



MAHDOLLISET MAAILMAT

Lasten ja nuorten säätiö 2022

Sisällys

Mahdolliset maailmat	5
Pelin tarkoitus.	6
Miten pelata?	6
Miksi pelata?	6
Miten käytät tätä käsikirjaa?	6
Peliin valmistautuminen	7
1. Mitä roolipelaaminen on.	7
2. Pelinohjaajan ja pelaajien roolit.	7
3. Pelin säännöt	8
4. Esimerkki pelitilanteesta	8
5. Pelin sävy ja turvallinen pelitila	8
6. Pelikertojen määrä ja kesto	9
7. Peliin tarvittavat tarvikkeet	9
Mahdollisen maailman rakennus.	10
Maailman rakennus.	10
Hahmonluonti	13
1. Hahmojen rakentaminen pelipedagogisena menetelmänä.	13
2. Feeniks-yksikkö	13
3. Hahmonluonti	13
1. Hahmoluokan valitseminen	14
2. Oman hahmon erityispiirteet, persoonallisuus ja taustatarina	14
4. Tarkastajien konferenssi.	16
Kapselit ja Feeniks-yksikkö	17
Mikä on Kapseli?	17
Kapselien järjestys, kohtaukset ja haastavuustaso	17
Ongelmanratkaisu Kapseleissa	17
Nopanheitto Kapseleissa	17
Feeniks-yksikkö	18
Tehtävänanto: Kapselin avaus.	18
Carita Pantterin tehtävänanto	18
Matka ensimmäiselle Kapselille	19
Jälkipuinti: Selonteko Kapselista.	20
Päätös: Ura Feeniks-yksikössä loppuu	20
Kapseli: Muurahaisten koti	21
Esittely pelaajille.	22
Taustatietoa pelinohjaajalle	22
Yleinen kuvaus	22
Pelinohjaajan hahmot	22
Kapselissa ilmenevät ongelmat.	23
Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset.	24

Kapselin kohtaukset	25
Kohtaus 1. Kapselille saapuminen	25
Kohtaus 2. Innokas Jenni Salo	26
Kohtaus 3. Johtajan puheilla	26
Kohtaus 4. Ylävyöhykkeen esittely	27
Kohtaus 5. Keskivyöhykkeen esittely	27
Kohtaus 6. Työn teko ja sen vastakohta	28
Kohtaus 7. Sienimaistiaiset	29
Kohtaus 8. Pila riistäytyy käsistä	30
Kohtaus 9. Alavyöhykkeen salat	30
Kohtaus 10. Erakko	31
Kohtaus 11. Sairaiden maailma	32
Kohtaus 12. Haudatut ongelmat	33
Kohtaus 13. Kapselin kohtalo?	33
Kapseli: Leikkimökki	34
Esittely pelaajille	35
Taustatietoa pelinohjaajalle	35
Yleinen kuvaus	35
Pelinohjaajan hahmot	35
Kapselissa ilmenevät ongelmat	36
Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset	37
Kapselin kohtaukset	38
Kohtaus 1. Kapselille saapuminen ja esittäytymisleikki	38
Kohtaus 2. Operaatio hylky	38
Kohtaus 3. Lehmien taistelu	39
Kohtaus 4. Kylpemällä suru pois	39
Kohtaus 5. Eläinystävämme	39
Kohtaus 6. Katoavat asukkaat ja hajoavat rakenteet	40
Kohtaus 7. Tulipalo ja vallankaappaus	40
Kohtaus 8. Kapselin kohtalo?	40
Kapseli: Onnela	41
Esittely pelaajille	42
Taustatietoa pelinohjaajalle	42
Yleinen kuvaus	42
Pelinohjaajan hahmot	43
Kapselissa ilmenevät ongelmat	43
Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset	44
Kapselin kohtaukset	45
Kohtaus 1. Kapselille saapuminen	45
Kohtaus 2. Onnelan autuus	45
Kohtaus 3. Robottien taistelu	46
Kohtaus 4. Ruoho on aina vihreämpää	46
Kohtaus 5. Liika on liikaa	46
Kohtaus 6. Käärme paratiisissa	46
Kohtaus 7. Kapselin kohtalo	48

Lämmittelyharjoitukset	49
Improvisaatiopohjaiset lämmittelyt.	49
Ryhmyttävät lämmittelyt.	50
Mitä muuta Mahdollinen maailma on	51
1. Visuaalinen työpaja: Miltä tulevaisuus näyttää?.....	51
1. Tulevaisuuden ammatit 1.	51
2. Tulevaisuuden ammatit 2.	52
Pelikerran purku	53
Purkaminen keskustellen	53
Purkaminen toiminnallisesti.....	54

MAHDOLLISET MAAILMAT

On keskiviikko 25.8.2052, entisen Suomenlahden pääkaupungissa. Harvat ja tarkkaan valitut on kutsuttu pelastamaan muusta yhteiskunnasta eristäytyneitä karkulaisia. Sinut on valittu. Tehtäväsi alkaa nyt.

Käsissäsi on pelinohjaajan käsikirja *Mahdolliset maailmat* -roolipelille, joka on Lasten ja nuorten säätiön ja pelisuunnittelija Juhana Petterssonin kehittämä. *Mahdolliset maailmat* on vuoteen 2052 sijoittuva roolipeli, jossa tutustutaan tulevaisuusajatteluun sekä ratkaistaan ja tutkitaan tulevaisuuden ongelmia. Pelissä pelataan Feeniks-yksikön Tarkastajia, jotka tutkivat Suomen syrjäseuduille sulkeutuneita yhteisöjä, joita pelissä kutsutaan Kapseleiksi.

Peli on pelattavissa 2–10 pelaajalla sekä pelinohjaajalla, mutta suositeltu pelaajamäärä on 3–6 pelaajaa sekä pelinohjaaja.

Tästä käsikirjasta löydät kaiken, mitä tarvitset ohjautaksesi *Mahdolliset maailmat* -roolipeliä.

Tekijät

Pelin ja toimintamallin kehittäminen ja käsikirjan toimitus: Milla Minerva Mertanen ja Oskar Sandqvist (Lasten ja nuorten säätiö)

Pelisuunnittelu: Juhana Pettersson

Kuvitus: Joel Sammallahti

Taitto: Tommi Kovala

Pelin testaamisessa ja kehityksessä on ollut mukana myös Joonas Mattila.

Mahdolliset maailmat -toiminta

Mahdolliset maailmat on kehitetty ja testattu yhteistyössä Vantaan, Espoon ja Helsingin kaupunkien nuorisopalveluiden, sekä Diakonissalaitoksen Vamos -nuortenpalveluiden toimintaan osallistuneiden nuorten ja heidän ohjaajiensa kanssa. Toimintaan on vuosina 2020–2022 osallistunut yhteensä noin 150 nuorta.

Mahdolliset maailmat -toimintaa on toteutettu Sosi-aali- ja terveystajärjestöjen avustuskeskus STEA:n tukeamana vuosina 2020–2022.

Pelin tarkoitus

Mahdolliset maailmat on roolipeli, joka sijoittuu kuvitteelliseen tulevaisuuteen. Tarkemmin sanottuna vuoteen 2052 ja Suomeen, joka on kokenut katastrofeja ja mullistuksia, jotka ovat muuttaneet maailmaa monella tapaa.

Mahdolliset maailmat -pelin avulla tutustutaan tulevaisuusajatteluun ja kehitetään yhteisen tarinankerronnan avulla tulevaisuuteen sijoittuva pelimaailma. Peli tukee pelaajien ryhmätöitä, mielikuvituksen kehittymistä, kielellisiä taitoja, kykyä empatiaan, yhteistyötaitoja sekä luovan työskentelyn osaamista. Peli on kehitetty etenkin nuorten kanssa työskentelevien työkaluksi, mutta sitä voi hyödyntää hyvin erilaisissa yhteisöissä, joissa tulevaisuusajattelua halutaan laajentaa, haastaa ja kehittää.

Peli seuraa Feeniks-yksikön Tarkastajia (pelaajien hahmot), joiden tehtävänä on tutkia Suomen syrjäseuduille sulkeutuneita yhteisöjä, joita pelissä kutsutaan Kapseleiksi. Pahimpina vuosina Kapselit eristäytyivät, ja sulkeutuivat muulta yhteiskunnalta sekä sen haasteilta ja kehitykseltä.

Mahdolliset maailmat on peli, jossa pelaajat:

1. osallistuvat tulevaisuuden maailman kuvitteluun,
2. valitsevat yhden hahmon kymmenestä eri hahmoluokasta,
3. tutkivat hahmon kautta Kapseleita ja
4. ratkaisevat Kapselissa ilmeneviä ongelmia mielikuvituksen, hahmojensa kykyjen, nopan heiton ja tiimityön avulla.

Miten pelata?

Tämä käsikirja on suunnattu sinulle, joka haluat pelata *Mahdolliset maailmat* -peliä ja toimia pelinohjaajana. Roolipeleissä peliryhmän pelaajien roolit jakautuvat usein kahteen kategoriaan: pelinohjaajaan (usein yksi henkilö, mutta voi myös olla useampi) ja pelaajiin. Pelinohjaajan ja pelaajien rooleja käydään tarkemmin läpi seuraavassa luvussa.

Mahdolliset maailmat on perinteinen pöytäroolipeli: pelataksesi tarvitset tämän käsikirjan liitteineen, sekä kyniä ja noppia. Itse pelaaminen tapahtuu mielikuvituksen avulla, ryhmässä keskustellen ja ajatuksia vaihtaen.

Miksi pelata?

Mahdolliset maailmat on tulevaisuusajattelua tukeva materiaalikokonaisuus. Pelinohjaajan avulla pelaajat harjoittelevat tulevaisuusajattelua ja tutustuvat kuvitteelliseen tulevaisuuteen sekä selvittävät ja tutkivat siellä ilmeneviä ongelmia.

Peli tarjoaa pedagogisen rakenteen tulevaisuusajattelun sisällyttämiseen erilaiseen ryhmätoimintaan esimerkiksi opettajalle tai fasilitaattorille. Tulevaisuusajattelussa on tärkeää tarjota mahdollisuus yhteiseen ajatteluun, luovuuteen ja mielikuvituksen käyttämiseen. Roolien valitseminen, rakentaminen ja yhteisen fiktiivisen ryhmän luominen mahdollistavat erilaisten oppijoiden osallistumisen ja kannustavat jo itsessään mielikuvituksen, yhteisen leikin ja tulevaisuusajattelun yhdistämiseen. *Mahdolliset maailmat* -peli on rakennettu niin, että sitä voidaan hyödyntää joko kokonaisuutena ja pitkänä prosessina tai yksittäisiä elementtejä hyödyntäen.

Miten käytät tätä käsikirjaa?

Tämä käsikirja on jaettu kahdeksaan lukuun ja seitsemään liitteeseen.

Peliin valmistautuminen -luvussa käydään läpi perusasioita pelaamiseen liittyen: mitä roolipelaaminen on, pelinohjaajan ja pelaajien roolit, pelin säännöt, pelin sävy ja turvallinen pelitila, sekä pelin käytännön järjestely.

Mahdollisen maailman rakennus -luvun pelillisten harjoitusten avulla voitte luoda oman pelimaailmanne ja miettiä yhdessä miltä yksi mahdollinen tulevaisuus voisi näyttää. Hahmonluonti -luvussa vuorostaan luotte hahmot, jotka seikkailevat tuossa maailmassa.

Kapselit ja Feeniks-yksikkö -luku sisältää pelin tarinalliset kokonaisuudet: Feeniks-yksikköön sijoittuvat kohtaukset, sekä kolme Kapselia, joita pelin puitteissa tutkitaan.

Käsikirjan kolme viimeistä lukua toimivat pelikertojen tukena ja syventävät pelikokemusta. Niiden sisältöä voi soveltaa jokaisella pelikerralla. **Lämmittelyt** -luvussa annetaan käytännön vinkkejä siitä, miten pelikertaan voi virittäytyä. **Mitä muuta Mahdollinen maailma on** -luvussa löytyy harjoituksia, joiden avulla voitte syventää yhteistä maailmaa. **Pelikerran purku** -luku vuorostaan antaa käytännön vinkkejä ja rakenteita siihen, miten pelikerran voi päättää ja purkaa yhdessä peliryhmän kanssa sen aikana tapahtuneita asioita.

Käsikirjan seitsemän liitteen käyttöohjeet ja -tarkoitukset löytyvät tekstiluvuista ja ovat erikseen merkitty.

Peliin valmistautuminen

Tästä luvusta löydät tiedot, jota tarvitset valmistautuaksesi pelin vetämiseen:

1. Mitä roolipelaaminen on
2. Pelinohjaajan ja pelaajien roolit
3. Pelin säännöt
4. Esimerkki pelitilanteesta
5. Pelin sävy ja turvallinen pelitila
6. Pelikertojen määrä ja kesto
7. Peliin tarvittavat tarvikkeet

1. Mitä roolipelaaminen on

Kun aloitatte pelaamisen voit kysyä pelaajilta, onko roolipelaaminen heille tuttua ja virittää aiheesta keskustelua. Jos roolipelaaminen on ryhmällesi täysin vierasta, on hyvä käydä yhdessä läpi tässä luvussa käsiteltävät aiheet.

