotilaita ja työläisiä. Alemmat

⁴⁰ Vella & Giappone 2018, 3.

⁴¹ Codex entry: Culture of Ferelden.

⁴² Searle 2009.

vapaamiehet ovat rikollisia, prostituoituja ja haltijoita. Maaorjuutta Fereldenissä ei ole, ja alemmat vapaamiehet saavat teoriassa elää vapaasti huolimatta huonommasta statuksestaan. Käytännössä Fereldenin haltijat on kuitenkin erotettu muusta yhteiskunnasta alienageihin, kuten Orlais'ssakin. Orlais'n ja Fereldenin haltijat eivät kuitenkaan elä samanlaisessa asemassa, sillä toisin kuin Orlais'ssa, Fereldenissä haltijoilla on oikeuksia ja heille maksetaan työstä.⁴³ Suuri osa Fereldenin maallikoista käyttää ”sukunimenään” viittausta ammattiinsa tai kotipaikkaansa, esim. Vardeck of Calon⁴⁴.

Lakien noudattaminen ja valvominen on Fereldenissä melko höllää, mikä lienee osasy sille, että monet muut valtiot näkevät Fereldenin kulttuurin ja tavat hieman sivistymättöminä. Valtiossa vallitsee yleinen epäluottamus virkavaltaa kohtaan, ja kansalaiset ratkovat usein sellaiset asiat kuin varkaudet itse.⁴⁵ Kaikesta huolimatta Fereldenissä on tärkeitä lainsäädäntöön liittyviä perinteitä, kuten The Landsmeet -valtuusto, johon ylimystö kokoontuu vuosittain tekemään päätöksiä. Tämän valtuuston päätäntävalta on suurempi kuin kuninkaan.⁴⁶ Yhteiskuntana Fereldenä voisi verrata useaan keskiaikaiseen eurooppalaiseen feodaaliyhteiskuntaan, kuten Englantiin.

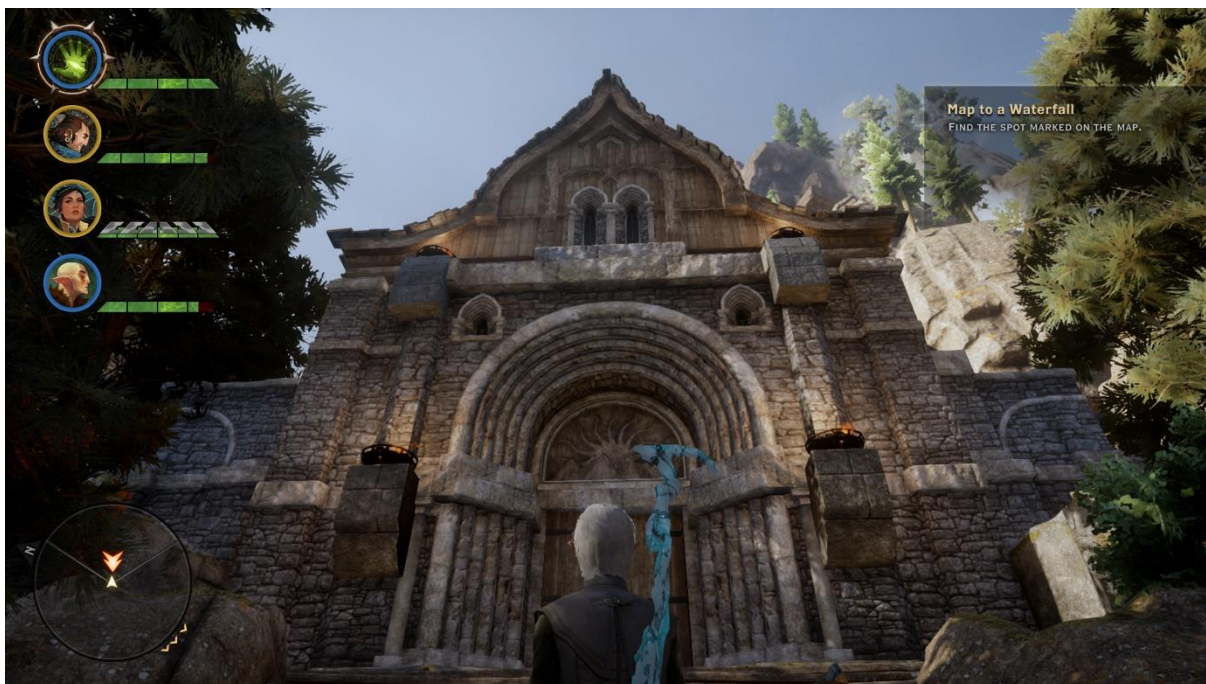
Fereldenin arkkitehtuuri on huomattavasti vähäeleisempää kuin Orlais'n arkkitehtuuri. Kirkoissa ja linnakkeissa suositaan rakennusmateriaalina kiveä, joskin puuta voidaan joskus käyttää kiven rinnalla. Näissä rakennuksissa on paksut seinät, joissa on säästelevästi pienehköjä ikkunoita. Syvennyksessä olevan pääoven yllä on usein kaari tai kaaria. Neliömäiset tornit voivat kohota hyvinkin korkealle. Dramaattista värien tai kultauksen käyttöä ei esiinny, sillä arkkitehtuuri keskittyy enemmän käytännöllisyyteen kuin koristeellisuuteen, joskin kiviset tai mahdollisesti pronssiset patsaat voivat koristaa joidenkin rakennusten julkisivuja. Nämä piirteet muistuttavat romaanista tyyliä, mikä käy järkeen, jos keskiaikaisen Euroopan ajatellaan olleen yhteiskunnankin inspiraationa (ks. kuvat 12, 13, 14 ja 15).

⁴³ Pramas 2010, 14, 157, 159.

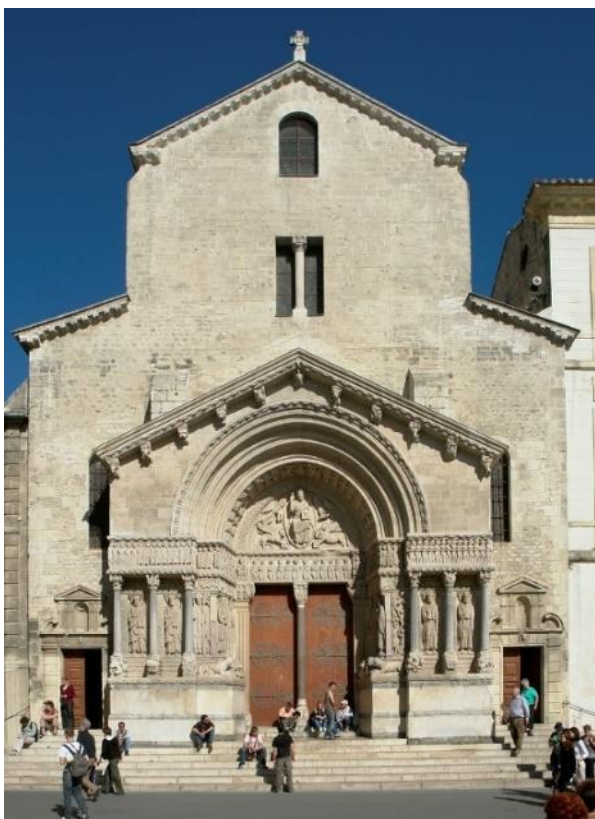
⁴⁴ Codex entry: Arms of Mac Tir; Pramas 2010, 32.

⁴⁵ Searle 2009, 16, 245.

⁴⁶ Codex entry: Politics of Ferelden.



Kuva 12. Kirkko Redcliffessä käyttää samanlaisia muotoja kuin Pyhän Trofimuksen kirkko.
Kuvakaappaus: Elina Haapanen.



Kuva 13. Romaaninen Pyhän Trofimuksen kirkko Arles'ssa, Ranskassa. Kuva: Hans Peter Schaefer.



Kuva 14. Romaaninen Lissabonin tuomiokirkko.
Kuva: Alvesgaspar, Wikipedia.



Kuva 15. Therinfal Redoubt -linnakkeessa ja Lissabonin tuomiokirkossa on joitain yhtäläisyyksiä, kuten neliömäiset tornit ja kaaret ovien yllä. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

Kuten Fereldenin arkkitehtuurissa, huomaa, että Fereldenin muodissa painotetaan käytännöllisyyttä. Koska Fereldenissä voi olla hyvin kylmä, sekä ylimystö että maallikot suosivat vaatteissaan paksuja kankaita, nahkaa ja turkiksia. Ylimystönaisten mekot ovat pitkiä mutta melko kapeita, ja niissä on vain vähän koristeita. Maallikkonaiset pukeutuvat yleisesti housuihinkin. Toisin kuin monet orlesialaiset ylimystömiehet, fereldeniläiset ylimystömiehet eivät käytä sukkahousuja. Ylimystömuodin erottaa maallikkomuodista ennen kaikkea käsityön laatu ja maltillisesti käytettävät asusteet, kuten korut. Päähineitä Fereldenissä ei käytetä yhtä innokkaasti kuin Orlais'ssa ja maskeja ei käytetä ollenkaan. Vaatteissa käytettävät värit ovat usein tummempia ja neutraalimpia kuin Orlais'ssa.

Pukeutumiskäytänteet perustuvat luultavasti pitkälti alueen Alamarri-perinteisiin (ks. kuvat 16 ja 17).



Kuva 16. Alistair, joka on pelisarjan ensimmäisessä osassa (*Dragon Age: Origins*) kuningasehdokas, edustaa nahka-asussaan Fereldenin miesten muotia. Kuva: *Dragon Age: The World of Thedas Volume 2*.



Kuva 17. Fereldenin kuningatar Anora on pukeutunut melko vaatimattomasti mustaan ilman turhia helyjä. Orlais'ssa häntä voisi luulla pukeutumisen perusteella maallikoksi. Kuva: *Dragon Age: The World of Thedas Volume 2*.

2.1.3 Muut pelin alueet ja valtiot

Muita Thedasin alueita ja valtioita on mielekästä käsitellä vain lyhyesti, koska suuri osa niistä esiintyy *DAI*:ssa vain nimeltä joitain poikkeuksia lukuun ottamatta. Yksi tällainen poikkeus on Frostback Basin. *Jaws of Hakkon* -lisäosa lisää sen peliin pelattavaksi alueeksi. Se sijaitsee Frostback-vuoriston perustalla. Alue on villi, ja sitä asuttaa vain kaksi Alamarri-heimoista syntynyttä Avvar-heimoa (ks. 2.2.2): vihamielinen Jaws of Hakkon -heimo ja Stone-Bear Hold -heimo. Toinen poikkeus on Deep Roads, jonne pelaaja pääsee *Trespasser*- ja ennen kaikkea *The Descent* -lisäosissa. Deep Roads on valtaisa verkosto maanalaisia tunneleita, jotka aikanaan olivat osa kääpiöimperiumia. Nämä tunnelit yhdistivät thaigit, kääpiösiirtokunnat, toisiinsa ja maan päälle. Nykyään suuri osa paljolti raunioituneesta Deep

Roadsista on suljettu, jotta darkspawnit, eläimelliset Blight-sairautta (vrt. musta surma) levittävät olennot, eivät pääsisi sen läpi maan päälle. Joskus rikollisia tuomitaan maanpakoon Deep Roadsiin, mitä pidetään käytännössä kuolemantuomiona. Nykypäivään tiedetysti säilyneistä kolmesta thaigista Orzammar on merkittävin. Se oli aikanaan kääpiöimperiumin pääkaupunki ja nykyään se on oma kuningaskuntansa.

Tevinterin nimi mainitaan *DAI*:ssa usein. Se on vanhin säilynyt ihmisvaltio, jota hallitsee teoriassa Archon mutta käytännössä Magisterium (vrt. katolisen kirkon magisterium, pyhät opettajat) ja siihen kuuluvat magisterit (latinaa, ”opettaja”). Antiikkisina aikoina se hallitsi koko Thedasta.⁴⁷ Tevinterin yhteiskunta on jaettu eri luokkiin, ja orjuudella on valtion hyväksyntä. Orjilla, jotka ovat erityisesti haltijoita, on niin suuri merkitys, että valtio ei pystyisi pyörimään ilman heitä⁴⁸. Lähes kaikki muut Thedasin kansat inhoavat Tevinteriä, kun taas Tevinter pitää muita kansoja sivistymättöminä. Tevinter-ylimystö harjoittaa tarkkaa jalostusta, jotta taika pysyisi sukulinjoissa vahvana. Tevinter lienee saanut inspiraatiota antiikin Roomasta, mikä näkyy esimerkiksi kansalaisten nimissä (esim. Aurelian Titus), orjien suuressa merkityksessä ja valtion rakentamisessa akvedukteissa. Pelaajakumppani Dorian on kotoisin Tevinteristä.

Trooppinen saariverkosto Par Vollen on qunarirodun kotipaikka, joskin sitä asutti alun perin ihmiset, jotka rakensivat alueelle ihmeellisiä pyramideja. Pelin perimätiedon mukaan on mahdollista, että ihmiskunta on peräisin joko Par Vollenista tai jostain kauempaa pohjoisesta. Nykyään Par Volleniin päästetään hyvin harvoin ulkopuolisia⁴⁹. Valtio on usein sodassa muiden valtioiden, erityisesti Tevinterin kanssa. Tosimaailmaan sen linkittää sen pyramidit, jotka ovat tietenkin saaneet inspiraationsa muinaisesta Egyptistä. Pelaajakumppani Iron Bull on kotoisin täältä.

Free Marches on löyhä liitto kaupunkivaltioita, jonka The Waking Sea erottaa Fereldenistä. Jokaisella kaupungilla on oma hallintonsa.⁵⁰ Alueella on sotaisia ja kaoottinen historia, jonka aikana se on kokenut useita ulkopuolisia hyökkäyksiä ja Blight-pandemioita. Alue on Thedasille tärkeä, sillä merkittävä osa mantereen ruoasta on peräisin alueen maataloilta⁵¹. Aasukkaat ovat kulttuurisesti moninaisia, joskin he suhtautuvat ulkopuolisiin usein epäilevästi.

⁴⁷ BioWare 2013, 75.

⁴⁸ Codex entry: Slavery in the Tevinter Imperium.

⁴⁹ BioWare 2013, 84.

⁵⁰ Codex entry: The Free Marches.

⁵¹ Piggyback Interactive 2011, 246.

Merkittävimmät kaupungit ovat Kirkwall, josta pelaajakumppani Varric on kotoisin, ja Starkhaven. Ihmispelaajahahmo on kotoisin Free Marchesista, Ostwickista, ja niin kääpiöpelaajahahmon rikollisperhe kuin haltijapelaajahahmon klaani oleskelevat alueella. Ilmeisesti myös qunaripelaajahahmolla on sidoksia alueeseen. Niin ikään pelaajakumppanit Blackwall ja Vivienne ovat syntyjään marchilaisia.

Nevarra on monarkia, joka kuului aikanaan useisiin muihin valtioihin. Nevarralaisilla on uniikki suhde taikaan ja kuolemaan: mysteeriset Mortalitasi-maagit muumioivat ruumiit ja sulkevat ne kryptiin Grand Necropoliksen sisällä. Varakkaat nevarralaiset rakennuttavat suuria hautakammioita, joihin heidät lopulta suljetaan usein heidän tärkeimmän omaisuutensa kanssa, mikä on hyvin poikkeavaa, sillä monissa muissa ihmisvaltioissa ruumiit poltetaan.⁵² Nevarran hautauskäytänteet ovat suoraan peräisin muinaisesta Egyptistä. Maageilla yleensäkin on Nevarrassa paljon valtaa⁵³. Myös lohikäärmeet ovat Nevarran kulttuurille tärkeitä – nevarralaisen pelaajakumppani Cassandran perhe on täynnä maineikkaita lohikäärmeenmetsästäjiä.

2.2 Uskonto, filosofia ja ryhmäytyminen

Uskonto ja filosofia ovat niin merkittävä ja näkyvä osa usean thedasilaisen elämää, että ne ovat *DAI*:ssa koko ajan läsnä. Uskonto ja uskomusjärjestelmät myös kantavat sisällään runsaasti niin aineetonta kuin aineellista kulttuuriperintöä, kuten erilaisia rituaaleja ja satoja vuosia vanhoja kirkkoja. Uskonnot voivat yhdistää useita kansoja tai erottaa ne niin radikaalisti toisistaan, että ne ajautuvat sotiin, mikä on historian saatteessa pitänyt paikkansa tosimaailmassakin. Uskonto ja filosofia muodostavat suuria ja merkittäviä ryhmiä, yhteisöjä, joista kirjoitan tässä alakappaleessa itse uskontojen ja filosofioiden rinnalla, koska useilla näistä yhteisöistä on *DAI*:ssa suuri rooli. Joidenkin näiden yhteisöjen voisi ajatella olevan kulttuuriperintöyhteisöjä.

2.2.1 Andrastealaisuus

Jos esille pitäisi nostaa yksi asia, joka yhdistää useaa thedasilaista rodusta ja asemasta riippumatta, täytyisi tämän asian olla andrastealaisuus. Andrastealaisuus on Thedasin hallitsevin uskonto, jolla on paljon samoja piirteitä kuin kristinuskolla. Sillä on yksi kaiken

⁵² BioWare 2015, 130; Codex entry: Nevarra.

⁵³ BioWare 2013, 56.

luonut ja kaikkivoipa jumala, jonka rinnalla on kuolevaisena surmattu ja tämän jälkeen jumalalliseksi noussut hahmo. Sen luomiskertomus käyttää hyvin samanlaisia sanamuotoja kuin Raamatun luomiskertomus. Andrastealaisissa pyhissä teksteissä kirjoitetaan:

- - Ja siitä hän teki esikoisensa. Ja hän sanoi heille: Minun kuvakseni minä teen teidät, antaakseni teille hallittavaksi kaiken, mikä on olemassa. Teidän tahdostanne tulkoon kaikki asiat tehdyksi.⁵⁴

Fadesta minä sinut muovasin, Fadeen sinä olet palaava⁵⁵.

Niin ikään Raamatussa kirjoitetaan:

Jumala sanoi: ”Tekkäämme ihminen, tekkäämme hänet kuvaksemme, kaltaiseksemme, ja hallitkoon hän meren kaloja, taivaan lintuja, karjaeläimiä, maata ja kaikkia pikkueläimiä, joita maan päällä liikkuu⁵⁶.”

Otsa hiessä sinun on hankittava leipäsi, kunnes tulet maaksi jälleen, sillä siitä sinut on otettu. Maan tomua sinä olet, maan tomuun sinä palaat.⁵⁷

Tarkkaavainen pelaaja voi löytää pienen viittauksen Raamattuun myös seikkaillessaan Val Royeaux’ssa, jossa eräästä puusta saa kirjauksen Codexiin. Tämän kirjauksen nimi on ”La Pomme Vie et Morte” eli ”Elämän ja kuoleman omena”. Nimestä tulee mieleen Raamatun hyvän ja pahan tiedon puu sekä kielletty hedelmä, jota on yleisesti pidetty omenana.

Luomiskertomuksessa mainittu Fade on Makerin, andrastealaisten jumalan, luoma metafyyssinen maailma, jota asuttaa hänen kuvakseen luomansa henget, eli luomiskertomuksen esikoiset. Pyhät tekstit opettavat, että nämä henget olivat hänelle kuitenkin pettymys, sillä niillä ei ollut sielua, joten hän loi Thedasin ja sen sielulliset asukkaat. Jotkut hengistä tunsivat kateutta Makerin uusia lapsia kohtaan ja muuttuivat kateutensa korruptoimina demoneiksi⁵⁸. Nämä demonit houkuttelivat ihmisen tekemään ensimmäisen synnin: palvomaan niitä Makerin sijaan. Tätä voisi verrata siihen, kuinka käärme huijasi Aatamin ja Eevan syömään hyvän ja pahan tiedon puusta. Tätä nykyä nämä demonit tunnetaan vanhoina jumalia. Maker tuomitsi vanhat jumalat elämään maan alla ja

⁵⁴ Threnodies 5:1, käänös: Elina Haapanen.

⁵⁵ Threnodies 5:7, käänös: Elina Haapanen.

⁵⁶ Suomen evankelisluterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos: 1Moos.1:26.

⁵⁷ Suomen evankelisluterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos: 1Moos.3:19.

⁵⁸ Erudition 2:1; Threnodies 5:9.

jätti istuimensa Faden Kultaisessa Kaupungissa, joka on verrattavissa Taivaaseen: uskovaisten kuoleman jälkeiseen määränpäähän.⁵⁹

Jotkut ihmiset, erityisesti tevinteriläiset, jatkoivat yhä vanhojen jumalien palvomista. Kun vanhat jumalat opettivat joillekin Tevinterin magistereista veritaian, he onnistuivat astumaan fyysisesti Kultaiseen Kaupunkiin. Tämä turmeli sen, sillä sitä ei ollut tarkoitettu eläville, ja muutti sen Mustaksi Kaupungiksi. Tämä tapahtuma tunnetaan pyhissä teksteissä toisena syntinä. Rangaistukseksi Maker palautti magisterit maan päälle ja kirosi heidät korruptoimaan kaiken, mihin he koskivat. Näin syntyi aikaisemmin mainitsemani darkspawnit ja niiden levittämä Blight.⁶⁰ Ensimmäisen ja toisen synnin seurauksena Maker käänsi selkänsä lapsilleen. Chantryn uskomusten mukaan uskovaiset siirtyvät kuoleman jälkeen Makerin rinnalle Faden läpi jonnekin tuntemattomaan paikkaan Kultaisen Kaupungin korruptoitumisen jälkeen, kun taas Makerin hylänneet jäävät vaeltamaan Fadeen ilman määränpäättä⁶¹. Peli ei suoraan paljasta, onko Maker todella olemassa ja onko tällä luomiskertomuksella perää, joskin *Trespasser*-lisäosassa yksi pelaajahahmon kumppaneista, Solas, kumoaa joitain uskomuksia, kuten sen, että Maker olisi luonut Veilin erottamaan Faden fyysisestä maailmasta. Edes henget ja demonit eivät tiedä, onko Maker olemassa.

Andraste, jonka mukaan andrastealaisuus on nimetty, oli kuolevainen Alamarri-nainen, joka näki näkyjä Makerista. Maker rakastui häneen ja kutsui hänet vierelleen, mutta sen sijaan, että Andraste olisi ottanut tarjouksen vastaan, hän suostutteli Makerin antamaan lapsilleen anteeksi ja palaamaan heidän luokseen. Ennen profeetaksi tulemistä Andraste meni naimisiin avvarilaisen Maferathin kanssa heidän heimojensa yhdistämiseksi. He hallitsivat useita alamarreja yhdessä aina, kunnes tevinteriläiset kidnappasivat ja orjuuttivat Andrasten. Vapauduttaan hän huomasi, kuinka moni oli valmis seuraamaan häntä, ja hän alkoi nähdä itsensä Makerin sanansaattajana. Hän julisti sodan vanhoja jumalia yhä palvovia tevinteriläisiä vastaan ja taisteli tässä sodassa rinta rinnan muun muassa entisen haltijaorja Shartanin kanssa.⁶²

Maferath pelkäsi, että hänen vaimonsa radikaalit toimet johtaisivat kaiken heidän rakentamansa menettämiseen, minkä vuoksi hän teki Hessarianin kanssa sopimuksen, jossa hän luovutti Andrasten Tevinterille vastineeksi esimerkiksi Orlais'n ja Fereldenin alueista.

⁵⁹ Codex entry: The Old Gods; Threnodies 5:10.

⁶⁰ Canticle of Silence 1:16; Codex entry: The Chant of Light: The Blight.

⁶¹ BioWare 2013, 142.

⁶² BioWare 2013, 36, 44. BioWare 2015, 12, 15.

Andrasten elämä maan päällä päättyi, kun Tevinter poltti hänet seipäällä, ikään kuin roomalaiset ristiinnaulitsivat Jeesus Nasaretilaisen.⁶³ Näin Andrastesta tuli marttyyri ja uusi uskonto alkoi syntyä. Samalla tulesta tuli uskonnon tärkeä symboli, kuten rististä tuli kristinuskon tärkeä symboli. Andraste jakaa Jeesuksen kanssa muitakin piirteitä. Siinä, missä Andraste profetoi Makerista, Jeesus profetoi Jumalasta. Molemmat keräsivät ympärilleen joukon seuraajia, jotka kirjoittivat heidän opetuksiaan ylös. Molemmat nousivat kuolemansa jälkeen oman jumalansa rinnalle paratiisiin. Molemmat olivat samaan aikaan niin kuolevaisia kuin jumalallisia ja molemmat tulivat läheisensä pettämäksi.

Andraste ei suinkaan ole *Dragon Age* -sarjan luojien keksimä nimi. Nimi tulee tosimaailman menneisyydestä: Andraste, joka tunnettiin myös nimillä Andred, Andrasta ja Andarta, oli kelttimytologiassa sodan, voiton ja suvereenisuuden jumalatar, jonka alkuperä oli Roomaa edeltäneessä Britanniassa, jossa häntä palvoi kelttiläisheimot ikeenit. Kun ikeenit kapinoivat Roomaa vastaan vuosina 60–61 jaa., heidän kuningattarensa, Boudica, kutsui roomalaisen historioitsija Tacituksen mukaan Andrastea apuunsa. Andrasten perintö elää yhä modernissa Britanniassa esimerkiksi paikkojen nimissä ja taiteessa.⁶⁴

Ennen selkeän uskonnon syntymistä, Andrasteen ja/tai Makeriin uskovat muodostivat erilaisia kultteja. Osa näistä kultteista on yhä olemassa. Näitä kultteja oli ja ovat esimerkiksi Blades of Hessarian, Daughters of Song, Empty Ones ja Andrasten opetuslapset. Blades of Hessarian on yhä olemassa kultti, joka uskoo palvelevansa Andrastea välittämällä hänen tuomionsa heikoille ja korruptoituneille. Kultti uskoo, että Andraste antoi kuolemansa jälkeen Armon miekan, jolla hänen teloituksestaan katumusta tuntenut Hessarian surmasi hänet säästääkseen hänet palamisen tuskalta, Alamarri-orja Trefirille ja käski häntä levittämään tuomionsa maailmalle. Trefirin päivistä lähtien kulttilaiset ovat seuranneet sitä, joka kantaa Armon miekkaa, koska tämä yksilö on Andrasten valittu.⁶⁵ Pelaaja voi kohdata Blades of Hessarian -kulttilaisia Fereldenissä ja joko taistella heitä vastaan tai liittoutua heidän kanssaan.

Daughters of Song oli hedonistisuudestaan tunnettu kultti, joka kunnioitti ennen kaikkea Makerin ja Andrasten välistä pyhää liittoa. Kultissa oli enimmillään tuhansia jäseniä, mutta keisari Drakonin joukot hävittivät sen Orlais'n yhdistymisessä, koska sen jäsenet eivät suostuneet tarttumaan aseisiin puolustaakseen itseään.⁶⁶ Empty Ones oli pienikokoinen

⁶³ BioWare 2013, 44; BioWare 2015, 15.

⁶⁴ Forsyth, Steven: *Andraste: The Celtic Goddess of Victory*. Celticnative.com 19.3.2023.

⁶⁵ Codex entry: The Blades of Hessarian.

⁶⁶ Codex entry: Daughters of Song.

Nevarrassa syntynyt kultti, jonka jäsenet uskoivat Andrasten kuoleman tarkoittavan maailmanloppua. He alkoivat pitää Blightiä Makerin keinona lopettaa maailma, minkä vuoksi he alkoivat palvoa tätä sairautta ja sen levittäjiä eli darkspawnveja. Joidenkin kertomusten mukaan jotkut kulttilaiset matkustivat Deep Roadsiin etsimään darkspawnveja, Blightin profheetoja, jotta he voisivat auttaa niitä aloittamaan seuraavan Blightin. Kultti tuhoutui, kun kaikki jäsenet asettuivat toisen Blightin alettua darkspawn-lauman tielle laulaen ja kunnioittaen tuhoa, joka heidät veisi. Kaikki kulttilaiset kuolivat.⁶⁷

Andrasten opetuslapset olivat alun perin Andrasten ensimmäisiä seuraajia. Andrasten kuoltua he veivät tämän tuhkat Frostback-vuoristolle, jolle he rakensivat tuhkia suojaamaan Temple of Sacred Ashes -tempelin. Noin tuhat vuotta myöhemmin, jotkut kultin perinteitä jatkaneet yksilöt nimesivät itsensä profheetoiksi ja väittivät Andrasten syntyneen uudelleen lohikäärmeenä. Tässä kohtaa he lopettivat Makerin palvomisen ja keskittyivät vain Andrasten palvomiseen. Aikaisemmin mainitsemani Haven oli alun perin näiden kulttilaisten kylä.⁶⁸ Pelisarjan ensimmäisessä osassa kultti on vielä olemassa. Riippuu pelaajasta, jatkaako se olemassaoloaan.

Andrastealaisuus vakiintui yhdeksi merkittäväksi uskonnoksi keisari Kordillus Drakonin toimesta. Yhdistäessään Orlais'n kansoja hän perusti kaikille Makeriin uskoville kulteille yhteiseksi järjestöksi orlesialaisen Chantryn, halusivat nämä kultit sitä tai eivät.⁶⁹

Orlesialaisen Chantryn asemaa andrastelaisuudessa voisi verrata esimerkiksi katolisen kirkon asemaan kristinuskossa. Se on Thedasin suurin ja vaikutusvaltaisin uskonnollinen järjestö, ja se perustuu Andrasten elämään ja hänen opetuksiinsa, jotka hänen seuraajansa kokosivat Chant of Light -kokoelmaan pian hänen kuolemansa jälkeen⁷⁰. Uskomusten mukaan nykyinen versio Chant of Lightista on ensimmäisen Divinen kirjoittama tulkinta⁷¹. Chantry uskoo, että kun Chant of Light on levitetty kaikkialle Thedasiin, Maker palaa lastensa luo. Tämän vuoksi Chantry on historian saatteessa julistanut Exalted March -kampanjoita vääräuskoisia, kuten haltijoita, vastaan, joskin ensimmäinen Exalted March oli Andrasten kampanja Tevinteriä vastaan ennen kuin Chantry oli edes olemassa. Monella tapaa Exalted Marchit ovat kuin ristiretkiä, uskonnolla perusteltuja sotia (ks. lisää 2.3).

⁶⁷ Codex entry: The Empty Ones.

⁶⁸ Codex entry: The Disciples of Andraste.

⁶⁹ BioWare 2015, 22.

⁷⁰ BioWare 2013, 49.

⁷¹ BioWare 2015, 16.

Taulukko 1. Orlesialaisen Chantryn hierarkia.⁷²

Divine	Orlesialaisen Chantryn johtaja, ikään kuin paavi
Grand Cleric	Chantryn korkeimman hallinnon edustaja
Äiti	Vastuussa Chantryn seuraajien hengellisestä hyvinvoinnista. Paikallista chantrya eli kirkkoa johtava äiti saa lisänimen "Revered", kunnioitettu. Vrt. kristillisen papiston "Reverend"
Sisko ja veli	Tavallista jäsenistöä

Kaikki Chantryn tärkeimmät edustajat ovat ihmisnaisia, koska ihmisen uskotaan olevan roduista lähimpänä Makeria ja koska miehiä pidetään liian alttiina suurille tunteille, kuten aggressiolle sekä intohimolle⁷³. Näemme tässä, kuinka perinteiset miehen ja naisen roolit on asetettu päälaelleen: erityisesti kristinusko on aina ollut hyvin patriarkaalinen uskonto, ja naisten jättämistä pois johtoasemista on historian saatteessa usein perusteltu sillä, että naiset ovat liian tunteellisia. Kaikki miehet myös tuomitaan Chantryssä sen perusteella, että Mafareth petti Andrasten⁷⁴. Voimme verrata tätä siihen, kuinka Eeva petti Aatamin suostuttelemalla hänetkin syömään hyvän ja pahan tiedon puusta, minkä seurauksena Jumala rankaisi Eevaa ja kaikkia naisia tekemällä raskaudesta ja synnytyksestä kivuliaita.

Chantryn edustajat pukeutuvat punavalkoisiin asuihin, joihin kuuluu korkea-arvoisilla edustajilla suuret päähineet, jotka ovat ehkä ottaneet inspiraatiota piispanhiipoista (ks. kuvat 18 ja 19). Kun Divine kuolee ilman, että hänelle on jo nimetty seuraaja, Grand Clericit matkustavat Val Royeaux'hun, jossa järjestetään Grand Consensus. Täällä he äänestävät yksimielisesti uudesta Divinesta. He eivät voi poistua Grand Consensusesta ennen kuin uusi Divine on valittu. Tapahtuma on hyvin samanlainen kuin katolisen kirkon konklaavi: molemmat ovat rituaalisia äänestyksiä, jossa sulkeudutaan valitsemaan kirkon uusi johtaja ja jotka jatkuvat, kunnes äänestäjät ovat päässeet yksimielisyyteen.

⁷² Codex entry: Chantry Hierarchy.

⁷³ BioWare 2013, 115.

⁷⁴ BioWare 2013, 115.



Kuva 18. Kunnioitettu äiti Giselle pukeutuneena perinteiseen Chantry-asuun. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

Chantryn tärkeitä symboleita ovat aurinko ja tuli.

Aurinko edustaa Chantryn tavoitetta saada jokainen auringon alla ylistämään Makeria ja tuli puhdistusta: kun Andraste poltettiin seipäällä, hän puhdistui synneistä. Samoin rististä tuli kristinuskon keskeisin ja tunnetuin symboli Jeesuksen kuoltua ristillä, kuten mainitsen aikaisemmin. Jokaisessa temppelissä pidetään tuli palamassa Andrasten muistoksi, ja jotkut Chantryn jäsenet saattavat harjoittaa rituaalista polttamista.⁷⁵ Ikuisen tulen perinne tunnetaan myös tosimaailmassa. Sellaista pidetään palamassa esimerkiksi Riemukaarella tuntemattoman sotilaan haudalla⁷⁶, minkä lisäksi antiikin Roomassa yksi Vestan neitsyiden tehtävistä oli pitää yllä ikuista liekkiä Vestan temppelissä. Tulen puhdistavan vaikutuksen vuoksi kaikki chantryläiset lukuun ottamatta nevarralaisia polttavat ruumiit.

Chantry uskoo vahvasti, että taialla on korruptoiva vaikutus. Sen opetukseen kuuluu, että taika on olemassa ihmisen palvelemiseksi, ei ihmisen hallitsemiseksi⁷⁷. Tämä uskomus perustuu siihen, kuinka Tevinterin magisterit käyttivät vanhoilta jumalilta oppimaansa taikaa päästääkseen Kultaiseen Kaupunkiin fyysisesti. Taika on pohjimmiltaan vaarallista ja sen



Kuva 19. Paavi Franciscus pukeutuneena piispanhiippaan ja messukasukkaan. Kuva: Fczarnowski, Wikipedia. Rajaus: Elina Haapanen.

⁷⁵ BioWare 2013, 115.

⁷⁶ Centre des monuments nationaux.

⁷⁷ Transfigurations 1:2.

käyttämiseen liittyy aina riskejä. Chantryn opetukset vaikuttavat valtavasti siihen, miten Thedasissa suhtaudutaan taiankäyttäjiin, maageihin (ks. lisää 2.3.2).

Chantryn vaikutusvalta Thedasissa näkyy siinäkin, että lähes kaikkialla Thedasissa käytetään orlesialaisen Chantryn kalenteria, jonka mukaan on myös nimetty eri aikakaudet. Chantryn kalenterin asema Thedasissa on siis samanlainen kuin gregoriaanisen kalenterin asema tosimaailmassa. Kalenterin viikonpäivät onkin nimetty gregoriaanisen kalenterin mukaan.

Tevinterillä on oma Chantrynsä. Tämä Imperial Chantry perustuu myös Makerin uskoon, mutta sen erottaa orlesialaisesta Chantrystä erityisesti se, että se ei tunnista Andrasten jumalallisuutta tai salli hänen palvontaansa (joskin häntä kyllä kunnioitetaan), mikä johtuu luultavasti paljon siitä, että tevinteriläiset murhasivat Andrasten. Ero muistuttaa paljon eroa kristinuskon ja juutalaisuuden välillä: kristityt näkevät Jeesuksen Kristuksena ja Jumalan poikana, mutta juutalaiset eivät, aivan kuten orlesialainen Chantry näkee Andrasten Makerin morsiamena mutta imperiaalinen Chantry ei. Tämän eron lisäksi imperiaalisessa Chantryssä on miesjäseniä, ja heidän Divinensa (tunnetaan muualla nimellä Black Divine) on aina mies⁷⁸. Orlesialaisen Chantryn käsitys siitä, että tevinteriläiset ajoivat Makerin pois ihmisen luota ja aiheuttivat Blightin aiheuttaa yhä eripuraa orlesialaisen ja imperiaalisen Chantryn välillä. Imperiaalinen Chantry sen sijaan syyttää vanhoja jumalia ihmisen korruptoitumisesta, ei viallista ihmistä.⁷⁹ Jaon kahteen eri Chantryyn aiheutti lopulta niiden eri käsitykset taiaista: koska taika on aina ollut merkittävä osa Tevinteriä, Tevinterin Chantry suhtautuu siihen huomattavasti suopeammin kuin Orlais'n Chantry⁸⁰.