Monet tietokone- ja konsolipelit hyödyntävät roolipelin logiikkaa hahmon rakentamisesta ja kehittymisestä pelin aikana. Lähes kaikilla on jonkinlaisia kokemuksia pelaamisesta, eikä pelaamista tarvitse tässä kohtaa vähätellä tai ohittaa. Pelaajille voi olla kiinnostavaa ja helpottavaa huomata, että roolipeli ei lopulta ole kovin kaukana esimerkiksi konsolipelaamisesta, vaikka peleissä olisi erilaiset tavoitteet. Vapaan keskustelun lisäksi voit esitellä roolipelaamista alla olevan tekstin avulla.

”Roolipelaaminen on yhteistä tarinankerrontaa, jota tehdään sanojen, mielikuvituksen kynän, paperin ja noppien avulla. Te olette pelaajia ja saatte pian jokainen kuvitteellisen hahmon, jota te ohjaatte tarinassa. Tarinan eteneminen on osa pelaamista ja minä pelinohjaajana ja te pelaajina kuljetamme tarinaa yhdessä eteenpäin. Pelaaminen on luovaa ongelmien ratkaisemista, jossa ohjaamanne hahmot joutuvat erilaisiin kipeisiin tilanteisiin ja joudutte pelaajina päättämään, miten hahmot toimivat. Teidän hahmoillanne on kykyjä, jotka auttavat ongelmien selättämisessä. Pelissä heitetään noppaa aina, kun halutaan tietää, kuinka hyvin hahmot pelissä pärjäävät. Roolipelaaminen perustuu yhteiseen tarinaan ja jaettuun mielikuvitukseen. On mieletön voima pystyä keksimään erilaisia pieniä ja suuria yksityiskohtia. Mielikuvitusta kannattaa haastaa, se palkitsee heti.”

Roolipelaamisessa keskeistä ei ole voittaminen tai häviäminen, vaan yhteinen tarinankerronta ja hienojen hetkien luominen.

2. Pelinohjaajan ja pelaajien roolit

Mahdolliset maailmat -pelissä peliryhmä jakautuu pelinohjaajaan ja pelaajiin. Pelinohjaajan tehtävä on esitellä pelaajille pelitilanteita, jotka sisältävät haasteita ja ongelmia pelaajien ratkottavaksi. Pelinohjaaja ei kuitenkaan toimi pelaajia vastaan vaan peli on **yhteistä**

toimintaa, joka pyrkii luomaan onnistumisen kokemuksia ja muistettavia pelitilanteita. Tämä suhde on tärkeä tehdä selväksi koko peliryhmälle, ettei pelinohjaajan ja pelaajien välille synny turhia konfliktitilanteita.

Pelinohjaajan tehtävänä on ohjata peliä. Ohjaaja pitää pelin liikkeellä, kuljettaa tarinaa kohtauksesta toiseen ja varmistaa, että kaikilla pelaajilla on samanlaiset mahdollisuudet osallistua. Pelinohjaaja huolehtii, että pelin maailma reagoi pelaajien tekemisiin ja tekee lopullisen päätöksen hahmojen onnistumisista ja epäonnistumisista. Osa pelistä voi edetä improvisoiden, mutta pelinohjaajan kannattaa pitää itsensä kartalla tapahtumien kulun suhteen, jotta peli ei veny liikaa tai sinkoile väärille urille.

Pelinohjaajan tehtävänä on myös toimia pelin maailman **kertojana**: kuvailla pelissä ilmeneviä tilanteita ja paikkoja, ja ohjata hahmoja, joita pelaajat pelissä tapaavat. Tämä käsikirja auttaa pelinohjaajaa tässä tehtävässä.

Pelinohjaajan tehtävänä on myös luoda ja huolehtia pelin turvallisuudesta ja hyvästä, kunnioittavasta ilmapiiiristä, johon löytyy apua tästä luvusta. Turvallisuudesta huolehtiminen ei kuitenkaan ole ainoastaan pelinohjaajan harteilla, vaan on tärkeää, että koko ryhmä sitoutuu yhteisesti sovittuihin sääntöihin.

Pelaajan tehtävä on ohjata omaa hahmoaan pelin maailmassa. Yhdessä pelaajat päättävät, miten hahmot toimivat ja ratkovat ongelmia ja tilanteita ryhmänä.

Iso osa peliä koostuu seuraavasta toistuvasta syklistä:

1) Pelinohjaaja kuvailee tilanteen ja kysyy miten pelaajat ja heidän hahmonsensa reagoivat. Hän voi ohjata peliä myös kysymyksillä, esimerkiksi:

- Mitä teette tässä tilanteessa?
- Miten reagoitte saamaanne vastaukseen tai näkemäänne asiaan?
- Mitä ajattelette nyt?
- Miltä teistä tuntuu? (sekä pelaajista että heidän hahmoistaan)

2) Pelaajat kertovat, mitä heidän hahmonsensa tekisivät seuraavaksi ja heittävät noppaa.

3) Pelinohjaaja kuvailee, miten tilanne kehittyy hahmojen toiminnan seurauksena.

Pelinohjaaja kysyy kaikilta pelaajilta, miten pelitilanteessa kannattaisi edetä, mutta voi sitten valita, kenen ehdotukseen tartutaan. Kenen ehdotus vie pelaajat lähemmäs seuraavaa kohtausta? Anna tällaisen pelaajan heittää ensimmäisenä noppaa. Pelinohjaaja kertoo, mitä nopan heitosta seuraa ja kuljettaa tarinaa samalla eteenpäin. Taitava pelinohjaaja huomioi myös hiljaisemmat ja passiivisemmat pelaajat ja kehittää heille pelin edetessä tilaisuuksia osallistua ja onnistua.

3. Pelin säännöt

Mahdolliset maailmat -pelin säännöt ovat yksinkertaiset. Kun halutaan edetä tai ratkaista ongelmia, heitetään noppaa. **Pelinohjaaja päättää mitkä tilanteet vaativat nopanheittoa ja antaa pelaajille heittovuorot.** Pelin ohjaaja kertoo pelaajille, mitä lopputuloksesta seuraa.

Perussääntönä voi kuitenkin pitää, että pelinohjaaja kannustaa pelaajia heittämään noppaa aina, kun vastassa on ongelma tai kiinnostava tilanne, jossa sekä onnistuminen että epäonnistuminen vievät tarinaa eteenpäin – esimerkiksi lukittu ovi tai henkilö, jolta tiedustellaan asioita. Noppien heittämisen ja siitä seuraavan onnistumisen tai epäonnistumisen myötä pelinohjaaja ja pelaajat kuvailevat yhdessä tilanteen etenemisen. Jos hahmo esimerkiksi yrittää avata ovea, joka on lukossa, pelaaja heittää noppaa ja nopan silmäluvut kertovat, onnistuuko hahmo avaamaan oven vai ei. Pelaaja kuvailee miltä tilanne näyttää ja pelinohjaaja kertoo, mitä onnistumisesta tai epäonnistumisesta seuraa.

Pelin noppamekanismi on 2d6, eli pelissä heitetään kahta kuusipuolista noppaa, joiden luvut laskeaan yhteen.

Nopanheittoon voi saada yhteensä -1, +1, +2, +3 tai +4 -bonuksen. Bonuksen voi saada hahmoluokan erikoiskyvystä (+2) ja/tai hahmon ominaisuudesta (+1 tai -1). Tämän lisäksi voi pelissä saada Auttamis-bonuksen (+1). **Auttamis**-bonuksen saa heittoon, jos pelaaja haluaa auttaa toista pelaajaa. Silloin pelaajan pitää myös kertoa, miten auttaminen tarinan puitteissa toteutuu.

Bonukset ja mahdollinen miinus lasketaan yhteen ja lisätään nopilla heitettyyn lukuun, jolloin tiedetään heiton lopputulos. Jos nopan heiton yhteenlaskettu lopputulos on 8 tai enemmän, pelaaja onnistuu yrityksessään. Jos lopputulos on alle 8, pelaaja epäonnistuu yrityksessään. Pelinohjaaja kertoo, mitä heitosta seuraa.

Esimerkki: Surunpurkajalla on erikoiskyky Lohtu, jonka käyttämisestä hän saa +2 bonuksen. Pelaaja heittää nopilla numerot 4 ja 3 eli yhteensä 7. Bonuksen kanssa lopputulos on siis 9, ja pelaajan yritys onnistuu.

Tämä käsikirja antaa pelinohjaajalle ohjeita pelitilanteiden ohjaamiseen, mutta ei määrittele tarkasti yksittäisiä tilanteita, joissa noppaa täytyy heittää. Päätös on pelinohjaajan tai pelaajien vastuulla.

4. Esimerkki pelitilanteesta

Pelissä esiintyvillä ongelmilla ei usein ole yhtä oikeaa ratkaisua. Tämä on roolipeleille ominaista ja tärkeä oppi pelinohjaajalle sisäistettäväksi. Kun pelinohjaaja kysyy pelaajilta "Mitä te teette?" hän ei voi tietää, mitä he vastaavat tai millä keinoin he yrittävät ongelmaa ratkaista. **Pelinohjaajan ei ole rajoittaa pelaajien luovia ratkaisuja, vaan pyrkiä soveltamaan niitä pelin maailmaan ja sääntöihin.**

Tämän takia on vaikea ennustaa, miten pelin tilanteet etenevät ja kehittyvät. Tässä kuitenkin esimerkki siitä, miten pelitilanne saattaisi edetä:

- a) Pelaajien hahmot saavat selville ongelman, esimerkiksi jokin sivuhahmon kertomana:
Pelinohjaaja (hahmona Jenni 16 vuotta): "Sieniviljelmillä riidellään aina, eikä metsään saa mennä, se on kiellettyä."
- b) Pelaajien hahmot pohtivat ongelmien luonnetta ja koettavat ratkaista niitä.
Pelaaja 1: "Kiinnostavaa. Selvitetäänkö mistä Jenni puhuu? Miksi sieniviljelmillä riidellään?"
Pelaaja 2: "Ja miksi metsään on kiellettyä mennä?"
Pelinohjaaja: "Hyvä idea, mitä te haluatte seuravaksi tehdä?"

Ratkaisu on aina toimintaa, jolloin pelaajat vuorolleen heittävät noppaa. Pelinohjaaja pyytää pelaajia kertomaan mitä heidän hahmonsa haluaisivat tehdä. Sen jälkeen pelinohjaaja päättää, kuka yrittää ensimmäisenä ja mitä hänen heitostaan seuraa. Kaikkien pelaajien ei tarvitse heittää tai yrittää jotain kaikilla kierroksilla. Pelinohjaaja huolehtii, että jokainen pelaaja pääsee pelin aikana tasavertaisesti koettamaan onneaan!

- c) Pelinohjaaja kertoo, miten sivuhahmot reagoivat ratkaisuun ja miten se vaikuttaa Kapselin tilanteeseen jatkossa. Hän myös kertoo, mitä ongelman ratkaisusta seuraa.

5. Pelin sävy ja turvallinen pelitila

On tärkeää, että kaikki, jotka pelaavat *Mahdolliset maailmat* -peliä tietävät ennen pelin alkamista, millaisesta pelistä on kyse. Yhtä tärkeää on luoda turvallinen peli-ilmapiiiri, jossa jokainen pelaaja kokee olevansa tervetullut omana itsenään.

Mahdolliset maailmat -pelin sävystä on hyvä kertoa pelaajille seuraavat seikat:

- Peli pyrkii olemaan yleiseltä tunnelmaltaan positiivinen. Positiivinen ilmapiiiri luodaan muiden auttamisella, muiden osaamisen tunnustamisella, ryhmätoiminnalla ja onnistumisten palkitsemisella.
- Pelin toiminta keskittyy tutkimiseen ja ongelmien ratkaisemiseen.
- Pelissä on aineksia dystooppiseen ja synkempiin tarinakulkuihin, jos ryhmä sitä peliltä toivoo.
- Peli ei sisällä väkivaltaa tai aseita. Vastaan tulevat tilanteet ja haasteet on tarkoitus ratkaista muilla keinoin. Peli sisältää silti vauhtia ja vaarallisia tilanteita.

Onnistuneen pelikokemuksen kannalta on myös tärkeää käydä turvallisemman tilan periaatteet läpi yhdessä ryhmän kanssa. Hyvässä peli-ilmapiiirissä ihmiset kokevat olonsa turvallisiksi ja ottavat vastuuta yhteisestä sosiaalisesta tilasta.

Turvallisemman tilan periaatteet

Pelaaminen ja ryhmätyöskentely vaativat turvallisen ympäristön ja tilan, jossa osallistujat uskaltavat osallistua. Yhteisten sääntöjen sopiminen tai esimerkiksi turvallisemman tilan periaatteiden läpikäynti voivat auttaa yhteisten sääntöjen kertaamisessa.