Perinteisesti orlesialaisen Chantryn alla on toiminut useita järjestöjä, joista merkittävimmät ovat Circle of Magi, temppeliritarijärjestö, Seekers of Truth ja inkvisitio. Circle of Magi on suurin maagien kouluttamiseen keskittynyt järjestö, joka toimii ympäri Thedasin, joskin Tevinterillä on oma vastaava järjestönsä. Käytännössä kyse on laitoksesta, jonne maagit on suljettu eroon muusta yhteiskunnasta, halusivat he sitä tai eivät. Thedasissa toimii orlesialaisen Chantryn alaisena noin 15 Circleä⁸¹. Circle of Magi on valtavasti mielipiteitä jakava järjestö. Jotkut kokevat sen tarpeellisenä muiden suojelemiseksi maageilta ja maagien suojelemiseksi itseltään, toiset näkevät sen vankilana⁸². Myös maagien itsensä mielipiteet

⁷⁸ Codex entry: Chantry Hierarchy.

⁷⁹ Codex entry: In Hushed Whispers.

⁸⁰ BioWare 2013, 88.

⁸¹ Gaider 2011, kappale 18.

⁸² Codex entry: An Honest Answer Regarding Apostates; Codex entry: The Circle of Magi.

vaihtelevat, eikä ihme, sillä eri Circleissä maageja kohdellaan hyvin eri tavoilla. Tyypillisesti maagi lähetetään Circleen heti, kun taika ilmenee hänessä, eli lapsena. Ne maagit, jotka elävät Circlen ulkopuolella joko siksi, että he ovat paenneet sieltä tai siksi, että he ovat vältelleet sinne liittymistä, tunnetaan luopioina (apostate). Tempeliritarit joko ottavat tällaiset maagit kiinni tai tappavat heidät. Pelaajakumppani Solas on luopiomaagi.

Jossain vaiheessa aikuisuutta, Circlen maagista joko tehdään Tranquil tai hänet pistetään suorittamaan riitti, Harrowing, joka todistaa, että hän kykenee vastustamaan kiusausta ja demonin riivaamaksi tulemista, mikä on erityisesti maageja koskeva vaara. Riitissä epäonnistuminen tyypillisesti johtaa siihen, että maagi tapetaan.⁸³ Tranquil on maagi, jolta on poistettu taika sillä hinnalla, että hän menettää myös tunteensa ja persoonansa. Teoriassa Tranquileja tehdään vain sellaisista maageista, jotka todetaan vaarallisiksi joko siksi, että he eivät pysty tai halua hallita voimiaan tai siksi, että he ovat erityisen alttiita riivatuksi tulemiselle. Käytännössä Chantry ja tempeliritarit kuitenkin toisinaan tekevät maageista Tranquileja rangaistuksena tai poliittisista syistä. Päätöksen riitistä tekee tempeliritarien Knight-Commander, mutta Chantryn lain mukaan siihen tarvitaan Circlen First Enchanterin suostumus.⁸⁴ Tranquil-maageilla on Chantryn aurinkosymboli otsassaan.

Taulukko 2. Circle of Magin hierarkia.⁸⁵

Grand Enchanter	Circle of Magi -järjestön johtaja, joka edustaa kaikkia Circlejä Chantryn edessä ja toimii Divinen neuvonantajana
First Enchanter	Oman Circlensä johtaja
Senior Enchanter	Circlejen kokeneita maageja, jotka toimivat First Enchanterin neuvonantajina
Enchanter	Kokelaiden mentoreita, jotka toisinaan ovat erikoistuneet tiettyyn opinalaan

Pelin tapahtumien aikaan merkittävä osa Circlejen maageista nousee Grand Enchanter Fionan johdolla kapinaan. Maagien ja Circlejen kohtalo riippuu pelaajan valinnoista. Käsittelen aihetta tarkemmin kappaleessa 3.2.

Tempeliritarijärjestö on Chantryn militäärijärjestö. Tempeliritarien tärkein tehtävä on suojella Thedasta taialta. Käytännössä tämä tarkoittaa toimimista "vanginvartijoina"

⁸³ Codex entry: The Harrowing; Codex entry: The Tranquil.

⁸⁴ Codex entry: Rebel Mages; Codex entry: The Tranquil.

⁸⁵ Codex entry: Hierarchy of the Circle.

Circleissä, maagien kiinniottamista, tarvittaessa jopa tappamista sekä demonien metsästämistä. Tavalliset ihmiset tyypillisesti pitävät temppelejä pyhinä sotureina ja pelastajina, vaikkakin jotkut temppelejä väärinkäyttävät valtaansa, joka heillä on maageihin (ks. 2.3.2). Temppelejä ovat niin hyviä maagien hallitsemisessa, koska heidät on koulutettu estämään taikaa, minkä lisäksi heillä on vastustuskykyä siihen. Taian estäminen tapahtuu sulkemalla maagin pääsyn käsiksi Fadeen, josta he vetävät taikansa.

Temppelejä taikaan liittyvät kyvyt perustuvat erityisesti lyriumiin, maan alta saatavan fantastisen mineraalin, käyttämiseen. Lyrium on erittäin addiktoivaa, minkä vuoksi Chantry voi käyttää sitä keinona ohjailta temppelejä. Myös maagit toisinaan käyttävät lyriumia vahvistamaan voimiaan, mutta raaka lyrium on heille tappavaa.⁸⁶

Temppelejä värvätään yleensä lapsina tai teineinä. Heidän vuosia kestävään koulutukseensa sisältyy niin kamppailun, kurin ja uskonnon opettamista kuin yleistä koulutusta. Kun kokelaat ovat valmiita, he osallistuvat vigiliaan, minkä jälkeen heille annetaan heidän ensimmäiset lyrium-annoksensa. Vigilia tunnetaan myös tosimaailmassa muun muassa ortodoksisen kirkon juhlapalveluksena, johon kuuluu ehtoopalvelus, aamupalvelus ja ensimmäinen hetki⁸⁷. Tämän jälkeen kokelaat vannovat valan. Siitä lähtien heidän elämänsä kuuluvat Makerille ja heidän valitsemalleen tielle. Temppelejä voivat olla naisia ja muitakin rotuja kuin ihmisiä, joskin suuri osa jäsenistä on ihmismiehiä⁸⁸.

Temppelejä symboloi on liekki miekka. Kuten Chantryssä, tuli symboloi puhdistusta. Miekka symboloi armoa, sillä kuten mainittu, Hessarian tappoi Andrasten miekallaan, jotta hän ei joutuisi kärsimään roviolla⁸⁹.

Pelin tapahtumien aikaan temppelejäjärjestö on murroksessa. Chantryä vastustavat temppelejäjärjestävät Samsonin johdolla punaisiksi temppelejäareiksi, jotka käyttävät lyriumiin korruptoitunutta muotoa, punaista lyriumia, ja palvelevat Corypheusta, pelin antagonistia. Epäonnistuneen konklaavin jälkeen osa temppelejäareista vetäytyy Val Royeaux'hun, osa jatkaa hallitsemattomia hyökkäyksiä maageja ja oletettuja maagien liittolaisia vastaan, osa liittyy inkvisitioon ja osa yrittää jatkaa normaaleja velvollisuuksiaan erossa sodasta. Kirjoitan myös tästä aiheesta enemmän kappaleessa 3.2.

⁸⁶ Codex entry: Templars.

⁸⁷ Ortodoksi.net 2008.

⁸⁸ BioWare 2013, 119.

⁸⁹ Piggyback Interactive 2011, 256.

Pelin temppeliritarijärjestö muistuttaa jokseenkin todellisen maailman historiasta tunnettua temppeliherrain ritarikuntaa. Molemmat järjestöt ovat sekä uskonnollisia että militäärisiä ja suorittavat näennäisesti pyhää tehtävää jumalansa ja kirkkonsa sotilaina, ja tietenkin järjestöt jakavat myös nimen. Temppeliherrain ritarikunnan erottaa pelin temppeliritarijärjestöstä kuitenkin esimerkiksi se, kuinka paljon sillä oli erioikeuksia ja maallista pääomaa. Järjestöllä oli runsaasti omia kirkkoja ja kappeleita, joita se sekä rakennutti että sai lahjoituksina, ja sillä oli oikeus hallita näiden kirkkojen ja kappeleiden keräämiä tuloja. Nämä tulot ja lahjoitukset loivat yhdessä järjestölle melko merkittävät rahavarat. Järjestö oli siis hyvin varakas, minkä lisäksi sillä oli erittäin näkyvä läsnäolo usealla alueella omien kirkkojen ja kappeleiden ansiosta. Järjestöllä oli myös omat pappinsa, jotka olivat osa järjestöä aivan yhtä paljon kuin sotilaat.⁹⁰ Pelin temppeliritarit sen sijaan ovat vain sotilaita, vaikka heille opetetaankin uskontoa.

Seekers of Truth on Chantryn niin sanottu poliisijärjestö, jonka tärkein tehtävä on valvoa temppeliritarijärjestöä korruption ja vallan väärinkäytön varalta, joskin se voi myös muun muassa osallistua luopiomaagien metsästämiseen ja tutkia Chantryn käskystä Chantryyn tai Thedasiin kohdistuvia uhkia⁹¹. Seekerit värvääntyvät yleensä lapsina⁹². Heillä on temppeliritarien kyvyt, minkä lisäksi he ovat immuuneja riivaukselle ja mielenhallinnalle. Jotkut Seekerit saavat muitakin kykyjä, kuten henkilön veressä olevan lyriumien syyttämisen tuleen. Toisin kuin temppeliritarit, Seekerit eivät käytä lyriumia. Sen sijaan he saavat kykynsä vuosien harjoituksella, joka huipentuu rituaaliin. He paastoavat ja rukoilevat vuoden, jonka aikana he eristävät itsensä kaikista häiriötekijöistä. Tämän rituaalin aikana kokelaasta tulee Tranquil, kunnes hän kutsuu uskon hengen, joka koskettaa häntä ja näin rikkoo Tranquil-tilan sekä antaa kokelaalle hänen kykynsä. Jos rituaali epäonnistuu, kokelas jää pysyvästi Tranquiliksi. Seekereiden symboli on kaikkinäkevä silmä.⁹³

Pelin tapahtumien aikaan moni Seeker on kadonnut. Jos pelaaja päättää lähteä tutkimaan Seekereiden katoamisia, selviää, että hiljattain järjestön johtoon noussut Lord Seeker Lucius on johtanut heidät väijytykseen. Väijytyksen takana on Order of Fiery Promise -kultti, joka pitää itseään todellisina Seekereinä ja joka on liittoutunut Corypheuksen kanssa, sillä he

⁹⁰ Schenk 2016.

⁹¹ Codex entry: Seekers of Truth.

⁹² BioWare 2015, 203.

⁹³ Codex entry: The Rite of Tranquility.

haluavat tuhota maailman ja luoda uuden, paremman maailman. Kuten moni muukin asia, Seekereiden tulevaisuus jää pelaajan käsiin.

Sekä temppeleliritarijärjestöä, Circle of Magia että Seekers of Truthia voi pitää kulttuuriperinnöllisinä järjestöinä/ryhminä. Ne ovat vahvasti sidoksissa uskontoon, joka itsessään on kulttuuriperintöä. Tämän lisäksi niillä on omaa kulttuuriperintöä, kuten vanhat, historiaa havisevat rakennukset, joista ne toimivat, ja vuosia samanlaisina suoritettut riitit. Tranquility-riittiä voisi pitää pimeänä kulttuuriperintönä, koska vaikkakin se on suojeltu ja lähes pyhä riitti, sitä on myös käytetty rangaistuksena ja vastoin maagien tahtoa.

Ensimmäinen inkvisitio perustettiin ennen Chantryä suojelemaan Thedasia taialta ja sen väärinkäyttäjiltä. Joidenkin lähteiden mukaan tämä inkvisitio hallitsi ankaralla, julmalla kädellä.⁹⁴ Kun Chantry perustettiin, se liittoutui pian inkvisition kanssa, ja inkvisitiosta tuli Chantryn armeijavoima⁹⁵. Kun inkvisiittori Ameridan katosi, inkvisitio hajosi temppeleliritarijärjestöksi ja Seekers of Truth -järjestöksi. Samoihin aikoihin perustettiin Circle of Magi. Inkvisition symboli on liekehtivä miekka ja kaikkinäkevä silmä yhdistettynä. Seekerit ja temppeleliritarit ottivat omat symbolinsa nimenomaan inkvisition symbolista.

Nykyinen inkvisitio, josta peli saa nimensä, perustetaan uudelleen menehtyneen Divinen kirjelmään pohjaten ja hänen oikean sekä vasemman kätensä, Cassandran ja Lelianan, toimesta. Tämä inkvisitio on irrallinen Chantrystä, joka tuomitsee sen vääräuskoisena erityisesti siksi, että se suojelee pelaajahahmoa, jota jotkut yhä pitävät syyllisinä rauhankonklaavissa tapahtuneeseen räjähdykseen ja siksi, että se esittää pelaajahahmoa Andrasten sanansaattajana. Entinen temppeleliritari ja tuleva inkvisition armeijan johtaja Cullen lyö inkvisition perustamisjulistuksen kirkon oveen ikään kuin Luther kertomuksien mukaan löi teesinsä Wittenbergin linnankirkon oveen.

Inkvisitio on ollut olemassa myös tosimaailmassa. Pelin alkuperäinen inkvisitio muistuttaa melko paljon tosimaailman inkvisitiota, tai ainakin stereotyyppistä kuvaa siitä: järjestö, joka metsästää ja surmaa verenhimoisesti kirkon puolesta vääräuskoisia. Tosimaailman inkvisitio todellakin oli Espanjassa syntynyt katolisen kirkon tuomioistuin, mutta se ei todellisuudessa ollut niin julma kuin millaisena se usein kuvataan. Julma kuva perustuu aikalaispropagandaan, jota Espanjaa kohtaan vihamieliset ja katolisesta kirkosta eronneet

⁹⁴ Codex entry: The Seekers of Truth.

⁹⁵ Gaider 2011, 412.

protestantit suolsivat. Inkvisitio teki kyllä toisinaan vääryyksiä, mutta ei suhteessa enempää kuin muut ajan tuomioistuimet.⁹⁶ Pelin nykyinen inkvisitio muistuttaa tosimaailman inkvisitiota vähemmän, koska se on kirkosta täysin irrallinen ja koska se on ennemminkin militäärijärjestö kuin tuomioistuin.

2.2.2 Vanhat ei-andrastealaiset ihmisuskonnot ja -yhteisöt

Kuten mainittu, monet ihmiset, erityisesti tevinteriläiset, palvoivat aikanaan demoneita, jotka tunnetaan nykyään vanhoina jumalina. Chantryn mukaan vanhat jumalat olivat alun perin henkiä, joista tuli demoneita ja jotka sitten ottivat lohikäärmeiden muodon, kun niitä palvovat ihmiset kutsuivat ne maan päälle. Legendojen mukaan nämä demonit opettivat ihmisille taian. Kyse on siis luomiskertomusten hengistä, jotka kateuttaan muuttuivat demoneiksi ja tulivat lopulta Makerin karkottamiksi maan alle. Vanhojen jumalien palvonta oli Tevinterissä niin järjestäytyntä, että niille perustettiin temppeleitä ja oma papisto. Nykyisen Tevinterin Magisterium perustuu yhä vanhojen jumalien papistoon, vaikka Tevinterissä palvotaan nykyään Makeria. Koska vanhat jumalat ottivat maan päällä lohikäärmeiden muodon, tevinteriläiset alkoivat yhdistää kaikki lohikäärmeet jumalalliseen voimaan.⁹⁷

Vanhoista jumalista voimakkain ja merkittävin oli Dumat. Chant of Lightin mukaan hän oli vanhoista jumalista ensimmäinen, joka kehotti ihmistä astumaan fyysisesti Kultaiseen Kaupunkiin. Chantryn mukaan, kun tämän jälkeen Makerin darkspawniksi muuttamat magisterit saavuttivat maan alla Dumatin, hän korruptoitui ja hänestä tuli ensimmäinen arkkidemoni, joka sitten aiheutti ensimmäisen Blightin johtamalla darkspawnit Thedasiin. Joidenkin muiden antiikkisten tarinoiden mukaan Dumat oli se, joka loi darkspawnit eikä suinkaan Maker.⁹⁸ Ensimmäistä Blightia seuranneet Blightit ovat kaikki aiheutuneet, kun darkspawnit ovat kuulleet vanhojen jumalien kutsun ja pyrkineet niiden luo. Kun näin on tapahtunut, vanhat jumalat ovat korruptoituneet, kuten tapahtui Dumatille, ja johtaneet darkspawnit Thedasin kimppuun. Corypheus, pelin pääantagonisti, oli aikanaan Dumatin ylipappi.

Ensimmäisen Blightin jälkeen vanhat jumalat eivät enää kommunikoineet seuraajiensa kanssa, mikä käänsi osan seuraajista heitä vastaan. Loput joko surmattiin tai pakotettiin kääntymään Makerin palvomiseen, kun vanhojen jumalien palvomisesta tuli Tevinterissä

⁹⁶ Vainio 2014.

⁹⁷ Codex entry: The Old Gods.

⁹⁸ BioWare 2013, 122.

laitonta.⁹⁹ Jotkut thedasilaiset tutkijat uskovat, että vanhat jumalat olivat aina olleet oikeita lohikäärmeitä eikä henkiä. Jotkut jopa väittävät, että vanhat jumalat nukkuvat maan alla horrosta eivätkä kärsi Makerin rangaistusta.¹⁰⁰ Tällaiset teoriat ovat radikaaleja, koska ne asettuvat luomiskertomusta vastaan. Vanhoja jumalia palvovia kultteja on yhä olemassa. Esimerkiksi lohikäärmekultit käytännössä palvovat vanhoja jumalia.

Alamarrit olivat yksi aikaisimmista tiedetyistä ihmisheimoista, ensimmäiset ihmiset, jotka asuttivat kaakkoisen Thedasin ja nykypäivän fereldeniläisten esivanhemmat. Kyse ei ollut yhdestä yhtenäisestä heimosta vaan useista heimoista, jotka saapuivat Fereldenin alueelle Frostback-vuoriston yli, omien legendojensa mukaan paossa varjojumalatarta, jonka Solas kertoo olevan henki.¹⁰¹ Nykypäivän Avvar-heimot syntyivät Alamarri-heimoista, jotka jättivät muut heimot, kun Tyrdda Bright-Axe johti heidät takaisin vuorille¹⁰². Alamarrit ja Avvarit solmivat erostaan huolimatta toisinaan liittoumia, kuten tapahtui Andrasten ja Maferathin avioliitossa, mutta myös sotivat¹⁰³. Toisin kuin Alamarri-heimoja, Avvar-heimoja on yhä olemassa, koska ne eivät halunneet yhdistyä Calenhadin lipun alla Fereldeniksi.

Avvareita voisi kutsua kehittyneiksi metsästäjäkeräilijöiksi ja satureiksi, joskin piirteitä on myös paimentolaiskulttuurista. Avvarit myös käyvät vaihtokauppaa. Avvareiden asutukset ovat väliaikaisia, kuten paimentolaiskulttuureissa yleensä, sillä paimennettavat eläimet, Avvareiden tapauksessa esimerkiksi vuohet, vaativat uusia laitumia. Avvarit ovat oppineet säilömään ruokaa pitkien ja kylmien talvien varalle. Heille kelpaa kaikenlaiset lihat, joista tehdään usein patoja. Järvien ja jokien lähetyvillä asuvat heimot kalastavat runsaasti. Sekä miehet että naiset osallistuvat yhteisöllisten aterioiden valmistamiseen.¹⁰⁴ Talojensa seinät Avvarit rakentavat puusta ja katot oljista tai turpeesta.

Avvareilla on useita käytänteitä ja perinteitä, jotka he ovat säilyttäneet antiikkisista ajoista lähtien. Valat ovat Avvar-kulttuurissa lähes pyhiä, joskin halutessaan niistä voi aina löytää porsaanreiän. Avvar-johtaja Svarah Sun-Hair kertoo pelaajahahmolle, että valan rikkomisen toiselle heimolle voi korvata lahjoilla ja uusilla vaihtokauppajärjestelyillä. ”Sukunimensä” Avvarit saavat useissa heimoissa perustuen siihen, kuka on heidän isänsä tai äitinsä: vanhemman nimeen lisätään loppuun liite -sen tai -dotten, eli poika tai tytär. Tämän pelaaja

⁹⁹ Codex entry: The History of the Chantry: Chapter 1; Codex entry: Wicked Eyes and Wicked Hearts.

¹⁰⁰ Codex entry: The Old Gods; Searle 2009.

¹⁰¹ BioWare 2013, 12.

¹⁰² Codex entry: Saga of Tyrdda Bright-Axe, Avvar Mother.

¹⁰³ BioWare 2015, 13.

¹⁰⁴ Codex entry: On Avvar Cuisine; Hassett 2023, 83.

huomaa, kun hän tapaa Finn Caldansenin ja Fullna Hethsdottenin, Finn Caldaninpojan ja Fullna Hethintyttären. Tämä nimeämiskäytänne on ollut käytössä useissa eri kulttuureissa, myös Suomessa. Nykypäivänä se on käytössä esimerkiksi useissa arabikulttuureissa. Avvarin sukunimi voi olla myös legend-mark, joka on yleensä jollain suurella teolla ansaittu lisänimi. Esimerkiksi Stone-Bear-heimon johtajan legend-mark on Sun-Hair, ja Inkvisiittori saa mahdollisesti lisänimen First-Thaw, vaikka hän ei ole Avvar. Toisinaan legend-mark voi tulla myös jostain negatiivisesta tapahtumasta tai ominaisuudesta.¹⁰⁵ Useat tosimaailman historialliset henkilöt ovat tavallaan saaneet legend-markin. Ajatellaan esimerkiksi Vlad Seivästäjää, Iivana Julmaa ja Aleksanteri Suurta. Stone-Bear-heimon johtaja kertoo saaneensa legend-markinsa, kun hän taisteli vihollisia vastaan hiukset tullessa saatuaan osuman sytytetystä nuolesta.

Avvar-heimossa on niiden yhteiskuntarakenteelle useita tärkeitä rooleja. Thane (vrt. jaarli) on heimon johtaja. Hän sovittelee sisäisiä ja ulkoisia riitoja sekä tekee heimoa koskevat päätökset, erityisesti silloin, kun ne liittyvät liittoutumiin¹⁰⁶. Augur on ikään kuin samaani. Pelaajahahmo voi keskustella yhden augurin kanssa, joka kertoo, että augur on heimon hengellinen johtaja, joka on maagi. Hän tulkitsee enteitä ja kommunikoi jumalien kanssa sekä antaa thanille neuvoja sen perusteella, mitä jumalat hänelle kertovat. Tämän lisäksi hän suorittaa rituaaleja jumalien miellyttämiseksi, jotta jumalat suojelevat heimoa. Augureilla on tapana ottaa kokelas, jonka he antavat tulla hengen riivaamaksi, jotta tämä henki sitten opettaa kokelasta hallitsemaan taikaansa. Opetus päättyy rituaaliin, jossa kokelas vapauttaa hengen, joskin toisinaan kokelas ei joko onnistu vapauttamaan henkeä tai edes halua siitä eroon. Tällaisissa tapauksissa kokelas saatetaan tappaa, jos hän alkaa näyttää uhalta heimolle. Pelaajahahmo voi kohdata kokelaan, joka ei ole halunnut vapauttaa henkeä.

Skaldit pitävät yllä heimojen suullista perintöä. Avvareiden perintö onkin lähinnä suullista, koska vain korkea-arvoiset Avvarit, siis yleensä thanet ja augurit, osaavat lukea ja kirjoittaa¹⁰⁷. He oppivat vanhoja lauluja ja saagoja, jotka he jakavat muille heimon jäsenille, minkä lisäksi he ovat vastuussa uusien laulujen ja saagojen luomisesta siinä mielessä, että heidän tehtävänsä on säilyttää tiedot heimon tärkeistä päätöksistä (kuten liittoumista ja valoista) ja tapahtumista (kuten taisteluista ja legend-markeista). Master of the Hunt on vastuussa metsästyksestä. Hän johtaa heimon metsästysretkiä. Tämän lisäksi hän

¹⁰⁵ Codex entry: Two Marked in Battle.

¹⁰⁶ Codex entry: Leather-Bound Hakkonite Journal; Codex entry: Saga of Tyrdda Bright-Axe, Avvar Mother.

¹⁰⁷ Codex entry: Colette's Notes.

alkuvalmistelee rituaaliset ruokauhraukset. Arena Trainer kouluttaa Avvar-sotureita. Hän varmistaa, että soturit ovat valmiita ottamaan vastaan jumalien eli henkien lahjat sekä valvoo heimon areenalla käytäviä koettelemuksia (Hakkon's Trials), joissa heimon parhaat soturit ottavat mittaa toisistaan.

Myös hold-beast on keskeinen rooli jokaisessa heimossa. Svarah Sun-Hair kertoo sen olevan eläin, jonka heimo uskoo sitovan heidät jumaliin. Tämä eläin ei ole lemmikki vaan heimon jäsen, jota ei pidetä häkissä. Se saa liikkua, miten haluaa. Kun eläin voi hyvin, heimossa on asiat hyvin. Kun eläin sairastuu, katoaa tai kuolee, on se paha enne, ja se voi johtaa siihen, että vihollisheimo hyökkää heimon kimppuun, sillä se näyttää heikolta. Hold-beast taistelee heimonsa rinnalla, ja sille annetaan toisinaan ruokalahjoja.

Avvarit palvovat Alamarrien vanhoja jumalia. Heidän uskonnessaan on animistisia piirteitä, siis he näkevät jumalien eli henkien elävän kaikessa. Tästä syystä uskontoa ei voi erottaa heidän muusta elämästään. Avvareilla on hyvin läheinen suhde henkiin, joilta he hakevat voimaa ja neuvoja. Heimojen pantheonit vaihtelevat jonkin verran, sillä myös legendaariset kuolevaiset nousevat toisinaan jumalalliseen asemaan, mutta kaikille heimoille kolme yhteistä jumalaa ovat Korth the Mountain-Father, Lady of the Skies ja Hakkon Wintersbreath. Korth the Mountain-Father on Avvarien vanhin ja voimakkain jumala. Avvarit uskovat, että Korth toi aikojen alussa kansansa vuorille ja kaiversi heille luolia suojaksi, kehottaen heitä pysymään vuorilla, ja että kaikki vuoristoilta löytyvä, kuten metsästettävät eläimet ja maan antimet, ovat peräisin häneltä. Kun nämä metsästettävät eläimet ovat vähissä, tynnyttelevät Avvarit siksi Korthia erilaisilla lahjoilla ja uhrauksilla.¹⁰⁸ Lady of the Skies on kuolleiden ja kaiken maan yläpuolella (kuten tuulen ja lintujen) olevan jumalatar. Hakkon Wintersbreath on kuoleman ja sodan jumala. Avvarien mukaan Hakkon ei ole puhunut heille vuosisatoihin.

Avvareilla on useita elämälle tärkeitä rituaaleja, joihin jumalat liittyvät. He harjoittavat taivashautauksia, kuten esimerkiksi Tiibetin buddhalaiset, joissa ruumis paloitellaan ja asetellaan usein vuoren huipulle rukousten saattelemana, jotta linnut eli Lady of the Skiesin viestinviejät voivat kuljettaa sielun Ladyn valtakuntaan, jossa se kohtaa menehtyneet sukulaisensa¹⁰⁹. Niin ikään Tiibetin buddhalaiset uskovat, että haaskalinnut kuljettavat menehtyneen sielun tuonpuoleiseen. Tiibetin buddhalaisuudessa ruumiin valmistelemisesta ovat vastuussa uskonnolliset johtajat, lamat. Avvar-heimossa ruumiin valmistelemisesta ovat

¹⁰⁸ Codex entry: Frostback Mountains.

¹⁰⁹ Codex entry: A Tradition of Rebirth.

vastuussa Lady'n papit, Sky Watcherit, jotka käyttävät ruumiin paloitteluun rituaalisia aseita. Koska linnut eivät nouda Blightiin sairastuneita ruumiita, Avvarit uskovat, että sairastuneiden sielut eivät löydä rauhaa¹¹⁰. Niin ikään Tiibetin buddhalaisilla on uskomuksia menehtyneistä, joiden ruumiita linnut eivät suostu syömään joko ollenkaan tai kokonaan. Jos linnut eivät käy ruumiilla lainkaan, uskotaan menehtyneen tehneen elämänsä aikana merkittävää syntiä.¹¹¹

Joidenkin sielujen kohtalo on syntyä uudelleen. Augur tunnistaa nämä sielut jo niiden syntymässä. Tällaisissa tapauksissa kuolleen lapsi tai muu verisukulainen tarjoaa uhrauksen, jonka Hunt of the Master valmistelee Korthille ja joka sitten haudataan ruumiin palojen alle, jotta osa sielusta jää maan päälle ja uudelleensyntyminen mahdollistuu. Jos kuolleen lapsi syystä tai toisesta epäonnistuu uhrin tarjoamisessa, hän ei saa enää käyttää vanhempansa nimeä sukunimenään, ja heimo ei enää tunnista häntä vanhempansa lapseksi, koska uudelleensyntymistä pidetään suurena kunniana ja siihen liittyviä rituaaleja siksi erityisen tärkeinä.¹¹²

Poikkeuksellisesti, Avvarit eivät harjoita loppuelämän kestoisia avioliittoja.

Avioliittoseremoniassa morsian laulaa hymnin Lady of the Skiesille samalla, kun sulhanen avaa pitkästä köydestä solmuja, jotka morsian on sitonut. Avioliitto kestää niin monta vuotta kuin sulhanen on avannut solmuja hymnin päättyessä. Kyse ei ole välttämättä mistään taidon tai sattuman määrittämästä asiasta, sillä uusi aviopari voi päättää tehdä erityisen tiukkoja tai löysiä solmuja tai avata niitä ennalta määrätyn määrän ja näin päättää avioliittonsa pituuden. Avioliitto voi jatkua edelleen, jos rituaali suoritetaan uudestaan annettujen vuosien kuluttua.¹¹³ Rituaali on kenties ottanut inspiraatiota keskiajan skottien perinteestä, jossa myyttien mukaan tulevan avioparin kädet sidottiin köydellä yhteen, mikä merkitsi vuoden ja päivän kestävän avioliittokokeilun alkua. Todellisuudessa käsien yhteen liittäminen ei ilmeisesti ollut kirjaimellista eivätkä skotit harjoittaneet minkäänlaisia kokeilujaksoja. Sen sijaan kyse oli termistä, jolla viitattiin kihlaukseen, ja myytti kokeilujakson harjoittamisesta syntyi joskus 1700-luvulla. Sittemmin perinteestä kiinnostuneet avioparit ovat avioliittoseremonioissaan sitoneet kätensä yhteen ja näin tajuamattaan luoneet uuden perinteen.¹¹⁴

¹¹⁰ Codex entry: Journal of Gurd Harofsen.

¹¹¹ Bhusal, Chaudhary & Rana 2020, 44.

¹¹² Codex entry: A Tradition of Rebirth.

¹¹³ Codex entry: A Good Marriage; Codex entry: The Lady of the Skies.

¹¹⁴ Krossa 2006.

Avvareilla on tapana käyttää jumalille omistettuja testejä tapana ratkaista hankalat kiistat. Pelaajahahmo voi keskustella tästä Svarah Sun-Hairin kanssa. Lady'n testi on kiipeilykilpailu, Korthin testi on sanallinen taistelu (battle with verse) ja Hakkonin testi on taistelu tylpillä aseilla. Heimon thane päättää, minkä testin osapuolet suorittavat. Jos jommankumman osapuolen vaatimus/väite on absurdi, voi thane määrätä, että hän esimerkiksi suorittaa Lady'n testin kiviä kantaen.

Jaws of Hakkon tai hakkoniitit ovat erityinen Avvar-heimo, sillä se palvoo jumalista vain Hakkonia. Hakkoniitit ovat aggressiivisia ja tavoittelevat Fereldenin valloittamista. Ensimmäiset hakkoniitit ilmestyivät ensimmäisen inkvisition aikaan. He olivat alun perin tavallisia Avvareita, mutta tyytymättömyys Fereldenin toimettomuuteen toisessa Blightissa sai heidät muodostumaan kultiksi, joka kutsui Hakkonin (eli voimakkaan hengen) ja satoi sen lohikäärmeen ruumiiseen, tavoitteenaan hyökätä tasankoihin (Avvarit kutsuvat näitä nimellä ”lowlands”, koska he itse asuvat vuorilla) tämän lohikäärmeen kanssa. Tämä oli syy siihen, että Hakkon lopetti kommunikoimisen Avvarien kanssa – hän ei pystynyt siihen ollessaan sidottuna lohikäärmeeseen.

Ensimmäinen Inkvisiittori Ameridan esti hakkoniittien suunnitelman keisari Kordillus Drakonin toimenannosta. Hän ei pystynyt tappamaan lohikäärmettä, joten hän käytti taikaa jäädyttääkseen ajan itsensä ja lohikäärmeen ympärillä 800 vuodeksi. Tämä oli syy Ameridanin mysteeriseen katoamiseen, josta ei jäänyt tietoa historiankirjoihin. Avvar-johtaja Gurd Harofsen muodostaa hakkoniitit uudelleen toisen inkvisition aikaan, koska, kuten edelliset hakkoniitit, hän on tyytymätön siihen, etteivät tasankolaiset auttaneet Avvareita viidennen Blightin aikaan. Tämän lisäksi hän on raivostunut siitä, että jumalat sallivat darkspawnien hyökätä hänen heimonsa kimppuun. Harofsenin suunnitelma on sama kuin edellisten hakkoniittien: sitoa Hakkon ja hyökätä tasankoihin. Vanhassa Tevinter-rauniossa Frostback Basinissa hakkoniitit löytävät aikaan jäädytetyn lohikäärmeen, johon Hakkon on yhä sidottuna. He suunnittelevat sitovansa Hakkonin uuteen isäntään, Stone-Bear-heimon Hold-Beastiin, Stovackeriin, heimojen muodostaman rauhasopimuksen varjossa.

Avvarit muistuttavat jokseenkin viikinkejä. Viikinkien tavoin he elävät vaihtokaupalla, keräilemisellä, metsästämisellä, viljelemisellä, paimentamisella ja sotimisella sekä pitävät perimätietoaan yllä ennen kaikkea suullisesti. Molemmissa kulttuureissa tähän perimätietoon kuuluu keskeisesti sankari- ja jumaltarinat. Jumaltarinoissa seikkailee useita jumalia, koska

kuten viikingit, Avvarit ovat polyteistisiä. Muinaisnorjalaiset vaikutteet näkyvät myös Avvarien nimissä, vrt. esim. Sigrid ja Einar.

2.2.3 Haltijat ja Evarunis

DAI:n haltijat vastaavat fantasian yleistä kuvausta haltijoista: he ovat solakoita ja heillä on teräväkärkiset korvat. Haltijat olivat ennen Thedasin hallitseva rotu, ja heidän sivilisaationsa pyöri luonnon, taian ja Faden ympärillä. Haltijoiden nykyiseen asemaan johtanut tuho alkoi siitä, kun heidän valtakuntansa, Elvhenan, ja heidän suuri kaupunkinsa, Arlathan, tuhoutuivat Veilin syntyessä fyysisen maailman ja Faden välille. Virheellisen haltijaperimätiedon mukaan tosin Arlathanin tuhosivat tevinteriläiset, kun he hyökkäsivät haltijoita vastaan ja orjuuttivat heidät. Todellisuudessa tämä hyökkäys kohdistui jo valmiiksi heikentyneeseen ja paljolti tuhoutuneeseen kulttuuriin ja kansaan.¹¹⁵ Tätä seurasi vielä Chantryn Exalted March. Ymmärrettävästi suuri osa haltijoiden kulttuuriperintöä ja identiteettiä on menetetty historiaan. Haltijakulttuurin tuhon jälkeen haltijat jakoutuivat kahteen merkittävään ryhmään: kaupunkihaltijoihin ja Dalish-haltijoihin.