Tutustu Lasten ja nuorten säätiön kehittämiin turvallisemman tilan periaatteisiin ja ota ne käyttöön ryhmäsi kanssa:

1. Ole avoin ja kuuntele toisia.
2. Anna jokaiselle tilaa olla oma itsensä.
3. Älä oleta toisen sukupuolta, seksuaalista suuntautumista, terveydentilaa tms. ulkonäön perusteella.
4. Anna jokaisen määrittellä itse oma kokemuksensa.
5. Älä häiritse sanallisesti tai fyysisesti toisia. Kaikenlainen syrjintä on kiellettyä.
6. Ota toiset aktiivisesti huomioon ja toimi niin, että muiden on helppo osallistua yhteiseen tekemiseen.
7. Tutustu omiin rajoihisi ja kunnioita toisen rajoja.
8. Muuta käytöstäsi, jos sinulta pyydetään sitä, vaikka et ymmärtäisi miksi.
9. Hyväksy erilaiset osallistumisen tavat. Kaikki eivät välttämättä pysty osallistumaan samalla panoksella.
10. Puhu muista paikallaolijoista ja poissaolijoista kunnioittavaan sävyyn.
11. Jos kaipaavat apua ongelmatilanteisiin, pyydä sitä.

Voit hyödyntää näitä omassa peliryhmässä tai sopia periaatteista, jotka sopivat juuri teille. Tärkeää on, että koko ryhmä sitoutuu noudattamaan yhteisiä sääntöjä.

X-kortti

Roolipeleissä on usein käytössä yhteinen merkki, jolla kuka tahansa pöydän ääressä istuva voi lopettaa käynnissä olevan kohtauksen (kutsutaan usein X-kortiksi). Pelaajille voi korostaa, että merkkiä käytetään harkinnan mukaan tilanteissa, joissa pelaaja ei tunne käynnissä olevaa kohtausta turvallisiksi tai se herättää epämiellyttäviä tunteita. Lue lisää X-kortista ja muista turvallisen pelitilan työkaluista alla olevista linkeistä.

Työvälineitä turvallisen pelitilan varmistamiseksi (sivu englanniksi):

Roolipeleihin on kehitetty suuri määrä hyviä työvälineitä, joita voi käyttää varmistaakseen turvallisemman pelitilanteen kaikille osallistujille. Hyvä listaus ja lyhyt kuvaus välineistä löytyy osoitteesta: <https://www.gauntlet-rpg.com/tools-of-the-table.html>

6. Pelikertojen määrä ja kesto

Roolipelin ohjaaja voi suunnitella pelin sisältöä tämän materiaalin pohjalta useaksi pelikerraksi. Roolipelaaaminen toimii parhaimmillaan niin, että pelikertoja on useita. Ensimmäisellä pelikerralla perehdytään roolipelamiseen, tutustutaan tulevaisuuteen, jaetaan hahmot ja matkustetaan ensimmäiselle Kapselille. Seuraavat pelikerrat keskittyvät Kapselien tutkimiseen. Yhden pelikerran kesto rauhallisella etenemisellä ja noin kuu- den hengen ryhmällä on 2–4 tuntia. Etenemistahti riippuu siitä, kuinka monta pelikertaa olet ajatellut ryhmäsi kanssa pelata.

Pelinohjaaja pyrkii jaksottamaan jokaista pelikertaa niin, että sillä on looginen alku ja loppu. Tästä oppaasta löydät myös ohjeita pelikertojen aloitukseen ja lopetukseen.

7. Peliin tarvittavat tarvikkeet

Vetääksesi onnistuneen pelin tarvitset seuraavat tarvikkeet:

- Pelinohjaajan käsikirja
- Liitteet, tarpeen mukaan printattuna
- Noppia: tavalliset kuusipuoliset nopat, kaksi noppaa jokaiselle pelaajalle
- Kyniä jokaiselle pelaajalle

Mahdollisen maailman rakennus

Omenapuussa kasvaa omenoiden lisäksi päärynöitä, tomaatteja ja vaahtokarkkeja.

Kaupungin keskellä kulkevaa omenakujaa reunustaa liitoautorata, joka viilentää ilmastoja ja mahdollistaa multipuiden satoisuuden.

Omenapuiden sato on kaikkien kerättävissä, niin kuin kaikkien muidenkin kasvien, vihannesten ja hedelmien.

On vuosi 2052, kaikki on hyvin.

Filosofiasta tuttu käsite *Mahdollinen maailma* viittaa ajatukseen siitä, että nykyinen aktuaalinen maailma, jossa elämme, on vain yksi kaikista mahdollisista maailmoista. Mahdollisista maailmoista puhuttaessa jokaista erillistä tapaa, jollainen maailmasta olisi voinut tulla tai jollainen siitä voi tulla, pidetään erillisenä mahdollisena maailmana. (lähde: Wikipedia)

Mahdolliset maailmat -peli kutsuu pelaajat ajattelemaan ja heittäytymään ei-tietämisen tilaan, jossa kaikki on mahdollista. Luovuus, joka mahdollisten maailmojen filosofiseen metaforaan yhdistyy, pitää sisällään ajatuksen siitä, että kaikki on mahdollista ja muuttamalla mitä vaan maailmaan liittyvää faktaa saattaa todellisuus olla toinen. Tämä kutsuu pelaajia ja pelinohjaajia ajattelemaan, että peliä ei tarvitse suorittaa, sen parissa voi viipyillä, heittäytyä uuden äärelle ja tutkia yhdessä monia mahdollisia maailmoja.

Mahdolliset maailmat -peli alkaa matkalla tulevaisuuteen, vuoteen 2052. Ryhmä päättää maailman kehityksestä ja siitä, minkälaiset muutosvoimat maailmaa koettelevat seuraavan 30 vuoden aikana. Yhdessä rakennetaan Mahdollinen maailma: kuvitteellinen kuva siitä, miltä tulevaisuus voisi näyttää.

Maailman rakennus

Matka Mahdolliseen maailmaan alkaa nyt!

Mahdollinen maailma rakennetaan yhdessä. Kaikki osallistujat äänestävät ja äänestyksen tuloksista keskustellaan. Äänestys etenee kaksivaiheisen rakenteen mukaan. Äänestysten myötä luodaan pelin maailma, jota pelin aikana tutkitaan.

Mahdollisen maailman rakentamiseen tarvittavat seuraavat välineet.

- Muutosvoimat-lauta (liite 5.) Kuvaus: 1 x A4 lauta, jaettu neljään muutosvoimaan, joiden välillä tehdään äänestys.
- Mullistukset-lauta (liite 6.) Kuvaus: 1 x A4 lauta, jaettuna kuuteen ruutuun, joihin Mullistus-pakka ja äänestystulokset merkitään.
- Mullistukset-kortit (liite 7.) Kuvaus: 4 x 6 Mullistukset-kortteja (yhteensä 24 kappaletta), jaettuna neljään eri Muutosvoimaan.
- Äänestysnappuloita: 5 nappulaa jokaiselle pelaajalle. (Äänestysnappulat eivät sisälly peliin. Nappulana voi toimia mikä vaan pieni esine, esim. puuhelmi, pikkukivi, tulitikku).
- Kaksi d6 (kuusipuolista) nopparia (eivät sisälly peliin).

Osa 1. Muutosvoima-äänestys

Valmistelut:

1. Asettakaa **Muutosvoimat**-lauta kaikkien pelaajien näkyville.
2. Jakakaa jokaiselle pelaajalle 5 äänestysnappulaa.

Ensimmäisessä osiossa valitsette, mitkä Muutosvoimat kiinnostavat ryhmäänne eniten.

Lukekaa seuraava teksti:

”Maailma muuttuu! Aloitamme matkan Mahdolliseen maailmaan päättämällä, mitkä muutosvoimat eniten muokkaavat maailmaa. Koska me luomme kuvitteellisen tulevaisuuskuvan, ei meidän tarvitse valita muutosvoimia, jotka olisivat **todennäköisiä tai toivottuja, vaan äänestää niitä muutosvoimia, jotka mielestämme ovat kaikkein kiinnostavimpia.**”

Äänestyksen säännöt: Äänestys koostuu viidestä kierroksesta, jonka aikana jokainen pelaaja valitsee mihin Muutosvoima-ruutuun yhden omista äänestysnappuloistaan asettaa.

Äänestyksen kulku:

1. Valitkaa aloittaja nopalla. Korkeimman luvun heittänyt pelaaja aloittaa. Ensimmäinen pelaaja aloittaa asettamalla ensimmäisen omista äänestysnappuloistaan valitsemaansa Muutosvoima-ruutuun.
2. Äänestysvuoro siirtyy hänestä katsoen vasemmalla istuvalla pelaajalle, joka jatkaa äänestämistä omalla äänestysnappulallaan.
3. Näin toimitaan, kunnes yhteensä viisi kierrosta on kuljettu läpi ja kaikki äänestysnappulat on asetettu Muutosvoima-ruutuihin.

Koska äänestyskierroksia on yhteensä viisi, voivat pelaajat jokaisella kierroksella arvioida, mihin ruutuun oman äänestysnappulansa asettavat. Näin kukin voi varmistaa, että itseä kiinnostavat Muutosvoimat saavat varmasti ääniä. Pelaaja voi siis valita, äänestääkö jokaisella kierroksella samaa Muutosvoimaa vai vaihtaako eri kierroksilla äänestyskohdetta.

Kun jokainen äänestysnappula on asetettu Muutosvoima-ruutuun, on äänestys päättynyt. Laskekaa, kuinka monta ääntä kukin Muutosvoima on saanut ja merkitkää äänestyksen tulos Muutosvoima-lautaan sille varattuun kohtaan. Eniten ääniä saanut Muutosvoima kirjataan sijalle 1, toiseksi eniten saanut sijalle 2, jne.

Tasapeli: Tilanteessa, jossa kaksi Muutosvoimaa on saanut yhtä paljon ääniä, järjestetään **Selvitys-äänestys**. Jakakaa silloin kaikille pelaajille yksi ylimääräinen äänestysnappula ja järjestäkää erillinen äänestys tasapeliin päätyneiden Muutosvoimien välillä. Eniten ääniä **Selvitys-äänestyksessä** saanut Muutosvoima asetetaan korkeammalle sijalle.

Jos edes Selvitys-äänestys ei antanut ratkaisua tasapeliin, päättää kohtalo mihin järjestykseen Muutosvoimat asettuvat. Heittäkää noppaa Muutosvoimien järjestyksestä. Voitte joko heittää niin, että kuusipuolisen nopan luvut 1–3 merkitsevät yhtä ja luvut 4–6 toista Muutosvoimista.

Kun olette saaneet äänestyksen valmiiksi, siirtykää seuraavaan vaiheeseen.

Osa 2. Mullistus-äänestys

Toisessa osassa tehdään matka tulevaisuuteen ja äänestetään, mitkä mullistukset muuttavat maailmaa seuraavan kolmenkymmenen vuoden aikana.

Mahdollinen maailma -korttipakan luominen:

Aloitakaa luomalla Mahdollinen maailma -korttipakka seuraavalla tavalla:

1. Jakakaa **Mullistukset**-kortit neljän Muutosvoiman mukaan omiin pinoihin ja sekoittakaa jokainen pakka. Asettakaa pakat **Mullistukset-laudan** viereen pelipöydälle.
2. Nostakaa edellisessä äänestyksessä eniten ääniä saaneen Muutosvoiman **Mullistus-pakasta** neljä korttia, katsomatta niiden sisältöä, ja asettakaa ne **Mahdollinen maailma -korttipakalle** osoitettuun paikkaan **Mullistukset-laudalle**. Ne ovat Mahdollinen maailma -korttipakan alku.
3. Nostakaa sen jälkeen edellisessä äänestyksessä toiseksi sijoittuneen Muutosvoiman Mullistus-pakasta **kolme korttia** ja lisätkää ne Mahdollinen maailma -korttipakkaan.
4. Toistakaa sen jälkeen sama kolmanneksi sijoittuneen (2 korttia) ja neljänneksi sijoittuneen (1 kortti) Muutosvoiman osalta.
5. Lopulta teillä on yhteensä 10 kortin Mahdollinen maailma -korttipakka luotuna.
6. Sekoittakaa pakka ja asettakaa sekoitettu Mahdollinen maailma -korttipakka Mullistukset-laudalle siihen osoitetulle paikalle.

Palauttakaa sen jälkeen jokaiselle pelaajalle heidän viisi äänestysnappulaansa, jonka jälkeen olette valmiita äänestämään, mitkä mullistukset muokkaavat maailmaa tulevan kolmenkymmenen vuoden aikana.

Lukekaa seuraava teksti:

”Seuraavaksi matkustamme tulevaisuuteen ja pysähdyimme viiteen merkittävään vuoteen ja tapah-tumiin, jotka noina vuosina mullistavat maailman. Aloitamme hyppäämällä kuusi vuotta tulevaisuuteen, vuoteen 2028...”

Äänestyksen säännöt: Mullistus-äänestys koostuu viidestä eri äänestyksestä, joiden aikana tehdään matka nykypäivästä vuoteen 2052 ja päätetään mitkä Mullistukset toteutuvat Mahdollisessa maailmassa.