Kaupunkihaltijat ovat niitä haltijoita, jotka alistuivat ihmisille, kun Orlais valloitti Dalesit, ja suostuivat asumaan ihmiskaupungeissa alienageissa, slummeissa, sekä palvomaan Makeria. Vaikka kaupunkihaltijat ovat alistuneet ihmiskulttuurille, he pitävät yllä joitain haltijaperinteitä. Heidän yhteisöään eli jokaista alienagia johtaa epävirallisesti Hahren, ja he pitävät yhteisöissään Vhenadahl-puuta, kansan puuta. Nämä suuret puut, joita he usein koristelevat ja joille he antavat lahjoja, symboloivat Arlathania. Kaikki haltijat eivät kuitenkaan muista näiden puiden merkitystä, ja toiset ovat joutuneet tekemään puistaan polttopuita. Ihmiset ovat toisinaan myös käyttäneet näiden puiden kaatamista rangaistuksena.¹¹⁶ Jotkut kaupunkihaltijat muistavat vanhan haltijapantheonin ja palvovat haltijajumalia salassa omalla tavallaan.

Alienagien haltijat ovat yleensä hyvin tiiviitä yhteisöjä, jotka elävät käytännössä lähes täysin eristäytyneenä ympäröivästä ihmiskaupungista. Niinkin tiiviitä, että haltijoihin, jotka kykenevät jotenkin elämään alienagien ulkopuolella, suhtaudutaan negatiivisesti, koska he hylkäävät väkensä. Alienagin haltijat kutsuvat näitä haltijoita "lättäkorviksi". Usein nämä haltijat joutuvat lopulta oman turvallisuutensa vuoksi palaamaan alienagiin.¹¹⁷ Alienegeissa

¹¹⁵ Codex entry: Arlathan: Part One.

¹¹⁶ Codex entry: Alienage Culture; Codex entry: Vhenadahl: The Tree of the People; DeFilippis & Weir 2017.

¹¹⁷ Codex entry: Alienage Culture.

elämä on hiljaista, koska ihmisten huomion vetäminen voi helposti saattaa yksilön tai koko yhteisön vaaraan. Kaikki alienagit eivät ole samanlaisia. Fereldenin alienagit ovat esimerkiksi vapaampia kuin Orlais'n alienaget¹¹⁸. Vaikka kaupunkihaltijoiden elämä on vaikeaa, he ovat ylpeitä yhteisöistään.

Toisin kuin kaupunkihaltijat, Dalish-haltijat eivät suostuneet sopeutumaan ihmiskulttuuriin vaan yrittävät yhä suojella ja harjoittaa vanhoja haltijaperinteitä sekä uskomuksia ihmisasutusten ulkopuolella. Dalish-nimi tulee Daleseistä, haltijoiden viimeisimmästä kodista. Nämä haltijat elävät kiertelevää elämää Thedasin läpi klaaneissa, joissa he elättävät itsensä metsästyksellä, keräilyllä ja hallojen paimentamisella. Hallat ovat sarvipäisiä, hieman poromaisia eläimiä, joita voi lypsää, ja haltijat tekevät niiden maidosta esimerkiksi voita ja juustoa.¹¹⁹ Tarvikkeensa Dalish-haltijat kuljettavat araveleilla, jotka ovat vaunuja, joissa on "purjeet" ja "ruorit", mutta jotka kulkevat maalla tai taivaalla. Maalla niitä vetää hallat ja taivaalla niitä pitää taika.¹²⁰ Luonto näkyy Dalish-haltijoiden elämässä kaikessa, myös lääketieteessä. He käyttävät luonnollisia parannuskeinoja, jotka ovat ihmisille vieraita.

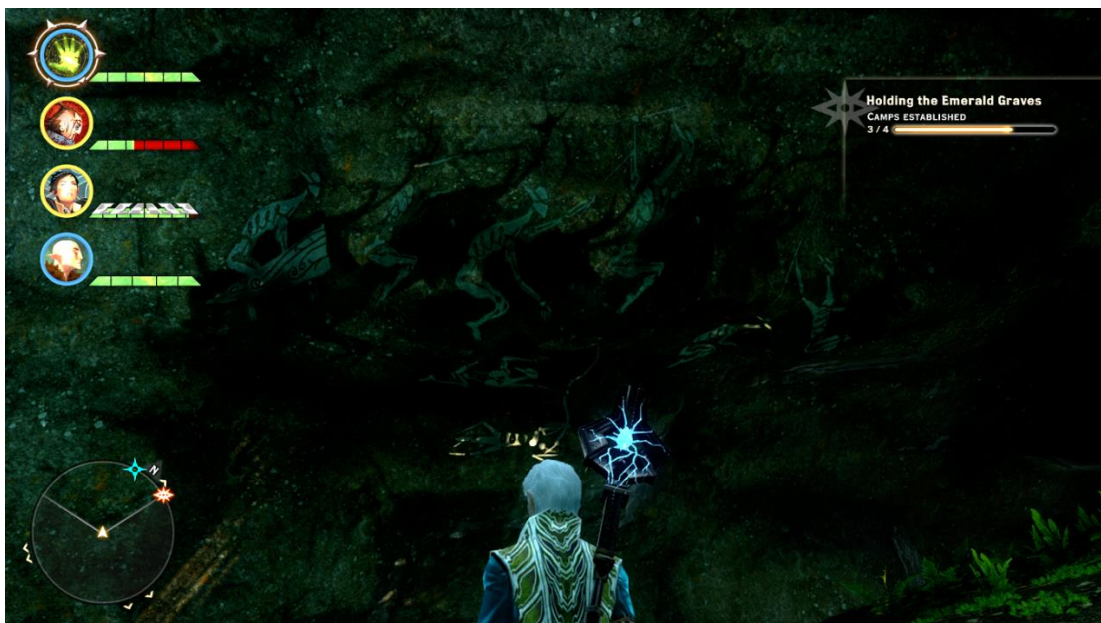
Kaikki Dalish-klaanit eivät ole samanlaisia. Jotkut klaanit elävät pitkiä aikoja lähellä ihmisasutuksia ja käyvät vaihtokauppaa ihmisten kanssa. Toiset harjoittavat maantierosvoutta ja suhtautuvat ihmisiin vihamielisesti. Yhteistä klaaneille ovat niissä esiintyvät roolit, joista tärkein on Keeper. Keeper on maagi ja klaanin johtaja. Keeperin kanssa läheisessä yhteistyössä työskentelee Hahren, tarinoiden kertoja, joka toistaa haltijaperimätietoa ja pitää huolta lapsista. Haltijoiden perimätieto onkin lähinnä suullista, joskin heillä on myös tapana tehdä heidän historiaansa esittäviä muraaleja (ks. kuva 20)¹²¹. Kaupunkihaltijoiden Hahren on lainattu juuri Dalish-haltijoiden perinteistä.

¹¹⁸ BioWare 2015, 46.

¹¹⁹ BioWare 2015, 289, 295; Hassett 2023, 47.

¹²⁰ Merciel 2014, 87.

¹²¹ BioWare 2015, 128.



Kuva 20. Dalish-haltijoiden todennäköisesti metsästystä tai sotimista esittävä muraali. Kuvakaappaus ja kuvan valotuksen muokkaus: Elina Haapanen.

Keeperillä on oppilas, joka tunnetaan klaanin Ensimmäisenä. Tämä oppilas on myös maagi, joka opettelee taian lisäksi haltijahistoriaa tehdäkseen osansa haltijaperimätiedon säilyttämiseksi. Tästä oppilaasta tulee seuraava Keeper. Koska taika on vaarallista, jos yhdessä klaanissa on useita maageja, osa heistä saatetaan hylätä klaanin pitämiseksi turvassa. Jos taas klaanissa ei ole yhtään maagia Keeperin lisäksi, sellainen voidaan hankkia jostain toisesta klaanista. Haltijoiden siirtyminen klaanista toiseen ei olekaan epätavallista.¹²² Klaanit elävät kuitenkin yleensä erillään toisistaan turvallisuussyistä: näin yhden klaanin tuhoutuminen ei tarkoita koko Dalish-kulttuurin tuhoutumista. Noin joka kymmenes vuosi klaanit kokoontuvat yhteen, ja klaanien Keeperit tapaavat toisensa jakaakseen keskenään tietoa. Tämän tapaamisen nimi on Arlathvhen. Samalla klaanit vaihtavat keskenään löytämiään reliikkejä.¹²³

Dalish-haltijoiden suhtautuminen kaupunkihaltijoihin vaihtelee. Jotkut Dalish-haltijat pitävät itseään todellisina haltijoina ja kaupunkihaltijoita lähes ihmisinä, joita he saattavat kutsua lättäkorviksi, kuten jotkut kaupunkihaltijat kutsuvat alienageista lähteneitä haltijoita¹²⁴. Jotkut Dalish-haltijat taas säälivät kaupunkihaltijoita. Kaupunkihaltijat sitä vasten voivat pitää Dalish-haltijoita raakalaisina tai ihailtavina legendoina ja roolimalleina. Jotkut klaanit hyväksyvät joukkoonsa kaupunkihaltijoita.

¹²² BioWare 2015, 164; Codex entry: Merrill.

¹²³ Codex entry: The Dalish Elves; Pramas 2010, 37.

¹²⁴ Codex entry: Alienage Culture.

Toisin kuin suurin osa andrastealaisista, jotka polttavat ruumiit, Dalish-haltijat hautaavat kuolleensa ja istuttavat ruumiin päälle puun. Mikäli mahdollista, he suorittavat hautauksen pyhälle hautausmaalle, Var Bellanarikselle, Exalted Plainsissä. Menehtynyt haudataan tammisauvan ja setrin kanssa. Tammisauva on tuonpuoleisessa kulkemista varten ja setrin oksa pitämään haltijajumala Dirthamenin entiset palvelijat, Pelko- ja Petos-korvit loitolla. Uskomusten mukaan ennen haltijajumala Falon'Din opasti kuolleet tuonpuoleiseen, kunnes haltijajumala Fen'Harel vangitsi hänet ja muut haltijajumalat. Siksi kuolleet tarvitsevat nykyään mukaansa apuvälineitä.¹²⁵ Dalesejä suojelleiden haltijoiden hautojen päälle istutetut puut tunnetaan nimellä Vallasdahlen¹²⁶. Naimisiin menemisen Dalish-haltijat tuntevat sitoutumisena (bonding). He lausuvat valat haltijakielellä, jota harva puhuu enää sujuvasti. Jotkut Dalish-klaanit harjoittavat järjestettyjä avioliittoja, todennäköisesti erityisesti klaanien säilymisen vuoksi.

Haltijoiden polyteistinen pantheon, jota Dalish-haltijat ja jotkut kaupunkihaltijat palvovat, tunnetaan nimellä Evanuris. Evanuriksen palvomisen aloittivat alkuperäisen haltijasivilisaation, Elvhenanin, antiikkiset haltijat. Elvhenanista ja heidän palvomistavoistaan on säilynyt vain vähän tietoa. Dalish-haltijoiden legendojen mukaan antiikkisten haltijoiden aikaan haltijajumalat kävelivät maan päällä tavallisten haltijoiden rinnalla¹²⁷. Totuus haltijajumalien luonteesta ja menneisyydestä on melko synkkä, ja se paljastuu *Trespasser*-lisäosassa. Käsittelen aihetta kappaleessa 2.3.

Haltijapantheon koostuu yhdeksästä jumalasta, joita ovat Elgar'nan, Mythal, Falon'din, Dirthamen, Andruil, Sylaise, Ghilan'nain, June ja Fen'Harel. Elgar'nan, kaikki-isä, edustaa isyyttä ja kosto¹²⁸. Hän johtaa pantheonin Mythalin kanssa, ikään kuin esimerkiksi Odin johtaa muinaisnorjalaista pantheonin Frigg rinnallaan tai Zeus johtaa antiikin Kreikan pantheonin Hera rinnallaan. Mythal on kaikkiäiti, suojelija, rakkauden jumalatar sekä äitiyden ja oikeuden suojelusjumalatar¹²⁹. Mythalia esittävät patsaat muistuttavat jokseenkin Samotraken Nikeä (ks. kuvat 21 ja 22). Aikaisemmin mainittu Falon'Din on kuoleman ja onnen jumala. Hän on toinen Elgar'nanin ja Mythalin vanhimmista lapsista.¹³⁰ Monella polyteistisellä uskonnolla on historian saatteessa ollut kuoleman tai tuonpuoleisen jumala tai

¹²⁵ Codex entry: Falon'Din: Friend of the Dead, the Guide.

¹²⁶ Codex entry: Vallasdahlen.

¹²⁷ Codex entry: Dirthamen: Keeper of Secrets.

¹²⁸ Codex entry: Elgar'nan: God of Vengeance.

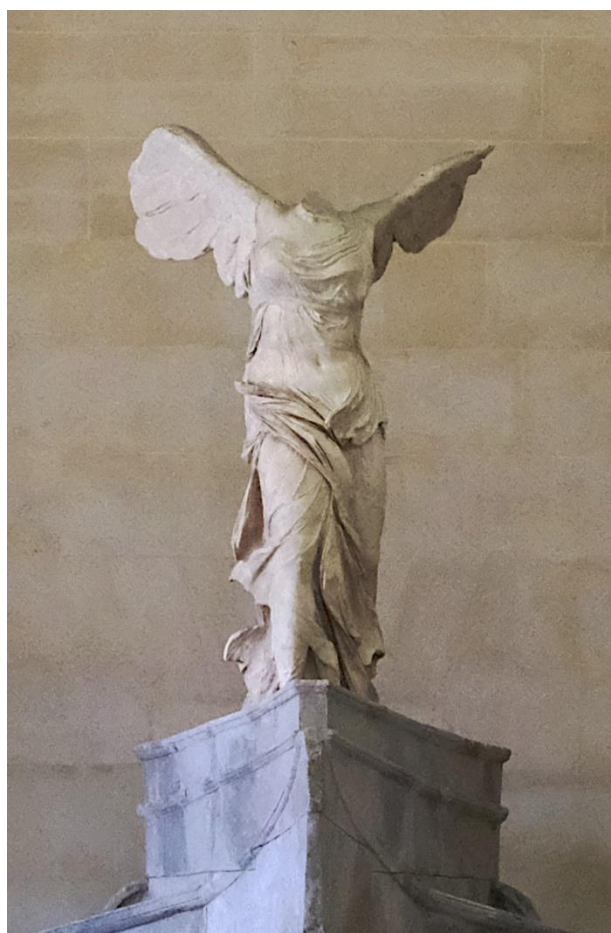
¹²⁹ Codex entry: Mythal: The Great Protector.

¹³⁰ Codex entry: Falon'Din: Friend of the Dead, the Guide.

jumalia. Muinaisilla egyptiläisillä oli esimerkiksi Anubis, muinaisnorjalaisilla Hel ja antiikin kreikkalaisilla Hades, joskin Falon'Din muistuttaa myös kreikkalaisen mytologian Kharonia, joka saattoi kuolleet tuonpuoleiseen, kuten Falon'Din tarinoiden mukaan teki aikanaan. Falon'Dinin kaksoisveli on Dirthamen, salaisuuksien ja tiedon jumala¹³¹. Tiedon tai viisauden jumalolennoista hyviä tosimaailman esimerkkejä ovat antiikin kreikkalaisten Athene, hindujen Saraswati ja muinaisten egyptiläisten Isis.



Kuva 21. Antiikkinen Mythalin patsas. Kuten Nike, hän on kädetön ja siivellinen. Molemmat jumalattaret astuvat oikealla jalalla eteenpäin. Kuvakaappaus ja kuvan valotuksen muokkaus: Elina Haapanen.



Kuva 22. Samothraken Nike Louvressa. Kuva: tuntematon. Rajaus: Elina Haapanen.

Andruil on metsästyksen jumalatar. Monet Dalish-haltijat perustavat elämänsä Andruilin koodiin, jonka nimi on Vir Tanadhal, "kolmen puun tie" tai "metsästäjän tiet". Se opettaa olemaan epäroimättä, saaliin kärsimisen välttämistä, sinnikkyyttä ja luonnon antien kunnioittamista.¹³² Tätä voi verrata monen alkuperäiskansan tapaan kunnioittaa saalista ja

131 Codex entry: Dirthamen: Keeper of Secrets.

132 BioWare 2013, 33; Codex entry: Andruil: Goddess of the Hunt; Codex entry: Vir Tanadhal: The Way of Three Trees.

luontoa. Kenties tunnetuin metsästyksen liitetty tosimaailman jumala on antiikin kreikkalaisten jumalatar Artemis. On mielenkiintoista, että joissain uskonnoissa metsästyksen jumalolennot ovat naisia, koska metsästys on perinteisesti ollut hyvin miehisenä pidetty työ ja harrastus.

Sylaise on kotitaitteiden, kuten ruoanlaiton, jumalatar ja Andruilin sisko. Jotkut haltijat seuraavat Andruilin koodin sijaan Sylaisen koodia, jonka nimi on Vir Atish'an, "rauhan tie". Tämän tien seuraajat opettelevat parantamistaitoja.¹³³ Sylaisea voisi verrata esimerkiksi kotilieden jumalattariin Vestaan ja Hestiaan roomalaisesta ja kreikkalaisesta mytologiasta. Ghilan'nain on hallojen äiti ja navigaation jumalatar¹³⁴. Tosimaailmassa ei ole suoria vastineita, koska hallat ovat fiktiivisiä, mutta antiikin kreikkalaisten jumalien sanansaattajaa Hermestä on pidetty myös matkustajien suojelijana. June on käsitöiden mestari, jota voisi verrata esimerkiksi muinaisten egyptiläisten käsityöjumalaan Ptahan, joskin nimi on kenties lainattu roomalaisjumalatar Junolta, jonka mukaan kesäkuu eli June on nimetty¹³⁵. Fen'Harel on kujeilijajumala, johon Dalish-haltijat suhtautuvat varauksella ja jonka he uskovat pettäneen sekä karkottaneen muut jumalat maailmasta. Dalish-haltijat uskovat, että heidän jumalansa eivät pelastaneet heitä teivinteriläisiltä juuri siksi, että Fen'Harel oli sulkenut heidät taivaaseen, eroon kuolevaisista.¹³⁶ Fen'Harel muistuttaa luonteeltaan paljon muinaisnorjalaisen mytologian Lokia, joka tunnetaan niin ikään kujeilijajumalana.

Ulkonäöllisesti Dalish-haltijan erottaa kaupunkihaltijasta hänen kasvotatuointinsa, vallaslinin, perusteella (ks. kuva 23). Aikuistuvalla haltijalla tehdään kasvoihin tatuointi, joka edustaa yhtä heidän jumalistaan. Prosessin aikana haltijan on kivusta huolimatta pysyttävä hiljaa, sillä kivun äänet ovat merkki heikkoudesta ja tarkoittavat sitä, että haltija ei ole valmis aikuistumaan.¹³⁷ Kasvotatuoinnit ovat tärkeä osa myös useaa tosimaailman kulttuuria. Esimerkiksi maorien kasvotatuoinneilla on pitkät perinteet, joita kunnioitetaan yhä nykypäivänä. Ennen nämä kasvotatuoinnit olivat tärkeä tapa viestiä ennen kaikkea niiden omistajan sosiaalisesta statuksesta, minkä lisäksi ne kertoivat omistajan perimästä ja henkilökohtaisesta menneisyydestä, kuten siviilisäädystä, nimestä ja ammatista. Perinteisesti tatuointi oli osa aikuistumisen siirtymäriittä, mitä se on myös Dalish-haltijoille. Nykyään

¹³³ Codex entry: Sylaise: The Hearthkeeper; Codex entry: Vir Atish'an.

¹³⁴ Codex entry: Ghilan'nain: Mother of the Halla.

¹³⁵ Codex entry: June: God of the Craft.

¹³⁶ Codex entry: Fen'harel: The Dread Wolf.

¹³⁷ Codex entry: Vallaslin: Blood Writing.

maorit ottavat näitä tatuointeja kertoakseen olevansa maoreja ja kunnioittaakseen perimäänsä. Kasvojen lisäksi maorit ottavat usein symbolisia tatuointeja vartaloihinsa.¹³⁸



Kuva 23. Theseuksella on Junea edustava vallaslin. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

2.2.4 Qunarit ja Qun

Qunari-sana viittaa arkikielessä niin suurikokoiseen, usein sarvipäiseen humanoidirotuun kuin Qun-filosofian seuraajiin. Suurin osa Qunin seuraajista on nimenomaan tätä tiettyä rotua, mutta minkä tahansa rodun edustaja voi kääntyä Quniin, joskin Qunin sisällä näitä muiden rotujen edustajia ei kutsuta qunareiksi. Tämän lisäksi Qunin ulkopuolella syntyneitä tai sen jättäneitä qunareita ei myöskään tunneta qunareina, vaikka he ovat samaa rotua. Sen sijaan heidät tunnetaan nimellä Vashoth ja Tal-Vashoth¹³⁹. Todellisia qunareita kohtaa lähinnä vain heidän asuttamissaan valtioissa, aikaisemmin esitellyssä Par Vollenissa ja Seheronissa¹⁴⁰. Näiden valtioiden ulkopuolella elävät qunarit ovat lähinnä Tal-Vashoth palkkasotureita. Qunarien kieli on fiktiivinen qunlat. Harva qunari puhuu sujuvasti Thedasin yleiskieltä.¹⁴¹

Ennen Qunin syntymistä, qunareita edelsi kossithit, joskin se ei ole tiedossa, viittasiko nimi rotuun(/rotuihin) vai sivilisaatioon¹⁴². Kossitheilla oli tiedetysti ainakin yksi asutus Thedasissa. Se tuhoutui ensimmäisen Blightin aikana, minkä jälkeen kului tuhat vuotta ennen kuin qunarit saapuivat Thedasiin sotalaivoillaan jostain tuntemattomasta maasta¹⁴³. Pian saapumisensa jälkeen he pyrkivät valloittamaan koko Thedasin ja melkein onnistuivatkin

¹³⁸ Pawlik 2011, 6–10.

¹³⁹ BioWare 2015, 129; Codex entry: Vashoth: The Grey Ones.

¹⁴⁰ BioWare 2013, 128.

¹⁴¹ Codex entry: The Qunari.

¹⁴² Gaider 2014; BioWare 2013, 179.

¹⁴³ BioWare 2013, 26, 83, 108.

siinä, mutta useat orlesialaisen ja imperiaalisen Chantryn Exalted Marchin ja sodat pysäyttivät heidät¹⁴⁴. Valloituspyrkimysten epäonnistuttua he solmivat rauhan thedasilaisten kanssa lukuun ottamatta tevinteriläisiä, joiden kanssa he yhä taistelevat esimerkiksi siitä, kuka pitää valtaa Seheronissa.

Qunarikulttuuri on hyvin poikkeavaa muista Thedasin kulttuureista. Heidän yhteiskunnassaan ei uskota yksityisomaisuuteen, kuten kommunismissa, eikä heillä ole valuuttaa, mutta he eivät myöskään käy keskenään vaihtokauppaa. Sen sijaan "kauppiaat" jakavat qunarikaupungeissa tarpeet jokaiselle tasaisesti. Vaihtokauppa muiden thedasilaisten kanssa ei perustu tarpeeseen vaan siihen, että se on hyvä tilaisuus oppia jotain muista kulttuureista ja kenties lainata heiltä uusia tuotantotapoja.¹⁴⁵ Qunarit eivät myöskään tunnista avioliittoja tai yleensäkään pariutumista rakkaussyistä, joskin heillä on vanha perinne, jolla he voivat osoittaa intiimiyttä. Pelaajahahmo pääsee ottamaan osaa tähän perinteeseen, jos hän hankkiutuu romanttiseen suhteeseen Iron Bullin kanssa. Tässä perinteessä kaksi henkilöä hankkii lohikäärmeen hampaan, jonka he puolittavat ja jakavat keskenään pitääkseen näitä puoliskoja yllään muistutuksena siitä, että vaikka he olisivat erillään, he ovat aina yhdessä. Perinteeseen kuuluu nimenomaan lohikäärmeen hammas, koska qunarit pitävät lohikäärmeitä pyhinä perustuen siihen, että heidän rodullaan ja lohikäärmeillä on fyysisiä yhtäläisyyksiä, kuten sarvet, ja uskomukseen, jonka mukaan qunareissa on lohikäärmeen verta. Lohikäärmeitä ei kuitenkaan palvota, koska se on laitonta¹⁴⁶.

Edelleen poiketen muista thedasilaisista, qunareilla ei ole hautausperinteitä. Kuolleen ruumiista hankkiudutaan eroon tavalla, joka on käytännöllisin, sillä ruumiilla ei ole kuoleman jälkeen merkitystä. Ainoa merkitys on kuolleen ”työkalulla”, joka on jokin hänen ammattiinsa liittyvä väline, siis esimerkiksi sotilaalla ase, mikä tulee ilmi ensimmäisen pelin tehtävissä. Nämä työkalut otetaan kuoleman jälkeen talteen ruumiin sijaan.

Qunareiden käsitys sukupuolesta on melko kankea. Täydellisyyttä tavoittelevassa yhteiskunnassaan he uskovat, että tietty sukupuoli sopii tiettyihin rooleihin paremmin kuin toinen sukupuoli, mutta toisaalta he tunnistavat version transsukupuolisuudesta – yhtenä sukupuolena syntyneitä ja toisena elävää kutsutaan nimellä Aqun-Athlok. Iron Bull kertoo tästä, koska yksi hänen palkkasoturiryhmänsä satureista on Aqun-Athlok. Tämäkin tosin

¹⁴⁴ BioWare 2013, 85, 112, 114–128.

¹⁴⁵ Kirby 2010.

¹⁴⁶ BioWare 2013, 127.

perustuu enemmän sukupuolikäsityksen kankeuteen kuin siihen, mitä sukupuolta yksilö tuntee olevansa. Jos nainen on esimerkiksi erityisen hyvä kamppailussa, käsitetään hänet mieheksi, koska kamppailu on miehen työ.¹⁴⁷

Qunareiden koko elämä pyörii Qunin ympärillä. Se on sekä kunniakoodisto, filosofia, laki että sosiaalinen järjestelmä, joka perustuu filosofi Ashkaari Koslunin kirjoituksiin. Qun uskoo jonkinlaiseen luonnon järjestykseen, jossa kaikella ja kaikilla on ennalta määrätty roolinsa ja tarkoituksensa¹⁴⁸. Se on filosofiana niin monimutkainen, että edes useimmat qunarit eivät täysin ymmärrä sitä tämän ennalta määrätyn roolinsa ulkopuolella, eivätkä he siihen pyrikään. Itsensä hallitseminen on Qunissa ensiarvoisen tärkeää, koska Qun ei usko yksilöön vaan kokonaisuuteen, yhteen yhtenäiseen olentoon, ja jos yksi osa kokonaisuudesta ei ole tasapainossa, koko kokonaisuus kärsii¹⁴⁹. Quniin liittyy myös pyrkimys käännättää muut thedasilaiset siihen. Qunarit näkevät tämän velvollisuutenaan. Käännyttäminen on heille vapauttamista, sillä he uskovat, että Qunin ulkopuolella elävät kärsivät itseaiheutetusta tuskasta¹⁵⁰. Esimerkiksi monet huonoissa oloissa elävät kaupunkihaltijat helposti näkevätkin Qunin vapauttavana. Qunarit uskovat, että Qun on lopulta voittoisa ja leviää koko Thedasiin. Ei olekaan ihme, että molemmat Chantryt näkevät Qunin uhkana ja ovat julistaneet menneisyydessä useita Exalted Marcheja qunareita vastaan.

Qunille tärkeimmät hahmot ovat Triumvirate ja Tamassranit. Triumvirate koostuu kolmesta qunariyhteiskuntaa hallinnoivasta henkilöstä, joiden tittelit ovat Arishok, Arigena ja Ariqun. Arishok edustaa kokonaisuuden vartaloa, Arigena mieltä ja Ariqun sielua. Näin ollen Arishok hallinnoi sotilaita, Arigena käsityöläisiä ja Ariqun papistoa. Tamassranit ovat papistoon kuuluvia naisia, jotka käytännössä ohjaavat qunariyhteisöä. Heidän lukuisiin velvollisuuksiinsa kuuluu muun muassa qunarien jalostuksen hallinnoiminen, lasten nimeäminen sekä heidän kasvattamisensa ja kouluttamisensa.¹⁵¹ Qunarilapsilla ei siis ole perinteisellä tavalla vanhempia, vaan heidät lähetään heti syntymän jälkeen tamassraneille.

Qunarien poliisit ja vakoojat tunnetaan nimellä Ben-Hassrath. Qunariyhteiskunnan ulkopuolella he vakoilevat ja sabotoivat ulkopuolisia yhteiskuntia, jotka saattavat olla uhka Qunille. Qunariyhteiskunnan sisällä he määrittelevät, voiko kapinallisen tai rikollisen qunarin

¹⁴⁷ Kirby 2010.

¹⁴⁸ Codex entry: The Qunari – Asit tal-eb.

¹⁴⁹ Codex entry: The Qunari – Saarebas.

¹⁵⁰ Kirby 2010.

¹⁵¹ Kirby 2010.

"uudellenkouluttaa" palvelemaan Qunia eli käytännössä usein aivopestä tai kiduttaa tottelevaiseksi vai tuleeko hänet myrkyttää, ikään kuin lobotomisoida. Yksi kolmesta Ben-Hassrathin johtajasta tunnetaan tittelillä Viddasala. Hän on nainen, joka on erikoistunut taian tutkimiseen ja pysäyttämiseen, minkä lisäksi tämä uudelleenkoulutus (ja ulkopuolisten käännitys) on hänen ja hänen alaistensa vastuulla. Taikaan suhtaudutaankin qunariyhteiskunnassa jopa varauksellisemmin kuin ihmisyhteiskunnissa, joskin heillä ei ole tapana syrjiä maageja, kuten ihmisillä on.¹⁵²

Jos pelaaja kasvattaa suhdettaan qunarikumppani Iron Bullin kanssa tarpeeksi, inkvisitio saa mahdollisuuden liittoutua qunareiden kanssa. Onnistuu tämä liittouma tai ei, *Trespasser*-lisäosassa viholliset ovat qunareita, joilla on salaliitto Thedasin valloittamiseksi. Ainakin väitetysti tämä qunariyhmä ei ole saanut operaatiolleen muun qunariyhteiskunnan hyväksyntää.

2.2.5 Kääpiöt ja Kivi

Kuten *DAI*:n haltijat, myös *DAI*:n kääpiöt muistuttavat perinteisestä fantasiasta tuttuja kääpiöitä. He ovat lyhyitä ja tanakoita humanoideja, jotka ovat taitavia rakentajia ja sotureita. Kääpiöillä oli ennen valtaisa imperiumi maan alla, mutta ensimmäinen Blight aiheutti sen tuhon – koska darkspawnit ovat peräisin maan alta, kääpiöt jäivät ensimmäisenä niiden jalkoihin. Useat kääpiöt kuolivat ja imperiumi hajosi osiin, koska thaigien, siis aikaisemmin mainittujen siirtokuntien, välillä olleet tiet paljolti joko tuhoutuivat tai jouduttiin sulkemaan. Näin maan alle syntyi useita eri kääpiökuningaskuntia, joista vain kolme on enää olemassa.¹⁵³ Juuri imperiumin tuhon ja darkspawnien jatkuvan, kääpiöiden hedelmällisyyteen vaikuttavan läsnäolon vuoksi kääpiöt ovat jokseenkin vaarassa kuolla sukupuuttoon¹⁵⁴. Kääpiöiden alkuperästä ei ole tietoa. Maan alle he ilmeisesti päätyivät antiikkisten haltijoiden ajamina, ainakin Dalish-tarinoiden mukaan¹⁵⁵. Myöhemmin he alkoivat tehdä yhteistyötä sekä haltijoiden että ihmisten kanssa muun muassa vaihtokaupan muodossa. Tätä varten he kehittivät Thedasin yleiskielen, jonka he opettivat muille roduille. Yleiskielen syntymisen myötä alkuperäiset kääpiökielet ovat paljolti kadonneet.¹⁵⁶

¹⁵² Codex entry: The Ben-Hassrath; Codex entry: Viddasala.

¹⁵³ Codex entry: Cut to Kal Sharok; Searle 2009.

¹⁵⁴ BioWare 2013, 34.

¹⁵⁵ Codex entry: Torn Notebook in the Deep Roads, Section 2.

¹⁵⁶ Gaider 2011.

Kääpiöistä tekee uniikin rodun se, että heillä ei ole yhteyttä Fadeen. He eivät siis näe unia eivätkä he voi olla taiankäyttäjiä. Tämän hyvä puoli on se, että heillä on vastustuskykyä taikaan. Taian lisäksi heillä on luontaista vastustuskykyä lyriumiin, mikä tekee heistä ainoan tiedetyn rodun, joka pystyy louhimaan sitä turvallisesti. Säilyneet kääpiökuningaskunnat ovat melko rikkaita juuri lyriumien ansiosta – kääpiöt myyvät sen prosessoitua muotoa Orlais'n Chantrylle, joka tarvitsee sitä sekä temppeleiritarien että maagien hallitsemiseen, joskin tiedetysti lyriumia myydään myös mustassa pörssissä muille kuin Chantrylle.¹⁵⁷

Kääpiöt voidaan jakaa kahteen pääryhmään: maan alla eläviin kääpiöihin ja maan päällä eläviin kääpiöihin. Kääpiöimperiumin tuhosta huolimatta moni kääpiö elää edelleen maan alla. Keskiwertokääpiö ei ikinä käy maan päällä, ja hänellä on maanpäällistä elämää koskevia taikauksia, joita pelaaja voi peleissä kohdata. Kääpiöiden maanalainen yhteiskunta perustuu tiukkoihin kasteihin. Yhteiskunnan pohjalla ovat kastittomat, jotka elävät slummissa. Korkeimmasta matalimpaan kastit ovat aateliset, soturit, kauppiat, sepät, louhijat, artesaanit ja palvelijat. Kastit periytyvät äidiltä tyttarelle ja isältä pojalle. Parempaan kastiin nouseminen on mahdollista merkittävien tekojen ja parempikastisen kanssa lisääntymisen kautta, mutta harvinaista. Assembly äänestää kääpiöyhteiskunnassa parempaan kastiin siirtämisestä.¹⁵⁸

Kääpiövaltakunnat ovat monarkioita, joskin valta ei välttämättä periydy. Uusi hallitsija valitaan Assemblyssä, jossa deshyrit, sukuaan edustavat aateliset kääpiöt, äänestävät uudesta hallitsijasta. Kuninkaan tai kuningattaren lisäksi valtaa pitää käytännössä Shaperate. Jäsenet ovat oppineita, filosofeja, tuomareita, historioitsijoita ja sukututkijoita. Heidän tärkein tehtävänsä on kerätä ja tallentaa tietoa, käytännössä niin historiaa kuin nykyhetken tapahtumia. Tätä tehtävää pidetään lähes pyhänä, minkä vuoksi Shaperate saa kääpiöyhteiskunnassa paljon kunnioitusta.¹⁵⁹ Tämän lisäksi he esimerkiksi toimivat tuomareina erilaisissa erimielisyyksissä ja tarjoavat neuvoja Assemblyn jäsenille. Shaperaten valtaisa valta näkyy siinä, että jäsenet voivat päättää olla tallentamatta joitain tiettyjä tietoja. He eivät ikinä esimerkiksi tallenna tietoja kastittomista kääpiöistä, ja he poistavat tiedot maan päälle menevistä "pettureista". Tietojen poistaminen ja tallentamatta jättäminen tietystä kääpiöstä tekee hänestä teoriassa olemattoman muulle yhteiskunnalle. Shaperate on myös altis

¹⁵⁷ BioWare 2013, 57, 143; Codex entry: The Carta.

¹⁵⁸ Codex entry: The Castes; Codex entry: Journal of Professor Arberg.

¹⁵⁹ Codex entry: The Shaper's Life; Pramas 2010, 185.

korruptiolle, sillä se toisinaan poistaa aatelisten pyynnöstä jotain tietoja, joita nämä aateliset pitävät itselleen epäedullisina.¹⁶⁰

Shaperaten merkittävin ryhmä on Shaperate of Memories, joka on vastuussa Orzammannin Muistoista, valtaisasta ja kymmeniätuhansia vuosia kattavasta arkistosta. Muistot kirjoitetaan lyriumilla Muistojen seinään. Muistoihin kuuluu muun muassa syntymiä, kuolemia, avioliittoja, perintöjä ja Assemblyn äänestyksiä.¹⁶¹ Shaperate of Runes tutkii ja tekee riimuja¹⁶². Shaperate of Stone pitää tallenteita arkipäiväisistä asioista, kuten avioliitoista ja työelämästä¹⁶³. Shaperate of Golems oli vastuussa golemeista, joita ei nykypäivänä enää ole¹⁶⁴. Ilmeisesti Shaperate on myös ainakin osaksi vastuussa kääpiöiden koulutuksesta, jota annetaan vain kastillisille kääpiöille. Shaperaten jäsenillä eli shapereillä on vastuu matkustaa vaarallisille alueille keräämään tietoa kadotetuista thaigeista ja näin ollen mahdollisesti riskeerata oma henkensä sen hyväksi, että kääpiörotu löytäisi kadotetun perimätietonsa¹⁶⁵.