1. Mahdollinen maailma -korttipakasta nostetaan kerrallaan kaksi korttia, jotka asetetaan kaikkien nähtäväksi pelipöydälle.
2. Valitkaa aloittaja nopalla. Voittanut pelaaja aloittaa äänestyksen äänestämällä valitsemaansa Mullistusta tai jättämällä äänensä käyttämättä.
3. Äänestysvuoro siirtyy hänestä katsoen vasemmalla istuvalle pelaajalle, joka tekee samoin. Näin jatketaan, kunnes jokainen on äänestänyt.
4. Kun jokainen on äänestänyt, on pelaajilla vielä mahdollisuus pyrkiä vaikuttamaan äänestyksen tulokseen käyttämällä ylimääräisiä äänestysnappuloita. Ylimääräisiä äänestysnappuloita voi käyttää niin monta kuin haluaa, mutta se tarkoittaa samalla, ettei pysty vaikuttamaan myöhempään äänestykseen.
5. Kun lopputulokseen on päästy, eikä kukaan halua tai voi enää vaikuttaa äänestykseen, asetetaan enemmän ääniä saanut Mullistus-kortti Mullistuslaudalle ruutuun **Vuosi 2028**. Nyt olette päättäneet, että tämä kyseinen Mullistus tapahtuu vuonna 2028. Äänestyksen hävinnyt kortti siirretään syrjään.
6. Tämän jälkeen nostetaan Mahdolliset maailmat -korttipakasta seuraavat kaksi Mullistusta. Äänestys siirtyy nuolen mukaan Mullistus-laudalla vuoteen 2035 ja toistetaan äänestys niin, että aloitusvuoro siirtyy yhden henkilön vasemmalle.
7. Äänestysprosessia jatketaan, kunnes on päästy vuoteen 2052 ja on äänestetty, mitkä viisi Mullistusta toteutuvat Mahdollisessa maailmassa.

Huom. Pelaajilla on yhteensä viisi äänestysnappulaa käytettävänä koko viisikierron äänestyksen aikana. Kun nappulalla on äänestänyt, poistetaan se pelistä. Pelaajan on sallittua käyttää yhteen äänestykseen niin monta äänestysnappulaa kuin haluaa, mutta se tarkoittaa, että hän joutuu jättämään jonkun myöhemmän äänestyksen välistä.

Pelaaja voi myös tietoisesti valita jättävänsä välistä äänestyksen, jos häntä ei esimerkiksi kiinnostakaan äänestyksessä olevat Mullistukset. Tällöin hänelle säästyy nappuloita myöhempää äänestystä varten. Näin ollen pelaajat voivat taktikoida ja päästä vaikuttamaan niihin seikkoihin, jotka kiinnostavat juuri itseä eniten.

Sääntöjen puitteissa on mahdollista, että yksittäisen vuoden äänestys päättyy ensimmäisen pelaajan ääneen tai, että kaikki äänestysnappulat käytetään ensimmäisen äänestyksen aikana. Jos äänestys päättyy tasapeliin tai jos kaikki pelaajat ovat käyttäneet äänestysnappulansa ennen kuin on päästy vuoteen 2052, käyttäkää aiemmin esiteltyä **Selvitys-äänestystä**, jotta voitte päättää, kumpi Mullistuksista kunkin vuoden kohdalla toteutuu.

Kun äänestys on valmis, on valittu ne Muutosvoimat ja Mullistukset, joista rakentuu pelin Mahdollinen maailma.

Hahmonluonti

Hän seiso i peilin edessä. Peili kertoi tämän päivän terveystietojen: rauta hieman alhaalla ja c-vitamiinia edelleen depot-muodossa. Suositus maaseudulle ja metsään hakeutumisesta vahva. Silmien alla kevyet varjot, yllä älyvaatteet, jotka korjasivat asentovirhettä lantiossa.

Hänellä oli tänään syntymäpäivä, 110 vuotta.

Peili muisti onnitella: "Hyvää syntymäpäivää! Kehosi on 30-vuotiaan kunnossa, mielesi 114-vuotiaan. Työkykysi on 98 %. Onnea päivään!"

Mahdolliset maailmat -peli sijoittuu kuvitteelliseen tulevaisuuden maailmaan, jonka pelaajat ja pelinohjaajat luovat. Pelin alussa päätetään yhdessä, mitkä järjestyvät mullistukset ovat muuttaneet maailmaa radikaalilla tavalla.

Peli seuraa Feeniks-yksikön Tarkastajia (pelaajien hahmot), joiden tehtävänä on tutkia Suomen syrjäseuduille sulkeutuneita yhteisöjä, joita pelissä kutsutaan Kapseleiksi. Pahimpina vuosina Kapselit eristäytyivät, ja sulkeutuivat muulta yhteiskunnalta sekä sen haasteilta ja kehitykseltä.

Tässä luvussa käydään läpi pelihahmojen eli Feeniks-yksikön Tarkastajien luominen.

1. Hahmojen rakentaminen pelipedagogisena menetelmänä

Hahmojen rakentaminen ja erilaiset hahmojen kautta tehtävät harjoitukset ovat hyvä keino tulevaisuuden tarkasteluun toisen henkilön näkökulmasta. Hahmot helpottavat usein näkökulmien ja ajatusten avaamista. Hahmot ovat fiktiivisiä ja siksi ne osaavat asioita, joita emme voisi kuvitellaan tekemämme. Tästä syystä hahmojen kehittyminen, oppiminen ja muuttuminen voivat olla myös paljon nopeampaa fiktiivisessä maailmassa kuin oma oppimisemme ja kehittymisemme todellisessa maailmassa.

Hahmojen kanssa työskentely kehittää osallistujien taitoja monipuolisesti. Hahmotyöskentelyssä kehittyä muun muassa kommunikointi, henkilökohtaiset ja sosiaaliset arvot ja taidot, luova ja kriittinen ajattelu, itsenäinen opiskelu, kyky empatiaan ja kyky ajatella itseään osana yhteisöjä ja yhteiskuntaa.

Mahdolliset maailmat -oppaassa hahmojen rakentaminen, suunnittelu ja kehittäminen tapahtuvat pitkälti mielikuvituksen ja keskustelujen pohjalta. Jos peliryhmä haluaa, voi hahmojen rakentamista laajentaa toiminnallisemmaksi kehollisilla harjoituksilla, joissa hahmot

muuttuvat fyysisiksi ja heräävät eloon.

Tämän oppaan tavoitteena on tarjota matalan kynnyksen harjoituksia ja sovelluksia, joilla hahmotyöskentelyn voi aloittaa aiemmasta kokemuksesta riippumatta.

2. Feeniks-yksikkö

Mullistuneessa maailmassa on viranomaisvalta läsnä vain merkittävässä asutuskeskuksissa, kun taas maaseutu ja syrjäseudut ovat edelleen hallitsematonta raja-aluetta: siellä jokainen joutuu pärjäämään omillaan.

Feeniks-yksikkö on viranomaisvallan perustama uusi huippuyksikkö, jonka tehtävänä on tutkia muuttunutta maailmaa. Yksikön tavoitteena on etsiä erämaasta löytyviä "Kapseleita" eli pieniä eristäytyneitä yhteisöjä ja selvittää niiden tilanne. Jos yhteisöillä on akuutteja ongelmia, on Feeniks-yksikön Tarkastajien tehtävänä yrittää ratkaista ne.

Feeniks-yksikkö toimii pelaajien tehtävänantajana ja tiedonlähteenä. Lisää tietoa Feeniks-yksiköstä ja sen pelillisistä rakenteista löydät Kapselit luvusta.

3. Hahmonluonti

Hahmonluonti on keskeinen osa roolipelaamista. Hahmonluonti koostuu kahdesta vaiheesta:

- 1) Hahmoluokan valitseminen
- 2) oman hahmon erityispiirteiden, persoonallisuuden ja taustatarinan keksiminen.

Hahmo, joka *Mahdolliset maailmat* -pelissä rakennetaan, koostuu sekä hahmoluokkaan kuuluvista ennalta määrätystä vahvuuksista että pelaajan mielikuvituksen avulla rakentamasta kuvitteellisesta persoonasta.

Hahmoluokan valitseminen

Seuraavaksi on aika jakaa pelaajille hahmoluokat. Käsi-kirjan lopusta löytyy kymmenen erilaista hahmoluokkaa ja niiden hahmolomakkeet (liite 1.). Tulosta hahmolomakkeet mukaan ensimmäiselle pelikerralle. Pelinohjaajan kannattaa tulostaa itselleen oma muistilista (liite 4.), johon voi helposti kirjata tietoja pelaajien hahmoista. Halutessanne voi myös pelaajille tulostaa ja jakaa omat muistilistat (liite 3.), johon he voivat tehdä muistiinpanoja muiden pelaajien hahmoista tai maailmasta, jonka olette luoneet.

Kerro ryhmälle, että jokainen saa valita oman hahmoluokan. Käy sen jälkeen jokainen hahmoluokka ja niiden vahvuudet läpi yhdessä ryhmän kanssa. Anna pelaajien valita oma hahmonsä. Keskustelkaa ja sopikaa yhdessä niin, että kaikki saavat mieleisensä hahmon.

Oman hahmon erityispiirteet, persoonallisuus ja taustatarina

Kun hahmoluokat ovat valittu ja jaettu, on pelaajien aika luoda oma hahmo, eli herättää kuvitteellinen henkilö henkiin. Tämä tehdään vastaamalla hahmolomakkeessa oleviin kysymyksiin.

Hahmotiedot

Aloittakaa hahmonluonti aina vastaamalla Hahmotiedot kohdan kysymyksiin. Jättäkää toistaiseksi vastaamatta kysymyksiin, joissa lukee yhdessä täytettävä, eli "Ominaisuus" ja "Työporukan nimi".

Hahmon nimi

Hahmon nimi voi olla mikä vain nimi, jonka pelaaja haluaa hahmolleen valita, oikeita ja vääriä vastauksia ei ole. Jos pelaajalla on vaikeaa valita nimeä voi hän käyttää alla olevaa luetteloa apuna ja inspiraationa.

Valitse tästä tai heitä kuusisivuisella nopalla:

1. Hahmolla on tulevaisuuden slangista syntynyt nimi. Hahmon nimi on jokin nykyaikainen sana kirjoitettuna väärinpäin.
2. Hahmolla on jokin ominaisuus hänen ulkonäkönsään tai persoonassaan, joka kuvastaa häntä hyvin. Häntä kutsutaan tällä nimellä.
3. Hahmon nimi liittyy kuin sattumalta jotenkin hänen tulevaan työhönsä Feeniks-yksikössä.
4. Hahmon nimi koostuu numeroista tai merkeistä.
5. Hahmolla on roolipelaajan toinen nimi.
6. Hahmon nimi on harvinaisesta kielestä, jota ei puhu enää kukaan.

Ikä

Hahmon iän voi merkitä kahdella tavalla:

- numeraalisesti tai
- ilmoittamalla hahmon olevan juniori, ammattilainen tai veteraani.

Sukupuoli

Sukupuolta valittaessa kaikki vastaukset käyvät. Valinta voi olla toisille pelaajille merkittävämpi kuin toisille. Mahdolliset maailmat -peli sijoittuu tulevaisuuteen, jossa sukupuoli ei välttämättä määrity samalla tavalla kuin tällä hetkellä omassa ajassamme.

Erityinen piirre

Tähän pelaajat voivat kirjata hahmon erityispiirteitä tai -tapoja. Kohtaan kelpaa mikä vain tieto, joka tekee hahmosta omanlaisensa ja kertoo tästä jotain. Jos pelaajalla on vaikeaa keksiä erityistä piirrettä hahmolleen, hän voi käyttää alla olevaa luetteloa apuna ja inspiraationa.

Valitse tästä tai heitä kuusisivuisella nopalla:

1. Hahmo kantaa mukanaan hänen lapsuutensa tärkeintä esinettä. Mikä esine on?
2. Hahmo puhuu jollain tietyllä aksentilla tai murteella. Miltä hän kuulostaa?
3. Hahmolla on omituinen tapa kätellä ihmisiä, kun hän tapaa heidät ensimmäistä kertaa. Minkälainen tapa?
4. Hahmolla on erityinen tapa pukeutua. Minkälainen?
5. Hahmo on mestarillisen taitava jossakin. Missä?
6. Hahmolla on mukanaan jokin pieni eläin tai olento, joka seuraa tätä, minne hän ikinä kulkeekaan. Mikä?

Taustatiedot

Jatkakaa hahmon luontia täyttämällä Taustatiedot-kohta.

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Seuraavaksi pelaajat keksivät, mistä heidän hahmonsä ovat kotoisin. Kun haluttu kotiseutu on tiedossa, pelaaja miettii, miten äänestyksessä valitut Mullistukset ovat vaikuttaneet hahmon kotiseutuun.

Jos pelaajalla on vaikeaa valita kotiseutua hahmolleen voi hän käyttää alla olevaa luetteloa apuna ja inspiraationa.

Valitse tästä tai heitä kuusisivuisella nopalla:

1. Hahmo on kotoisin Suomesta.
2. Hahmo on kotoisin muualta Euroopasta.
3. Hahmo on kotoisin Euroopan ulkopuolelta.
4. Hahmo on kotoisin täysin uudesta valtiosta, jota ei vielä ole olemassa.
5. Hahmo on kotoisin vieraasta galaksista.
6. Hahmo on kloonattu eikä ole kotoisin varsinaisesti mistään.

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Pelaajat keksivät, keitä läheisiä omalla hahmolla on. Kun tämä on tehty, pelaaja miettii, miten äänestyksessä valitut Mullistukset ovat vaikuttaneet läheisten elämään.

Jos pelaajalla on vaikeaa valita, keitä hahmon läheiset voisivat olla voi hän käyttää alla olevaa luetteloa apuna ja inspiraationa.

Valitse tästä tai heitä kuusisivuisella nopalla:

1. Hahmolla on perhe ja läheisiä.
2. Hahmolla on kotieläimiä, mutta ei muuta perhettä tai läheisiä.
3. Hahmo on elänyt erakkona, eikä hänellä ole läheisiä tai hän ei tunne perhettään.
4. Hahmo on kokenut jonkin tragedian perheeseensä liittyen.
5. Hahmon läheisimmät ihmiset ovat hänen ystävänsä.
6. Hahmo on osa tiivistä yhteisöä, jonka kaikki jäsenet ovat hänelle läheisiä.

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Pelaajat keksivät, mitä heidän hahmonsa tekivät ennen kuin heistä tuli Feeniks-yksikön Tarkastajia. Jos pelaajalla on vaikeaa päättää mitä hahmot tekivät, voi hän käyttää alla olevaa luetteloa apuna ja inspiraationa.

Valitse tästä tai heitä kuusisivuisella nopalla:

1. Hahmo teki jotain, josta on hyötyä hänen nykyisessä työssään Feeniks-yksikössä.
2. Hahmo teki jotain vaarallista ja jännittävää.
3. Hahmo eleli hiljaiseloa. Hän joutui jonkin väärinkäsityksen tai vahingon seurauksena töihin Feeniks-yksikköön.
4. Hahmo on elänyt elämänsä tavalla, joka ei ole vielä nykymaailmassa mahdollista.
5. Hahmo oli jollain tavalla onneton tai tyytymätön elämässään, kunnes hän pääsi töihin Feeniks-yksikköön.
6. Hahmo herätettiin horroskapselista töihin Feeniks-yksikköön.

Yhdessä täytettävät

Ominaisuus

Pelissä on kahdeksan eri ominaisuutta, jotka tuovat lisäväriä hahmoihin. Pelaajat voivat keskustella niistä ja päättää keskenään, kuka ottaa minkäkin. Ominaisuus antaa joko +1 bonuksen tai -1 haitan siihen liittyviin heittoihin, tilanteen mukaan. Kun päätös on tehty kirjaaavat pelaajat ominaisuuden hahmolomakkeelleen, sekä kuvauksen tilanteista, jotka antavat bonuksen ja haitan.

Kiivas: Olet äkkipikainen, nopealiikkeinen ja päättäväinen. Saat +1 bonuksen tilanteissa, jotka vaativat napakkaa reagointia ja jämää mielpiteistäsi kiinni pitämistä. Saat -1 haitan silloin, kun tilanne vaatisi lempeää otetta.

Uhrautuva: Olet aina vapaaehtoisuudessa oli kyseessä sitten vessan siivoaminen tai hengenvaarallinen tehtävä. Sinusta on luonnollista, että ikävät tehtävät lankeavat sinulle. Saat +1 bonukset uhrautuessasi. Saat -1 haitan silloin, kun marttyyrimainen asenne haittaa tilannetta.

Antelias: Annat aina omastasi, oli kyse sitten ruuasta, rahasta tai ajasta. Tarjoat kierroksia ja lainaat rahaa kavereillesi. Saat +1 bonuksen tilanteissa, joissa joudut itse pyytämään muilta jotain. Saat -1 haitan, jos joudut kieltämään muilta jotain mitä he haluavat.

Sotkeutuu muiden asioihin: Mestaroit mielelläsi muiden asioita, oli kyseessä sitten heidän uravalintansa, rakkauselämänsä tai ajotyyhinsä. Saat +1 bonuksen sääteäessäsi muiden asioita ja -1 haitan yrittäessäsi hoitaa omia henkilökohtaisia asioitasi.

Peloton: Voisi sanoa, että sinulla on huono itsesuojeluvaisto, mutta itse ajattelet mieluummin olevasi kylmähermoinen. Saat +1 bonuksen tilanteissa, jotka ovat henkilökohtaisesti, välittömästi vaarallisia. Saat -1 haitan silloin, kun tilanteessa vaadittiin varovaisuutta.

Idealisti: Näet mielessäsi kuvajaisen paremmasta maailmasta ja näet polun, jota pitkin sinne kuljetaan. Uskot ihmisten hyvyyteen ja perimmäiseen kunnollisuuteen. Saat +1 bonuksen motivoituneena ihmisiä ja vakuuttaessaan heitä paremmasta tulevaisuudesta. Saat -1 haitan aina kun liika naivius on pahasta.

Empaattinen: Elät vahvasti mukana muiden ihmisten tunteissa ja tilanteissa. Se auttaa sinua ymmärtämään heidän olosuhteitaan, minkä vuoksi saat +1 bonuksen aina vedotessasi muiden tunteisiin. Saat -1 haitan tilanteissa, joissa ei ole eduksi eläytyä liikaa, esimerkiksi kapselissa asuvien kummajaisten yrittäessä ylipuhua sinua johonkin outoon toimintaan.

Nokkela: Sinulla on supliikki hallussa ja keksit helposti hauskoja juttuja. Se auttaa silloin, kun pitää päästä nopeasti mukaan porukkaan. Tällaisissa tilanteissa saat +1 bonuksen. Valitettavasti huumorintajusi kuplii esiin paikoin myös silloin, kun ei pitäisi. Vakavissa sosiaalisissa tilanteissa saat -1 haitan.

Erikoisjoukon nimi

Pelaajat muodostavat keskenään yhden Feeniks-yksikön erikoisjoukon eli ovat käytännössä työporukka tai tiimi. Ideoikaa yhdessä nimi tälle erikoisjoukolle. Samalla on hyvä hetki miettiä tuntevatko hahmot toisensa ja kuinka pitkään he ovat työskennelleet Feeniks-yksikössä.

Milloin hahmorakentaminen on valmista?

Hahmot toimivat hyvänä työkaluna tulevaisuuden ja erilaisten mahdollisten maailmojen tutkimiseen. Samalla niihin liittyy leikillinen ajatus uuden oppimisesta ja muuttumisesta. Hahmojen kehittyminen ja muuttuminen on osa leikkiä, ja siksi hahmot eivät koskaan ole oikeasti valmiita. Hahmoihin, kuten ihmisiinkin perustuu sama ymmärrys ikuisesta oppimisesta. Siksi kannustammekin jokaisella peli- tai toimintakerralla sisällyttämään ohjaamiseen jonkin hahmoa syventävän aloituksen tai sisällön. Edellä olevia taustatietoja voi jakaa eri kerroille tai vastaavia voi helposti keksiä lisää.

On hyvin tavallista, että kun hahmot alkavat teemmään asioita ja toimimaan ryhmässä niin hahmon luoja oppii omasta hahmostaan uusia asioita. Hahmo kehittyy ja hahmojen empatiaa lisäävät ulottuvuudet perustuvat myös tähän. On hyvä muistuttaa pelaajia, että hahmot kehittyvät loputtomiin eikä niiden osaaminen ja oppiminen ole välttämättä samalla lailla sidottu inhimillisiin tapoihin omaksua uusia taitoja tai tapoja.

Apuja hahmonrakentamiseen

Joitain pelaajia voi hyödyttää hahmonrakentaminen erilaisilla visuaalisilla menetelmillä tai digitaalisia apuvälineitä hyödyntäen. Alla hyödyllisiä verkkosivustoja hahmonrakentamiseen (englanniksi):

Nimigeneraattori:

<https://www.fantasynamemeGenerators.com/>

Hahmon taustatarinageneraattori:

<https://www.fantasynamemeGenerators.com/backstory-descriptions.php>

[https://springhole.net/](https://springhole.net/writing_roleplaying_randomators/backstory-idea.htm)

[writing_roleplaying_randomators/backstory-idea.htm](https://springhole.net/writing_roleplaying_randomators/backstory-idea.htm)

Hahmon ulkonäkögeneraattori (huom. vain binääriset vaihtoehdot):

<https://charactercreator.org/>

Persoonallisuusgeneraattori:

<https://www.rangen.co.uk/chars/pergen.php>

4. Tarkastajien konferenssi

Kun olette luoneet hahmot, on aika esitellä ne koko ryhmälle. Hyvä tapa esitellä hahmot on järjestää Tarkastajien konferenssi, jossa pelaajat tutustuvat sekä omaan että muiden hahmoihin. Jokaisella hahmoluokalla on hahmolomakkeeseen kirjattuna kaksi tutkimuskysymystä. Käykää niistä ensimmäinen hahmoluokkakohmainen pohdintakysymys läpi Tarkastajien konferenssin aikana. Näiden pohdintakysymysten avulla syvenee ymmärrys yhteisesti luodusta maailmasta. Tarkastajien konferenssin voi toteuttaa joko

1. roolipelattuna kohtauksena, jonka aikana hahmot tapaavat Feeniks-yksikössä järjestettävässä konferenssissa TAI
2. vapaamuotoisena keskusteluna pelaajien kesken.

Tarkastajien konferenssin rakenne:

1. Hahmojen esittely

Jokainen pelaaja kertoo ja kuvailee, minkälaisen hahmon on luonut. Käykää läpi hahmolomakkeen jokainen kohta vapaamuotoisella tavalla.

2. Hahmoluokkakohmainen pohdintakysymys

Jokaisella hahmoluokalla on uniikki pohdintakysymys, joka löytyy hahmolomakkeen yläosista. Käykää nämä yksi kerrallaan läpi, keskustelkaa aiheesta ja miettikää yhdessä vastauksia kysymykseen. Asiaankuuluvalla pelaajalla on lopullinen päätäntävalta siitä, mikä on totta juuri omaan kysymykseen liittyen, ja hän kirjaa vastaukset hahmolomakkeelle.

Kun olette käyneet jokaisen pohdintakysymyksen läpi, on Tarkastajien konferenssi päättynyt ja olette valmiita etenemään itse pelattavan materiaalin pariin.

Kapselit ja Feeniks-yksikkö

Tästä luvusta löydät Mahdolliset maailmat -pelin Kapselit eli varsinaiset pelitilanteet, sekä Feeniks-yksikön päämajaan sijoittuvat aloitus-, väli- ja päätöskohtaukset.

Mikä on Kapseli?

Mahdolliset maailmat -pelissä "Kapseli" tarkoittaa suljettua yhteisöä, joka on eristäytynyt yhteiskunnasta maailmassa tapahtuneiden mullistusten takia. Pelaajahahmot saapuvat tutkimaan Kapseleita ja selvittämään sen asukkaiden halukkuutta palata yhteiskuntaan.

Koko peli alkaa kohtauksesta **Tehtävänanto: Kapselin avaus**. Kohtauksen aikana pelaajat päättävät, mihin kolmesta Kapselista suuntaavat ensimmäisenä. Kun vierailu Kapseliin on tehty, pelaajat siirtyvät toiseen kohtaukseen eli Jälkipuintiin: **Selonteko kapselista**. Pelissä vuorotellaan Kapseleiden ja niiden jälkipuinnin välillä. Kun haluttu määrä Kapseleita on saatu käytyä läpi tai ryhmä haluaa lopettaa pelaamisen kokonaan, on hyvä käydä läpi vielä viimeinen kohtaus: **Päätös: Ura Feeniks-yksikössä loppuu**.

Tutkittavat Kapselit ovat **Muurahaisten koti, Leikkimökki** ja **Onnela**.

Kapselien järjestys, kohtaukset ja haastavuustaso

Kapselit voidaan pelata vapaavalintaisessa järjestyksessä. Muurahaisten koti on suunniteltu aloittelijoille ja toimii erityisen hyvin ensimmäisenä Kapselina. Se sisältää valmiiksi suunnitellun kaaren Kapselin tapahtumille, kirjoitettuja tekstejä, joiden avulla voidaan aloittaa ja ohjata kohtauksia, sekä ehdotuksia siitä, miten siirtyä kohtauksesta toiseen. Samoja oppeja ja konsteja voi Muurahaisten kodin pelattuaan soveltaa Leikkimökkiin ja Onnelaan. Leikkimökki ja Onnela sisältävät ehdotuksen pelin kaaresta ja joitakin kohtauksia, mutta jättävät paljon enemmän vapautta ja vastuuta pelinohjaajalle ja peliryhmälle hallita tapahtumien kulkua. Onnela on Kapseleista haastavin ja soveltuu parhaiten pelikemusta jo omaavalle peliryhmälle.