Maanalaisten kääpiöiden armeijassa on eräs hyvin erikoinen osasto. Se tunnetaan nimellä Legion of the Dead, ja se keskittyy darkspawneja vastaan taisteleamiseen. Siitä erikoisen tekee se, että sen jäsenet mielletään kuolleiksi, mistä tuleekin sen nimi. Ennen Deep Roadseihin matkustamista, jäsenet juhlistavat hautajaisiaan, joissa he jättävät jäähyväisensä ystävilleen ja perheilleen sekä luopuvat maanpäällisestä omaisuudestaan. Heidät tallennetaan Muistoihin kunniallisesti kuolleina. Legioonaa ottaa jäsenikseen kääpiöitä ja (harvinaisesti myös muita rotuja) mistä tahansa kastista tai niiden ulkopuolelta. Syitä liittyä on monenlaisia. Legioonaan liittyvä voi esimerkiksi välttyä jonkin rikoksen seurauksilta tai palauttaa suvulle sen menettämän kunnian. Kun legioonan jäsen todella kuolee, mikäli mahdollista, muut legioonan jäsenet palauttavat hänet Kivelle hautaamalla hänet. *The Descent*-lisäosassa legioonaa pyytää inkvisition apua mysteeristen maanjäristysten paikantamiseen ja pysäyttämiseen Deep Roadseissa.¹⁶⁶

Yhtä merkittävä, joskin negatiivisella tavalla, ryhmä maanalaisia kääpiöitä on Carta, joka on erittäin vanha rikollisjärjestö. Sen jäsenet ovat lähinnä kastittomia kääpiöitä, jotka olosuhteet ovat ajaneet rikollisuuteen. Kastittomia kääpiöitä ei esimerkiksi hyväksytä normaaleihin

¹⁶⁰ Codex entry: Letters from the Past; Codex entry: The Primeval Thaig.

¹⁶¹ BioWare 2013, 35; BioWare 2015, 145; Codex entry: Bartrand Tethras; Codex entry: Dwarven Runecraft.

¹⁶² Codex entry: A Journal on Dwarven Ruins.

¹⁶³ BioWare 2013, 35.

¹⁶⁴ BioWare 2013, 35; Codex entry: Bartrand Tethras.

¹⁶⁵ Codex entry: Letters from the Past; Codex entry: The Shaper's Life.

¹⁶⁶ Codex entry: The Legion of the Dead; Pramas 2010, 22.

töihin, minkä vuoksi he elävät köyhydessä, ja rikollisuus voi olla ainoa tapa selvitä hengissä. Myös tosimaailmassa on huomattu, että köyhyys voi johtaa esimerkiksi jengeihin ja kartelleihin liittymiseen. Carta erikoistuu salakuljettamiseen. Lyrium on ehkä merkittävin heidän salakuljettamistaan tuotteista, mutta sen lisäksi he salakuljettavat esimerkiksi aseita ja orjia. Cartan jäseniä kuvaillaan väkivaltaisiksi, mikä osin pitää paikkansa ja osin on propagandaa. Carta toimii myös maan päällä, joskin ei niin näkyvästi kuin Orzammarissa, jossa se aiheuttaa suuria ongelmia.¹⁶⁷

Maan päällä elävät kääpiöt ovat joko syntyneet siellä, tulleet karkotetuiksi tai muuttaneet sinne omasta tahdostaan. Heillä ei ole oikeutta kastiin, ja maanalaiset kääpiöt eivät edes käsitä heitä enää kääpiöiksi, koska he ovat hylänneet Kiven.¹⁶⁸ Kastittomuudesta huolimatta monet maan päällä elävät kääpiöt jatkavat vanhoja kastiperinteitä jakamalla yhteiskuntansa hierarkkisesti näiden kastien mukaan. Ihmisyhteiskunnissa kääpiöillä on kuta kuinkin samat oikeudet kuin keksivertoihmisellä, siis toisin kuin haltijoilla. Vaikka maanalaiset kääpiöt suhtautuvat maanpäällisiin kääpiöihin halveksuvasti, he käyvät kauppaa keskenään, sillä maanpäälliset tuotteet ovat kääpiöyhteiskunnille tärkeitä. Maanpäälliset kääpiöt ostavat maan alta erityisesti lyriumia.¹⁶⁹

Vaikutusvaltaisain ryhmä maanpäällisiä kääpiöitä on Dwarven Merchants' Guild. Killan jäsenyys on eksklusiivinen, ja jäsenet koostuvatkin paljolti kääpiöistä, joiden suku kuului korkeaan kastiin maan alla¹⁷⁰. Killan tärkein tehtävä on valvoa kauppaa maanpäällisten ja maanalaisten kääpiöiden välillä. Killalla on päätöksiä tekevä neuvosto, joka toimii paljolti samalla tavalla kuin Orzammarin Assembly. Kilta ottaa osaa myös samanlaiseen rikolliseen toimintaan kuin Carta.¹⁷¹ Killan korkeimman arvon kääpiöt jakautuvat kahteen ryhmään: kalnoihin, jotka kannattavat vanhojen kastien ja hierarkian säilyttämistä sekä ascendanteihin, jotka kannattavat näiden perinteiden jättämistä maan alle ja sulautumista maanpäälliseen elämään.¹⁷²

Kääpiöillä ei ole jumalia tai varsinaista "uskontoa", mutta he kunnioittavat Kiveä, jota he pitävät elävänä ja muuttuvana olentona ja johon he viittaavat pronomiinilla "she". Kyseessä on jokseenkin panteistinen usko. Kääpiöt uskovat syntyneensä Kivestä ja olevansa sen lapsia.

¹⁶⁷ Codex entry: The Carta.

¹⁶⁸ Codex entry: Beregrand the Bold; Codex entry: Surfacer Dwarves.

¹⁶⁹ Codex entry: Surface Dwarves.

¹⁷⁰ BioWare 2013, 35; Codex entry: The Dwarven Merchants Guild.

¹⁷¹ Codex entry: Dwarven Merchants Guild.

¹⁷² Codex entry: Surface Dwarves.

Suuri osa kääpiöistä ei siis palvo Makeria. Sen lisäksi, että kääpiöt uskovat Kiven antaneen heille elämän, he uskovat sen suojelevan heitä ja antavan heille arvokkaimmat lahjansa, siis erilaiset malmit ja jalokivet.¹⁷³ Maan alla elävillä kääpiöillä on kyky, joka tunnetaan kiviaistina (Stone sense). Kääpiöt uskovat sen johtuvan heidän yhteydestään Kiveen. Sen avulla he pystyvät löytämään lyriumia ja navigoimaan maan alla. Jotkut sanovat kuulevansa Kiven laulavan.¹⁷⁴ Shaper-kastin kääpiöillä on erityisen vahva kiviaisti, ja maan päällä elävillä kääpiöillä ei ole sitä ainakaan Varricin mukaan ollenkaan, uskomusten mukaan siksi, että heidän yhteytensä Kiveen on katkennut.

Kun kääpiö kuolee, hänet palautetaan Kiveen sulkemalla hänet kastin mukaan kryptaan, kiviseen hautakumpuun tai usean kääpiön mausoleumiin. Arvoisista kääpiöistä tulee näin osa kunnioitettuja esivanhempia (The Ancestors), jotka opastavat jälkeläisiään ja vahvistavat Kiveä. Kivi hylkää kuolemassa ne kääpiöt, jotka eivät ole sen arvoisia, siis esimerkiksi maan päällä elävät kääpiöt. Näiden kääpiöiden sielut eivät uskomusten mukaan saa rauhaa, eikä heistä siten voi tulla esivanhempia, vaan he jäävät kummittelemaan erilaisina pahantahtoisina henkinä.¹⁷⁵ Löydämme tässä jälleen kulttuurin, joka ei polta kuolleitaan. Kääpiöillähän ei ole tätä perinnettä, koska se tulee andrastealaisuudesta, ja he eivät ole andrastealaisia.

Esivanhempien lisäksi maan alla elävät kääpiöt kunnioittavat paragoneja, jotka ovat kääpiöistä mahtavimpia, roolimalleja, lähes jumalia. Minkä tahansa kastin jäsenestä tai jopa kastittomasta voi tulla paragon. Yleensä paragoniksi nostetaan sellainen kääpiö, joka on tehnyt jotain erittäin rohkeaa tai mullistavaa, mutta toisinaan paragoniksi on nostettu myös hyvin vähäisistä teoista. Assembly äänestää kääpiön nostamisesta paragoniksi. Kun kääpiöstä tulee paragon, hänen nimensä alle syntyy uusi aatelistalo (jos hänellä ei ollut sellaista jo), jonka jäseniksi voidaan kutsua kääpiöitä mistä tahansa kasteista. Elävät paragonit nähdään elävinä esivanhempina, jotka edustavat menneitä esivanhempia ja heidän tahtoaan ja joiden sanalla on tämän vuoksi enemmän merkitystä kuin hallitsijoiden sanalla. Paragoniksi voidaan nimetä myös kuoleman jälkeen. Kääpiöillä on ollut tapana rakennuttaa valtavia patsaita paragoneistaan, kuten tosimaailmassa usein rakennutetaan patsaita suurmiehistä ja -naisista (ks. kuva 24).¹⁷⁶

¹⁷³ Codex entry: Orzammar History: Chapter One.

¹⁷⁴ Codex entry: Journal of Tog.

¹⁷⁵ BioWare 2013, 126; Codex entry: The Casteless.

¹⁷⁶ BioWare 2013, 126–127; Codex entry: Life in Orzammar; Pramas 2010, 12.



Kuva 24. Paragon-patsas Fereldenissä. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

2.3 Kulttuuriperinnön rappio, kuvaannollisesti ja kirjaimellisesti

Kuten edelliset kappaleet osoittavat, kulttuuriperintö on *DAI*:ssa jatkuvasti läsnä. Se värittää pelin hahmojen arkea ja säätelee heidän elämiään niin hyvässä kuin pahassa. Tässä kappaleessa käsitelen nimenomaan sitä, kuinka se vaikuttaa hahmoihin ja heidän maailmaansa pahassa sekä sitä, kuinka se on pelissä niin katoavaista, että kulttuuriperinnön ja kulttuurin tuhoutuminen voidaan nähdä yhtenä pelin tärkeistä teemoista.

2.3.1 Kulttuuriperinnön tuhoutuminen

Kun *DAI*:n käynnistää, saa pelaaja eteensä ruudun, jossa loputtomat maagit ja tempeliritarit kävelevät kohti suurta temppeliä (ks. kuva 25). Kyseessä on aikaisemmin mainittu Temple of Sacred Ashes -temppeli, jossa Divine Justinia V on järjestämässä rauhankonklaavia päättääkseen sodan maagien ja tempeliritarien välillä. Kun pelaaja valitsee tässä ruudussa ”New Game” -vaihtoehdon, valtava räjähdys lakaisee ruudun läpi tuhoten tämän temppelin ja tappaen kaikki sinne matkustamassa olevat ihmiset. Peli alkaa ja heittää pelaajahahmon tilanteeseen, jossa hän kamppailee tuhon keskellä hengestään ja kuin ihmeen kaupalla selviää, toisin kuin kaikki muut paikalla olleet.



Kuva 25. Pelin alkuruutu. Taustalla näkyy Temple of Sacred Ashes -temppeli, jota kohti maagit (vasemmalla) ja temppeleliritarit (oikealla) ovat matkustamassa. Kuvakaappaus: Elina Haapanen.

Kuten mainittu, tarinoiden mukaan Temple of Sacred Ashes -temppelein rakensivat Andrasten seuraajat, jotka hänen kuolemansa jälkeen kantoivat hänen tuhkinsa takaisin hänen synnyinmailleen Frostback-vuoristolle ja hautasivat ne. Tästä temppeleistä tuli tuhkien lepopaikka sekä andrastealaisten turvapaikka, kunnes se jostain syystä hylättiin. Sittemmin hylätystä ja jokseenkin raunioituneesta temppeleistä tuli Andrasten opetuslapset -kultin tukikohta, kunnes ensimmäisen pelin pelaajahahmo löytää sen. Löydöksen seurauksena orlesialainen Chantry ottaa temppelein haltuunsa ja kunnostaa sen, tehden siitä jälleen todellisten uskovaisten pyhän paikan. Pelin alkuruutu on ainoa tilanne, jossa *DAI*:n pelaaja näkee tämän hyvin vanhan ja andrastealaisuudelle valtaisan merkittävän temppelein ehjänä, kunnes yksinkertainen napinpainallus kadottaa sen sekä sen mukana satoja vuosia historiaa ja kulttuuria.

Temple of Sacred Ashes -temppeli ei ole ainoa kulttuuriperinnöllinen menetys, joka räjähdyksestä aiheutuu. Temppeleissä paikan päällä oleva Divine Justinia V sekä useita muita Chantryn tärkeitä edustajia kuolee tässä räjähdyksessä, mikä jättää Chantryn ilman johtajaa sekä selkeää seuraajaa tälle. Tällainen tilanne on suurelle uskonnolliselle laitokselle huolestuttava, sillä se voi tarkoittaa jopa koko laitoksen hajoamista. Temppelein tuhoutuminen ja rauhankonklaavin keskeytyminen tarkoittaa myös sitä, että sota maagien ja temppeleliritarien välillä jatkuu, mikä voi johtaa edelleen kulttuuriperinnön tuhoutumiseen, sillä niin tosimaailman kuin fiktiivisten maailmojen sodissa usein tuhoutuu historiallisia rakennuksia,

taidetta ja monumentteja. Samaan aikaan jylläävä Orlais'n sisällisota niin ikään aiheuttaa tuhoa kulttuuriperinnöllisille kohteille sekä uhkaa valtion, ellei koko Thedasin tasapainoa.

Pelin alkaminen näin laajamittaisella katastrofilla näyttää pelaajalle, että minkään pysyvyyteen ei kannatta pelissä luottaa ja asettaa korkeat panokset, joskin katastrofin todellinen laajuus valkenee pelaajalle vasta pelin edetessä. Niin suurmiehet- ja naiset, kokonaiset järjestöt kuin rakennukset voivat kadota minä hetkenä hyvänsä riippumatta siitä, kuinka arvostettuja ja merkittäviä ne ovat. Tämä pitää paikkansa myös tosimaailmassa.

Vaikka me pyrimme varjelemaan kulttuuriperintöä, se on haurasta ja katoavaista.

Luonnonkatastrofi tai sota voi tuhota satoja vuosia vanhan kirkon. Notre-Damen katedraali voi syttyä palamaan. Kuuluisia taideteoksia voidaan vandalisoida tai varastaa. Valtiot voivat kaatua, kuten kävi esimerkiksi antiikin Roomalle. Kokonaiset kansat voivat joutua kadotukseen pyrkivien vainojen kohteiksi. Kielet ja tavat voivat unohtua. Kenties tämän pelin pelaaminen hieman herättelee meitä tähän faktaan.

Temple of Sacred Ashes -temppelin tuhoutumisen jälkeen pelaajahahmo päätyy lähellä sijaitsevaan kylään, Haveniin, joka aikanaan oli Andrasten opetuslasten kylä. Kun orlesialainen Chantry otti temppelin haltuunsa, kylästä tuli temppeliin matkustavien pyhiinvaeltajin lepopaikka. Temppelin tuhouduttua siitä tulee uudelleen syntyvän inkvisition tukikohta ja maagien ja temppeliritarien sotaa paossa olevien turvapaikka, mihin sen nimikin viittaa. Uudelleen syntyvä inkvisitio tekee kylän chantrystä paikan, jossa käsitellään inkvisitiota koskevia tärkeitä päätöksiä kuitenkin kunnioittaen rakennusta ja tekemättä siihen muutoksia.

Haven toimii inkvisition tukikohtana, kunnes pelaaja aloittaa In Your Heart Shall Burn -tehtävän, jossa suuri joukko tuntemattomia vihollisia hyökkää kylään. Tässä tehtävässä esitellään pelin pääantagonisti, Corypheus. Tehtävä on merkittävä, koska sen jälkeen ei ole enää paluuta entiseen, sillä sen lopputulos on Havenin tuhoutuminen, mitä pelaaja ei kuitenkaan tiedä. Yritykset pitää vihollisjoukot loitolla vastapainokatapulteilla osoittautuvat turhiksi, kun paljastuu, että joukoilla on hallussaan myös lohikäärme. Havenin väki vetäytyy chantryyn, jossa pelaajahahmo päättää käyttävänsä yhtä katapulteista aiheuttamaan lumivyöryn, joka tulee hautaamaan Havenin sekä toivon mukaan vihollisjoukot alleen Havenin väen paetessa vanhaa pyhiinvaellusreittiä pitkin vuorille.

Haven on siis seuraava kulttuuriperinnöllinen kohde, joka tuhoutuu aivan pelaajan silmien edessä ilman, että hän pystyy tekemään asialle mitään. Hän ei voi päättää olla aiheuttamatta

lumivyöryä. Paikka, jossa pelaaja on tähän mennessä voinut pysähtyä lepäämään tehtävien välissä tietäen, että siellä ei ole vihollisia, pyyhitään pois kartalta eikä sinne voi enää palata ilman, että pelaaja lataa tuhoa edeltänyttä pelitalennusta. Laihana lohtuna pelaaja voi rakennuttaa Havenin ja siellä kuolleiden muistoksi monumentin siirryttyään Skyholdiin. Tämä on täysin vapaaehtoista, ja lopputuloksena on vain pieni teksti monumentin valmistumisesta eikä suinkaan mitään suurempia tarinallisia seurauksia. Pelaaja ei myöskään pääse tätä monumenttia ikinä näkemään. Emotionaalisesta roolipelinäkökulmasta tämä mahdollisuus voidaan kuitenkin kokea merkittävänä: tunteellinen ja kulttuuriperintöä arvostava pelaajahahmo haluaisi varmasti kunnioittaa Havenia ja siellä kuolleiden muistoa. Havenin tuhoutuminen ei ole vain huono asia, sillä Skyhold on huomattavasti suurempi ja paremmin puolustettava tukikohta inkvisitiolle. Havenin tuho johtaa myös siihen, että pelaajahahmosta nimetään inkvisiittori eli inkvisition johtaja, mikä aloittaa pelissä uuden luvun. Havenin tuhoutuminen näyttäytyy tässä mielessä pakollisena. Jotta voi syntyä uutta, on vanhan joskus tuhouduttava. Kuin feenikslintu tuhkista, inkvisitio nousee Havenin raunioista vahvempana.

Aina vanhan tuhoutuminen ei kuitenkaan tarkoita parhaista pyrkimyksistä huolimatta uuden syntymistä tai edes vanhan palauttamista. Haltijoiden kamppailu kulttuuriperintönsä säilyttämiseksi on pelisarjan läpi melko epätoivoinen. Haltijavaltakunta Elvhenanin tuho johti ennen kaikkea aineellisen kulttuuriperinnön katoamiseen. Suurista ja vaikuttavista haltijakaupungeista jäi jäljelle vain raunioita, monumentit murenivat ja valtava määrä kirjallisuutta katosi kirjastojen, kuten Vir Dirtharan, jonka raunioissa pelaaja pääsee vierailemaan, mukana. Traagisesta menetyksestään huolimatta haltijat pyrkivät säilyttämään edes aineettoman kulttuuriperintönsä, mistä ihmiset, erityisesti tevinteriläiset ja orlesialaiset, ovat kuitenkin historian saatteessa tehneet vaikeaa. Kuten mainittua, tevinteriläiset hyökkäsivät haltijoita vastaan pian Elvhenanin tuhon jälkeen, mikä oli lopullinen naula haltijavaltakunnan arkkuun, ja orjuutti suuren määrän haltijoita.

Elvhenanin tuhon ja orjuuden jälkeen Dalesien menettäminen oli haltijakulttuuriperinnön seuraava suuri tragedia. Useat haltijat asettuivat asumaan tälle alueelle noustuaan Andrasten kanssa yhteistyötä tehneen Shartanin johdolla kapinaan. Koska haltijat auttoivat Andrasten ja Maferathin sodassa Tevinteriä vastaan, Maferath lahjoitti alueen heille. He perustivat Halamshiralin kaupungin uudeksi pääkaupungikseen sekä symboliksi matkansa päättämisestä

ja jatkoivat uudessa kodissaan kulttuuriperintönsä vaalimista sekä alkoivat rakentaa kulttuuriaan uudestaan.¹⁷⁷

Haltija-alueen rajoja suojelivat tällöin Emerald Knights -ritarit, joiden tarkoitus oli pitää ihmiset alueen ulkopuolella. Tämä aiheutti etenevissä määrin riitoja haltijoiden ja ihmisten välillä erityisesti Orlais'n laajentuessa ja Chantryn syntyessä keisari Drakonin aikana, sillä Orlais'n vieressä sijaitseva haltija-alue esti Orlais'ta laajenemasta edelleen eivätkä haltijat suostuneet omaksumaan ihmisten uutta uskontoa, andrastealaisuutta. Haltijat eivät myöskään auttaneet ihmisiä toisen Blightin aikana. Nämä riidat johtivat lopulta sotaan haltijoiden ja Orlais'n ihmisten välillä. Nykyajan ihmiset syyttävät tämän sodan syttymisestä haltijoita, kun taas haltijat syyttävät ihmisiä. Yleisesti vallitseva käsitys on se, että sota syttyi, kun haltijat hyökkäsivät Red Crossingsin ihmiskaupunkiin.¹⁷⁸ Käsitys on yleisesti hyväksytty, koska se suosii ihmisiä, jotka lopulta voittivat sodan. Todellisuudessa sota syttyi suuren väärinkäsityksen vuoksi. Haltijaritit matkustivat tähän kaupunkiin noutamaan yhtä omistaan, joka oli rakastunut ihmiseen. Tämä ihmisenainen tuli haltijan ampumaksi, kun hän juoksi heitä kohti, ja he luulivat hänen hyökkäävän. Kaupunkilaiset kävivät tämän vuoksi haltijoiden kimppuun, koska he näyttivät tehneen mielettömän rikoksen, ja kun haltijat puolustautuivat, näyttivät he entistä syyllisemmiltä.¹⁷⁹ Tunnetustihan tosimaailmassakin sotien voittajat ovat usein päässeet kirjoittamaan historiankirjat, joskin esimerkiksi Vietnamin sota on selkeä poikkeus sääntöön: Yhdysvallat hävisi sodan, mutta hallitsee siitä käytyä diskurssia.

Haltijat onnistuivat etenemään aina Val Royeaux'hun asti, jolloin silloinen Divine julisti Exalted Marchin heitä vastaan. Tämä oli haltijoiden lopun alkua. Ihmisjoukot kukistivat Val Royeaux'n vallanneet haltijat ja valtasivat puolestaan Halamshiralin. Lopulta haltijajoukot kaatuivat, heidän uusi valtakuntansa hajotettiin ja heidät pakotettiin joko sopeutumaan ihmiskulttuuriin tai jäämään jälleen kodittomiksi. Näin syntyi aikaisemmin esittelemäni kaupunkihaltijat ja alienigit, joissa he ihmiskaupungeissa elävät. Ihmisten voitto tarkoitti uutta menetystä ennen kaikkea aineelliselle haltijakulttuuriperinnölle. Sodan aikana ihmisjoukot esimerkiksi tuhosivat haltijajumalille osoitettuja alttareita, ja pian sodan jälkeen Daleseihin perustettiin ihmisasutuksia, joiden tieltä haltijaperintö lakaistiin pois.¹⁸⁰ Halamshiraliin

¹⁷⁷ BioWare 2013, 27–28, 43, 46.

¹⁷⁸ Codex entry: The Dales.

¹⁷⁹ Codex entry: Codex entry: The Death of Elandrin.

¹⁸⁰ Searle 2009, 342.

esimerkiksi rakennutettiin keisariperheen Talvipalatsi välittämättä siitä, kuinka tärkeä kaupunki oli ollut haltijoille.

Moni pakon edessä ihmiskulttuuriin alistunut haltija muistaa yhä vanhat jumalansa, tapansa, kielsensä ja tarinansa, mutta moni on ne unohtanut. Aineettoman kulttuuriperinnän säilyttäminen onkin jäänyt ennen kaikkea ihmiskulttuurin kieltäneiden Dalish-haltijoiden harteille. Graduni otsikko ”Me olemme kadotetun perimätiedon vartijoita” on Dalish-haltijoiden vannoma vala. Valan pitäminen on kuitenkin haastava tehtävä. Vaeltelevaa elämäntapaa eläviä Dalish-haltijoita uhkaa ruoan puute, säätilat, demonit ja Thedasin muut rodut, erityisesti ihmiset, joista monet suhtautuvat Dalish-haltijoihin vihamielisesti. Eri klaanit toki tapaavat kymmenvuosittain jakaakseen kulttuuriperintöä keskenään, mutta näiden tapaamisten välissä klaanit voivat kadota ja viedä mukanaan niin aineellista kuin aineetonta kulttuuriperintöä, jolle ei löydy uutta säilyttäjää.

Trespasser-lisäosassa pelaaja pääsee kokemaan niin ihmis- kuin haltijakulttuuriperinnön symbolisen menetyksen. Lisäosassa selviää, että pelin alusta lähtien yhtenä pelaajahahmon kumppaneista mukana ollut Solas on se, jonka haltijat tuntevat kujeilijajumala Fen’Harelina. Solas paljastaa, että fyysisen maailman ja Faden erottava Veil ei suinkaan ole Makerin luomus, kuten Chantry uskoo, vaan hänen luomuksensa. Makeriin uskovan pelaajahahmon voi olla vaikea sulattaa tämä paljastus, sillä se sotii sitä vastaan, mitä hänelle on opetettu. Solas kertoo luoneensa Veilin karkottaakseen muut haltijajumalat maailmasta, kuten haltijaperimätieto kertoo, mutta perimätieto ei tiedä sitä, että Solas teki tämän, koska haltijajumalat olivat orjuuttaneet oman kansansa ja murhanneet ainoan toisen muita jumalia vastustaneen jumalan sekä Solasin ystävän, Mythalin.

Perimätieto ei tiedä myöskään sitä, että todellisuudessa haltijajumalat eivät olleet jumalia vaan voimakkaita maageja, jotka nousivat jumalalliseen asemaan toimittuaan kenraaleina sodassa maan pilareita, titaaneja, vastaan ja itsekkyydessään sekä ylimielisyydessään pakottivat muut haltijat palvomaan itseään. Solas paljastaa tämän totuuden pelaajahahmolle, kuten hän paljastaa myös sen, että tärkeä osa Dalish-haltijoiden kulttuuriperintöä, vallaslin-tatuoinnit, olivat tuolloin tapa merkitä orjat eivätkä suinkaan osa aikuistumisriittiä. Kaikki nämä paljastukset ovat Dalish-pelaajahahmolle järkytys. Kaiken aikaa hän ja useat muut haltijat ovat uskoneet valheellisiin jumaliin. Kaiken aikaa hän on kantanut kasvoillaan orjan leimaa. Se, minkä Dalish-pelaajahahmo on tähän mennessä tuntenut tärkeänä kulttuuriperintönä, muuttuu äkisti joksikin muuksi. Solas halveksuu Dalish-haltijoita, koska

he varjelevat kulttuuriperintöä, jota he eivät edes täysin ymmärrä. Samoin tosimaailmassa ihmiset usein varjelevat kulttuuriperintöä, jota he eivät ymmärrä ja josta voi vain tehdä teorioita. Stonehenge on hyvä esimerkki tästä.

Solas pyrki teollaan haltijoiden vapauttamiseen teeskenteleviltä jumalilta. Hän ehkä onnistui siinä, mutta samalla hän aloitti haltijakulttuuriperinnön ja haltijoiden tuhon. Ennen Veilin luomista, haltijakaupungit ja haltijat olivat olleet sidoksissa Fadeen. Veil rikkoi tämän sidoksen, minkä seurauksena haltijakaupungit tuhoutuivat ja ennen kuolemattomat haltijat alkoivat ikääntyä. Haltijaperimätieto syyttää ikääntymisen alkamisesta kontaktia kuolevaisiin ihmisiin. Samoinhan se syyttää haltijakaupunkien tuhosta ihmisiä. Solas itse vajosi tuhansia vuosia kestäneeseen uneen ja heräsi vasta *DAI*:n alussa. *Trespasser*-lisäosassa paljastuu, että hän pyrkii korjaamaan virheensä ja palauttamaan haltijoiden loiston hävittämällä nykyisen maailman ja luomalla uuden, haltijoiden maailman. Hän olisi siis valmis jälleen hävittämään vuosituhansia kulttuuriperintöä, tällä kertaa tarkoituksella, sekä muut rodut Thedasista. Tämä tekee hänestä seuraavan pelin antagonistin.

2.3.2 Kulttuuriperintö perusteluna rasismille, ksenofobialle ja syrjinnälle

Solas ei ole pelisarjassa ainoa hahmo, joka näkee maailman jakautuneena meihin ja muihin. Toisinaan tämä jakautuminen ottaa hyvinkin radikaaleja muotoja, ja sitä perustellaan usein kulttuuriperinnöllä, erityisesti uskonnolla. Chantry ja ihmiset rotuna syyllistyvät tähän kenties eniten. Ihmiset uskovat olevansa roduista lähimpänä Makeria, ja tämän perusteella he pitävät itseään muita rotuja parempana. Tämä syvään juurtunut uskomus estää muita rotuja pääsemästä Chantryn jäseniksi, vaikka he uskoisivatkin Makeriin. Tämä uskomus yhdistettynä uskomukseen siitä, että Maker palaa luomustensa luo vain, jos Chant of Light on levitetty kaikkialle maailmaan, vaikuttaa myös paljon siihen, miten ihmiset kohtelevat muita rotuja tai niitä ihmisiä, joilla on eri uskonto. Kappaleessa 2.2.1 kerroin Makeriin tai Andrasteen uskoneista kulteista, jotka Chantry pyrki joko pakottamaan liittymään itseensä tai tuhosi. Kappaleissa 2.2.3 ja 2.3.1 kerroin siitä, kuinka Chantry pakotti haltijat kääntymään andrastealaisuuteen ensin tuhottuaan heidän kotinsa. Chantry on koko historiansa aikana kasvanut muiden uskontojen ja kulttuurien kustannuksella. Tämä ei eroa paljon siitä, kuinka historiassa kristinuskoa ja länsimäistä kulttuuria on levitetty ”sivistymättömille” kansoille ristiretkien, kolonialismin ja imperialismin muodossa. Thedasin ihmisten kokema oikeus ja velvollisuus tuoda oma kulttuurinsa Thedasin muille roduille on kuin niin kutsuttu valkoisen miehen taakka, jota käytettiin oikeutuksena imperialismiin.

Andrastealaisuuteen kääntyminen ei juurikaan parantanut haltijoiden asemaa ihmisten silmissä. Kuten mainittu, kaupungeissa elävät haltijat joutuvat asumaan erillään muusta yhteiskunnasta alienageissa. Alienagien haltijat elävät yleensä köyhyydessä, sillä heille sallitaan alienagien ulkopuolella usein vain huonoja töitä, kuten prostituutiota ja palvelijan virkaa. Monet alienagit näkevät nälkää ja kärsivät sairauksista ylikansoitetuissa ja likaisissa slummeissaan. Kaupunkien lait eivät kohtele alienagien haltijoita samoin kuin ihmisiä, minkä vuoksi ihmiset voivat kohdistaa haltijoihin väkivaltaa ilman seuraamuksia, kun taas syyttömät haltijat voivat joutua syytetyiksi erilaisista rikoksista.¹⁸¹ Jotkut ihmiset käyttävät haltijoista herjaa ”veitsikorva” perustuen heidän suippoihin korviinsa. Tosimaailma tuntee valitettavan paljon vastaavia rasistisia herjoja. Tätä pitkään jatkunutta rasismia ja syrjintää voidaan perustella Chantryn opetusten lisäksi uskomuksella siitä, että Dalesien haltijat aloittivat sodan ihmisiä vastaan.

Dalesien sota tulehdutti ihmisten ja haltijoiden välit niin pahasti, että Shartanista, siis Andrasten kanssa Tevinteriä vastaan taistelleesta haltijaorjasta, kertova jae poistettiin Chant of Lightista ja kaikki haltijoihin liittyvät viittaukset Chantryn taiteessa sekä kirjallisuudessa tuhottiin silloisen Divinen käskystä¹⁸². Tämä kulttuuriperinnön tarkoituksellinen tuhoaminen edesauttoi ihmisten esittämistä haltijoita parempana rotuna Makerin silmissä.

Kääpiöihin ja qunareihin ihmiset eivät suhtaudu yhtä negatiivisesti kuin haltijoihin. Qunareiden kohdalla tämä tosin johtuu enemmän siitä, että heitä ei näe paljoa ihmisvaltaisilla alueilla kuin suvaitsevaisuudesta. Yleinen ihmiskäsitys qunareista on se, että he ovat ihmisiä villimpiä, väkivaltaisempia ja brutaalimpia, mikä käy järkeen ottaen huomioon, että qunarit uhkasivat aikanaan vallata koko Thedasin. Tevinterissä qunareihin suhtaudutaan erityisen varauksellisesti, ja tämä valtio onkin qunarien kanssa aktiivisesti sodassa. Kääpiöt ovat ihmisten silmissä muista roduista parhaimmassa asemassa, ja ihmisvaltiot käyvätkin heidän kanssaan paljon kauppaa ja luovat liittoumia, mutta kääpiöt ovat silti edelleen ihmisen alapuolella uskontoon pohjaten. Yleinen rasismi muita rotuja kuin ihmisiä kohtaan näkyy Wicked Eyes and Wicked Hearts -tehtävässä, jossa inkvisiittori matkustaa Halamshiralin Talvipalatsiin osallistumaan keisarinna Celenen tanssiaisiin/rauhanneuvotteluihin. Tehtävän aikana pelaajan on kerättävä ihmisistä koostuvan hovin hyväksyntää. Saapuessaan

¹⁸¹ Pramas 2010, 14.

¹⁸² Weekes 2014, 17, 19.

Talvipalatsiin, pelaajahahmo menettää automaattisesti kymmenen hyväksyntäpistettä, jos hän on haltija tai kääpiö. Qunari menettää näitä pisteitä 15.

Ihmisten uskontoon pohjautuva syrjintä ei rajoitu vain muihin rotuihin. Myös ihmismaagit kokevat syrjintää omiensa joukossa. Haltijoiden ja kääpiöiden tavoin he menettävät Talvipalatsiin saapuessaan kymmenen hyväksyntäpistettä, kun taas rogue- ja soturi-ihmiset ansaitsevat niitä viisi. Räikeä erottelu maagien ja muiden ihmisten välillä perustuu Chant of Lightin opetuksiin taiasta ja perimätietoon Tevinterin maageista Makerin tahtoa rikkoneina syntisinä. Joissain Circleissä temppeleliritarit kohtelevat maageja kuin vankeja, joilla ei ole ihmisoikeuksia- ja arvoa. Tällaisissa Circleissä maagit voivat kokea temppeleliritarien taholta henkistä, fyysistä ja seksuaalista väkivaltaa. Yhä julmemmin jotkut temppeleliritarit kohtelevat Circlejen ulkopuolella eläviä luopiomaageja. Temppeleliritarien väkivallan vastustaminen jää maagien omille harteille, sillä harvaa ei-maagia kiinnostaa puuttua siihen: temppeleliritaritan vain suorittavat pyhää tehtäväänsä ja suojelevat muita taialta. Temppeleliritarien vastustaminen on maageille kuitenkin valtaisa riski, sillä se voi johtaa Tranquiliki joutumiseen tai kuolemaan. Toisinaan maageja tapetaan joukoissa: jos jokin Circle todetaan menetetyksi tapaukseksi, orlesialaisen Chantryn Grand Cleric voi käyttää Mitätöimisen oikeuttaan ja määrätä kaikki Circlen maagit hävitettäväksi¹⁸³. Ei ole vaikea nähdä, miksi osa maageista on noussut pelin tapahtumien aikaan sotaan temppeleliritareita vastaan.

Qunarit kokevat andrastealaisten tavoin oman uskomusjärjestelmänsä, jo esitellyn Qunin, ainoaksi oikeaksi. Tästä syystä he ovat historian saatteessa väkivalloin yrittäneet levittää sitä Thedasissa omissa ”ristiretkissään”. *Trespasser*-lisäosassa qunarit ovat lähteneet uudelle tällaiselle ristiretkelle tavoitteenaan viedä johtajat eteläiseltä Thedasilta ja sitten käännättää alue Quniin. Näennäisesti hyökkäyksen aloittaneilla qunareilla ei ole muun qunariyhteiskunnan hyväksyntää. Pelaajahahmo voi lukea kirjeenvaihtoa, jossa qunareiden Triumvirate vakuuttaa, että kukaan Par Vollenissa ei ole antanut lupaa minkäänlaiselle hyökkäykselle inkvisitiota ja lisäosassa meneillään olevaa neuvostoa vastaan saatuaan ensin kirjeen, jossa inkvisition lähettiläs tiedustelee, ovatko qunarit kenties julistamassa sota. Joko kirje on tosiperäinen tai sitten muu qunariyhteiskunta ei halua paljastaa osallisuuttansa juoneen välttyäkseen avoimelta sodalta eteläisen Thedasin ja inkvisition kanssa. Tässä pelissä emme saa tietää totuutta.

¹⁸³ BioWare 2013, 81.

Uskontoon ja kulttuuriin perustuva syrjintä ja väkivalta eivät ole vain fiktiivinen ilmiö. Historia tuntee useita esimerkkejä uskonsodista, vainoista ja kansanmurhista. Olen verrannut Exalted Marcheja ja qunarien valloitusretkiä ristiretkiin. Osuva vertaus olisi myös arabien valloitusodot 600- ja 700-lukujen välissä, sillä niissäkin oli kyse oman uskonnon ja kulttuurin levittämisestä muiden kustannuksella. Jonkinlainen käsitys ”pyhästä sodasta” on kristittyjen ja muslimien lisäksi ollut aikaisilla juutalaisilla¹⁸⁴. Nykypäivän jihadistit jatkavat pyhän sodan perinnettä terrorismilla. Uskonnollisia vainoja ovat historian saatteessa kokeneet usean eri uskonnon edustajat pakanoista¹⁸⁵ kristittyihin¹⁸⁶, muslimeihin¹⁸⁷, buddhalaisiin¹⁸⁸, hinduihin¹⁸⁹ ja niin edelleen. Toisinaan vainotuista on tullut vainoajia. Kenties surullisen kuuluisin uskonnollinen vaino ja kansanmurha oli juutalaisiin kohdistunut holokausti. Maagien vainoaminen ottaa etnisen vainon piirteitä: heitä vainotaan ja syrjitään jonkin synnynnäisen asian perusteella. Samoin on vainottu haltijoita, jotka ovat myös joutuneet uskonsotien ja kansanmurhien uhreiksi.

Dragon Age on perinteisesti haastanut pelaajaan tasapainottelemaan tosimaailmasta tuttujen ongelmien, kuten uskonnollisen fanatismien ja kulttuuristen ennakkoluulojen aiheuttamien sortamisen ja suvaitsemattomuuden kanssa. Pelisarjan pelit eivät itse ota puolia uskonnollisissa ja kulttuurisissa konflikteissa. Ne eivät myöskään suosi tai syrji mitään uskontoa yli toisen; sen sijaan ne syrjivät minkä tahansa uskonnon ekstremististä muotoa, joka ei suostu kompromisseihin.¹⁹⁰ Peleissä esiintyvät uskonnot ja uskonjärjestelmät itsessään eivät siis ole pahoja tai hyviä, mutta niiden sokea seuraaminen, vieminen äärimmäisyyksiin ja käyttäminen perusteluna muiden alistamiselle on pahasta. Uskonto taipuu sen käyttäjistä riippuen niin hyvään kuin pahaan. Voimme huomata tämän myös tosimaailmassa, jossa saman uskonnon edustajista toiset voivat ajaa rakkautta ja hyväksyntää, kun taas toiset ajavat sotaa ja sortoa.

¹⁸⁴ Esim. Lülük 2022.

¹⁸⁵ Esim. Salzman 1987.

¹⁸⁶ Esim. Haider 2017.

¹⁸⁷ Esim. Soyer 2007.

¹⁸⁸ Esim. Ch'en 1954.

¹⁸⁹ Esim. Dutta 2021.

¹⁹⁰ Bezio 2014, 135, 141.

3 Missä me kerran kävelimme – Immersiota ja sitouttamista rakentamassa

Olen nyt käsitellyt sitä, miten kulttuuriperintö ilmenee *DAI*:ssa, miten se on verrattavissa todellisen maailman kulttuuriperintöön ja millaisia negatiivisia asioita siihen liittyy sen tuhoutumisesta sen väärinkäyttöön. Seuraavaksi syvennyn siihen, miten se luo pelissä immersiota ja sitouttamista pelin hahmojen ja pelaajalle annettavien valintojen kautta. Aloitan käsittelyn pelin merkittävistä hahmoista, minkä jälkeen siirryn pelaajaan toimijuuteen.

3.1 Elävä maailma, elävät hahmot

DAI:n kaltainen roolipeli ei olisi mitään ilman hahmojaan, jotka joskus ihastuttavat, joskus vihastuttavat. Jotta virtuaalinen maailma tuntuisi mahdollisimman todelta ja elävältä, täytetään se hahmoilla, joilla on omat persoonansa, menneisyytensä, motivaationsa ja tunteensa. Realististen, joskus jopa samastuttavien hahmojen sisällyttäminen peleihin auttaa ylläpitämään immersiota ja kasvattamaan sitouttamista herättämällä pelaajan kiinnostuksen ja saamalla hänet välittämään näistä hahmoista ja heidän kohtaloistaan. Roolipelihahmojen luonnissa voidaan käyttää samoja periaatteita kuin näytelmäkirjoituksessa ja lähestyä hahmoja fysiologisten, sosiologisten ja psykologisten piirteiden summana. Ottamalla jokaisen tason huomioon, hahmosta pystyy tekemään uskottavan.¹⁹¹

DAI:ssa erityisen tärkeässä roolissa pelaajahahmon lisäksi ovat hänen kumppanilahmonsansa, joiden kanssa pelaajahahmo rakentaa suhdetta pelin läpi. Nämä hahmot voivat ystävystyä pelaajahahmon kanssa, inhota häntä tai rakastua häneen riippuen pelaajan tekemistä valinnoista. Jokaiseen hahmoon liittyy vähintään yksi sivutehtävä, jonka aikana pelaajahahmo voi kasvattaa suhdetta hahmon kanssa enemmän ja oppia hänestä jotain uutta.

Kulttuuriperintö vaikuttaa näistä hahmoista useaan niin sosiologisella (ajatellaan esim. ammattia ja yhteiskuntaluokkaa) kuin psykologisella tasolla (esim. etiikka ja tavoitteet), ja väitänkin, että se tekee heistä erityisen eläväisiä ja immersiiivisiä, sillä heidän tärkeimmät piirteensä usein liittyvät siihen.

Dragon Age: Origins loi ystävä-kilpailija-akselin sen sijaan, että siinä olisi jokin yksittäinen hyvä-paha-akseli. Tämä akseli määrittää kunkin yksittäisen kumppanilahmon suhteen

¹⁹¹ Lankoski 2002, 143.

pelaajahahmoon. Samaa akselia käytetään *Dragon Age II* -pelissä.¹⁹² Käytännössä pelaaja voi kasvattaa ystävyyttä tekemällä asioita, joita kumppanihakmo haluaa tehdä ja tukemalla hänen mielipiteitään. Päinvastainen pitää paikkansa kilpailun kasvattamisessa. Kilpailijahakmo voi edelleen kunnioittaa pelaajahahmoa, vaikka hän on eri mieltä pelaajahahmon maailmankuvasta ja tekemistä päätöksistä. Tämä akseli ei ole mustavalkoinen, koska päätös, joka kasvattaa ystävyyttä ei välttämättä ole moraalisesti ”oikea” tai ”hyvä”. Esimerkiksi jos *Dragon Age II* -pelissä pelaajahakmo palauttaa entisen orjan Fenriksen isännälleen, ansaitsee hän Andersilta viisi ystävyyspistettä, vaikka päätös on vähintäänkin moraalisesti kyseenalainen. Jokaiselta muulta kumppanihakmolta hän ansaitsee kilpailijapisteitä, koska he ovat päätöstä vastaan.

DAI poikkeaa *Dragon Age: Origins* ja *Dragon Age II* -peleistä siinä, että se ei enää käytä ystävä-kilpailija-akselia. Kullakin kumppanihakmolla on kuitenkin edelleen oma suhtautumisensa pelaajahahmoon. Suhtautuminen rakentuu hyväksynnästä tai sen puutteesta siten, että tietyt teot ja dialogivalinnat joko nostavat tai laskevat kumppanihakmojen hyväksyntää vähäisestä määrästä suureen määrään (”slightly approves/disapproves”, ”approves/disapproves”, ”greatly approves/disapproves”). Tietyt hahmot voivat jättää pelaajahahmon seurueen, jos heidän hyväksyntänsä laskee liian alhaiseksi. Kumppanihakmojen mielipiteet ja näkökannat ovat usein hyvin eriäviä, joten päätös, joka kasvattaa yhden kumppanihakmon hyväksyntää suuresti voi laskea toisen kumppanihakmon hyväksyntää yhtä paljon. Tämä näkyy myös monessa kulttuuriperintöä koskevassa päätöksessä. Toiset hahmot suosivat kulttuuriperinnön kunnioittamista, kun taas toiset kyseenalaistavat sitä ja katsovat menneisyyden merkkien sijaan tulevaan.

Vaikka kumppanihakmoilla on eriäviä mielipiteitä, suhde heihin kaikkiin voi pysyä myönteisenä. Tämä on mahdollista kohtelemalla heitä kunnioittavasti ja ystävällisesti, vaikka heidän mielipiteensä poikkeaisivat pelaajahahmon (tai pelaajan) mielipiteistä, tekemällä heidän henkilökohtaiset sivutehtävänsä ja metapelaamisella. Metapelaamisella tarkoitan tässä esimerkiksi sitä, kun pelaaja tarkistaa netistä etukäteen, miten joku kumppanihakmo suhtautuu johonkin tiettyyn päätökseen ja tämän perusteella päättää, ottaako hän hahmon mukaan johonkin tehtävään vai ei. Myös aikaisemman läpipelun tietojen hyödyntäminen on metapelaamista.

¹⁹² Bezio 2014, 136–137.

Kukin pelaaja on erilainen sen suhteen, kuinka paljon hän välittää hahmonsa suhteesta muihin hahmoihin. Yksi pelaaja voi antaa kumppanihakmojen vaikuttaa päätöksiinsä hyvinkin paljon toiveenaan säilyttää näihin hyvän suhteen, kun taas toinen ei välitä kumppanihakmojen mielipiteistä ollenkaan. Se, että pelaaja ei välitä kumppanihakmojen mielipiteistä, ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei hän kokisi näitä eläväsiksi hahmoiksi tai ettei hän olisi immersoitunut peliin. Hän voi esimerkiksi roolipelata pelaajahahmoa, joka on omapäinen, jopa itsekäs ja joka ei välttämättä pidä tietyistä kumppanihakmoista. Oma hahmoni pyrki pitämään suhteensa hyvänä jokaisen kumppanihakmon kanssa, joskin hän myös ilmaisi selkeästi, jos hän oli heidän kanssaan eri mieltä, koska halusin hahmoni olevan ystävällinen mutta määrätietoinen. Heijastin tässä omaa persoonaani hahmoon. Sekä päätösten mukauttaminen kumppanihakmoja miellyttäväksi että niiden tekeminen täysin omapäisesti voi olla realistista ja immersivistä. Ihmiselle on luonnollista hakea neuvoja ja näkökulmia hänelle läheisiltä ihmisiltä päätösten edessä. Useimmat ihmiset myös hakevat tavalla tai toisella muiden hyväksyntää, joskin hyväksynnän tarpeessa on huomattu ainakin nuorten keskuudessa vuosien saatteessa laskua¹⁹³. Kuitenkin jotkut päätökset voi tehdä vain itse ja jotkut periaatteet sekä persoonaan liittyvät piirteet ovat niin vankkoja, että niitä ei voi hylätä edes silloin, kun tiedossa on läheisten tai jopa yhteiskunnan paheksuntaa. Ajatellaan esimerkiksi seksuaalisuutta. Dorian on homoseksuaali, eikä hän suostu esittämään muuta saadakseen vanhempiensa hyväksyntää.

Seuraavaksi käsittelen kumppanihakmoja, joilla on erityisen läheinen suhde kulttuuriperintöön tavalla tai toisella.

Cassandra Pentaghast on nevarralainen Seeker, joka tunnetaan myös Divinen oikeana kätenä. Hän on myös harras andrastealainen, jolla on vahva oikeuden- ja velvollisuudentunto. Vaikka moni muu Seeker jättää Chantryn maagikapinan alettua, Cassandra pysyy sille, tai ennen kaikkea Divine Justinia V:lle, uskollisena. Hän pitää niin orlesialaista Chantryä, tempeliritarijärjestöä kuin Circle of Magia tarpeellisina järjestöinä, jotka kuitenkin kaipaavat maltillisia uudistuksia. Hän suhtautuu maageihin varauksellisesti, mutta ei vihamielisesti. Erityisen myönteinen hän on Makeriin ja Chantryn opetuksiin uskovaa pelaajahahmo kohtaan, mutta hän ei tuomitse esimerkiksi haltijajahmoa haltijajumaliin uskomisesta. Hänen

¹⁹³ Twenge & Im 2007.

hyväksyntänsä kuitenkin laskee, jos pelaajahahmo vastaa yksinkertaisesti kieltävästi, kun hän kysyy, uskooko tämä Makeriin.

Cassandran usko, vaikka vahvaa, ei ole fanaattista tai sokeaa. Tarpeen mukaan hän voi toimia Chantryn tahtoa vastaan, kuten kun hän Lelianan kanssa perustaa inkvisition ja kun hän hyväksyy pelaajahahmon Andrasten sanansaattajaksi. Cassandrasta voi tulla seuraava Divine riippuen pelaajaan päätöksistä. Jos pelaajahahmo kysyy häneltä, haluaako hän tätä, hän vastaa, ettei sillä ole väliä, mitä hän haluaa mutta että hän on itselleen ja Thedasille sen velkaa, että hän pyrkii tähän asemaan. Divinena hän uudistaa temppeliritarijärjestön ja Circle of Magin sekä palauttaa näennäisen rauhan Thedasiin. Seekers of Truth -järjestön kohtalo riippuu Cassandrasta, tulee hänestä Divine tai ei, mutta pohjimmiltaan pelaajahahmosta, joka voi ohjata Cassandraa suuntaan tai toiseen. Käsittelen tätä kappaleessa 3.2. Cassandra on yksi mahdollisista romanttisista kumppaneista miespelaajahahmolle.

Cassandran hahmoa ei voi erottaa kulttuuriperinnöstä. Hänen menneisyytensä ja motivaationsa ovat vahvasti sidoksissa hänen uskoonsa, mikä tulee jatkuvasti esiin, kun pelaajahahmo on kanssakäymisessä hänen kanssaan. Uskontohan on merkittävä kulttuuriperinnön alaluokka, johon sisältyy niin aineellista kuin aineetonta perintöä, joista hyviä esimerkkejä ovat palvomisen paikat, kuten kirkot, ja erilaiset rituaalit. Andrastealaisuus ja Cassandran rooli Seekerinä ovat keskeisiä osia hänen identiteettiään, aivan kuten esimerkiksi kristinusko ja ammatti voivat olla keskeisiä osia todellisen ihmisen identiteettiä. Nevarralaisuudelle hän on kääntänyt selkänsä, vaikka hän on kotimaassaan aatelissukua, mikä sekin on tietynlainen kulttuuriperinnöllinen päätös. Jos häneltä esimerkiksi kysyttäisiin, mitä hän haluaa ruumilleen tehtävän kuoleman jälkeen, hän todennäköisesti suosisi andrastealaista polttohautausta yli nevarralaisen kulttuurin kryptaan sulkemisen. Ajattelen tässä myös hautausriittejä kulttuuriperintönä. Mikäli Cassandrasta tulee uusi Divine, kasvaa kulttuuriperinnön merkitys hänen elämässään entisestään, sillä hänestä tulee orlesialaisen Chantryn tärkein elävä edustaja ja uskonnollinen symboli, jolla on käsissään valtavasti kulttuurista ja uskonnollista vaikutusvaltaa.

Varric Tethras on pelaajahahmon kumppani jo edellisessä pelissä. Hän on maan päällä elävä kastiton kääpiö, sukunsa johtaja, Dwarven Merchants' Guildin merkittävä jäsen ja kirjailija. Tethrasin suku kuului aikanaan Orzammarrin aateliskastiin, mutta Varricin isän jäätyä kiinni Proving-taisteluiden tulosten järjestämisestä, häädettiin suku maan päälle. Kirkwallissa syntynyt Varric itse ei ole ikinä asunut maan alla, eikä hänellä siksi ole kokemusta

maanalaisesta kääpiöelämästä ja sen perinteistä. Hän edustaa näin kulttuuriperintönsä ulkopuolelle suljettua hahmoa, tosin jos häneltä kysyttäisiin, ei hän kokisi tätä kulttuuriperintöä ollenkaan omakseen. Täysin perinnötön hän ei kuitenkaan ole, kuten harvoin kukaan on, sillä maanpäällisillä kääpiöillä on oma perintönsä ja kulttuuriperintönsä, kuten nimenomaan Dwarven Merchants' Guild. Mikä tässä killassa on kulttuuriperinnöllistä? Se on perinyt vanhoilta maanalaisilta sukupolvilta hierarkiajärjestelmän, josta osa jäsenistä tosin haluaisi hankkiutua eroon. Sillä on myös kulttuuriperinnöllinen rooli siinä mielessä, että se pitää yllä kauppaa ja kohtaamisia maanalaisen ja maanpäällisen maailman välillä, ja näin niin aineellinen kulttuuriperintö, kuten reliikit, ja aineeton kulttuuriperintö, kuten vanhat käsityötaidot, voivat liikkua niiden välillä. Onpa Varric myös sukunsa, johon on kuulunut Paragoneja ja kuninkaita, perinnön jatkaja. *Trespasser*-lisäosassa Varricista tulee Kirkwallin vastahakoinen varakreivi hänen aloitettuaan siellä useita uudelleenrakennusprojekteja (kaupunki koki valtavia tuhoja edellisen pelin tapahtumien seurauksena).

Varricilla ei ole yhä läheinen suhde kulttuuriperintöön kuin Cassandralla, mutta kulttuuriperintö on silti osa hänen hahmoaan. Kulttuuriperinnön menettäminen, uuden perinnön omaksuminen ja tasapainottelu vanhan ja uuden perinnön välillä sekä oman identiteetin löytäminen jommassakummassa tai niiden välimaastossa ovat hänessä vahvasti ilmi tulevia teemoja. Varric voi olla samastuttava hahmo sellaiselle pelaajalle, joka on tullut jollain tavalla yhteiskuntansa hylkäämäksi tai muusta syystä syntynyt ympäristössä, joka on hänenlaiselleen ihmiselle vieras, mutta josta on silti tehtävä koti (ajatellaan esimerkiksi maahanmuuttajien lapsia). Varricissa on merkittävää myös se, että hän saattaa pelin aikana luoda tulevaa kulttuuriperintöä. Hän nimittäin kirjoittaa erittäin suosittuja kirjoja, joista voi pelimaailman tulevaisuudessa tulla sellaisia klassikoita ja kulttuurisia ilmiöitä kuin tosimaailmassa ovat esimerkiksi Mary Shelley'n *Frankenstein*. *Uusi Prometheus* ja J.R.R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta*. Hän myös tekee tärkeää historiallista työtä kirjoittamalla inkvisitiosta ja Thedasia mullistavista tapahtumista. Ilman aikalaiskirjallisuutta olisi tosimaailmassakin paljon kadonnut menneisyyteen.

Dorian Pavus on tevinteriläinen maagi ja maineikkaan perheen ainoa lapsi. Hänelle toivottu kohtalo on jatkaa hänen perheensä perintöä astumalla järjestettyyn avioliittoon ja hankkimalla lapsia, kuten on monen muun tevinteriläisen kohtalo, sillä valtiossa pyritään vaalimaan taian säilymistä sukulinjoissa. Dorian kuitenkin vastustaa tätä kohtaloa, sillä hän on homoseksuaali. Tevinterissä homoseksuaalisuus ei ole paheksuttua, sen harjoittaminen orjien kanssa on jopa rohkaistua, mutta erityisesti aatelisten odotetaan siitä huolimatta menevän naimisiin ja

jatkavan sukuaan. Koska Dorianin homoseksuaalisuus vaarantaa Pavuksen suvun perinnön ja jatkuvuuden, hänen isänsä yritti muuttaa hänen seksuaalisuutensa veritaialla, mikä ajoi hänet entistä kauemmas perheestään. Kotimaahansa hän suhtautuu niin rakkaudella kuin vihalla. Hän on isänmaallinen, mutta kokee korruptoituneen ja rappeutuneen Tevinterin tarvitsevan muutoksia, joita hän on valmis itse toteuttamaan, kun hän ottaa isänsä kuoltua tämän paikan Magisteriumissa. Hän pyrkii esimerkiksi orjuuden lopettamiseen.

Dorianin hahmo edustaa vastustusta, muutosta ja uskollisuutta itselleen. Hänen tarinansa on monen LGBTQ+-ihmisen tarina heteronormatiivisessa maailmassa. Kun hänen perheensä ei pystynyt hyväksymään häntä sellaisena kuin hän on, he vieraantuivat toisistaan. Hän päätti lähteä, mutta sen sijaan, että hän olisi hylännyt vanhempansa, he hylkäsivät hänet ensin. Hänen suhteensa kulttuuriperintöön on ristiriitainen. Tevinter ja sen kulttuuriperintö ovat säästämisen ja suojelemisen arvoisia, mutta eivät täysin nykyisenlaisina. Liika tukeutuminen vanhentuneisiin perinteisiin estää valtiota kehittymästä paremmaksi ja vahingoittaa huonommassa asemassa olevia ryhmiä, kuten haltijoita. Dorian on yksi mahdollisista romanttisista kumppaneista miespelaajahahmolle.

Kohtaamme tosimaailmassa samanlaisia ristiriitaisia tunteita kuin Dorian erityisesti silloin, kun olemme tekemisissä pimeän ja kiistanalaisen kulttuuriperinnön kanssa. Keskitysleirit, kuten Auschwitz, ovat kärsimyksen ja kuoleman paikkoja mutta myös kulttuuriperintöä. Tunnistamme näiden paikkojen historiallisen merkityksen, mikä on saanut meidät päättämään, että ne ovat säästämisen arvoisia. Samalla ne kuitenkin aiheuttavat meissä epämiellyttäviä tunteita. Nämä epämiellyttävät tunteet on kohdattava erityisesti Auschwitzin tapaisissa pimeän kulttuuriperinnön kohteissa, jotka kuvaavat ihmisten kamalia tekoja, jotta voimme oppia niistä ja luoda tulevaisuutta, jossa samanlaisia kauheuksia ei tapahtuisi uudestaan. Tämä on tajuttu joitain kymmeniä vuosia toisen maailmansodan jälkeen erityisesti Saksassa. Natsihistorian vuoksi Saksalla onkin erityisen paljon pimeää kulttuuriperintöä. Natsi-Saksan pimeän kulttuuriperinnön kieltäminen ja tuhoaminen ei edesauttaisi tervettä siirtymistä parempaan tulevaisuuteen, kuten sen säilyttäminen opetus- ja muistotarkoituksessa edistää. Myös psykologiassa osa parantumista on traumaattisen tapahtuman tunnistaminen ja käsitteleminen. Pimeää kulttuuriperintöä ei kuitenkaan tule ajatella näin yksinkertaisena asiana. Siihen liittyy esimerkiksi myös ihmisen synnynnäinen kiinnostus kuolemaa ja tragediaa kohtaan, mikä synnyttää pimeän turismin kaltaisia ilmiöitä, ja nämä ilmiöt taas

saattavat lisätä halua säilyttää pimeää kulttuuriperintöä.¹⁹⁴ Tämän aihion kautta voitaisiin siirtyä tarkastelemaan kulttuuriperinnön kaupallistamista ja sen eettisyyttä, mitä en kuitenkaan tässä gradussa tee.

Toisinaan kulttuuriperintö on niin kiistanalaista, että siitä halutaan hankkiutua eroon huolimatta siitä, millaista historiallista arvoa se saattaa pitää sisällään. Tunnumme useita esimerkkejä voimakkaita tunteita herättävistä patsaista ja monumenteista, joiden poistoa on vaadittu ja jotka toisinaan myös on poistettu, joko päättäjien tai mielenosoittajien toimesta. Nämä patsaat ja monumentit voivat kuvata esimerkiksi kolonialismiin, imperialismiin, orjatalouteen ja sisällissotiin liittyviä historiallisia figuureja. Yhdysvalloissa on muun muassa poistettu useita konfederaatiopatsaita ja -muistomerkkejä, erityisesti George Floydin kuoleman synnyttämien Black Lives Matter -mielenosoitusten seurauksena¹⁹⁵. Voimme ajatella, että tapa, jolla pimeä tai kiistanalainen kulttuuriperintö esitetään, vaikuttaa siihen, halutaanko se lopulta poistaa vai säilyttää. Patsas jostakusta ihmisestä on yleensä kunnianosoitus, minkä vuoksi ne ovatkin joutuneet vandalismin ja poiston kohteiksi, kun ajat ovat muuttuneet ja ihminen on todettu kunniaa ansaitsemattomaksi joko jonkin virallisen tahon tai yleisön tasolta.

Kiistanalaisen kulttuuriperinnön käsittely ei ole helppoa. Jonkinlainen vaaka määrittää, painaako historiallinen merkitys ja arvo vai yleisön negatiiviset tunteet enemmän, ja sen perusteella perintö joko säilytetään tai tuhotaan. Mutta kuka tätä vaakaa hallitsee? Kuka kirjoittaa kulttuuriperinnön säännöt? Voiko kulttuuriperinnössä yleensäkin olla sääntöjä? Samanlaisia kysymyksiä voidaan pohtia taiteen parissa. Kun taide herättää negatiivisia tunteita, pitäisikö se tuhota? Mutta eikö taiteen tarkoitus juuri ole herättää tunteita? Mitä aiheita saa ja ei saa kuvata? Kuka sen päättää? Dorianin pohtimat kulttuuriin ja perintöön liittyvät kysymykset ja hänen kokemansa konfliktit ovat hyvin inhimillisiä ja tekevät hänestä elävän sekä samastuttavan. Hän rakastaa Tevinteriä, mutta sen kulttuuri ja perintö ovat rakennettu sodan, orjuuden ja pahojen jumalien palvomisen pohjalta. Voiko se koskaan muuttua valtiona, kun sen peruskivet ovat tällaiset? Dorian haluaa ainakin yrittää ajaa muutosta.

Sera on haltijaperinnöstä vieraantunut kaupunkihaltija. Voisi jopa sanoa, että hän on tietoisesti hylännyt omalle rodulleen ominaisen perinnön ja kulttuurin. Hän syntyi Denerimin

¹⁹⁴ Macdonald 2018, 12, 14–15, 17.

¹⁹⁵ npr 23.2.2021.

alienagiin, mutta orpoutui ja tuli ihmisen adoptoimaksi, ja ihmiskulttuurin parissa kasvaminen ehkä vaikuttaakin paljon siihen, miten hän suhtautuu haltijoihin ja itseensä. Hän ei halua olla ”haltijamainen” haltija, ja hän jopa paheksuu sellaisia haltijoita, jotka ovat. Hän pitää haltijaperinteitä tyhminä ja niitä kunnioittavia haltijoita ”paskiaisina”. Kaiken kaikkiaan hän on identiteetiltään enemmän ihminen kuin haltija. Tämä näkyy siinäkin, että häntä ei voi pukea vain haltijoille tarkoitettuihin haarniskoihin mutta hänet voi pukea vain ihmisille tarkoitettuihin haarniskoihin, sillä hänet on merkitty pelissä ”ihmiskoulutetuksi” ”haltijakoulutetun” sijaan. Pelaajaroduista Sera lämpenee kaikista hitaimmin haltijalle, erityisesti, jos tämä osoittaa ”haltijamaisuutta”, kuten uskomista haltijajumaliin. Silloinkin, kun Sera on samaa mieltä jostain, mitä haltijapelaajahahmo tekee, hänen hyväksyntänsä nousee vähemmän kuin muiden pelaajarotujen kanssa. Muilla kumppanilahmoilla ei ole tällaista piirrettä. Sera on yksi mahdollisista romanttisista kumppaneista naispelaajahahmolle. Hänen lesboutensa ei kuitenkaan ole yhtä keskeinen osa hänen hahmoaan kuin Dorianin homous on Dorianin hahmoa.

Seran inho haltijakulttuuria ja -perinteitä kohtaan sekä ennakkoluulot haltijoita kohtaan hipovat rasismia. Jos hän todella olisi ihminen, häntä olisi helppo syyttää rasismista, mutta koska hän on kaikesta huolimatta syntyjään haltija, on se vaikeampaa. Voiko omaa rotuaan kohtaan olla rasistinen? Sosiologia tunnistaa sisäistetyn rasismin ilmiönä, joskin se ei ole saanut samanlaista huomiota kuin esimerkiksi sisäistetty misogynia ja homofobia¹⁹⁶, mikä kertoo jotain yhteiskunnasta ja rotujen välisestä, institutionalisoituneesta epätasa-arvosta. Tosimaailman rotukysymyksiä ja -ongelmia voi heijastaa myös fiktiivisiin rotuihin.

Kenties Seran kohdalla voitaisiin puhua kuitenkin rotuun perustuvan rasismin lisäksi myös kulttuurisesta rasismista, sillä hän todellakin on rodullisesti haltija mutta kulttuurisesti ihminen. Kulttuurisesta rasismista on kyse, kun kulttuurisia piirteitä, erityisesti negatiivisia sellaisia, liitetään johonkin rodulliseen ryhmään. Erityisesti Serassa näkyy ei-essentialistisen kulttuurisen rasismin ajattelua. Mitä on ei-essentialistinen kulttuurinen rasismi? Se on kulttuurista rasismia, joka käsittää kulttuurin muuttuvana ja muokattavana asiana. Toisin kuin essentialistinen kulttuurinen rasismi, se ei siis usko, että kulttuuriset piirteet ovat yhtä synnynnäinen osa jotain ryhmää kuin esimerkiksi heidän ihonvärinsä. Ei-essentialistinen kulttuurinen rasismi voidaan jakaa käsitykseen ryhmästä vastuullisena kulttuuristaan ja käsitykseen järjestelmään sidoksissa olevasta kulttuurista. Ajatellaan esimerkiksi

¹⁹⁶ Esim. Pyke 2010.

tummaihoisia oppilaita Yhdysvaltain koulusysteemissä. Ensimmäisen käsityksen mukaan he ovat itse luoneet kulttuurin, jossa ei panosteta koulumenestykseen. Tämä käsitys uskoo, että heillä on samat mahdollisuudet kuin valkoihoisilla oppilailla, mikä tiedetysti ei pidä paikkaansa, joten koulusysteemi ei ole syyllinen heidän kokemaansa epäoikeuteen sen sisällä vaan heidän luomansa kulttuuri. Jälkimmäinen käsitys korostaa, että tummaihoisten oppilaiden kulttuuri perustuu syvempiin sosiaalisiin, poliittisiin ja ekonomisiin järjestelmiin, jotka eivät suo heille tasa-arvoisia mahdollisuuksia.¹⁹⁷

Sera edustaa näistä käsityksistä ainakin osaksi ensimmäistä. Hän syntyi epäoikeutettuun asemaan slummiin, jossa hänen rotunsa edustajat oli suljettu muusta yhteiskunnasta erilleen. Haltijoiden kulttuuri ja perinteet eivät tuoneet hänelle lohtua hänen kokemansa epäoikeuden keskellä, koska ne eivät taistelleet sitä vastaan. Haltijakulttuuri alkoi näyttää hänelle alistumisen kulttuurilta, jonka he ovat itse luoneet. Tämä normalisoitunut epäoikeus, lohdun puute ja erityisesti haltijoiden toimettomuus kenties aiheuttivat hänessä inhon tunteita hänen omaa rotuaan kohtaan ja sisäistettyä sekä kulttuurista rasismia. Kun hän pääsi slummista pois, nämä inhon tunteet mahdollisesti kasvoivat, koska hänen oma rotunsa alkoi näyttää entistä vieraammalta ja asemaansa tyytyneeltä. Jos hän pystyi nousemaan slummista pois, miksi muutkin haltijat eivät pysty siihen? Miksi he keskittyvät vaalimaan lähes kuolleita perinteitään ja vellomaan menneisyydessä, kun he voisivat katsoa tulevaan ja pyrkiä olemaan enemmän ihmismäisiä, jotta ihmiset hyväksyisivät heidät paremmin joukkoonsa? Tietenkin todellisuudessa haltijan ei ole näin helppoa parantaa asemaansa, mutta Seralle se saattoi vaikuttaa siltä.

Oman kulttuurin hylkääminen voi olla puolustuskeino, kun tähän kulttuuriin liittyy epämieluisia muistoja ja kokemuksia. Sisäistetyllä rasismilla Sera kenties pyrkii epätietoisesti suojelemaan itseään haltijoiden kokemalta epäoikeudelta. Hän ei halua olla haltijamainen haltija, koska hän on nähnyt, miten haltijamaisia haltijoita kohdellaan. Tietenkin hänelle on myös toistuvasti sanottu, ettei hän ole ”kunnon” haltija, koska hän ei ole Dalish-haltija, joten hän omaksuu tämän epähaltijamaisen identiteetin. Samalla hän on kuitenkin kokenut vihaa ihmisiltä, koska hän loppujen lopuksi on haltija. Dalish-haltijoille hän ei siis ole tarpeeksi haltija, kun taas ihmisille hän on liian haltija. Ei ole ihme, että hän kamppailee identiteettinsä kanssa ja tuntee itseinhoa. Seraa voisi verrata tosimaailmassa esimerkiksi ihmiseen, jolla on tumma- ja valkoihoinen vanhempi. Tällainen ihminen voi kamppailla identiteettinsä kanssa ja

¹⁹⁷ Blum 2023, 5, 11–13.

kokea vaikeuksia omaksua kummankaan vanhemman perintöä, kun jotkut tummaihoiset eivät pidä häntä tarpeeksi tummaihoisena ja jotkut valkoihoiset eivät pidä häntä tarpeeksi valkoihoisena. Hän on liian vähän yhtä ja liian paljon toista, eikä todella kumpaakaan.¹⁹⁸

Samanlaisia tunteita voi kokea bi-henkilö LGBTQ+-yhteisön ja cis-heteroihmisten välissä; LGBTQ+-yhteisölle hän saattaa olla liian ”hetero” ja cis-heteroihmisille liian ”homo”.

Itsensä lisäksi Sera inhoaa haltijoita, joita hän pitää haltijamaisina. Osaksi tämä johtuu kenties kateudesta ja osaksi siitä, että haltijamaiset haltijat ovat katsoneet häntä nenänvarsiaan pitkin. Hän saattaa tuntea kateutta siitä, että näillä haltijoilla on jotain, mitä he voivat kutsua omakseen sekä siitä, että he ovat varmoja identiteetistään, toisin kuin hän. Jos haltijapelaajahahmo aloittaa parisuhteen Seran kanssa, on hänen ennen pitkää hylättävä haltijajumalat tai Sera päättää parisuhteen. Uskonnon tai uskomusjärjestelmän hylkääminen on suurimmillaan elämäntapamuutos, ja sen vaatiminen uskollaan omistautuneelta henkilöltä ei ole pikkujuttu¹⁹⁹. Se on kuitenkin tässä kohtaa ymmärrettävää, koska haltijauskon hyväksyminen olisi niin ikään Seralle elämäntapamuutos ja koska hän on uskonkriisissä vaatiessaan tätä pelaajahahmolta. Sera uskoo Makeriin ja siihen, että maailmankaikkeudessa on vain yksi jumala. Kun hän on kohdannut yhden väitetyistä haltijajumalista, hänen maailmankuvansa järkkyy, ja hän kaipaa pelaajahahmolta tukea sen suojelemiseen. Jos pelaajahahmo sanoo uskovansa haltijajumaliin ja pitävänsä haltijoiden perintöä tärkeänä, se sekä sotii Seran maailmankuvaa vastaan että tuntuu jälleen yhdeltä osoitukselta siitä, että hän ei tule koskaan olemaan tarpeeksi haltijamainen edes kumppanilleen, koska hän ei ymmärrä tätä uskoa ja perintöä tai samaistu niihin.

Trespasser-lisäosassa Sera myöntää, että kenties kompromissi olisi ollut mahdollinen parisuhteen päättämisen sijaan. Hän on kokenut henkilökohtaista kasvua ja tajuaa, että kun hän on puhunut asioista liian haltijamaisina, kyse on aina ollut enemmän hänen itseinhostaan ja kateudestaan kuin siitä, että hän inhoaisi haltijamaisia asioita, kuten haltijoiden perinteitä ja uskoa. Hän ei työntänyt pelaajahahmoa pois sen takia, että hän ei pystynyt hyväksymään pelaajahahmon uskontoa ja maailmankuvaa vaan siksi, että hän pelkäsi olevansa rikkinäinen, vääränlainen ja pelaajahahmolle riittämätön.

Vivienne tai Madame de Fer, Rautaleidi, on Free Marchesissa syntynyt ja kasvanut mutta tätä nykyä orlesialainen ihmismaagi. Hän on suuren orlesialaisen kaupungin, Montsimardin,

¹⁹⁸ Esim. Norwood 2019.

¹⁹⁹ Esim. Cottee 2015; Streib 2021.