Ongelmanratkaisu Kapseleissa

Jokaisessa Kapselissa pelaajat kohtaavat ongelmia, joiden ratkaisemiseen hahmoluokat ovat suunniteltu. Ongelmat on kirjattu erikseen jokaiseen Kapseliin ja ovat joko suoraan yhteydessä saman nimiseen kohtaukseen tai pelinohjaajan sovellettavissa Kapselin tutkimisen aikana. Ongelmiin on merkitty ensisijainen hahmoluokka,

joka on erityisen hyvä kyseisen ongelman ratkaisemiseen. Leikkimökin ongelmiin on merkitty myös toissijainen hahmoluokka, joka saattaa olla ongelman ratkaisussa hyödyllinen. On kuitenkin tärkeä tiedostaa, että mikä vain hahmoluokka voi osallistua, tai ottaa vastuuta, minkä vain ongelman ratkaisemiseen. Joukossa on voimaa ja usein on hyötyä, että useat hahmot osallistuvat ongelman ratkaisemiseen!

Jokaisella hahmolla on merkittynä hahmolomakkeeseen oma tutkimuskysymys, joka auttaa heitä Kapseleiden tutkimisessa. Muistuta pelaajia tarpeen mukaan heidän oman hahmoluokkansa kysymyksestä ja anna kysymysten ohjata pelaajien tutkimuksia Kapseleissa.

Nopanheitto Kapseleissa

Tämä käsikirja antaa pelinohjaajalle ohjeita pelitilanteiden ohjaamiseen, mutta ei määrittele tarkasti yksittäisiä tilanteita, joissa noppaa täytyy heittää. Päätös on pelinohjaajan tai pelaajien vastuulla.

Perussääntönä voi kuitenkin pitää, että pelinohjaaja kannustaa pelaajia heittämään noppaa aina, kun vastassa on ongelma tai kiinnostava tilanne, jossa sekä onnistuminen että epäonnistuminen vievät tarinaa eteenpäin – esimerkiksi lukittu ovi tai henkilö, jolta tiedustellaan asioita. Noppien heittämisen ja siitä seuraavan onnistumisen tai epäonnistumisen myötä pelinohjaaja ja pelaajat kuvailevat yhdessä tilanteen etenemisen. Jos hahmo esimerkiksi yrittää avata ovea, joka on lukossa, pelaaja heittää noppaa ja nopan silmäluvut kertovat, onnistuuko hahmo avaamaan oven vai ei. Pelaaja kuvailee miltä tilanne näyttää ja pelinohjaaja kertoo, mitä onnistumisesta tai epäonnistumisesta seuraa.

Pelinohjaajan muistilista (liite 4.) auttaa sinua pelinohjaajana seuraamaan pelaajien nopanheittoa Kapseleissa ja varmistamaan, että kaikki varmasti saavat olla osana toimintaa. Kirjaa nopanheitot ylös rukseilla muistilistaan nähdäksesi miten tasaisesti ne pelaajien välillä jakautuvat.

Feeniks-yksikkö

Tehtävänanto: Kapselin avaus

Tämän kohtauksen on tarkoitus toimia aloituksena pelille. Sen aikana ryhmä saa ensimmäisen tehtävänannon, tutustuu Feeniks-yksikön toimintaohjeeseen sekä kohtaa ensimmäiset haasteet, matkalla ensimmäiseen Kapseliin.

Tätä kohtausta varten ryhmän tulee valita, mitä Kapselia ensimmäiseksi tutkitaan.

Tässä kohdassa on hyvä jakaa pelaajille Feeniks-yksikön Tarkastuslomake (liite 2.), sekä Pelaajan muistilista (liite 3.) jos pelaajat sellaisen toivovat.

Carita Pantterin tehtävänanto

Tämän kohtauksen aikana Feeniks-yksikön erikoisjoukkojen johtaja **Carita Pantteri** antaa pelaajien Tarkastaja-ryhmälle ensimmäisen tehtävän ja kertoo yksikön toimintaohjeet.

Carita Pantteri: androgyyni, tyylikkääseen univormuun pukeutunut, tiukka ja asiallinen Feeniks-yksikön Tarkastajajoukkojen johtaja. On toiminut Feeniks-yksikössä jo pitkään ja osaa asiansa. Häneltä pelaajat voivat kysyä mitä vain yksikköön tai sen toimintaan liittyen. Pantteri ei kuitenkaan salli pelleilyä ja on erityisen tiukka Feeniks-yksikön toimintaohjeiden seuraamisesta. Kapselien avaaminen ja yhteiskunnan tasapaino ovat hänelle kunnia-asia.

Feeniks-yksikön päämaja: päämajan maantieteellinen sijainti päätetään yhdessä. Lisäksi voitte miettiä, miltä siellä näyttää tai minkälainen rakennus on kyseessä. Käyttäkää valitsemianne mullistuksia avuksi ohjaamaan Feeniks-yksikköön tutustumista.

Päämajan sijainti:

Miltä se tai siellä näyttää:

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Seikkailumme alkaa Feeniks-yksikön päämajasta (kuvaile missä päämaja sijaitsee ja miltä se näyttää). Teidät on kutsuttu päämajaan, yhteen sen monista kokoushuoneista kuulemaan uusi tehtävänanto. Paikalla on koko teidän tiiminne. Juuri kun kaikki ovat asettuneet paikoilleen, rävähtävät ovet auki ja huoneeseen astuu Feeniks-yksikön Tarkastusjoukkojen johtaja Carita Pantteri. Carita Pantteri on keski-ikäinen naisoletettu, joka on pukeutunut tyylikkääseen Feeniks-yksikön univormuun ja näyttää tiukan ja asiallisen oloiselta. Hän astuu varmoin askelin teidän eteenne ja aloittaa tilan-neselostuksen.

"No niin! Te olette siis _____ (ryhmän itselleen keksimä nimi), hieno! Oletteko valmiita seuraavaan tehtäväänne?"

Ennen kuin annan teille lisätietoa tehtävästä, on äärimmäisen tärkeää, että kertaamme Feeniks-yksikön toimintaohjeet, jotka toki olette jo pitkän ja raskaan harjoituksenne aikana ulkoa oppineet. Eikö vain? Kertaus on kuitenkin kultaa:

Feeniks-yksikön toimintaohjeet:

1. Tarkastajan tehtävä on tutkia ja auttaa.
2. Tarkastajat ovat omillaan, kunnes ovat selvittäneet Tarkastuslomakkeen kaikki kohdat. Vasta sen jälkeen tehtävä on suoritettu.
3. Väkivallan käyttö on kielletty Kapselissa. Kapselit saattavat olla vaarallisia paikkoja, mutta Tarkastajat kokevat harvoin suoraa uhkaa asukkailta.

Onko kysymyksiä toimintaohjeisiin liittyen? (Anna pelaajien kysyä kysymyksiä ja vastaa niihin.)

Ja niin pääsemmekin Tarkastuslomakkeeseen, joka teille myös totta kai on tuttu. Se määrittelee ja auttaa teitä pitämään kirjaa tehtävästänne Kapselissa.

Tarkastuslomakkeen mukaan teidän tulee selvittää seuraavat seikat Kapselissa, jonne teidät tuota pikaa lähetämme:

1. Kuinka monta henkilöä Kapselissa asuu?
2. Onko Kapseli turvallinen asukkaille? Jos "Ei" niin mitkä seikat aiheuttavat vaaraa?
3. Onko Kapselin asukkailla akuutteja ongelmia? Jos "Kyllä", mitkä ovat ongelmat ja ratkaisut niihin?
4. Haluavatko Kapselin asukkaat liittyä osaksi yhteiskuntaa vai jatkaa erillisenä yhteisönä?
5. Mitä jatkotoimenpiteitä Kapselin avaaminen tai sulkeminen vaatii?

Onko kysymyksiä Tarkastuslomakkeeseen liittyen? (anna pelaajien kysyä kysymyksiä)

No niin, siten pääsemmekin teidän seuraavaan tehtäväänne.

Se kulkee koodinimellä: _____ (Valitsemanne Kapseli, esim. Muurahaisten koti).

Tämän tiedämme Kapselista. (Lue valitsemanne Kapselin esittelyteksti.)

Onko teillä kysymyksiä Kapseliin liittyen? (Anna pelaajien kysyä kysymyksiä ja vastaa niihin.)

No niin! Olemme valmiita ja te voitte lähteä matkaan. Feeniks-yksikkö luottaa 100-prosenttisesti Tarkastajiinsa. Teidän vastuullanne on palauttaa järjestys Suomeen – Kapseli kerrallaan. Olkaa luottamuksemme arvoisia."

Carita Pantteri poistuu huoneesta, ja ryhmä on valmis lähtemään ensimmäiselle tehtävälle.

Matka ensimmäiselle Kapselille

Tämän kohtauksen aikana ryhmä matkustaa ensimmäiselle valitsemallemme Kapselille. Se tarjoaa ensimmäisen mahdollisuuden pelaajille tutustua hahmoihinsa, muiden pelaajien hahmoihin ja roolipelaamiseen ryhmässä. Se tarjoaa myös ensimmäisen konkreettisen ongelman-ratkaisutilanteen, josta pelaajien täytyy selvittää.

Kohtaus: Tunnelmia matkalla

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Te olette nyt matkanneet monta tuntia Feeniks-yksikön päämajasta kohti (Kapselia) eli ensimmäistä tehtävääne. Matkaa on vielä jonkin verran jäljellä. Nyt kiinnostaaakin kuulla:

- Mikä tunnelma on ollut kulkuvälineessä?
- Mistä hahmonne ovat jutelleet keskenään?
- Mitä hahmosi ajattelee tai tuntee? Onko hän esimerkiksi hermostunut tai innostunut?"

Tässä kohtaa on hyvä ensimmäistä kertaa heittää pallo pelaajille, ja antaa heidän vastata jokainen vuorollaan kysymyksiin tai roolipelata kohtaus kulkuvälineessä yksin tai yhdessä muiden kanssa. Pidä huolta, että jokainen pelaajista pääsee vastaamaan jotain. Kun kaikki ovat vastanneet, voitte siirtyä eteenpäin.

Kohtaus: Tielle kaatunut puu

Seuraavaksi voit kuvailla ryhmälle, miltä ympäristö näyttää, kun he alkavat lähestyä Kapselia. Kunkin Kapselin kuvauksessa kerrotaan, mihin ne maantieteellisesti sijoittuvat ja millaista ympäristö niiden lähellä on, joten käytä tätä tietoa hyväksesi. Lisäksi voit käydä läpi ryhmäsi valitsemat Mullistukset ja pohtia, näkyisikö niiden vaikutus jollain tapaa ympäristössä. Käytä tätä keinona värittää maailmaa ja tehdä pelaajien valinnoista "totta" maailmassa, jonka olette rakentaneet.

Kertaus:

- Kuvaile Kapselin maantieteellinen sijainti ja sen lähiympäristö
- Kuvaile Mullistuksien vaikutukset jollain tavalla ympäristössä

Kun olet luonut tunnelmaa kuvailemalla ympäristöä, on aika esitellä pelaajille ensimmäinen konkreettinen ongelma: matkanteko tyssää tielle kaatuneeseen puuhun. Puun kaatumiselle voit löytää syyn:

- 1) Mullistuksista, eli esimerkiksi äärisääilmiöiden yleistyemisestä. Voit vaikkapa kuvailla äkillisen myrskyn, joka maaston läpi kulkee ja luoda jännittävää tunnelmaa myrskyn keskelle joutuneille hahmoille TAI
- 2) alleviivaamalla Kapselin eristäytyneisyyttä ja sulkeutuneisuutta: Kapseli on niin erillään muusta maailmasta, että tie on ehtinyt ränsistyä täysin ja lahonneet puunrungot ovat vaaraksi tiellä kulkijoille.

Kun olet kuvaillut tilanteen, on aika kysyä pelaajilta, miten he toimivat tämän ongelman ratkaisemiseksi.

"Teillä on vielä vähän matkaa kuljettavana Kapselille mutta tielle kaatunut puu estää matkan jatkumisen. Mitä te teette?"

Kertaus:

1. Valitse tapa, jolla esittelet syyn, minkä takia puu saattaisi kaatua tielle. Luo tunnelmaa tai jännitystä sen kautta.
2. Kerro, että matkanteko ei onnistu. Ongelma pitää ratkaista: kaatuneen puun ongelma on tavalla tai toisella ratkaistava.

Ratkaisu:

Ongelmaan ei ole yhtä oikeaa ratkaisua. Tämä on roolipeleille ominaista ja tärkeä oppi pelinohjaajalle sisäistettäväksi. Kun kysyt pelaajilta "Mitä te teette?" et voi tietää, mitä he vastaavat tai millä keinoin he aikovat yrittää ongelmaa ratkaista. Tehtäväsi ei ole rajoittaa pelaajien luovia ratkaisuja, vaan pyrkiä soveltamaan niitä pelin maailmaan ja sääntöihin.

Jos pelaajat tekevät ratkaisuehdotuksen tai kysyvät, voivatko he kokeilla jotain, pyri aina sanomaan "kyllä". Mieti sen jälkeen heidän kanssaan, miltä se maailmassa näyttää ja anna heidän heittää noppaa, jotta voidaan selvittää, onnistuuko ratkaisuyritys vai ei.

Anna pelaajien ehdotusten ja niistä koituvien onnistuneiden tai epäonnistuneiden napanheittojen johdattaa peliä eteenpäin – näin pelaajat tuntevat voivansa toimia pelin maailmassa ja vaikuttaa peliin.

Esimerkkejä tavoista, joilla kyseinen kohtaus voi ratketa:

- Puunrungon voi yksinkertaisesti yrittää nostaa tieltä pois. Kuka vaan hahmoista voi sitä yrittää, mutta monien hahmoluokkien (Biorobotti, Kodinrakentaja) erikoiskyky voisi olla hyödyksi kyseisessä tilanteessa. Myös hahmon ominaisuuden mukaisesti toimiminen (esimerkiksi uhrautuva) antaa tilanteeseen apua. Jos monet hahmot haluavat yhdessä yrittää ratkaista ongelman, saavat he vuorostaan Auttamis-bonus (+1 heittoon).
- Pelaajat saattavat haluta jatkaa matkaa jalan. Tässä tapauksessa voi olla kiinnostavaa miettiä, onko Kapselin läheisessä ympäristössä joitain villieläimiä, jotka saattaisivat olla ryhmälle vaaraksi. Jos päätät, että ryhmä kohtaa jonkin villieläimen voi joidenkin hahmoluokkien (esim. Naturoarkeologi, Levonturvaaja) erikoiskyvyistä olla apua kyseisessä tilanteessa.

Aloituskohtaus päättyy, kun pelaajat ratkaisevat kyseisen ongelman ja saapuvat Kapselille. Jokainen pelaaja tuskin ehtii heittää noppaa aloituskohtauksen aikana, mutta on tärkeää, että kaikilta on vähintään kysytty, miten heidän hahmonsensa kyseisessä tilanteessa toimii. Muista merkitä pelaajien heitot pelinohjaajan lomakkeeseen, jonka avulla sinun on helpompi ohjata heitovuoroja tasaisesti kaikille.

Nyt olette valmiita siirtymään valitsemanne Kapselin äärelle ja jatkamaan seikkailua.

Jälkipuinti: Selonteko Kapselista

Jokaisen Kapselin jälkeen hahmoista koostuva tiimi palaa Feeniks-yksikön päämajaan tekemään selonteon Feeniks-yksikön erikoisjoukkojen johtaja Carita Pantterille. Caritan kautta pelinohjaaja voi arvioida pelaajien suoritusta Kapselin tutkimisessa.

Carita Pantteri on tarkka, systemaattinen ja järjestelmällinen hahmo, mutta hänellä on myös historia ja menneisyys maailmassa, josta Kapselit häntä muistuttavat. Pantteri liikuttuu ehkä jopa hieman sopimattoman paljon kuulleessaan tarinoita Kapselista. Pelinohjaajana voit päättää miten tämä ilmenee tai miten kerrot pelaajille Pantterin inhimillisistä puolista. Pelinohjaajana voit myös miettiä Pantterille taustatarinan ja kertoa sen pelaajille.

1. Tarkastuslomakkeen läpikäynti

Tehtävä Kapselissa on päättynyt ja Carita Pantteri kutsuu tiimin takaisin päämajaan antamaan selonteon. Carita pyytää roolihahmoja esittelemään tarkastuslomakkeen ja käymään siinä olevat yksityiskohdat läpi.

Kun käynte Kapselin tapahtumia ja pelaajien toimia yhdessä läpi **on tärkeää painottaa ja juhlia pelaajien onnistumisia ja luovia ratkaisuja**. Carita ylistää vuolaasti pelaajien hahmoja ja liikuttuu kyyneliin, kun kuulee onnistumisista.

Jos pelinohjaajana vuorostaan koet, että pelaajien toimissa olisi kehittymisen varaa (jos esimerkiksi Feeniks-yksikön toimintaohjetta on selkeästi rikottu tavalla), voit huomauttaa heille näistä tilanteista tai toimintatavoista, ja muistuttaa heitä Feeniks-yksikön toimintaohjeista. Voitte yhdessä miettiä miten jatkossa voisi toimia toisin.

2. Onnistumiset ja haasteet

Tarkastuslomakkeen läpikäynnin lisäksi haastattelee Carita hahmoja heidän onnistumisistaan ja haasteistaan. Haastattelussa voi käyttää seuraavia, roolihahmoa koskevia kysymyksiä.

- Missä roolihahmosi onnistui tänään?
- Tapahtuiko roolihahmollesi jotain ikävää?
- Tapahtuiko jotain, mikä muutti roolihahmoasi pysyvästi?
- Jäikö jokin kohtaaminen erityisesti roolihahmosi mieleen?
- Mitä roolihahmosi ajattelee Kapselista? Entä ihmisistä, jotka asuvat Kapselissa?
- Tuntuuko jokin roolihahmostasi epämuikavalta?
- Tekikö roolihahmosi jotain, mikä yllätti sinut?
- Mitä roolihahmosi ajattelee muista roolihahmoista? Onko hahmollasi joku, jonka kanssa hän tulee toimeen hyvin? Entä joku, jonka kanssa hän tulee toimeen hieman huonommin?
- Mitä opitte tiiminä?
- Mikä onnistui ja mikä epäonnistui?

Anna tiimillesi arvosana 4–10, perustele vastauksesi!

Päätös: Ura Feeniks-yksikössä loppuu

Mahdolliset maailmat -peli on hyvä lopettaa niin, että jonkin Kapselin ongelmat on saatu ratkaistua ja Jälkipuinti Feeniks-yksikön päämajassa on pidetty. Voitte yhdessä miettiä mihin hahmot suuntaavat työuransa jälkeen ja minkälaisiin tehtäviin he sijoittuvat. Pohtikaa yhdessä seuraavaa:

- Minkälaisia taitoja hahmosi oppi Feeniks-uransa aikana?
- Minkälainen tulevaisuus hahmollasi on? Pyrkikää konkretiaan: perhetilanne, työtilanne, missä asuu ja mistä on kiinnostunut?
- Minkälaiden ihmisten kanssa hahmosi aikoo tulevaisuudessa työskennellä?
- Miten Feeniks-yksikkö muistaa uransa lopettavia Tarkastajiaan?

Feeniks-yksikkö kehittää jatkuvasti tapoja kunnioittaa omia työntekijöitään. Mikä teidän hahmojenne mielestä olisi hyvä tapa osoittaa kunnioitusta? Miten itse haluaisitte tulla huomatuksi työssäs?

KAPSELI:

MUURAHAISTEN KOTI



Muurahaisten koti sopii *Mahdolliset maailmat* -pelin Kapseleista parhaiten aloitteleville ryhmille. Se sisältää valmiiksi suunnitellun kaaren Kapselin tapahtumille, kirjoitettuja tekstejä, joiden avulla aloittaa ja ohjata kohtauksia sekä ehdotuksia siitä, miten siirtyä kohtauksesta toiseen.

Tästä luvusta pelinohjaaja löytää taustatietoa, joka auttaa kuvailemaan Kapselia pelaajille, ja ohjeet miten materiaalia sovelletaan pelin aikana. Lopussa esitettävä kaari ja kohtaukset ovat ehdotus, miten Kapselin voi pelata, mutta järjestystä voi vaihtaa vapaasti ja soveltaa omaan pelikokemukseen sopivaksi.

Esittely pelaajille

Luettavaksi esimerkiksi Feeniks-yksikön tehtävänannon yhteydessä:

"Kapseli, koodinimellä: Muurahaisten koti, on tietäkösemme Itä-Suomessa sijaitsevaan hylättyyn ydinjätteen säilytyspaikkaan asettautunut yhteisö. Kapseli on ollut pitkän aikaa eristettynä, emmekä ole tiedneet sen olemassaolosta ennen kuin saimme yllättävän yhteydenoton keskeltä Kainuun erämaata. Emme tiedä kuka yhteydenoton teki, mutta saamassamme viestissä luki, että "yhteisön selviytyminen on vaakalaudalla", että "yhteisö tukahduttaa ongelmansa unholaan" ja että "ulkomaailman apu on välttämätöntä". Teidän tehtävänä on mennä tutkimaan ja selvittämään, mikä Muurahaisten kodissa mättää."

Taustatietoa pelinohjaajalle

Pelinohjaajan ei tarvitse opetella tätä tietoa ulkoa tai kertoa pelaajille, tärkeintä on sisällön omaksuminen pelin ohjaamista varten.

Taustatieto jakautuu kolmeen osaan:

1. Yleinen kuvaus
2. Pelinohjaajan hahmot
3. Kapselissa ilmenevät ongelmat

Yleinen kuvaus

Kuvailu: Muurahaisten koti on Itä-Suomessa sijaitsevaan hylättyyn ydinjätteen säilytyspaikkaan rakennettu Kapseli. Se on kokonaan maan alla, kuilussa, joka on louhittu syväälle peruskallioon. Kapselille pääseminen on vaikeaa, koska maan päällä siitä näkyy vain metsän keskellä nouseva pieni, bunkkerimainen rakennus eli eteinen, josta laskeudutaan maan sisään.

Kapseli jakautuu kolmeen vyöhykkeeseen. Ylävyöhyke (kerros -1) on alun perin toiminut työntekijöiden majoitustilana ja toimistoina. Nykyään Kapselin asukkaat asuvat siellä ahtaasti, sillä heitä on enemmän kuin mihin tilat on suunniteltu. Asukkailla ei ole omaa osaa mistä laajentaa kapselia, esimerkiksi louhimalla lisää tiloja kalliosta.

Keskivyöhykkeellä (kerros -2) viljellään sieniä. Ne ovat Kapselin asukkaiden pääasiallinen ravinnonlähde, ja niitä hoidetaan isoissa vertikaalisissa viljelmissä.

Alavyöhyke (kerros -3) on suurin, laaja kallion sisälle leviävä tunneli- ja halliverkosto, jossa periaatteessa olisi tilaa isommallekin yhteisölle. Sinne on kuitenkin varastoitu ydinjätettä, minkä vuoksi sitä kohtaan tunnetaan taikauksista pelkoa. Siellä asuu vain sinne Kapselista karkotetut sairaat, sekä muun yhteisön kanssa riitautunut erakko. Alavyöhykkeen joissain osissa säteilee ankara, ja niihin meneminen on hyvin vaarallista.

Asukkaat: Noin 100 – vähän vanhuksia, paljon lapsia

Työ: Kapselin kulttuurissa ihmisarvo muodostuu työstä. Työn suorittaminen on ihmisen ainoa mitta. Kaikkea työtä ei kuitenkaan pidetä työnä: sieniviljelmillä huhkiminen, siivoaminen, laitteiden kunnossapito ja hallinnointi on työtä, kun taas lastenhoito, opettaminen ja kulttuuri ei ole työtä.

Ensivaikutelma: Kapselille vievä pitkä, päälystämätön metsätie on kasvanut umpeen. Lähestyminen kulkuneuvolla on mahdollista mutta matkan varrella joutuu raivaamaan useita kaatuneita puunrunkoja. Maan pinnalla kapseli näyttää melko vaatimattomalta. Se on yksikerroksinen betonirakennus, joka koostuu lähinnä rahtihissistä rahdin kuljettamiseksi maan alle, sekä porrastanteesta henkilöliikenteelle.

Juuri nyt: Kapselista on käyty ulkomaailmassa ensimmäistä kertaa vuosikausiin, mutta kontaktit muihin asutuksiin ovat vähäisiä. Kapseli on kuitenkin kriisissä koska elämää ylläpitävä laitteisto ilmanvaihtojärjestelmineen ja generaattoreineen on hajoamassa, eikä tilaa ole riittävästi kaikille asukkaille. Lisäksi asukkaiden henkinen hyvinvointi on hyvin heikko. Näköalaton johtaminen on aiheuttanut tilanteen, jossa asukkaiden on vaikea nähdä, miten kriisistä pääsisi ulos.

Pelinohjaajan hahmot

Helmi Kaukonen (Johtaja) – Kapselin johtaja, jo eläkeikäinen henkilö. Työhön uskova tiukkapipo, joka ei kykene ajattelemaan uusia ajatuksia tai poikkeamaan Kapselin käytännöistä muuten kuin pakon edessä. Vaipuu avuttomuuden tilaan silloin, kun ratkaisematonta ongelmaa ei voi kiistää. Haluaa esittää Kapselin vieraille hienona ja toimivana paikkana, vaikka ongelmat olisivat ilmeisiä.

Zaku Lampi (Hillerinhoitaja) – Lastenhoitaja ja salaa hillerinkasvattaja. Pyrkii pitämään hillerit salassa, ettei niitä tapettaisi, mutta näyttää niitä joskus kiinnostuneille kuten lapsille. Lempeä, laupea luonne. Huono konfliktitilanteissa.

Amil Kallio (Osterivinokasporukan johtaja) – Kovanaamainen keski-ikäinen henkilö. Kuntoilee ja nostaa painoja vapaa-ajallaan. Vahvasti mieltynyt käytännön piloihin, eikä koskaan voi tunnustaa olleensa väärässä. Vahva kilpailuvietti.

Eeri Kaukonen (Siitakeporukan johtaja) – Kapselin johtaja Helmi Kaukosen lapsi ja koko yhteisön kruununperillinen, ainakin omasta mielestään. Kokee, että uskottava vallanvaihto on mahdollista vain, jos Kapselissa ymmärretään siitakeiden olevan ylivertainen sieni.