Circlen First Enchanter sekä keisarinna Celenen henkilökohtainen hoviloitsija ja neuvonantaja. Kulttuuriperinnöllisesti hän on mielenkiintoinen hahmo ja maagina poikkeuksellinen, koska hän vastustaa jyrkästi maagien kapinaa sekä tukee Circle of Magi -ja temppeleiritarjärjestöjä. Hän pitää taikaa vaarallisena ja tämän vuoksi maagien kontrolloimista tarpeellisena. Kun suuri osa maageista nousi kapinaan, hänestä tuli Circle of Magille uskollisina pysyneiden lojalistimaagien johtaja. Circle of Magi on taian ja Chantryn kulttuuriperintöä, minkä perusteella liitän kulttuuriperinnön Vivienneen. Tämä kulttuuriperintö on niin aineellista, kuten vanhat rakennukset, joissa Circlelet sijaitsevat, kuin aineetonta, kuten maagiuteen liittyvät riitit.

Siinä, missä monen maagin elämä on ollut kamppailua ennakkoluulojen, syrjinnän ja väkivallan kanssa, Vivienne on elänyt etuoikeutettua elämää, mikä varmasti vaikuttaa hänen suhtautumiseensa muihin maageihin ja Circle of Magiin. Hän on varttunut ja asunut Circleissä, jotka muistuttavat enemmän oppilaitoksia kuin vankiloita. Erityisesti Montsimmardin Circle on tunnetusti rikas ja vaikutusvaltainen. Hän on siis säästynyt temppeleiritarien väkivallalta ja sorrolta, jotka olivat suuria syitä maagien kapinaan. Nuorena naisena Vivienne ansaitsi herttua Bastien de Ghislainin suosion. Hänestä tuli herttuan rakastaja herttuan vaimon tietämyksellä, ja hän sai oman huoneiston herttuan kiinteistöllä. Hän ei siis suinkaan ollut suljettuna Circleen. Maagi aatelismiehen rakastajana oli monelle järkytys, mutta edes salamurhayritykset eivät voineet estää Vivienneen nousua hierarkkisella portaikolla. Aatelismiehen julkisena rakastajana hän nautti yltäkylläisemmästä elämästä kuin jopa monet ei-maagit. Kun hänestä sitten tuli vielä keisarinna Celenen hoviloitsija, hänen asemansa parani entisestään. Virallisesti maageilla ei saisi Orlais'ssa olla poliittista valtaa, mutta Vivienne onnistui tekemään itsestään poikkeuksen tähän sääntöön. Hoviloitsijan titteli oli ennen mitätön, mutta Vivienneen taidokkuus Orlais'n Grand Gamessa nosti hänet keisarinnan neuvonantajaksi vastoin perinteitä.

Nykyinen järjestelmä on siis ollut Vivienneelle erittäin edullinen, joten miksi hän haluaisi sen muuttuvan? Hän ei samaistu kapinallisiin maageihin ja heidän taistoonsa, koska hän ei ole kokenut heidän tuskaansa. Siinä, missä hän pitää maagien kontrolloimista tarpeellisena, hän kuitenkin tekopyhästi toivoo itselleen enemmän valtaa ja vapauksia, ja hän onkin näitä saanut. Hän kunnioittaa perintöä, kun siitä on hänelle hyötyä ja toimii sitä vastaan, kun siitä niin ikään on hänelle hyötyä.

Kapinallisten maagien lisäksi Vivienneltä ei heru paljoo sympatiaa monille muillekaan vähempiosaisille, kuten sotapakolaisille, joihin hän viittaa muuan tehtävässä ”luolarottina”, koska he ovat ajautuneet luolaan piiloon väkivaltaisilta sotakarkulaisilta. Vaikuttaa siltä, että hän ei suhtaudu haltijoihinkaan kovin positiivisesti. Solasin kanssa keskustellessaan hän ihmettelee sitä, että ”haltijaluopio” ymmärtää jotain Orlais’n Grand Gamesta, painottaen sitä, että Solas ei ole vain luopiomaagi vaan myös haltija, vihjailevasti jotain sivistymätöntä ja, kuten hän viittaa haltijakieliseen kiroukseen, ”rustiikkista”. Emerald Gravesissa, jossa sijaitsee haltijoiden pyhä hautuuma ja muuta kulttuuriperintöä, hän toteaa, että alueelle pitäisi rakennuttaa kesäasunto. Ylenkatsovasti hän suhtautuu myös moniin muihin ryhmiin, joita parempana hän pitää itseään, kuten tevinteriläisiin ja Stone-Bear Holdin Avvareihin. Molempia hän kutsuu barbaareiksi. Hänen maailmankuvaansa sävyttää etuoikeus ja toiseuttaminen. Muiden kulttuuriperintö on hänelle arvotonta ja hänen oma kulttuuriperintönsä on hänelle työkalu.

Cassandran tavoin Viviennestä voi tulla seuraava Divine, mikä on outoa, koska hän ei pelin aikana näyttäydy hahmona, joka välittäisi uskonnosta, toisin kuin Cassandra. Todennäköisesti tähän asemaan pyrkimisessä on hänelle enemmän kyse vallasta ja voimasta kuin uskosta. Divinena hän säilyttää Circle of Magi -ja temppeliritarijärjestöt, mutta antaa maageille enemmän vapautta kuin ennen. Molemmat järjestöt ovat kuitenkin hänen tarkan valvontansa alla. Hän hallitsee Chantrya erittäin autoritäärisesti ja valjastaa Chant of Lightin palvelemaan hänen agendaansa ja asemaansa. Ei ole ihme, että erittäin uskonnollinen Cassandra pitää häntä tyrannina, joka tekee heidän uskonnostaan irvikuvan. Maagi ei ole koskaan ennen ollut Divine. Viviennen nousu tähän asemaan aiheuttaa kapinoita, joihin hän vastaa brutaalisti. Chantryn tulevaisuus näyttää epävarmalta, koska Viviennen valta jakaa mielipiteitä rajusti niin siksi, että hän on maagi kuin siksi, että hän hallitsee ankarasti. Jos Viviennestä ei tule Divine, hänestä tulee joko virallisen tai epävirallisen Circle of Magin Grand Enchanter.

Vivienne on yksi harvoja pelin tummaihoisia hahmoja ja ainoa tummaihoisen kumppanihakmo. Perinteisesti tummaihoiset, erityisesti tummaihoiset naiset, ovat olleet videopeleissä aliedustettuja²⁰⁰. Tosimaailmassa Viviennen tummaihoisuudella on merkitystä moninaisuuden ja edustuksen kannalta, mutta pelimaailmassa tällä ei ole mitään merkitystä, sillä Thedasissa ei ole olemassa ihonväriin perustuvaa rasismia ja syrjintää. Voimme olla samaan aikaan iloisia siitä, että peli esittää tummaihoisen naisen valtaroolissa sekä

²⁰⁰ Esim. Gadson 2021.

pahastuneita siitä, että sen merkittävin tummaihoisen hahmo on luonteeltaan ja mielipiteiltään niin kontroversiaali, mutta pelimaailmassa kukaan ei kiinnitä huomiota siihen, että tämä valtaa omaama ihminen on tummaihoisen. Sen sijaan huomiota kiinnitetään siihen, että hän on maagi. Rasismi ja syrjintä ovat näkyviä teemoja pelisarjan läpi, mutta ne perustuvat ihonvärin sijaan lajeihin (ihminen, haltija, kääpiö, qunari), kansallisuuteen, maagiuteen ja yhteiskuntaluokkaan.

Iron Bull on ainoa mahdollinen qunarikumppani. Hän on Qunille uskollinen Ben-Hassrath-vakooja, joka on lähetetty keräämään tietoa inkvisitiosta, sekä palkkasoturiryhmän johtaja. Hän myöntää heti ensitapaamisella olevansa vakooja, joka aikoo lähettää tietoa inkvisitiosta qunariyhteiskunnalle, mutta hän lupaa myös antavansa qunariyhteiskunnalta tulevaa tietoa inkvisitiolle. Hän ei ole aivan tyypillinen Qunille uskollinen qunari, sillä hän tekee useita Qunin vastaisia asioita, kuten juopottelee ja nauttii muista paheista velvollisuuden täydellisen seuraamisen sijaan. Kenties juuri siksi hän on peliyhteisössä hyvin pidetty hahmo; hän on realistinen ja samastuttava ”epätäydellisessä” uskossaan eikä ota asioita liian vakavasti. Hänessä on nähtävissä hieman antisankarin piirteitä, ja antisankarien suosio onkin lisääntynyt populaarikulttuurissa viime vuosina²⁰¹. Hän on myös kykenevä kompromisseihin ja uusien näkökulmien omaksumiseen, mikä tekee hänestä niin ikään pidettävämmän. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että hän voi aloittaa suhteen Dorianin kanssa, vaikka Dorian on tevinteriläinen eli qunarin perivihollinen. Tästä huolimatta jotkut hänen näkemyksensä ovat melko järkkymättömiä ja äärimmäisiä. Hän uskoo esimerkiksi, että maailma olisi terveempi Qunin alla ja että Tal-Vashothit ovat sairaus. Nämä näkemykset tulevat eniten esille hänen ja Solasin välisessä jutustelussa, joten jos pelaaja ei matkusta mukanaan sekä Iron Bull että Solas, hän ei välttämättä tajua, kuinka uskollinen Iron Bull onkaan Qunille. Iron Bull on mahdollinen romanttinen kumppani sekä nais- että miespelaajahahmolle.

Se, miten Iron Bullin tarina etenee, riippuu pelaajasta. Hänen henkilökohtainen tehtävänsä liittyy virallisen liittouman muodostamiseen qunariyhteiskunnan ja inkvisition välillä. Tehtävässä qunaritaistelulaivan on tarkoitus upottaa vihollisuus samalla, kun Iron Bullin palkkasoturit ja inkvisition joukot pidättelevät vihollisen maajoukkoja. Kun Iron Bullin palkkasotureita lähestyy suuri vihollisjoukko, Iron Bull kääntyy pelaajahahmon puoleen: tulisiko heidän uhrata hänen soturinsa ja ystävänsä liittouman vuoksi vai käskeä sotureita vetäytymään, mikä johtaisi taistelulaivan uppoamiseen ja liittouman murenemiseen? Päätös

²⁰¹ Esim. Wang 2023.

on täysin pelaajan käsissä ja sillä on suuria seurauksia myöhemmin. Mikäli pelaaja valitsee Iron Bullin soturien pelastamisen, qunariyhteiskunta kokee Iron Bullin pettäneen Qunin, ja hänestä tulee Tal-Vashoth. Tämä on mullistava muutos hänen elämässään, koska hän on syntynyt, kasvanut ja elänyt koko elämänsä Qunissa. Hänelle on opetettu, että Tal-Vashothit ovat viljejä raakalaisia, ja nyt hän on itse sellainen. Ymmärrettävästi tämä muutos ei ole hänelle helppo, mutta hän omaksuu lopulta uuden elämänsä hyvin.

Mikäli pelaaja sen sijaan päättää uhrata Iron Bullin soturit ja pelastaa sotalaivan, Iron Bull pysyy uskollisena Qunille. Hän suree soturiensa kuolemaa, mutta painottaa, että qunari ei kavahda velvollisuutta. Tämän päätöksen suurin seuraus ilmenee *Trespasser*-lisäosassa. Kun pelaajahahmo kohtaa vihollisqunarit ja heitä johtavan Viddasalan, selviää, että Iron Bull on vakoillut inkvisitiota heille. Hän asettuu syytyvässä tappelussa Viddasalan joukkojen puolelle, ja pelaaja joutuu tappamaan hänet. Tämä tapahtuu, vaikka pelaajahahmo olisi romanttisessa suhteessa Iron Bullin kanssa. Qun on siis tässä tapauksessa hänelle tärkeämpi kuin mikään. Yhtäkkiä hän ei enää olekaan kykenevä kompromisseihin. Tämä tapahtuu myös, jos pelaaja ei suorita Iron Bullin henkilökohtaista tehtävää ollenkaan. Voisi siis ajatella, että oletusarvoisesti hän on Qunille radikaalisen uskollinen ja inkvisitiolle petollinen, vaikkakin Tal-Vashoth Iron Bull tuntuu täysin eri hahmolta, joka ei ikinä voisi uhrata omia satureitaan ja pettää inkvisitiota. Voiko nämä kaksi versiota tästä hahmosta olla olemassa samaan aikaan? Pelin koodissa nämä kaksi mahdollisuutta ovat pakosti olemassa samaan aikaan, mutta tarinallisesti se ei käy järkeen. Jää lopulta pelaajan tulkinnan ja päätösten varaan, millainen Iron Bull todella on oletusarvoisesti. Suuri osa pelaajista tuntuu tekevän hänen tehtävänsä ja valitsevan hänen soturinsa sotalaivan sijaan, mikä on pitänyt hänet peliyhteisön suosiossa. Jos Iron Bullista olisi olemassa vain radikaali ja inkvisitiolle petollinen versio, hän tuskin olisi yhtä pidetty hahmo.

Iron Bullin petos on kuin suora seuraus väärästä valinnasta. Hänen soturiensa pelastaminen näyttäytyy selkeänä oikeana valintana, koska se ei muuta tätä hahmoa myöhemmin viholliseksi. Peli haluaa selvästi esittää, että ihmissuhteiden ja ihmisten yleensä valitseminen yli politiikan ja uskomusjärjestelmien, tietyllä tapaa myös kulttuuriperinnön, on oikein, kuten Bezio toteaa artikkelissaan pitävän paikkansa aiemmassa pelissä. Peli korostaa ihmissuhteiden rakentamista myös rankaisemalla pelaajaa siitä, jos hän jättää Iron Bullin henkilökohtaisen tehtävän tekemättä, sillä tämän seuraus on sama kuin tehtävässä tehdyn väärän valinnan. Paras lopputulos pelissä vaatii pelaajaa kiinnittämään huomiota hahmoihin, joiden kanssa hänen pelaajahahmonsa matkustaa ja taistelee.

Kulttuuriperintöön sidoksista olevista hahmoista ei voisi kirjoittaa mainitsematta Solasia sillä hän ei vain ole sidoksissa kulttuuriperintöön, vaan hän myös on kulttuuriperintöä ja kantaa mukanaan tuhansia vuosia vanhaa perimätietoa täysin muista hahmoista poikkeavalla tavalla. Miten ihminen (tai tässä tapauksessa haltija) voi olla kulttuuriperintöä? Kuten nostan esille aiemmin, Solas on haltijoiden kujeilijajumala Fen'Harel, joten hän on kulttuuriperinnöllinen henkilö, kuten esimerkiksi Jeesus on kulttuuriperinnöllinen henkilö. Hän ei kuitenkaan koe sitä palvontaa ja mystifiointia, joka kujeilijajumalan asemaan liittyy, koska hän on ollut ne vuodet unessa, kun haltijat tekivät hänestä jumalan, ja herättyään hän pitkään salaa identiteettinsä.

Pelin läpi on ripoteltu vinkkejä siitä, että Solas ei ole aivan sitä, miltä hän näyttää. Hänellä ei ole samalla tapaa selkeää henkilökohtaista historiaa kuin muilla kumppanihakmoilla. Hän tietää Fadesta, Veilistä ja pelaajahahmon kädessä olevasta Merkistä epäilyttävän paljon. Hän käyttää taikaa erilaisella tavalla kuin muut maagit, minkä Iron Bull huomaa, ja hän omaa joitain uniikkeja maagisia kykyjä. Hän opastaa inkvisition kadotettuun Skyholdiin ikään kuin hän olisi jo tiennyt sen olemassaolosta, kuten hän tiesikin, sillä se oli aikanaan hänen tukikohtansa. Hän kertoo useista ennen hänen oletettua elinaikaansa tapahtuneista tapahtumista kuin hän olisi ollut itse paikalla ja sitten selittää, että hän on nähnyt ne henkien muistoina vieraillessaan unissaan Fadessa. Todellisuudessa hän oli, ellei jokaisessa tapauksessa, useassa niistä, paikalla itse. Hän suhtautuu Dalish-haltijoihin oudon ylenkatsovasti ja kertoo yrittäneensä valaista heitä. Miksi hän uskoo tietävänsä Dalish-haltijoiden satoja vuosia vaalimasta perimätiedosta enemmän kuin he? Tietenkin siksi, että hän on elänyt tuota perimätietoa ja tietää siitä totuuden. Kun pelaaja matkustaa Solasin ja Colen kanssa, Cole, joka on henki ja näkee Solasin sisälle, puhuu jostain, mitä Solas teki ”ei ollakseen oikeassa vaan pelastaakseen heidät”. Kun pelaajahahmo kysyy, mistä Cole puhuu, Solas vastaa, että hänen nuoruudessaan tekemästä virheestä. Todennäköisesti tämä virhe oli Veilin luominen ja haltijoiden tuhon aloittaminen.

Kentällä käydyssä jutustelussa Solas pelaa Iron Bullin kanssa mielikuvitusshakkiottelun, jossa hän uhraa kuningattarensa ja tekee lopullisen voittosiirtonsa nappulalla, joka pelimaailmassa tunnetaan maagina. Tämä on mahdollisesti viittaus siihen, kuinka hän lopputekstien jälkeisessä kohtauksessa uhraa murhansa jälkeen uuden vartalon possessoineen Mythalin ja ottaa hänen voimansa itselleen saavuttaakseen tavoitteensa. Mythal on pelilaudan kuningatar ja Solas on sen maagi. Varricin kanssa käydyssä jutustelussa Solas toteaa, kuinka Varricin kirjoittamassa kirjasarjassa moni hahmo paljastuu vakoojaksi tai petturiksi. Tämä on ironista,

koska hän itse on petturi. Ensimmäisessä läpipelussa nämä vinkit ovat outoja yksityiskohtia, jotka saattavat kohottaa kulmia mutta ei herättää epäilyksiä siitä, että Solas voisi olla antiikkinen haltijajumala. Seuraavissa läpipeluissa vinkkeihin kiinnittää pakosti enemmän huomiota, ja yhtäkkiä näyttääkin siltä, että totuus oli lähes kaiken aikaa ilmiselvä.

Solas on kulttuuriperinnöllisesti erityisen mielenkiintoinen hahmo myös siksi, että hän on aiheuttanut yhden pelisarjan mittavimmista kulttuuriperinnöllisistä tuhoista. Pyrkinessään pelastamaan haltijat niin kutsutuilta haltijajumalilta, hän teki haltijoiden mahtavista kaupungeista raunioita ja kadotti valtavan määrän perimätietoa sisältänyttä kirjallisuutta. Hän loi pohjan haltijoiden orjuudelle ja syrjimiselle tekemällä heistä liian heikkoja puolustautumaan Tevinterin hyökkäystä vastaan. Thedasin kenties mahtavimmasta rodusta tuli Thedasin heikoin rotu. Haltijoiden antiikkisesta perinnöstä jäi jäljelle raunioita ja reliikkejä, joita Dalish-haltijat tulisivat myöhemmin tulkitsemaan väärin suullisen perinnön astuessa kauemmas ja kauemmas sen alkuperästä muistojen haalistuessa. Solasin teon myötä siis menetettiin niin aineellista kuin aineetonta haltijakulttuuriperintöä: mahtavia vanhoja rakennuksia ja kirjallisuutta, suullista perimätietoa ja riittejä. Toisaalta hänen tekonsa myös synnytti kulttuuriperintöä. Tästä esimerkkinä, sellaisista rakennuksista, jotka eivät olleet hänen aikanaan kulttuuriperintöä, tuli raunioina tulevaisuuden kulttuuriperintöä Dalish-haltijoille ja vallaslin-tatuoinneista tuli kulttuuriperinnöllinen riitti, kun niiden alkuperäinen tarkoitus unohtui.

Roolipeleissä immersiiiviset ja sitouttavat hahmot ovat erityisen tärkeitä, koska ne ovat osa inhimillistä kokemusta. Immersiiiviset ja sitouttavat hahmot ovat persoonallisia, kiinnostavia, samatuttavia ja tunteita herättäviä. Ne kasvattavat immersiota olemalla kanssakäymisessä pelaajahahmon kanssa realistisella tavalla ja edustamalla ihmiskohtauksia sekä vaikuttamalla elävältä persoonineen, mielipiteineen ja menneisyyksineen. Myös NPC-hahmoilla on tärkeä rooli. Roolipelimaailmat rakentuvat maisemien, kaupunkien ja rakennusten lisäksi niitä asuttavasti hahmoista. Tyhjillään oleva maailma ei edistä immersiota, jos tyhjiys ei ole perusteltua, kuten se on esimerkiksi postapokalyptisissa peleissä. Oletusarvoisesti maailma kuitenkin tarvitsee ihmisiä (tai muita sinne kuuluvia rotuja) vaikuttaakseen todelta, ja nimenomaan vaikutelma todellisuudesta on keskeistä immersion luomisessa. Sitouttamista hahmot kasvattavat tunteiden kautta. Kun pelaaja välittää hahmojen kohtaloista, hän on peliin sitoutuneempi. Mielenkiintoinen hahmo pitää pelaajan kiinnostusta yllä ja herättää tahtoa pelata peli loppuun, jotta myös hahmon tarina saadaan päätökseen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelaajan tarvitsee aina toivoa hahmolle onnellista loppua. Myös viha voi

kasvattaa sitouttamista. Toivo vihaa herättävien pahisten päihittämisestä pitää pelaajaa kiinni pelissä. Mitä inhottavampi pahis on, sitä kovemmin pelaaja todennäköisesti haluaa nähdä hänen tappionsa. Voitto, kosto ja oikeus ovat tehokkaita motivaatioita.

DAI:ssa kulttuuriperintö on erityisen keskeisessä asemassa immerstiivisten ja sitouttavien hahmojen luomisessa. Kulttuuriperintö näkyy hahmojen persoonan rakentavissa asioissa kuten heidän tunteissaan, menneisyyksissään, mielipiteissään ja asemissaan. Se on teema, joka on yhtä sitoutunut pelin hahmoihin kuin se on pelin tarinaan. Cassandra olisi täysin eri hahmo ilman hänen suhdettaan uskontoon. Varric on omaksunut uuden perinnön synnyttyään hänen suvulleen ennen kuuluneen perinnön ulkopuolelle. Dorian tasapainottelee perinnön kunnioittamisen ja rikkomisen välillä paremman tulevaisuuden toivossa. Sera kieltää oman perintönsä, koska hänelle on uskoteltu, että se ei kuulu hänelle. Vivienne valjastaa perinnön omiin tarpeisiinsa sopivaksi. Iron Bull näyttää, miten radikaalia perinnölle uskollisena pysyminen voi olla tai miten joskus pitää valita ihmiset ennen perintöä. Solas itse on reliikki, mutta myös syy yhtä perintöä uhkaavan sukupuuton takana.

3.2 Kulttuuriperintö ja pelikokemus pelaajan käsissä

Toimijuus on monelle pelaajalle tärkeä piirre roolipeleissä. Mitä toimijuus on? Tutkijoilla on eri määritelmiä sille, mutta ajatellaan tämän gradun kontekstissa sitä yksinkertaisesti ihmisen kykyä toimia tavalla, jolla on vaikutusta johonkin. Toimijuutta kaipaavat pelaajat haluavat siis tehdä peleissä valintoja, joilla on merkitystä. He haluavat olemassaolonsa näkyvän ympäröivässä pelimaailmassa ja vaikuttavan heidän pelikokemukseensa. He haluavat olla osa pelin tarinaa, ei vain seurata sitä sivustakatsojana. Kenties lopulta kaikki, mitä pelaaja on tehnyt, johtaa johonkin uniikkiin lopputulokseen, mikä on osoitus siitä, että hänellä todella on ollut toimijuutta.

Toimijuuden määrän perusteella voidaan kiistellä siitä, sopiiko peli roolipelin eli RPG:n määritelmään. Joillekin mahdollisuus tehdä merkittäviä päätöksiä ja jakautuva narratiivi ovat roolipelin tärkeimpiä ja määrittäviä piirteitä. Mekaanisesti ja klassisesti kuitenkin myös täysin lineaarisen ja pelaajan päätöksistä muuttumattoman tarinan sisältävä peli on roolipeli, jos siinä on sellaisia piirteitä kuin kokemuspisteiden kerääminen, pelaajatason kasvattaminen, kustomointi ja hahmon kehittäminen. *Dragon Age* edustaa roolipelejä, joissa toimijuuden määrä on suuri. Thedas elää tosimaailmaa jäljittelevällä tavalla, jossa teoilla ja valinnoilla on seurauksensa niin hyvässä kuin pahassa. Pelaaja vaikuttaa siihen, millainen hänen pelikokemuksensa on tekemällä päätöksiä, jotka johtavat erilaisiin tuloksiin. Sekä

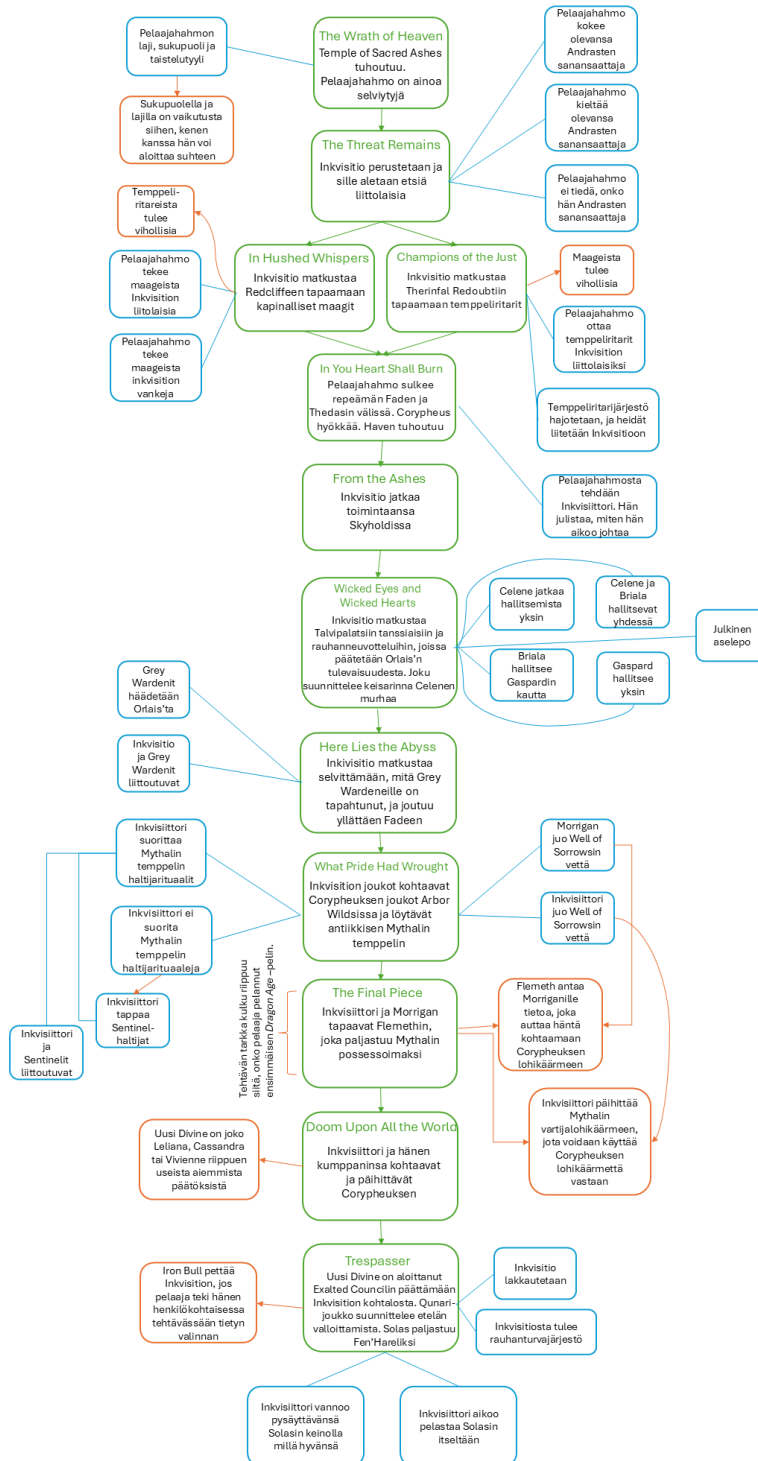
pelimaailma että pelikokemus ovat siis jatkuvassa muutoksen tilassa. Koska pelaajan on tehtävä tarinaan vaikuttavia päätöksiä, on peliä pelaavan tutkijan oltava osallistuva havainnoitsija.

Pelaajan vaikutusmahdollisuuksilla on kuitenkin pakko olla rajansa, sillä loputtomien lopputulosten koodaaminen peliin on mahdotonta. *DAI*:ssa ei esimerkiksi ole mahdollista olla todella paha, toisin kuin joissain muissa roolipeleissä, kuten esimerkiksi *Baldur's Gate 3*:ssa. Pelaajahahmo voi kyllä kohdella muita hahmoja huonosti ja tehdä joitain moraalisesti kyseenalaisia päätöksiä, mutta pelissä ei ole olemassa lopputulosta, jossa pelaajahahmo esimerkiksi pyrkii Thedasin valloitukseen tai jumalan asemaan. Jotkut asiat, kuten kaikki päätehtävät, on myös pakko tehdä, jotta peli etenee. Siksi voidaan kiistellä siitä, onko toimijuus peleissä todellista vai vain illuusio. Minulle rajallinen toimijuus on videopelien kontekstissa edelleen toimijuutta. Se, että kolme eri pelaajaa voi pelata täysin saman pelin ja päätyä erilaisten päätösten vuoksi kolmeen erilaiseen lopputulokseen puhuu toimijuuden puolesta. Päätarinan loppu on aina sama, Corypheuksen kukistaminen, mutta muutoin pelin lopputilasta on kymmeniä eri variaatioita. Taulukko 4 kuvaa kolmen eri pelaajan läpipeluuta. Kuva 26 esittää tarkemmin, miten pelin pääjuoni etenee. Kaaviossa vihreät ruudut edustavat tehtäviä, siniset ruudut tehtävissä ilmeneviä valintoja ja oranssit ruudut seurauksia.

Taulukko 4. Mahdollisia päätöksiä.

Esimerkki siitä, miten kolmen eri pelaajan pelit voivat päätösten vuoksi poiketa toisistaan. Uuden Divinen valinta perustuu muihin päätöksiin, ja tietyt suhteet ovat avoimia vain tietyille roduille ja sukupuolille, mutta kaikki muut taulukossa esitetyt päätökset ovat toisistaan riippumattomia.

Pelaajahahmo on haltija	Pelaajahahmo on qunari	Pelaajahahmo on ihminen
Pelaajahahmo on suhteessa Dorianin kanssa	Pelaajahahmo on suhteessa Seran kanssa	Pelaajahahmo on suhteessa Cassandran kanssa
Inkvisitio liittoutuu maagien kanssa	Inkvisitio liittoutuu tempeliritarien kanssa	Inkvisitio vangitsee ja värvää maagit
Orlais'ta hallitsee Celene ja Briala	Orlais'ta hallitsee Gaspard	Orlais'ta hallitsee Celene
Grey Warden -järjestö säilytetään	Grey Warden -järjestö lakkautetaan	Grey Warden -järjestö lakkautetaan
Uusi Divine on Leliana	Uusi Divine on Cassandra	Uusi Divine on Vivienne
Inkvisitiosta tulee rauhanturvajärjestö	Inkvisitiosta tulee rauhanturvajärjestö	Inkvisitio lakkautetaan



Kuva 26. Kaavio esittää yksinkertaistettuna *DAI*:n pääjuoneen kuuluvat tehtävät ja niihin liittyvät päätökset sekä seuraukset. Kuva: Elina Haapanen.

DAI:ssa pelaajalla on paljon toimijuutta myös kulttuuriperinnön suhteen. Monet päätökset, joiden eteen pelaajahahmo päätyy, liittyvät siihen tavalla tai toisella, eikä tämä ole ihme, koska perintö on pelissä jatkuvasti läsnä, kuten tuon esille aikaisemmissa kappaleissa. Pelaaja

voi pelaajahahmonsa kautta tuhota, säilyttää ja luoda kulttuuriperintöä. Kulttuuriperintö on siis useaan otteeseen pelaajahahmon käsissä, ja tätä kautta pelikokemus on pelaajan käsissä.

Ensimmäinen kulttuuriperinnöllinen ja pelikokemusta määrittävä päätös ilmestyy heti pelin alussa. Pelaaja valitsee, onko hänen pelaajahahmonsa ihminen, haltija, qunari vai kääpiö. Kulttuuriperintöön tämä päätös ei liity aivan samalla tavalla kuin monet muut pelin päätökset. Siinä ei ole kyse kulttuuriperinnön tuhoamisesta, säilyttämisestä tai luomisesta. Sen sijaan siinä on kyse siitä, mikä kulttuuriperintö pelaajahahmolle kuuluu ja mikä kulttuuriperintö sitä vastoin ei kuulu hänelle. Tulevat dialogivalinnat voivat tarkentaa tätä entisestään.

Oletusarvoisesti ihmispelaajahahmo kuuluu orlesialaisen Chantryn kulttuuriperinnön piiriin. Hän on osa Trevelyan-sukua, jolla on läheisiä siteitä temppeliritarijärjestöön, ja hänet on kasvatettu andrastealaiseen uskoon. Jos pelaaja tekee hänestä maagin, hän on kasvanut Ostwickin Circlessä. Pelaaja ei siis voi tehdä hahmostaan luopiomaagia. Huolimatta hahmon kasvatuksesta, pelaaja voi päättää, että hahmo ei usko Makeriin ja näin torjuu tämän uskonnon ja kulttuuriperinnön. Kun Cassandra kysyy pelaajahahmolta, uskooko hän Makeriin, ihmispelaajahahmo voi vastata vain kyllä tai ei, mutta muut rodut voivat näiden vastausten lisäksi muistuttaa häntä rodustaan tai omasta uskostaan haltijoiden tapauksessa. Nämä dialogivaihtoehdot näyttävät, että andrastealaisuus on lopulta ennen kaikkea ihmisten uskonto ja ihmisten kulttuuriperintöä. Tästä huolimatta pelaaja voi tehdä myös ei-ihmishahmostaan hartaan andrastealaisen, mikä kertoo tämän uskon levinneisyydestä.

Haltijapelaajahahmo on aina Dalish-haltija, siis yksi niistä haltijoista, jotka vastustavat ihmiskulttuuriin sulautumista ja omistavat elämänsä oman kulttuuriperintönsä suojelemiseen. Haltijapelaajahahmo ei voi kieltää uskovansa haltijajumaliin, toisin kuin ihmishahmo voi kieltää uskovansa Makeriin, ennen kuin hän saa tietää totuuden näistä jumalista. Tämä käy juonellisesti järkeen, sillä todennäköisesti Dalish-haltija, joka ei usko haltijajumaliin, jättäisi klaaninsa ja aloittaisi elämän kaupunkihaltijana. Tämä kuitenkin myös rajoittaa hieman pelaajan toimijuutta ja roolipelimahdollisuuksia. Maagihaltijapelaajahahmo on erityisessä asemassa, sillä hän on klaaninsa Ensimmäinen. Hän on siis laajasti opiskellut haltijoiden perimätietoa tullakseen tulevaisuudessa klaanin johtajaksi, Keeperiksi. Haltijapelaajahahmolla on kenties kaikista eniten rotuspesifejä dialogivalintoja. Nämä valinnat liittyvät usein haltijoiden kulttuuriin ja menneisyyteen. Haltijapelaajahahmot ovat siis huomattavan sidoksissa kulttuuriperintöön, varsinkin, jos kyseessä on maagi. Tästä syystä teinkin tutkimushahmostani haltijamaagin.

Kun *Trespasser*-lisäosassa selviää totuus haltijajumalista ja Dalish-haltijoiden vaalimasta kulttuuriperinnöstä, haltijapelaajahahmo joutuu mielenkiintoiseen tilanteeseen tavalla, jolla muut pelaajarodut eivät siihen joudu. Juuri hänen uskontonsa ja perintönsä ovat valheellisia. Juuri hän kantaa kasvoillaan orjan leimaa. Sera kysyy pelaajahahmolta totuuden paljastumisen jälkeen, onko hän kunnossa. Oma hahmoni vastasi kieltävästi, koska hän oli ollut erityisen omistautunut sille, mitä hän uskoi haltijoiden perinnöksi. Peli ei käsittele sitä, mitä totuuden paljastuminen merkitsee pelaajahahmon klaanille. Kertooko pelaajahahmo totuuden heille? Muuttaako se heidän koko elämänsä? Alistuvatko he ihmiskulttuurille? Tämä jää pelaajan mielikuvituksen varaan.

Naishaltijapelaajahahmo, joka on suhteessa Solasin kanssa, saa eteensä valinnan, jota mieshaltijapelaajahahmo ei saa. Jo ennen lopullista paljastusta antiikkisista haltijoista, Solas kertoo vallaslin-tatuointien olevan orjan merkki. Hän väittää nähneensä tämän Fadessa. Pelaajahahmo voi sanoa, että sillä ei ole väliä, koska Dalish-haltijat ovat antaneet näille tatuoinneille uuden merkityksen. Hän voi kieltäytyä uskomasta Solasta. Hän voi olla surullinen siitä, että Dalish-haltijat olivat väärässä. Tarkalleen hän sanoo ”Me yritämme säilyttää kulttuurimme, ja tämä on se, mitä me säilytämme? Reliikkejä ajalta, jona emme olleet parempia kuin Tevinter?” Riippumatta hänen reaktiostaan, Solas tarjoutuu poistamaan tatuoinnin. Pelaajahahmo voi joko kieltäytyä, koska hän pitää tatuointia kaikesta huolimatta osana itseään tai suostua ja näin symbolisesti sekä fyysisesti ottaa ensimmäisen askeleen kohti haltijakulttuuriperinnön hylkäämistä.

Qun ei kuulu eikä ole koskaan kuulunutkaan qunaripelaajahahmolle, sillä hän on syntynyt sen ulkopuolella. Dialogivaihtoehdoissa Iron Bullin kanssa tulee ilmi, että se sekä qunariyhteiskunta ovat hänelle melko vieraita, vaikkakin hänen vanhempansa ovat opettaneet hänelle niistä jotain. Samalla tavalla Kivi ei kuulu kääpiöpelaajahahmolle, joka on syntynyt ja elänyt koko elämänsä maan päällä. Näille pelaajahahmoille on vaikeampi nimetä omaa kulttuuriperintöä, koska he eivät tunne tai tunnusta omille roduilleen tyypillistä kulttuuriperintöä, joskin kuten mainittu, he voivat pelaajan niin halutessa olla andrastealaisia.

Vaikka pelaajahahmo ei olisi andrastealainen, andrastealaisuus on sidoksissa häneen, sillä saahan hän tittelin ”Andrasten sanansaattaja”, halusi hän sitä tai ei, koska juorujen mukaan hänet pelasti rauhankonklaavin räjähdyksestä itse Andraste. Pelaaja saa päättää, miten pelaajahahmo suhtautuu tähän titteliin. Ottaako hän sen omakseen ja uskooko hän todella olevansa Makerin lähettämä ja Andrasten pelastama? Onko hän epävarma omasta roolistaan

tässä kaikessa? Vai kieltäkö hän jyrkästi olevansa millään tavalla pyhä? Pelaajahahmo voi ottaa kantaa tähän titteliin ainakin kolme eri kertaa.

Totuus pelaajahahmon asemasta Andrasten sanansaattajana ei ole yksiselitteinen. Here Lies the Abyss -tehtävässä selviää, että hänen kädessään oleva merkki, jolla hän pystyy sulkemaan repeämiä Faden ja fyysisen maailman välillä, ei ole Makerilta vaan Corypheuksen käyttämästä haltijareliikistä, ja että häntä ei pelastanut rauhankonklaavissa Andraste vaan Divine Justinia V. Jos pelaajahahmo kuitenkin uskoo Makeriin ja siihen, että kaikki on Makerin luomaa, voi hän uskoa myös siihen, että tapahtunut oli osa Makerin suunnitelmaa. Hän voi myös salata totuuden julkiselta yleisöltä ja sanoa edelleen olevansa Andrasten pelastama ja puhuvansa hänen puolestansa. Jos hän todellakin päättää tämän olevan, mitä yleisölle kerrotaan, uskoo hän siihen itse tai ei, tai jos hän ei ota kantaa asiaan, hän todennäköisesti jää historian kirjoihin Andrasten sanansaattajana, tietynlaisena pyhimyksenä, joka pelasti Thedasin. Uskon vahvasti, että tässä tapauksessa hän on yksi tulevien andrastealaisten kulttuuriperinnön pilareista, kuten Andraste itse, sillä hänen roolinsa ja tekonsa ovat niin merkittäviä. Hänestä tullaan kirjoittamaan vuosisatoja, ja ajan kuluessa hänestä tulee enemmän legenda kuin henkilö. Ehkä hän peräti päätyy lopulta Chant of Lightiin. Jos hän kertoo totuuden siitä, että Andraste ei pelastanut häntä, ja jos hän on kaiken aikaa kieltänyt olevansa pyhä, hän jää sankaritekojensa ansiosta edelleen historian kirjoihin, mutta ei yhtä merkittävänä hahmona. Pelaajahahmon legenda on pelaajan käsissä. Ainakin, jos hän on ihminen. Tarkennan tätä myöhemmin.

Palataan nyt hetkeksi Orlais'hin. Mainitsen aiemmin, että se on sisällissodan kourissa. Konfliktit ovat aina vaaraksi kulttuuriperinnölle, kuten olemme huomanneet tosimaailmassa. Sitä tuhoutuu oheisvauriona, mutta sitä myös otetaan kohteeksi tarkoituksella hyökkäyksissä kansojen identiteettiä ja moraalialla vastaan. Niin sanottu kulttuurinen puhdistus on yksi sodan keinoista. Toinen maailmansota herätti ihmiset siihen todellisuuteen, että kulttuuriperintö vaatii konfliktien aikana suojelua, kun natsi-Saksa hyökkäsi ei vain muita valtioita itseään vaan myös niiden kulttuuriperintöä vastaan. Tunkeutuessaan Ranskaan ja Puolaan, saksalaiset sotilaat tuhosivat ja varastivat kulttuuriperintöä järjestelmällisesti.²⁰² Tällaista kulttuurista puhdistusta on havaittu myös aivan hiljattain esimerkiksi Lähi-Idän konflikteissa sekä Venäjän ja Ukrainan sodassa. Monet ukrainalaiset kulttuuriperintökohteet ovat kokeneet suuria vahinkoja tai kadonneet kokonaan, ja venäläiset sotilaat ovat varastaneet muun muassa

²⁰² Moustafa 2016, 323.

museoesineitä²⁰³. Syyrian sisällissodan aikana lähes kaikki sen kulttuurisista sijainneista vahingoittuivat²⁰⁴. Toki joskus ryöstelyssä on kyse myös ihan vain taloudellisista tavoitteista. Tarkoituksena ei kuitenkaan muuta sitä faktaa, että kulttuuriperintö kärsii.

Valtioilla, kulttuuriperintöorganisaatioilla ja tavallisilla ihmisillä on erilaisia keinoja suojella kulttuuriperintöä konfliktien aikana. Parhaiten kulttuuriperintö kuitenkin turvataan saamalla konflikti päätökseen. Tosimaailmassa tämä ei ole helppoa, mutta *DAI*:ssa se näyttyy melko yksinkertaisena. Kaiken keskiössä on pelaajahahmo, joka *Wicked Eyes and Wicked Hearts* -tehtävässä matkustaa rauhanneuvotteluihin Halamshiralin Talvipalatsiin. Se, miten sisällissota päättyy, ja se, kuka jatkossa hallitsee Orlais'ta, ovat kiinni hänen päätöksistään.

Pelaajahahmon valta on tässä valtaisa, ja pelaajalla on runsaasti toimijuutta. Muistuttaisin siitä, että Orlais on Thedasin vaikutusvaltaisin valtio. Sillä on siis paljon merkitystä, kuka sitä hallitsee.

Kruunusta taistelevat keisarinna Celene, hänen serkkunsa Gaspard ja keisarinnan entinen haltijarakastajar Brialan. Pelaajahahmo voi pakottaa nämä kolme osapuolta julkiseen aselepoon kiristämällä heitä kaikkia. Celene pysyy valtaistuimella, mutta saavutettu rauha on epävakaa. Kulttuuriperinnön ja Orlais'n kannalta tämä ei ole kovin hyvä lopputulema, koska uusi, tuhoisa sota voi syttyä minä hetkenä hyvänsä. Jos pelaajahahmo tukee Celenen pysymistä valtaistuimella, teloituttaa Gaspardin ja karkoittaa Brialan, rauha on niin ikään epävakaa. Epilogissa kerrotaan, että Brialan suunnittelee paluuta Orlais'hin hänen haltijavakoojiensa ja salamurhaajiensa vainotessa Celeneä. Sota ihmisten ja haltijoiden välillä näyttää uhkaavan todennäköiseltä. Haltija kulttuuriperintö ei välttämättä selviä uutta sotaa ihmisten kanssa. Niin ikään ihmisten aineellinen kulttuuriperintö, kuten uskonnolliset rakennukset ja kirjastot, voisivat kärsiä suuresti haltijoiden kulttuurisesta puhdistuksesta. Jos pelaajahahmo tukee Celenen valtaa, karkoittaa Gaspardin ja teloituttaa Brialan, haltijoiden kapina tyrehtyy, mutta Gaspard jää edelleen suunnittelemaan vallankaappausta ja sotaa. Jos pelaaja teloituttaa sekä Gaspardin että Brialan, Celenen valta jää ilman haastajaa, osaksi pelon vuoksi.

Pelaajahahmo voi päättää pitää Celenen valtaistuimella Brialan tuella, jos hän korjaa heidän tulehtuneet välinsä ja paljastaa Gaspardin vallankaappaussuunnitelman. Ihmissuhteista ja haltijoista välittävä pelaajahahmo saattaa suosia tätä vaihtoehtoa. Celene tekee tässä tapauksessa Brialasta markiisittaren. Tämä on ensimmäinen kerta ihmisvaltakunnassa, kun

²⁰³ Koçak Bilgin & Hazarhun 2023, 307.

²⁰⁴ Moustafa 2016, 331; npr 10.3.2015.

haltija saa aatelisarvon. Tällainen ennakkotapaus avaa ovia muille haltijoille, ja Brialaa saa korkean aseman, jossa hän voi edelleen ajaa haltijoiden asioita. Epilogi kertoo uudelleenvoimistuneesta Orlais'ta, jossa taiteet ja kulttuuri kukoistavat, joskin jotkut kansalaiset epäilevät Celenen ja Brialan välien pysymistä hyvänä. Jää pelaajan tulkinnaan varaan, onko näillä huolilla aihetta vai onko kyse katkeruudesta siitä, että haltija on päässyt valta-asemaan. Theseus, oma pelaajahahmoni, päätyi tähän vaihtoehtoon. Hän piti Celeneä hyvänä ja oikeutettuna hallitsijana, mutta haltijana samastui Brialan ajamaan agendaan.

Pelaajahahmo voi tehdä Gaspardista Orlais'n uuden hallitsijan, jos hän antaa Celenen tulla salamurhatuksi ja käyttää kiristysmateriaalia Brialan poissulkemiseksi valtataistelusta. Epilogi kertoo Gaspardin olevan haastamaton hallitsija, koska hän pitää huolen siitä, että vastustajista hankkiudutaan nopeasti eroon. Hän panostaa Orlais'n välien parantamiseen Fereldenin kanssa, jotta Orlais'n ja Fereldenin rajalla olleet sotavoimat voidaan siirtää Orlais'n ja Tevinterin rajalle. Orlais'ta tulee jälleen vahva ja vakaa, ainakin toistaiseksi. Gaspard ei kuitenkaan välitä kulttuuriperinnöstä samalla tavalla kuin Celene, joten sen suojelemiseen saatetaan alkaa hänen Orlais'ssaan panostaa vähemmän.

Haltija Orlais'n keisarinnana olisi valtava skandaali. Pelaajahahmo voi kuitenkin tehdä Brialasta epävirallisen hallitsijan, jos hän antaa Celenen tulla salamurhatuksi ja kiristää Gaspardin palvelemaan Brialaa näennäisenä keisarina. Epilogi kertoo Brialan saavan aatelisarvon ja maata ensimmäisenä haltijana, mitä seuraa uusia oikeuksia haltijoille ympäri Orlais'ta samalla, kun suunnitellaan alienegien lakkauttamista. Tällaiset suuret muutokset ajavat jotkut aatelistalot suunnittelemaan kapinaa. Rauha ei siis ole vakaa.

Tarkastellaan nyt haltijakulttuuriperintöä. Vaikka pelaajahahmo ei olisi haltija, hän saa useaan otteeseen eteensä tilanteita, joissa haltijakulttuuriperintö on hänen käsissään, joskus kirjaimellisesti. *The Spoils of Desecration* on sivutehtävä, jonka nimi jo viittaa häpäisemiseen. Siinä pelaajahahmo avaa haltijoiden hautoja haltijoiden pyhällä hautausmaalla, Var Bellanariksella, jonka olen maininnut aiemmin, ja varastaa niistä. Tälle hautausmaalle on haudattu niin menehtyneitä Dalish-haltijoita kuin heidän esi-isiään. Tämä hautausmaa on haltijoille kulttuuriperintökohde. Moraalisesti sen hautojen häiritseminen ja niistä varastaminen on väärin. Peli kuitenkin tietyllä tapaa rohkaisee tähän. Mikäli pelaaja ei avaa hautoja ja varasta niistä avaimen osia, hän ei pääse sisälle Unadin Grotto - hautakammioon, jossa sijaitsee yksi pelin läpi kerättävistä mosaiikkipaloista. Nämä mosaiikit itsessään ovat kulttuuriperinnöllisiä artefakteja ja käsittelevät Tevinterin historiaa.

Mosaiikkien kokoaminen ei ole pakollista, mutta niin sanotut ”completionist”-pelaajat, jotka pyrkivät suorittamaan pelien kaikki tavoitteet, haluavat sen tehdä. Tällaiset pelaajat haluavat myös suorittaa pelien kaikki sivutehtävät, ja mikäli pelaaja kieltäytyy häiritsemästä haltijoiden hautoja, hän jää mosaiikkipalan lisäksi paitsi kokonaisesta sivutehtävästä.

Peli siis sekä tuomitsee kulttuuriperintöön kajoamisen kutsumalla sitä kiertelemättä häpäisyksi, mutta myös työntää pelaajaa sitä kohti. Pelaaja joutuu moraaliseen dilemmaan. Ovatko kulttuuriperinnön pyhyys ja hautarauha hänelle tärkeämpiä kuin pelin täydellinen läpipeluu? Pelaajahahmon moraalinen dilemma on hieman erilainen. Hautojen häpäiseminen voisi mahdollisesti antaa hänelle jotain tietoa tai voimaa, joka voisi auttaa häntä päihittämään Corypheuksen ja pelastamaan Thedasin. Onko hautojen häpäiseminen tämän mahdollisuuden arvoista? Pyhittääkö tarkoitus keinot?

Jos pelaajahahmo on ihminen, hautojen häpäiseminen näyttäytyy erityisen kyseenalaisena; jälleen yksi esimerkki ihmisestä kajoamassa haltijakulttuuriperintöön. Haltijapelaajahahmo voi sen sijaan kokea, että hänellä on oikeus päästä käsiksi siihen, mitä näissä haudoissa ja hautakammiossa on. Onhan kyse hänen kulttuuriperinnöstään ja hänen esivanhemmistaan. Toisaalta haltijapelaajahahmo voi olla kaikista eniten hautoihin kajoamista vastaan. Molemmat näkökannat käyvät haltijan roolia pelatessa järkeen. Tosimaailmassa hautakammiot ja haudat ovat täynnä merkittäviä artefakteja, jotka kertovat ihmiskunnan menneisyydestä. Jotkut ovat sitä mieltä, että nämä artefaktit pitäisi jättää paikoilleen. Toiset haluavat laittaa ne esille museoihin. Siitä voitaisiin väitellä laajasti, kumpi osapuoli on oikeassa ja kenellä on oikeus siihen, mitä haudoista löytyy. Huomataan kuitenkin, että ilman hautoihin kajoamista ja arkeologiaa, tietäisimme ihmismenneisyydestä paljon vähemmän kuin mitä me nyt tiedämme.

Hautojen avaamisen ja niistä varastamisen jälkeen pelaajahahmo voi vielä päättää olla tunkeutumatta Unadin Grottoon ja sen sijaan antaa kokoamansa avaimen paikallisen Dalishheimon Keeperille. Tehtävä ei ohjaa pelaajaa tähän, vaan se kehottaa käyttämään avainta hautakammion avaamiseen. Pelaajan on siis itse tajuttava, että hän voi antaa avaimen Dalishhaltijoille. Tämä merkitsee sivutehtävän suoritetuksi, mutta Unadin Grotto ja sen sisällä oleva mosaiikkipala jäävät pelaajalta suljetuiksi. Avaimen palauttaminen heille, jotka voidaan ajatella sen oikeutetuiksi omistajiksi, voi kuitenkin jättää pelaajahahmolle (ja pelaajalle) paremman omatunnon hautoihin kajoamisesta.

The Knights' Tomb tarjoaa toisen dilemman. Inkvisiittori ja hänen kumppaninsa matkustavat tutkimaan haltijaraunioita, joita myös Dalish-haltijat ovat tutkineet toivoen löytävänsä sieltä jotain, mikä kertoo heidän menneisyydestään. Mitä pelaajahahmo löytää on käärö, joka käsittelee Red Crossingsin Exalted Marchiin johtaneita tapahtumia silminnäkijän näkökulmasta. Sen sisältämä paljastus siitä, että kyse oli suuresta väärinkäsityksestä, voisi muuttaa historian kirjoja sekä ihmisten ja haltijoiden suhteita. Pelaajahahmo voi päättää joko myyvänsä tämän käärön Chantrylle tai antavansa sen Dalish-haltijoille. Kumpikaan vaihtoehto ei ole oikea tai väärä. Koska käärö käsittelee molempien menneisyyttä, molemmilla ryhmillä voidaan ajatella olevan oikeus siihen. Nämä ryhmät kuitenkin suhtautuvat siihen hyvin eri tavoilla.

Jos pelaajahahmo antaa käärön Dalish-haltijoille, he tunnustavat, että sekä ihmisillä että haltijoilla oli osuutensa Exalted Marchiin. He lähestyvät Red Crossingsin ihmisiä lahjoilla tavoitteenaan pahoitella tapahtuneesta ja löytää yhteisymmärrys. Jos pelaajahahmo sen sijaan myy käärön Chantrylle, siihen käsiksi pääsevä Orlais'n yliopiston tutkija tulkitsee sitä omien ennakkoluulojensa kautta siten, kuin haltijat olisivat olleet yksin syyllisiä tapahtumiin. Hän kirjoittaa haltijoiden ennakkoluuloista ja väkivallasta, joita Chantry vastusti. Hän suunnittelee tulkintansa julkaisemista. Tällainen julkaisu todennäköisesti huonontaisi ihmisten ja haltijoiden suhteita entisestään, mutta se sopisi loistavasti orlesialaisen Chantryn agendaan. Orlesialainen Chantry on absoluuttinen ja sen toimet ovat oikeutettuja. Haltijat ovat ihmisiä ala-arvoisempi rotu, ja heidän tulisi alistua ihmiskulttuuriin. Pelaajahahmo ei voi ennakkoon tietää, että käärön myyminen Chantrylle johtaa tähän, joskin Chantryllä on pitkä valkopesemisen historia. Muistetaan esimerkiksi, kuinka haltijat poistettiin Chant of Lightista ja Chantryn taiteesta. Kenties se ei siis ole täysin odottamatonta.

Chantry on valkopessyt myös alkuperäisen inkvisition historiaa. Perimätiedon mukaan ensimmäisen inkvisition viimeinen inkvisiittori oli ihminen, joskin hänestä ei tiedetä paljon muuta. Kun pelaajahahmo ja hänen kumppaninsa kuitenkin kohtaavat tämän inkvisiittorin, Ameridanin, *Jaws of Hakkon* -lisäosassa, selviää totuus: hän on Dalish-haltija ja kaiken lisäksi maagi. Huolimatta siitä, mitä kaikkea Ameridan ja hänen inkvisitionsa tekivät Orlais'lle ja sen ensimmäiselle keisarille, Drakonille, hän on unohtunut historiaan. Tämä tuskin on vahinko, sillä ajalta on muuten säilynyt paljon aikalaiskirjallisuutta. Huolimatta siitä, kuinka läheisiä Ameridan ja Drakon olivat, Drakonin poika osallistui Exalted Marchiin, joka tuhosi haltijoiden uuden kodin. Ameridanissa on merkittävää myös se, että hän uskoi ja uskoo sekä Makeriin että haltijajumaliin. Näiden kahden ei siis tarvitsisi välttämättä poissulkea toisiaan.

Orlais'n yliopiston professori Kenric on tehnyt tutkimusta Ameridanista. Juuri hän lähettää pelaajahahmon Ameridanin jäljille. Kun pelaajahahmo palaa Kenricin luo, hän saa eteensä jälleen valinnan: kertooko hän Kenricille totuuden siitä, että Ameridan oli haltija vai ei. Jos hän kertoo totuuden, Kenric aikoo sen julkistaa. Todennäköisesti nykyisenlainen Chantry tulee tekemään kaikkensa estääkseen häntä ja kumotakseen hänen väitteensä, koska Chantryn imagoon ei sovi se, että yksi sen historian merkittävistä henkilöistä olisi ollut osa kahta sen alistamaa ryhmää, haltijoita ja maageja. Chantry on tähänkin asti saanut kirjoittaa historian kirjat, mikä tuskin tulee muuttumaan näin helposti. Se hallitsee niin uskonnollista kuin historiallista diskurssia. Mikä ei sovi sille, sensuroidaan tai hävitetään. Sillä on enemmän valtaa kuin kellään muulla Thedasissa. Vai onko? Koska pelaajahahmon tekemät päätökset määrittävät, kenestä tulee seuraava Divine, kenties hän onkin Thedasin vaikutusvaltaisin tekijä. Kirjoitan tästä vielä lisää tässä kappaleessa.

Jos pelaajahahmo kertoo totuuden Ameridanista, aukeaa operaatio ”Assuage Ameridan’s Heirs”. Vuosia aatelisperhe Orlais’ta on väittänyt Ameridania esi-isäkseen. Kun totuus selviää, alkaa Ghilain-heimo häiritä heitä, koska myös he ovat sanoneet olevansa Ameridanin jälkeläisiä, mutta heidän väitteensä on jätetty huomiotta, koska he ovat haltijoita. Pelaajahahmon kolme neuvonantajaa tarjoavat jokainen eri lähestymistapaa operaatioon. Inkvisition suurlähettiläs Josephine ehdottaa Ghilain-heimon maksamista hiljaiseksi antamalla heille muistoesineitä. Vakoojajohtaja Leliana ehdottaa Ghilain-heimon tuomista osaksi inkvisitiota ja aatelisperheen kiristämistä maksamaan inkvisition hiljaisuudesta. Inkvisition armeijan johtaja Cullen ehdottaa Ghilain-heimolle rehellisiä korvauksia siitä, että ihmiset ovat vuosia hyötyneet heidän perinnöstään. Jos pelaajahahmo ei kerro totuutta, jatkaa aatelisperhe Ameridanin perinnöstä hyötymistä, kenties nyt entistä suuremmissa määrin, kun on selvinnyt, että Ameridan katosi pelastaakseen Thedasin hakkoniittijumalalta. Theseus kertoi Kenricille totuuden ja pyrki hyvittämään Ghilain-heimolle sen, että ihmiset ovat hyötyneet heille kuuluvasta perinnöstä. Valinta oli hänelle haltijana luonnollinen.

Paljastus Ameridanista on erityisen merkittävä haltijamaagipelaajahahmole, jollainen Theseus oli. Häntä edeltänyt inkvisiittori oli ja on aivan kuin hän. Haltija ihmisvaltaisen järjestön johdossa. Maagi maageja vihaavassa maailmassa. Maailman pelastaja vasten tahtoaan. Ja nyt, hän veisi Ameridanin aloittaman tehtävän loppuun tuhoamalla lopullisesti lohikäärmeen, johon Hakkonin henki on sidottu. Yhtäkkiä hän ei olekaan aivan niin yksin maailmassa. Mutta tämä ei ole vain positiivinen asia. Totuus Ameridanin identiteetistä unohtui historiaan. Onko tämä Theseuksenkin kohtalo? Huolimatta kaikesta siitä, mitä hän on

tehnyt Thedasin eteen, poistavatko ihmiset hänetkin historian kirjoista, koska hän on haltija ja maagi?

Tajutessamme tämän olevan mahdollista, voimme ajatella, että kenties pelaajalla onkin eniten toimijuutta, kun hänen hahmonsensa edustaa parhaiten sitä, millainen maailman pelastajan pitäisi Chantryn ja ihmisten mielestä olla: soturi- tai rogue-ihminen. Ei maagi. Ei haltija. Ei qunari. Ei kääpiö. Kaikki nämä muut pelaajahahmot voivat tehdä yhtä paljon päätöksiä kuin ihmishahmo, joka ei ole maagi, mutta heidän tekemänsä päätökset eivät välttämättä jää yhtä pysyviksi kuin ihmishahmon päätökset. Historian kirjoihin ei välttämättä jää tietoa siitä, että nämä päätökset olivat heidän tekemiään. Tämä valitettava tosiasia on osa kokemusta syrjittynä ja alistettuna ryhmänä. Se vie pelaajalta toimijuutta, tai ainakin kokemusta siitä, koska tulevaisuutta ei voi ennustaa, mutta saattaa silti kasvattaa immersiota ja sitouttamista, sillä se on sekä realistista, tunteita herättävää että tietyille pelaajille samastuttavaa. Jos pelaaja ei samaistu tähän kokemukseen, koska hän ei ole kokenut syrjintää ja epäoikeutta rotunsa, sukupuolensa, seksuaalisen suuntautumisensa jne. vuoksi tosimaailmassa, sen kokeminen pelissä hänen astuessaan pelihahmon rooliin voi antaa hänelle uusia näkökulmia. Totuus inspiroi fiktiota, mutta fiktiokin voi inspiroida totuutta ja sitä, miten me sen käsitämme²⁰⁵.

Haltijoiden unohtumisesta historiaan on muitakin esimerkkejä. Kun Solas aiheutti haltijavaltakunnan tuhon, mitä vielä seurasi ihmisten hyökkäys haltijoita vastaan ja näin ihmiskulttuurin aikakausi, katosi valtaisa määrä antiikkisten haltijoiden kirjallisuutta ja heidän monumenttinsa sekä arkkitehtuurinsa tuhoutuivat. Haltijat itse alkoivat ikääntyä ja kuolla, minkä lisäksi ihmiset tappoivat heitä. Heidän mukanaan katosi myös heidän aineeton kulttuuriperintönsä, kuten heidän suullinen perimätietonsa ja heidän tietotaitonsa. Koska antiikkisten haltijoiden olemassaolosta jäi jäljelle vain vähän fyysisiä todisteita, he unohtuivat historiaan. Dalish-haltijat uskovat muistavansa heidät, mutta heidän muistonsa ovat väärässä. What Pride Had Wrought -tehtävässä selviää kuitenkin jotain yllättävää: antiikkisia haltijoita on yhä hengissä. Pelaajahahmo ja hänen kumppaninsa kohtaavat heidät antiikkisessa Mythalin temppelissä. Ennen näiden haltijoiden kohtaamista, on pelaajahahmon päätettävä, suorittaako hän temppelistä löytyvät kolme haltijarituuaalia vai ei. Tämä ei ole etenemisen kannalta pakollista, kyse on lähinnä sentimentaalisesta eleestä ja kunnian osoittamisesta haltijakulttuuriperinnölle. Tämä päätös kuitenkin määrittää antiikkisten haltijoiden kohtalon. Jos pelaajahahmo ei suorita rituaaleja, hän joutuu taistelemaan antiikkisten haltijoiden kanssa

²⁰⁵ Esim. Summa 2017.

ja tappamaan heidät. Samalla hän tappaa mahdollisesti viimeiset elossa olevat antiikkiset haltijat (jota toki pelaajahahmon tietämättä myös Solas on). Kuinka paljon heidän mukanaan kuoleekaan perimätietoa ja tietotaitoa? Jos pelaajahahmo suorittaa rituaalit, antiikkiset haltijat tarjoavat hänelle liittoumaa, mistä hän voi yhä kieltäytyä ja näin suoraan päättää taistelevansa haltijoita vastaan. Theseus suoritti rituaalit, koska hän koki niin läheisyyttä omaan kulttuuriperintöönsä ja esi-isiinsä. Hän myös liittoutui antiikkisten haltijoiden kanssa. Heidän tappamisensa olisi ollut hänelle mieletöntä.

Tehtävän päämäärä on Well of Sorrows -lähde, jonka sanotaan sisältävän jokaisen Mythalin palvelijan tiedot ja tahdon. Siitä juova saa nämä tiedot itselleen, mutta samalla tulee sidotuksi Mythalin tahtoon. Antiikkiset haltijat ovat suojelleet tätä aineellista kulttuuriperintöä, joka pitää sisällään aineetonta kulttuuriperintöä, läpi vuosien. Heidän johtajansa, Abelas, ei haluaisi sen tulevan turmelluksi. Jos pelaajahahmo liittoutui haltijoiden kanssa, hän kuitenkin antaa periksi. Jos pelaajahahmo tappoi muut haltijat, Abelas yrittää tuhota lähteen suojellakseen sitä, mutta pelaajahahmon mukana oleva voimakas ihmismaagi Morrigan tappaa hänet, koska Morrigan uskoo, että lähteen tiedot ovat välttämättömiä Corypheuksen päihittämiseksi.

Lähteestä juominen voi tuntua väärältä, mutta jotta peli etenee, se on pakko tehdä. Kuka siitä juo jää pelaajahahmon päätettäväksi: hän vai Morrigan. Morrigan on enemmän kuin valmis juomaan lähteestä. Hän vakuuttaa pelaajahahmolle olevansa ainoa, jolla on siihen tarpeeksi harjoitusta. Tässä kohtaa haltijapelaajahahmo voi huomauttaa, että kyse on hänen kulttuuriperinnöstään. Todellakin, kenellä voisi olla suurempi oikeus antiikkisten haltijoiden perimätietoon kuin heidän jälkeläisillään? Pelaajahahmo voi kysyä, joisiko joku hänen maagikumppaneistaan lähteestä, mutta he kaikki kieltäytyvät. Dorian kieltäytyy vedoten siihen, kuinka väärältä kuulostaa, että teivinteriläinen ihminen kaapisi itselleen viimeiset rippeet haltijatietoa. Hän tuntuu ajattelevan, että kyse olisi ryöväämisestä ja kulttuurisesta omimisesta ja hän selvästi tuntee syyllisyyttä siitä, miten hänen kansansa on kohdellut haltijoita.

Kun lähteestä on kerran juotu, se ehtyy. Sen sisältämää tietoa ei siis ole mahdollista fyysisesti jakaa. Perimätieto jää juojan kannettavaksi. Aineeton kulttuuriperintö jää hänen vastuulleen. Theseus päätti juovansa lähteestä itse, koska hän koki sen kohtalokseen ja oikeudekseen haltijana, erityisesti Dalish-haltijana, jolle kulttuuriperinnön vaaliminen on elämäntehtävä. Peli ei tätä kerro, mutta haluaisin ajatella, että pelin tapahtumien jälkeen Theseus käyttää

aikaa saamansa tiedon kirjaamiseen ylös, jotta myös tulevat sukupolvet voisivat nauttia siitä ja jotta se ei katoaisi hänen mukanaan. Juuri tästä kulttuuriperinnön vaalimisesta on kyse: sen säilyttämisestä tuleville sukupolville.

Kun kerron aiemmin Seekers of Truth -järjestöstä, mainitsen, että myös sen kohtalo on pelaajahahmon käsissä. Promise of Destruction, Cassandran henkilökohtainen tehtävä, käsittelee tätä. Pelaajahahmo matkustaa Cassandran kanssa Fereldeniin linnoitukseen, jonne Cassandra on paikantanut kadonneet Seekerit. Paikan päällä selviää, että Lord Seeker Lucius, järjestön johtaja, on liittoutunut Corypheuksen ja the Order of Fiery Promise -kultin kanssa. Hän on johtanut Seekerit tämän kultin väijytykseen.

Kun Lord Seeker Lucius on tapettu, Cassandra pohtii Seekers of Truth -järjestön uudelleenrakentamista. Hän ei kuitenkaan ole varma, olisiko se oikein, sillä Lucius antoi hänelle kirjan, joka paljastaa Seekereiden synkimmät salaisuudet. Tämä kirja on siirtynyt Lord Seekeriltä Lord Seekerille järjestön perustamisesta lähtien. Yksi maagikapinan aloittaneista tekijöistä oli löydös siitä, että Tranquil-tila on kumottavissa. Seekereiden kirja paljastaa, että he ovat tienneet tämän kaiken aikaa mutta salanneet sen. He tiesivät, koska he loivat Tranquility-riitin. Riitissä, jossa kokelaista tulee Seekereitä, he tajuamattaan menevät Tranquil-tilaan. Tämä tila kuitenkin kumotaan lopulta. Samoin se voitaisiin kumota maageilta, joille se on tehty. Koska Chantry, jonka alaisena Seekerit ovat aina toimineet, haluaa pitää maagit hallinnassaan, tämä on pidetty salassa. Jos tämä tieto olisi kaiken aikaa ollut julkista, maagit eivät välttämättä olisi nousseet kapinaan, ja temppeliritarien ja maagien väliseltä sodalta olisi näin voitu välttyä.

Ansaitseeko Seekers of Truth -järjestö tulla tekojensa jälkeen uudelleenrakennetuksi? Pelaajahahmo voi kehottaa Cassandraa tekemään järjestöstä paremman. Tässä tapauksessa Cassandra suunnittelee etsivänsä muut kadonneet Seekerit, joiden hän toivoo selvinneen, ja pistävänsä heidät lukemaan tämän kirjan, jotta he voisivat tulevaisuudessa palvella Makerin tahtoa rehellisesti ja oikeudenmukaisesti. Jos pelaajahahmo kehottaa Cassandraa luovuttamaan Seekereiden suhteen, hän tekee niin. Näin tämä kulttuuriperinnöllinen järjestö katoaa. Ansaitseeko se kadota vai elää? Sille ei ole oikeaa vastausta. Kenties sen aineellinen kulttuuriperintö, kuten sen päämaja Val Royeaux'ssa, jää merkiksi siitä, että se oli olemassa, vaikka se lakkautettaisiin.

Koko peliä kummittelee kysymys siitä, kenestä tulee seuraava Divine. Vastaus tulee määrittämään niin orlesialaisen Chantryn kuin koko Thedasin tulevaisuuden. Uuden Divinen

täytyy olla joku poikkeuksellinen, koska kaikki merkittävimmät Grand Clericit, joista uusi Divine tyypillisesti valitaan, ovat kuolleet Justinian rauhankonklaavin räjähdyksessä. Tosimaailmassa katolinen kirkko olisi samanlaisessa tilanteessa, jos paavin lisäksi kaikki kardinaalit kuolisivat. Cassandra, Leliana ja Vivienne ovat pelin antamat Divine-ehdokkaat. Pelaajan, siis pelaajahahmon, valinnat määrittävät sen, kenestä näistä tulee seuraava Divine, mutta kyse ei ole aivan samanlaisesta valinnasta kuin pelin monet muut valinnat, joissa yksinkertaisesti painetaan yhtä vaihtoehtoa muiden joukosta. Sen sijaan kyseessä on pistejärjestelmä, jossa tietyt valinnat antavat pisteitä tietylle ehdokkaalle tai sitä vastoin vähentävät niitä.

Pelaajalle ei kerrota tämän pistejärjestelmän olemassaolosta. Ilman metapelaamista tai aikaisempaa läpipeluuta hän ei siis aluksi tiedä, että hän on koko ajan määrittämässä, kenestä tulee seuraava Divine, ellei hän sitten kiinnitä huomiota siihen, että jotkut päätökset sopivat erittäin hyvin jonkun tietyn ehdokkaan näkemyksiin. Toki jotta pelaaja voi kiinnittää tähän huomiota, on hänen ensin tiedettävä, ketkä näitä ehdokkaita ovat. Tämä selviää Wicked Eyes and Wicked Hearts -tehtävän lopussa. Tällöin Vivienne myös painottaa pelaajahahmolle, että inkvisition mielipide tulee olemaan keskeinen tekijä siinä, kenet jäljellä olevat Grand Clericit äänestävät uudeksi Divineksi. Käytännössä inkvisition mielipide tarkoittaa pelaajahahmon mielipidettä, koska hän on sen johtaja ja koska hän näyttää edustavan Andrasten sanansaattajana Makerin tahtoa, vaikka hän olisi koko ajan kieltänyt olevansa pyhä. Tässä kohtaa vastuun ja toimijuuden määrä tulevat selkeiksi.

Pelaajahahmo voi suoraan tukea kutakin ehdokasta sanomalla, että juuri hänestä tulisi hyvä Divine. Cassandran ja Viviennen tukemiseksi on myös olemassa pienet operaatiot. Nämä tuen osoitukset lisäävät valitun ehdokkaan pisteitä, mutta eivät yksin määritä lopputulosta, koska muut ehdokkaat ovat voineet saada muista päätöksistä enemmän pisteitä. Otetaan esimerkiksi päätös siitä, liittoutuuko pelaajahahmo kapinallisten maagien vai temppeliritarien kanssa. Tämä on ensimmäinen pisteitä antava päätös ja hyvin merkittävä sellainen. Jos pelaajahahmo liittoutuu kapinallisten maagien kanssa ja tekee heistä lopuksi inkvisition tasa-arvoisia kumppaneita, Leliana saa kymmenen pistettä, Cassandra menettää niitä viisi ja Vivienne menettää niitä kymmenen. Jos hän tekee maageista inkvisition vankeja, Leliana taasen menettää pisteitä kymmenen, Cassandra saa yhden pisteen ja Vivienne kymmenen pistettä. Tämä käy järkeen: Leliana kannattaa maagien vapautta, Cassandra suhtautuu heihin hieman epäilevästi ja Vivienne on maagien rajoittamisen kannalla. Temppeliritarien kanssa

liittoutuminen ja sitten päätös siitä, jatkavatko he temppelejä vai hajotetaanko järjestö ja jäsenet liitetään inkvisitioon, niin ikään aiheuttaa muutoksia pisteisiin.

Divine on orlesialaisen Chantryn vaikutusvaltaisin henkilö, ja koska orlesialainen Chantry on Thedasin hallitseva uskonnollinen laitos, hänen voidaan ajatella olevan myös koko Thedasin vaikutusvaltaisin henkilö. Koska pelaajahahmon päätökset määrittävät, kenestä tulee uusi Divine, myös hänen vaikutusvaltansa on kiistämätön. Tämä pitää paikkansa erityisesti silloin, kun pelaaja on tietoinen omasta toimijuudestaan ja siitä, miten hänen päätöksensä vaikuttavat lopputulokseen. Kuitenkin vaikka pelaaja ei ollenkaan tietäisi, millainen vaikutus näillä päätöksillä on, hän todennäköisesti ohjaa pelaajahahmonsa tekemään päätöksiä, jotka tämän hahmon mielestä ovat oikeita tai jotka edustavat hänen mielipiteitään ja maailmankuvaansa. Liberaali pelaajahahmo tekee liberaaleja päätöksiä, joiden seurauksena on liberaali Divine ja niin edelleen. Pelaajahahmo päätyy siis aina itselleen edulliseen lopputulokseen ja Thedas muuttuu vastaamaan enemmän hänen ideaansa siitä, millainen sen pitäisi olla, ellei pelaaja sitten jostain syystä tee päätöksiä, jotka ovat täysin ristiriidassa pelaajahahmon persoonan kanssa.

Leliana on Divinena kaikista liberaalein. Hän tekee useita Thedasia mullistavia uudistuksia. Hän lopettaa Circle of Magi -järjestön ja avaa Chantryn jäsenyyden miehille sekä muille roduille kuin ihmisille. Tällaiset uudistukset ovat monille liikaa, minkä vuoksi Chantrystä irtautuu uusia, niitä vastustavia laikoja. Pelaajahahmon tekemät päätökset määrittävät Lelianan suhtautumisen vastustajiin. Jos pelaajahahmo on ohjannut Lelianan paatuneeseen suuntaan, hän vastaa vastustukseen väkivallalla. Jos pelaajahahmo on tehnyt hänestä lempeämmän, hän käyttää diplomatiaa, ja epilogi kertoo Chantryn olevan toistaiseksi vahva. Jos Lelianan henkilökohtainen tehtävä jäi pelaajalta suorittamatta, hän ei reagoi vastustajiin mitenkään, ja epilogi kertoo Chantryn olevan lähellä hajoamispistettä. Leliana antaa kaikissa tapauksissa tukensa inkvisitiolle.

Cassandra on Divinena maltillisempi. Hän säilyttää sekä Circle of Magi -että temppelejäjärjestön, mutta hieman uudistettuina. Nämäkin uudistukset kuitenkin menevät Chantryn konservatiivisimmista jäsenistä liian pitkälle, ja Chantryn sisälle syntyy laiko, joka vaatii vanhaan normaaliin palaamista. Jos Cassandra on luovuttanut Seekereiden suhteen ja hänen suhteensa pelaajahahmoon on huono, tämä johtaa sotaan Chantryn sisällä. Jos Cassandra on luovuttanut Seekereiden suhteen, mutta hänen suhteensa pelaajahahmoon on hyvä, saadaan Chantryn sisäiset erimielisyydet ratkaistua pelaajahahmon tuella

rauhanomaisesti, ja Chantryssä alkaa ainakin toistaiseksi uusi kulta-aikakausi. Jos Cassandra uudelleenrakensi Seekerit, he päihittävät Chantryn sisälle syntyneen lahkoon. Cassandra tukee inkvisitiota, mikäli hänen suhteensa pelaajahahmoon on hyvä. Jos pelaajahahmon suhde Cassandraan on huono, myös Chantryn ja inkvisition suhde on huono.

Vivienne on Divinena ensimmäinen maagi ikinä. Tämä herättää voimakasta vastustusta ja johtaa kolmeen kansannousuun ja kaaokseen. Hän vastaa kapinointiin ankarasti. Jos hänen suhteensa pelaajahahmoon on hyvä, epilogi mainitsee hänen olevan voittoisa inkvisition tuen ansiosta. Jos hänen suhteensa pelaajahahmoon on huono, kertoo epilogi hänen niin ikään olevan voittoisa, mutta monen hengen ja kytevän katkeruuden hinnalla. Vivienne palauttaa Circle of Magi -ja temppeliritarijärjestöt toimintaan. Molemmat ovat hänen tarkan valvontansa alaisia, mutta maagit saavat enemmän vapauksia kuin ennen. Myös tätä vastustetaan. Jos pelaajahahmon suhde Vivienneen on huono, näyttää Chantryn hajoaminen epilogin mukaan todennäköiseltä. Jos Viviennestä ei tule Divine, hänestä joko tulee Cassandran Chantryn alaisena toimivan Circle of Magin johtaja tai hän perustaa uuden, epävirallisen ja Chantrystä irrallisen Circle of Magin Lelianan hajotettua sen.

Divinen valinta pistää jälleen kulttuuriperinnön pelaajan ja pelaajahahmon käsiin, joskin epäsuorasti, koska Divine on orlesialaisen Chantryn, temppeliritarijärjestön ja Circle of Magin kulttuuriperintöjen ehdoton auktoriteetti. Lelianan vallan alla virallinen Circle of Magi lopetetaan. Tämä tarkoittaa myös sen riittien (Harrowing ja Tranquility-riitti) lopettamista, ellei Vivienne säilytä niitä omassa Circle of Magissaan, ja joko sen rakennusten tuhoamista tai käyttöönottoa uudessa tarkoituksessa. Lelianan valta tarkoittaa kuitenkin myös kulttuuriperinnön palauttamista ja synnyttämistä, sillä hän palauttaa haltija-Shartania käsittelevän jakeen Chant of Lightiin. Haltijapelaajahahmo jää todennäköisimmin historian kirjoihin, kun Leliana on Divine, koska hänen Chantrynsä ei syrji enää haltijoita. Toki jos Lelianan Chantry hajoaa, saatetaan sekä hänet että haltijapelaajahahmo poistaa historian kirjoista tai mustamaalata radikalisteiksi, jotka tuhosivat Chantryn ja häpäisivät andrastealaisen uskon. Miten itse tälle uskonnolle käy, jos orlesialainen Chantry hajoaa? Katoaako se lopulta maailmasta vai jatkaako se elämää kultteina, kuten se oli ennen Chantryn perustamista? Vai perustetaanko Chantry uudelleen?

Cassandran vallan alla kulttuuriperintö pysyy melko muuttumattomana, koska hän ei tee Chantryyn suuria muutoksia ja hän säilyttää sekä Circle of Magin että temppeliritarijärjestön. Jos hänen Chantrynsä kuitenkin ajautuu sisällissotaan, on kulttuuriperintö vaarassa kuten

konflikteissa aina. Pelaajahahmon legendan selviäminen riippunee siitä, onko hänen suhteensa Cassandraan hyvä. Vaikka Cassandra ei avaa Chantryä haltijoille, hän näyttäytyy hahmona, jolle totuus ja ihmissuhteet ovat tärkeämpiä kuin usko, joten hän todennäköisesti tekee parhaansa, jotta myös haltijapelaajahahmo saa ansaitsemansa perinnön, jos heidän suhteensa on hyvä. Jos heidän suhteensa on huono, saattaa haltijapelaajahahmo unohtua historiaan, ei siksi, että Cassandra olisi rasistinen vaan siksi, että hän ei näe syytä erityisesti panostaa pelaajahahmon perinnön säilymiseen.

Jo se, että Vivienne on maagi, kajoaa kulttuuriperintöön. Chantry on aina opettanut, että taika on vaarallista ja että maagit olivat syyllisiä siihen, että Maker käänsi selkensä Thedasille. Maagien syrjiminen on aina ollut osa Chantryn kulttuuria ja perintöä. Nyt uskovaisten pitäisi yrittää hyväksyä, että maagi hallitsee Chantryä huolimatta kaikesta siitä, mitä heidät on pistetty uskomaan. Jos Viviennen Chantry hajoaa, hänet todennäköisesti pyyhitään nopeasti pois historiasta, ja maagit palaavat syrjittyyn asemaan. Tällöin myös haltijapelaajahahmo saatetaan tarkoituksella unohtaa. Kun Viviennen ja pelaajahahmon suhde on hyvä, hänen Chantrynsä on vakaampi, ja hän myös tuntenee velvollisuutta pitää huolta siitä, että haltijapelaajahahmo ja hänen tekonsa muistetaan, vaikka hän ei ole erityisemmin näyttänyt välittävän haltijoista ja heidän kokemastaan vääryydestä.

Pelaajahahmolle annettava viimeinen päätös saattaa pelin loppuunsa – lakkautetaanko inkvisitio vai jatkaako se toimintaansa Divinen alaisena rauhanturvajärjestönä? Tämä on tunteellinen päätös. Järjestö, jota pelaajahahmo on rakentanut koko pelin läpi, voisi lakata olemasta noin vain. Mutta ehkä se on tarpeen, sillä inkvisitio on altis korruptiolle, kuten se, että sen sisälle on onnistunut soluttautumaan vakoojia, todistaa. Kuten monessa muussa pelin päätöksessä, tässäkin ei ole oikeaa tai väärää vastausta. Molemmilla vaihtoehdoilla on puolensa.

Millaiseen lopputilaan oma pelini päättyi? Theseus teki pelin läpi maagien vapautta kannattavia päätöksiä, koska hän on itse maagi, joka on elänyt vapaana ilman ongelmia. Hänestä muut maagit ansaitsevat saman mahdollisuuden. Hän otti kapinalliset maagit inkvisition vapaiksi liittolaisiksi. Hän rakastui Cassandraan ja ystävystyi muiden inkvisition jäsenten kanssa. Hän suhtautui Chantryyn hieman epäilevästi ja piti sitä liian vanhanaikaisena. Hän tunnisti sen systemaattisen rasismien omaa rotuaan (kuin myös muita rotuja) kohtaan ja kritisoi sitä. Näin hänen päätöstensä kautta Leliana nousi lopulta Divineksi. Hän ei koskaan tiennyt, miten suhtautua omaan asemaansa Andrasten sanansaattajana. Tuntui oudolta, että

hänet nähtiin haltijana ihmisuskonnolle pyhänä hahmona, varsinkin, kun hän ei jakanut heidän uskoaan vaan uskoi haltijajumaliin. Kun hän sai tietää totuuden haltijajumalista, hän joutui identiteetikriisiin. Hän jatkaa rauhanturvajärjestöksi muuttuneen inkvisition inkvisiittorina.

DAI:n runsas määrä päätöksiä kasvattaa pelaajan toimijuutta, ja toimijuus usein lisää immersiota ja sitouttamista. Koska pelaajan toimijuus on usein sidoksissa kulttuuriperintöön, voidaan kulttuuriperinnön ajatella olevan tärkeässä roolissa immersion ja sitouttamisen rakentamisessa. Tietenkin jo se, että kulttuuriperintöä on pelissä olemassa, on immersiolle ja sitouttamiselle tärkeää, koska kulttuuriperintö on keskeinen osa elämää ja ihmiskokemusta. Maailma ilman menneisyydestä säilytettyjä merkkejä olisi melko tyhjä. Siksi *DAI*:n kaltaisessa maailmanrakennukseen panostavassa pelissä on tärkeää olla kulttuuriperintöä, jotta sen maailma tuntuu mahdollisimman elävältä ja todelta, siis immersiiviseltä. Kulttuuriperinnölliset dilemmat herättelevät pelaajia myös tosielämän dilemmoihin ja ongelmiin. Ne voivat olla myös hyvin tunteellisia, mikä on sitouttamisen kannalta edullista. Tarinoiden on tarkoitus herättää tunteita, siis jos tarinapainotteinen peli epäonnistuisi tässä, olisi kiinnostuksen menettäminen ja sitoutumisen syntymättömyys todennäköistä.

4 Mikä vielä viipyilee – Yhteenveto

Videopelejä on usein kritisoitu ajanhukkana, aivottomana viihteenä ja ala-arvoisena kulttuurin muotona, mutta kehittyvä videopelitutkimusala on näyttänyt, kuinka paljon ne voivatkaan opettaa muun muassa ihmisluonnosta, kulttuurista ja teknologian kehitymisestä ja kuinka hyödyllisiä ne voivat parhaimmillaan olla. Leikkivä ihminen on vienyt leikkinsä virtuaaliseen muotoon, mikä on hyvin inhimillistä maailmassa, jossa teknologia on kehittynyt nopeaa vauhtia. Onhan leikki ollut historian läpi osa ihmisen elämää, tapa olla sosiaalinen, oppia, kasvaa ja viihtyä, joten kun myös teknologiasta on tullut yhä arkipäiväisempi osa elämää, ovat nämä kaksi yhdistyneet.

Dragon Age: Inquisition on videopeli, populaarikulttuurin tuote ja tarina, joka näyttää, miten todellisuus inspiroi fiktiota. Ihmismielikuvitus pystyy luomaan mitä fantastisimpia maailmoja, mutta niissä näkyy aina jotain todellisuuden piirteitä, koska mielikuvitus perustuu kokemuksiimme, muistoihimme ja tulkintoihimme siitä. Tässä gradussa olen keskittynyt *DAI*:n fiktiiviseen kulttuuriperintöön, jossa näkyy selkeitä vaikutteita todellisesta kulttuuriperinnöstä. Olen esitellyt fiktiivisen kulttuuriperinnön ilmenemistä pelissä sekä löytänyt vertauskohtia sen ja todellisen kulttuuriperinnön välillä.

DAI:n fiktiivinen kulttuuriperintö on niin aineellista kuin aineetonta, kuten todellinenkin kulttuuriperintö. Aineellisena se on esimerkiksi historiallisia rakennuksia, maalauksia, patsaita ja kirjallisuutta. Näemme pelin kirkoissa ja linnoituksissa tosimaailman arkkitehtuurista lainattuja piirteitä. Näemmä pelin veistos-/patsastaiteessa yhtäläisyyksiä tosimaailman kuuluisten veistosten ja patsaiden kanssa. Aineettomana pelin fiktiivinen kulttuuriperintö on esimerkiksi teatteria, lauluja ja riittejä. Antiikin Kreikan ja nō-teatterin tapa käyttää maskeja toistuu orlesialaisessa teatteriperinteessä. Tempeliritarien vigiliapalvelus on saanut nimensä suoraan ortodoksisen kirkon vigiliapalvelukselta.

Kirjoitan paljon *DAI*:ssa esillä olevista fiktiivisistä uskonnoista ja niiden ympärille syntyneistä yhteisöistä, koska uskonto on pelissä jatkuvasti läsnä ja koska uskonto on yksi merkittävistä kulttuuriperinnön muodoista. Ajatellaan sitä kulttuuriperinnön alakategoriana, jolla on edelleen aineellinen ja aineeton alakategoria. Pelin suurin uskonto, andrastealaisuus, lainaa paljon tosimaailman suurimmalta uskonnolta, kristinuskolta. Tämä näkyy esimerkiksi molempien uskontojen luomiskertomuksissa ja niiden keskeisissä hahmoissa eli niiden jumalissa ja näiden jumalien profeetoissa, Andrastessa ja Jeesuksessa. Andrastealaisuuden

suurin laitos, orlesialainen Chantry, on kuin fiktiivinen katolinen kirkko. Sen Divine on sen paavi, sen Chant of Light on sen Raamattu ja sen Exalted Marchit ovat sen ristiretket.

Kirjoitan myös siitä, mitä negatiivisia asioita kulttuuriperintö aiheuttaa. Erityisesti uskontoa käytetään niin tässä fiktiivisessä maailmassa kuin tosimaailmassa usein perusteluna syrjinnälle, rasismille ja väkivallalle. Katolisen kirkon historia on verinen. Kristinuskoa on levitetty kirkon väärauskoiksi tuomitsemille kansoille väkisin. Samalla tavalla myös länsimaista kulttuuria yleensä on viety kolonialismissa ja imperialismissa maailmalle tavoitteena syrjäyttää ”alempiarvoiset” kulttuurit. Nämä ilmiöt toistuvat *DAI*:ssa.

Orlesialainen Chantry pakotti ensin andrastealaiset kultit liittymään itseensä, sitten haltijat. Chantry opettaa, että Maker ei palaa luomustensa luo ennen kuin kaikki Thedasissa uskovat häneen, joten sen pyhä tehtävä on levittää uskonsa koko maailmaan. Se myös opettaa, että muut rodut ovat ihmisten alapuolella, kuin myös maagit ovat ei-maagien alapuolella, joten näiden ryhmien syrjiminen on järjestäytyntä ja oikeutettua. Qunia seuraavat qunarit sotivat jatkuvasti ihmisiä vastaan ja suunnittelevat laajempaa ihmisvaltioiden valloittamista, koska myös he kokevat, että heidän pyhä tehtävänsä on levittää heidän parempi uskomusjärjestelmänsä kaikkialle.

Kulttuuriperinnön tuhoutuminen on näkyvä teema pelin läpi. Jo heti sen alussa räjähtää kulttuuriperinnöllinen rakennus. Sitä tuhoutuu myös pelin konflikteissa. Kulttuuriperintö on siis haurasta ja altista katoamiselle, minkä olemme huomanneet myös tosimaailmassa. Haltijoiden tarina on tarina kulttuuriperinnön menettämisestä, varjelemisesta ja menettämisestä uudestaan, kun sen todellinen luonne selviää. Solas aiheutti haltijakulttuurin tuhon ja kadotti maailmasta valtaisan määrän haltijakulttuuriperintöä, kuten heidän mahtavat rakennuksensa ja kirjallisuutensa, kun hän loi rajan fyysisen maailman ja Faden väliin. Haltijat orjuuttaneet tevinteriläiset edistivät haltijakulttuurin kuihtumista, ja lopullisen naulan arkkuun löivät orlesialaiset Exalted Marchissaan. Dalish-haltijat ovat omistaneet elämänsä jäljellä olevan kulttuuriperintönsä varjelemiseen muistamatta sen alkuperää, koska perimätieto siitä on kadonnut. *Trespasser*-lisäosa paljastaa, että heidän jumalansa eivät ole jumalia vaan voimakkaita maageja, jotka orjuuttivat muut haltijat. He ovat tulkinneet omaa perintöänsä väärin.

Kirjoitan kulttuuriperinnöstä keinona luoda immersiota ja sitouttamista hahmojen, toimijuuden ja sen yksinkertaisen olemassaolon kautta. Koska immersio ja sitouttaminen ovat usein tärkeitä tekijöitä hyvässä pelikokemuksessa, kulttuuriperintöä voi pitää *DAI*:ssa

tärkeänä. Se antaa hahmoille persoonahistorioita, motivaatioita, tunteita, konflikteja ja tavoitteita. Näin se tekee hahmoista realistisia, kiinnostavia ja toisinaan samastuttavia. Tällaiset hahmot auttavat rakentamaan immersiota ja sitouttamista. Immersion rakentaminen perustuu siihen, että hahmot ovat uskottavia, mitä juuri sellaiset hahmot, joilla on persoonahistoria, motivaatioita, tunteita, konflikteja ja tavoitteita ovat. Tällaisia ihmiset ovat tosimaailmassakin. Sitouttamista hahmot rakentavat herättämällä pelaajan kiinnostusta ja saamalla hänet välittämään heistä ja heidän kohtaloistaan. Kulttuuriperinnöllä voidaan ajatella olevan rooli myös tässä, sillä hahmojen tarinat, joista pelaaja on tarkoitus saada välittämään, usein liittyvät tässä pelissä kulttuuriperintöön tavalla tai toisella. Hahmojen suhde kulttuuriperintöön ja heidän kokemansa konfliktit voivat myös olla hyvin tunteita herättäviä, mikä niin ikään edistää sitouttamista.

DAI:ssa pelaajan toimijuus kulkee käsi kädessä kulttuuriperinnön kanssa. Hän saa eteensä useita päätöksiä, joilla on jotain vaikutusta kulttuuriperintöön. Koska toimijuus kasvattaa sitouttamista, voidaan kulttuuriperintö ajatella tässäkin mielessä sitouttamisen luojana. Monet näistä päätöksistä ovat moraalisia dilemmoja, joilla ei ole oikeaa ja väärää vastausta. Peli haastaa pelaajaa tekemään omaa pohdintaa. Kohtaamme myös tosimaailmassa kulttuuriperintöön liittyviä dilemmoja. Kenelle joku tietty kulttuuriperintö kuuluu? Koska kulttuuriperinnöstä on oikeutettua hankkiutua eroon? Pelaajan kulttuuriperinnöllinen toimijuus voidaan ajatella tässä pelissä melko valtaiseksi, koska hänellä on valta lopettaa kokonaisia ikivanhoja järjestöjä, joilla on oma kulttuuriperintönsä. Hän kuitenkin myös suojelee kulttuuriperintöä pelin läpi lopettamalla konflikteja, jotka ovat sille uhaksi.

Jo pelkkä kulttuuriperinnön olemassaolo kasvattaa pelissä immersiota, koska kulttuuriperintö on olennainen osa ihmisen (tai muiden rotujen) asuttamaa ympäristöä ja ihmiskokemusta. Fiktiivinen maailma ei tuntuisi elävältä ja realistiselta ilman mitään kulttuuriperintöä. Siihen olisi vaikeampi uppoutua. Kulttuuriperinnölliset rakennukset, vanhat tavat, tarinat, monumentit ja taide rakentavat pelimaailmaa, jossa pelaaja voi tuntea olevansa läsnä.

Näiden tulosten perusteella voimme todeta, että *Dragon Age: Inquisition* -pelin fiktiivinen kulttuuriperintö on olennainen osa sen identiteettiä. Ilman sitä, se ei olisi sama peli. Voimme myös todeta, kuinka paljon fiktio todellakin ottaa inspiraatiota todellisuudesta.

Tulevaisuudessa voitaisiin tutkia sitä, meneekö tämä todellisuuden lainaaminen joskus liian pitkälle. Koska kyse on kuitenkin kulttuuriperinnöstä, joka on monelle lähes pyhää, voidaan sen lainaamista pitää huonon maun mukaisena. Kenties joissain tapauksissa voitaisiin peräti

puhua kulttuurisesta omimisesta. Halusin jo itse perehtyä tähän, mutta minulta loppui aika ja tila kesken. *DAI*:n synkkä kulttuuriperintö tarjoaa myös mielenkiintoisia jatkotutkimusmahdollisuuksia. Tässä gradussa käsittelen sitä hyvin vähän, vaikka sitä on olemassa paljon. *DAI*:ta voisi lisäksi lähestyä tutkimuksessa tuotteena, joka kaupallistaa kulttuuriperintöä. Kulttuuriperinnön kaupallistuminen yleensä on mielenkiintoinen aihe, jota onkin jo tutkittu, mutta ei välttämättä ennen fiktiivisen kulttuuriperinnön näkökulmasta.

Päätän graduni haltijakieliseen ilmaisuun: ”Ir sa tel'nal.” ”Minä olen tyhjä, täynnä ei mitään.” Viimeinkin olen rutistanut itseni kuiviin tämän gradun eteen.

Lähteet

Linkit tarkistettu 14.4.2026.

Aineisto

BioWare 2013. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 1*. Dark Horse Comics.

BioWare 2014. *The Art of Dragon Age: Inquisition*. Dark Horse Comics.

BioWare 2015. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 2*. Dark Horse Books.

DeFilippis, Nunzio & Weir, Christina 2017. *Dragon Age: Knight Errant*. Dark Horse Comics.

Dragon Age II. Ohjannut Mark Darrah, kirjoittanut David Gaider, kehittänyt BioWare ja julkaissut Electronic Arts. Ensijulkaisu 8.3.2011.

Dragon Age: Inquisition. Ohjannut Mike Laidlaw, tuottanut Scylla Costa, Pat LaBine, Cameron Lee ja Kyle Scott, kirjoittanut David Gaider, kehittänyt BioWare ja julkaissut Electronic Arts. Ensijulkaisu 18.11.2014.

Dragon Age: Origins. Ohjannut Dan Tudge ja Mark Darrah, tuottanut Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh ja Kyle Scott, kirjoittanut David Gaider, kehittänyt BioWare ja julkaissut Electronic Arts. Ensijulkaisu 3.11.2009.

Gaider, David 2009. *Dragon Age: The Calling*. Tor Books.

Gaider, David 2011. *Dragon Age: Asunder*. Tor Books.

Hassett, Jessie 2023. *Dragon Age: The Official Cookbook: Tastes of Thedas*. Insight Editions.

Merciel, Liane 2014. *Dragon Age: Last Flight*. Tor Books.

Piggyback Interactive 2011. *Dragon Age II: The Complete Official Guide*. Prima Games.

Pramas, Chris 2010. *Dragon Age* (pöytäroolipeli). Green Ronin Publishing.

Searle, Mike 2009. *Dragon Age: Origins: Prima Official Game Guide*. Prima.

Weekes, Trick 2014. *Dragon Age: The Masked Empire*. Tor Books.

Kirjallisuus

Bennett, Makena 2012. The Masks of Commedia Del'Arte, Noh Theater and Classical Greece: The Cultural Meanings, Influences and Similarities. *A with Honors Projects*. 72. <http://spark.parkland.edu/ah/72>

Bertrand, Gilles 2020. Venice Carnival from the Middle Ages to the Twenty- First Century: A Political Ritual Turned 'Consumer Rite'? *Journal of Festive Studies*: 2(1), 77–104. <https://doi.org/10.33823/jfs.2020.2.1.30>.

- Bezio, Kristin M.S. 2014. Maker's Breath. Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II (2011). *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*: Vol. 5 (2014): Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches, 134–161. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12162>
- Bhusal, Krishna; Chaudhary, Ishwari & Rana, Deu 2020. Vultures and People: Some Insights into an Ancient Relationship and Practice of Sky Burial Persisting in Trans-Himalayan Region of Nepal. *Bird Conservation Nepal*: vol. 9, 43–45. https://www.researchgate.net/publication/342490698_Vultures_and_People_Some_Insights_into_an_Ancient_Relationship_and_Practice_of_Sky_Burial_Persisting_in_Trans-Himalayan_Region_of_Nepal
- Blum, Lawrence 2023. "Cultural Racism": Biology and Culture in Racist Thought. *Journal of Social Philosophy*: 54(3), 350–369. <https://philpapers.org/rec/BLUCRB-4>
- Brown, Emily & Cairns, Paul 2004. A grounded investigation of game immersion. *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '04)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1297–1300. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>
- Ch'En, Kenneth 1954. On Some Factors Responsible for The Antibuddhist Persecution Under The Pei-Ch'ao. *Harvard Journal of Asiatic Studies*: 17(1/2), 261–273. <https://doi.org/10.2307/2718134>
- Cohen, Amy R. 2007. Can You Hear Me Now? - Implications of New Research in Greek Theatrical Masks. *Didaskalia*: 7(1). <https://www.didaskalia.net/issues/vol7no1/cohen.html>
- Cottee, Simon 2015. *The Apostates: When Muslims Leave Islam*. Lontoo: C. Hurst & Co.
- Dubay, Noah 2022. Faces of Terracotta and Stone: Masks, Ritual, and Inversion in Ancient Greece and Rome. Teoksessa Ruiz, Annabel Kay (toim.) *Play, Masks and Make believe: Ritual Representations*. Lontoo: Interdisciplinary Discourses, 75–95. https://www.lcir.co.uk/simp/wp-content/uploads/2022/01/Play_Masks_and_Make-believe.pdf#page=76
- Dutta, Shrabanti 2021. Living in Fear: The Never- Ending Peril of Hindu Persecution in Bangladesh. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*: 26(6), 27–37. <https://doi.org/10.9790/0837-2606092737>
- Forsyth, Steven. *Andraste: The Celtic Goddess of Victory*. Celticnative.com, <https://celticnative.com/andraste-celtic-goddess-of-victory/>, blogin ylläpitäjä Steven Forsyth.

- Gadson, Bug 2021. Art Imitates Life: The Representation (Or Lack Thereof) of Black Women in Video Games. Capstone Showcase. 1.
https://scholarworks.arcadia.edu/showcase/2022/media_communication/1
- Georganti, Eleftheria; Mourjopoulos, John; Tsilfidis, Alexandros & Vovolis, Thanos 2013. Function and Acoustic Properties of Ancient Greek Theatre Masks. *Acta Acustica united with Acustica*: 99(1), 82–90. <https://doi.org/10.3813/AAA.918591>
- Grahn, Maarit 2009. Noormarkun Ruukki - Menneisyyden jäljistä kulttuuriperinnöksi. Teoksessa Grahn, Maarit & Häyrynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto: Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 107–126.
- Haider, Huma 2017. The Persecution of Christians in the Middle East. The Institute of Development Studies and Partner Organisations. Raportti.
<https://hdl.handle.net/20.500.12413/13055>
- Koçak Bilgin, Yasemin & Hazarhun, Eda 2023. The Cultural Heritage Impact of The Russia-Ukrainian War. *Turizm Akademik Dergisi*: 10(2), 307–321.
<https://izlik.org/JA76JH63FA>.
- Kohi, Antti; Palo, Hannele; Päivärinta, Kimmo & Vihervä, Vesa 2010. Teoksessa Rakkolainen, Mari & Saarenheimo, Liisa (toim.) *Forum II: Eurooppalainen ihminen*. Keuruu: Otava.
- Krossa, Sharon L. 2006. Historical Handfasting: Draft Edition.
<http://medievalscotland.org/history/handfasting.shtml>
- Lankoski, Petri 2002. Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. Teoksessa Montola, Markus & Stenros, Jaakko (toim.) *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry, 139–148.
https://www.researchgate.net/publication/200010276_Character_Design_Fundamentals_for_Role-Playing_Games
- Lülik, Benjamin 2022. Herem מרח and the Concept of Holy War in Traditional Judaism. *Edinost in Dialog*: 77(2), 107–134. <https://doi.org/10.34291/edinost/77/02/lulik>
- Macdonald, Sharon 2015. Is ‘Difficult Heritage’ Still ‘Difficult’? Why Public Acknowledgment of Past Perpetration May No Longer Be So Unsettling to Collective Identities. *Museum International*: 67(1–4), 6–22. <https://doi.org/10.1111/muse.12078>
- Mathews, Gary 2015. The Masks of *Nō* and Tragedy: Their Expressivity and Theatrical and Social Functions. *Didaskalia*: 12(3), 12–28. <https://www.didaskalia.net/issues/12/3/>
- Monaghan, Paul 2023. Mask, Word, Body and Metaphysics in the Performance of Greek Tragedy.

https://www.researchgate.net/publication/265936014_Mask_Word_Body_and_Metaphysics_in_the_Performance_of_Greek_Tragedy

Moustafa, Laila Hussein 2016. Cultural Heritage and Preservation: Lessons from World War II and the Contemporary Conflict in the Middle East. *The American Archivist*: 79(2), 320–338. <https://american-archivist.kglmeridian.com/view/journals/aarc/79/2/article-p320.xml#d1634960e175>

Norwood, Laila 2019. The Biracial Identity Crisis. *Writing Waves*: 1(1), Article 15. <https://digitalcommons.csumb.edu/writingwaves/vol1/iss1/15>

Pawlik, Dorota 2011. Maori's ritual body embellishments. IDO MOVEMENT FOR CULTURE. *Journal of Martial Arts Anthropology*: 11(4) (2011), 6–11. <http://imcjournal.com/index.php/en/volume-xi-2011/contents-number-4/472-maori-s-ritual-body-embellishments>

Pyke, Karen D. 2010. What is Internalized Racial Oppression and Why Don't We Study It? Acknowledging Racism's Hidden Injuries. *Sociological Perspectives*: 53(4), 551–572. <https://doi.org/10.1525/sop.2010.53.4.551>

Salzman, Michele R. 1987. “Superstitio” in the ‘Codex Theodosianus’ and the Persecution of Pagans. *Vigiliae Christianae*: 4(2), 172–188. <https://doi.org/10.2307/1584108>

Schenk, Jochen 2016. Aspects and problems of the Templars' religious presence in medieval Europe from the twelfth to the early fourteenth century. *Traditio*: 71, 273–302. <https://doi.org/10.1017/tdo.2016.8>.

Soyer, François 2007. The Persecution of the Jews and Muslims of Portugal. Leiden, Alankomaat: Brill. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004162624.i-330>

Streib, Heinz 2021. Leaving religion: deconversion. *Current Opinion in Psychology*: 40, 139–144. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.09.007>

Summa, Michela 2017. Experiencing Reality and Fiction: Discontinuity and Permeability 1. Teoksessa Summa, Michela, Fuchs, Thomas & Vanzago, Luca (toim.) *Imagination and Social Perspectives: Approaches from Phenomenology and Psychopathology* (1st ed.). New York: Routledge, 45–64. <https://doi.org/10.4324/9781315411538>

Twenge, Jean M. & Im, Charles 2007. Changes in the need for social approval, 1958–2001. *Journal of Research in Personality*: 41(1), 171–189. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2006.03.006>

Vainio, Olli-Pekka 2014. Järkyttävä totuus inkvisitiosta. *Areiopagi*. <http://www.areiopagi.fi/2014/09/jarkyttava-totuus-inkvisitiosta/>

- Vella, Daniel & Giappone, Krista Bonello Rutter. The City in Singleplayer Fantasy Role Playing Games. Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message, Torino, Italia, heinäkuu 25.–28.2018. Digital Games Research Association, 2018. <https://doi.org/10.26503/dl.v2018i1.948>
- Wang, Zhiqi 2023. Popular Anti-heroes: Origin, Changes, and Influences. Communications in Humanities Research. 3.
https://www.researchgate.net/publication/371275152_Popular_Anti-heroes_Origin_Changes_and_Influences

Verkkolähteet

- Centre des monuments nationaux. Arc de Triomphe, The must-sees: The Unknown Soldier.
<https://www.paris-arc-de-triomphe.fr/en/discover/the-unknown-soldier>
- Bristol City Council 2008. Conservation Area 19: Redcliffe, Character Appraisal.
<https://www.bristol.gov.uk/files/documents/2936-redcliffe-character-appraisal/file>
- Fashion History Timeline. <https://fashionhistory.fitnyc.edu/>
- Gaider, David. "The Official Fenris Discussion thread". Kommntit foorumijulkaisussa. The BioWare Forum 14.1.2011. Haettu WayBack Machinella 20.3.2026.
<https://web.archive.org/web/20160730153417/https://forum.bioware.com/topic/15554-5-the-official-fenris-discussion-thread/page-3?bioware=1&bwp=1>
- Gaider, David (dgaider) 2014. "On Qunari and Kossith and Never the Twain Shall Meet." Tumblr 6.2.2014. Haettu WayBack Machinella 31.3.2024.
<https://web.archive.org/web/20140208072127/http://dgaider.tumblr.com/post/75700404067/on-qunari-and-kossith-and-never-the-twain-shall-meet>
- Gaider, David (@davidgaider) 2022. "I still remember the meeting where we (reluctantly) decided to keep the "TheDAS" temp name – –." Twitter 6.1.2022. Viitattu 19.2.2024.
<https://twitter.com/davidgaider/status/1478936702928388099>
- Kirby, Mary 2010. "Questions about the Qunari." Kommentit foorumijulkaisussa. The BioWare Forum 2.8.2010. Haettu WayBack Machinella 31.3.2024.
<https://web.archive.org/web/20160406191825/http://forum.bioware.com/topic/129021-questions-about-the-qunari/?bioware=1>
- Kirby, Mary 2014. "ATTN: Bioware Writers." Kommentti foorumijulkaisussa. The BioWare Forum 13.2.2014. Haettu WayBack Machinella 19.2.2024.

<https://web.archive.org/web/20151105064542/http://forum.bioware.com/topic/494304-attn-bioware-writers/page-2>

Nearly 100 Confederate Monuments Removed in 2020, Report Says; More Than 700 Remain.

npr 23.2.2021. <https://www.npr.org/2021/02/23/970610428/nearly-100-confederate-monuments-removed-in-2020-report-says-more-than-700-remai>

Ortodoksi.net 2008. Ortodoksisen kirkon palveluksia: vigilia. Sivua muokattu 11.12.2008.

<https://www.ortodoksi.net/index.php/Vigilia>