Kalervo Kaukonen (Erakko) – Kuilun pohjalla yksin asuva erakko ja johtaja Helmi Kaukosen veli. Vanhus, höperö ja kriittinen työn palvontaa kohtaan. Kertoo mielellään, kuinka vanhukset kärsivät paljon vähemmän säteilystä ja siksi alatasolla asuminen on hänelle täysin turvallista. Tapaa ilmestyä varoittamatta selän taakse.

Noomi Lampi (Työnvieroksuja) – Generaattorin parissa työskentelevä mekaanikko, jolle Kapselin työhön panostava ideologia aiheuttaa huomattavaa ahdistusta. Hoitaa ahdinkoaan eristäytymällä piiloon salaiseen hissin huoltokammioon, jossa piirtää kuvia merkityksellisistä asioista. Unelmoi, mutta ei osaa viedä unelmiaan eteenpäin.

Kirsi Nyholm (Sairas) – Keltapaisetaudista kärsivä entinen mekaanikko ja generaattorinhoitaja, nyt karkotettuna pohjatasolle muiden sairaiden joukkoon. Tauti on tarttuva, mutta ulkomaailmassa sitä osataan hoitaa. Monilla muillakin sairailta on ongelmia. Haluaisi pois koko Kapselista, sillä pettyi yhteisöön sairastuttuaan.

Jenni Salo (Opas) – 16-vuotias nuori, generaattorionnettomuudessa kuolleen Auli Salon orvoksi jäänyt lapsi. Rääväsuinen ja utelias. Liimautuu hahmoihin ja toimii tarvittaessa oppaana. Kertoo Kapselin ihmisistä ja ongelmista, mutta ei itse ratkaise niistä mitään.

Kuka otti yhteyttä Feeniks-yksikköön?

Pelinohjaajana voit itse päättää kuka Kapselin asukkaista päätti ottaa yhteyttä Feeniks-yksikköön. Tee valinta sen mukaan, mitkä ongelmat ja hahmot sinua kiinnostavat ja mikä sopii juuri teidän tarinaanne. Hyviä vaihtoehtoja ovat muun muassa: Kalervo Kaukonen, Noomi Lampi, Kirsi Nyholm tai Jenni Salo.

Kirjaa yhteyttä ottanut henkilö Pelinohjaajan lomakkeeseen.

Kapselissa ilmenevät ongelmat

1. Kielletyt hautajaiset: Kapselin asukkaat ovat masentuneita ja synkkiä. Käy ilmi, että kaksi asukasta, Kapselissa syntyneet kaksikymppiset sisarukset Antti ja Auli Salo kuolivat generaattorin hajoamisen aiheuttamaan hädämyrkytykseen. Hautajaiset ja sureminen on kuitenkin kielletty tuottamattomana. Sen vuoksi Kapselin käytäntö on, että kuolleista ei enää puhuta ja ruumiit heitetään jätekuiluun.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Surunpurkaja

2. Luhistuvat generaattorit: Kapselissa on alkujaan ollut kolme generaattoria, joista yksi hajosi jo kymmenen vuotta sitten. Nyt myös toinen generaattori on rikki ja jäljellä on vain yksi, joka sekin piiputtaa usein jättäen kapselin pimeyteen. Kukaan Kapselissa ei oikeasti ymmärrä, miten generaattorit toimivat ja huollonkin kanssa on vähän niin ja näin. Ne toimivat bensalla, jota löytyy Kapselin alatasoin tankista vielä kolmeksi vuodeksi.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Kodinrakentaja

3. Paha haju: Kapselissa leijaillee mädän haju ja pieniä ötököitä on kaikkialla. Kapselin asukkaat eivät tiedä syytä, mutta haju tuntuu tulevan alatasolta. Syynä on se, että viemärikuilu ei olekaan umpinainen kuoppa vaan itseasiassa auki pohjasta. Sinne dumpatut jätteet ja ulosteet leviävät hiljalleen alatasoin ydinjätteen sekaan. Tämän selvittäminen vaatii kuitenkin alatasolla käymistä ja radioaktiivisten alueiden välttämistä.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Viemärikulkija

4. Atomihilleri: Lemmikkieläimet on kielletty kapselissa tarpeettomana hömpötyksenä. Yksi Kapselin asukkaista kuitenkin ruokkii salaa hillereitä, jotka asuvat alatasolla. Ne ovat oppineet tunnistamaan radioaktiivisia alueita, mutta niiden luottamus on ensin voitettava puolelleen. Ja toki varmistettava, etteivät Kapselin auktoriteetit tapa niitä.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Naturoarkeologi

5. Taistelevat sienet: Kapselissa viljellään erityisesti kahta sienilajia, siitakeita ja osterivinokkaita. Tuotannon tehostamiseksi kumpaakin viljelee oma työporukka, joiden välillä on kilpailuasetelma. Kilpailu on viime vuosina käynyt niin veriksesi, että työporukoiden jäsenet kieltyvät syömästä toistensa sieniä ja usein vetävät toisiaan turpaan. Lisäksi muita Kapselin asukkaita suositetaan tai vainotaan sen mukaan, kumpia sieniä he syövät.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Rauhantekijä

6. Salainen kellari: Kapselin alatasoin lattiasa on autohissin tuntumassa salaperäinen metallinen luukku, jota asukkaat eivät ole koskaan saaneet auki. Siihen liittyy erilaisia spekulatioita. Onko maan syvyyksissä lisää varastoja? Polttoainetta? Jotain vaarallista? Luukun auetessa käy ilmi, että siellä onkin autohissin huolto-tila, jota jotkut Kapselin asukkaat ovat salaa käyttäneet taukokuoneena työn käydessä liian raskaaksi. Huoneen seinille ripustetut piirroksot kertovat kaipuusta muitakin merkityksiä kuin vain työtä kohtaan.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Biorobotti

7. Sairaiden maailma: Kapselin yhteisössä ei ole tilaa sairaille koska he eivät kykene tekemään työtä. Niinpä työkyvyttömät karkotetaan asumaan alatasolle. Karkotuksen jälkeen asukkaiden kuuluu leikkiä, ettei karkotettuja koskaan ollut olemassakaan. Käytännössä he kuitenkin ovat olemassa ja elävät parhaansa mukaan radioaktiivisia alueita väistellen. Osa heistä kärsii säteilymyrkytyksen oireista kuten pahoinvoinnista ja ripulista, mutta toisilla on ulkomaailmasta jo hävitettyjä tauteja, kuten keltapaisetauti, joihin on onneksi olemassa lääkkeet.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Karanteeninrikkoja

Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset

8. Iloton elämä: Kapselin johto suhtautuu epäilevästi lauluun, tanssiin ja muihin hömpötyksiin. Kapselin asukkaiden elämää seuratessa voi havaita sen olevan silmiinpistävä ilotonta. Jos ulkomaailman iloja viihteen, laulun ja tanssin muodossa tuodaan Kapseliin, se lisää huomattavasti asukkaiden halua avata kapseli pysyvästi, mutta samalla johtaa riitaan johdon kanssa.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Harhauttaja

9. Kiellettyjä totuuksia: Kapselissa vallitsee kulttuuri, jonka mukaan monista asioista, kuten kuolleista tai sairaista ei voi puhua. Sen sijaan ollaan kuin näitä ei olisi olemassakaan. Vaihtelee asukkaan mukaan, kuinka paljon tämä muokkaa heidän todellisuuskuvaansa. Jotkut tietävät, mistä vaietaan ja toiset ovat sulkeneet kielletyt asiat tietoisuutensa ulkopuolelle. He näkevät painajaisia kellarissa viruvista sairaista.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Unenonkija

10. Käytännön pilat: Kuilussa vierailevia ulkopuolisia kohtaa kaksi turvallisuushaastetta. Keskenään kilvoittelevat sieniviljelijät ovat vakuuttuneita siitä, että ulkopuoliset suosivat heidän vihollisiaan ja haluavat siksi yöllä käydä säikäyttelemässä heitä. Lisäksi Kapselissa vallitsee työporukoiden kesken roisi ja paikoin asiattomuuksiin menevä käytännön pilailun kulttuuri. Joskus on vaikea sanoa, onko yöllinen päällekkäisyys huumoriksi tarkoitettua vai pahantahtoista.

Hahmoluokka, joka on erityisen hyvä tämän ongelman ratkaisussa: Levonturvaaja

Pelinohjaaminen, sen tahti ja tapa on aina pelinohjaajan päätettävissä. Kapselin materiaalia saa soveltaa valitsemallaan tavalla.

Ehdotetut kohtaukset tarjoavat yleisen kaaren pelinohjaamisen ja siihen, miten Kapselin sisällön voi jäsentää. Kohtaukset ohjaavat pelaajat ongelmien ratkaisemiseen ja antavat rakenteen Kapselissa tapahtuville seikoille.

Tämän Kapselin kaari koostuu yhteensä kolmesta kohtauksesta. Kohtaus 1. on hyvä tapa aloittaa Kapselin tutkiminen, kun vuorostaan kohtaus 13. tarjoaa ehdotuksia siitä, miten Kapselin tutkinnan voisi päättää. Kohtauksissa tarjotaan ehdotuksia, miten edetä kohtauksesta toiseen, mutta kohtaukset voidaan myös suorittaa vapaavalintaisessa järjestyksessä ja antaa pelaajien kiinnostusten ohjata tapahtumien kulkua.

Tilanteen tyssätessä voit muistuttaa pelaajia, että he voivat tarkistaa tehtävälisterä Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeesta. Voit myös kysyä, mitä pelaajat näkevät ympärillään. Usein tästä poikii ajatus seuraavaan ongelmaan tai kohtaukseen.

Kapselin kohtaukset



Kohtaus 1. Kapselille saapuminen

Saapuessanne Kapselille, lue seuraava teksti:

"Kapselille vievä pitkä, päällystämätön metsätie on kasvanut umpeen. Lähestyminen kulkuneuvolla on mahdollista, mutta haastavaa. Maan pinnalla Kapseli näyttää melko vaatimattomalta. Se on yksikerroksinen, lähes kasvien alle peittyvä bunkkerimainen betonirakennus. Metallikiiltää rahtiportin ruostuneissa ovissa, joissa säteilyvaarasta kertovan varoitusmerkin maali on monin kohdin halkeillut. Rahtiportin vieressä näkyy porrastasanne, joka johtaa henkilöliikenteelle varatulle ovelle. Olette saapuneet perille. Mitä teette?"

Heitä pallo tässä kohtaa pelaajille ja anna heidän kertoa, miten Muurahaisten kotia lähestyvät.

Käytä alla olevaa tietoa vastataksesi heidän kysymyksiinsä ja ohjataksesi tarinaa eteenpäin:

Ulkoalue

- Luonto Muurahaisten kodin ulkopuolella on vehreää metsää. Läheltä löytyy paljon mustikoita.
- Muurahaisten kotiin pääsee sisälle vain joko rahtiportin tai henkilöoven kautta. Muita sisäänkäyntejä kuten ikkunoita ei ole.
- Tutkiessaan tarkasti aukiota ja ovien läheistä maastoa saattavat pelaajat löytää harvaan astuttuja polkuja, jotka johtavat Kapselia ympäröivään metsään. Polut ovat heikkoja, mutta on selvää, että joku käy Kapselin ulkopuolella säännöllisesti.
- Jos pelaajat päättävät odottaa ulkona sitä, että joku Kapselista tulisi ulos, ilmestyy Jenni Salo hetken päästä keräämään mustikoita ja suremaan vanhempiaan. Hän innostuu hahmojen saapumisesta, sillä Kapselissa ei käy vieraita juuri koskaan. Hän kertoo, että Kapselissa mustikoita pidetään epäilyttävinä, sillä ne eivät ole itse kasvatettuja, vaan löytyvät luonnosta. (Siirry kohtaukseen 2.)

- **Sisätilojen kuvaus:** sisätilat ovat pimeitä ja synkiä. Vieno epämääräinen paha haju tarttuu sieraimiin. Himmeät halogeeniputkivalot välkkyvät ja rätisevät epäluotettavasti.
- **Rahtiportti:** rahtiportti on ruostunut ja jumissa. Sitä ei saa auki ilman erityistä yrittämistä. Lukittujen ovien avaaminen on erityisesti Biorobotin heiniä, mutta onnistuneella heitolla kuka vain pelaajista voi saada oven väännettyä auki. Rahtiportti avaa oven rahtihissiin.
- **Henkilöovi:** henkilöovi on avattavissa, eikä edes lukossa. Henkilöovi avaa tien kierreportaille. Jos pelaajat koputtavat henkilöoveen, tulee **Jenni Salo** hetken kuluttua avaamaan oven. (Siirry kohtaukseen 2.)
- **Rahtihissi:** rahtihissi on tasanne, joka liikkuu syväälle pimeään maan alle. Rahtihississä on valittavana neljä kerrosta, jonka välillä se kulkee: 0 (maanpinta), -1 (ylävyöhyke), -2 (keskivyöhyke), -3 (alavyöhyke). Rahtihissi tarjoaa pelaajille jännittävän vaihtoehdon sukeltaa suoraan syväälle Kapselin saloihin. Pelaajien on mahdollista valita minne hissillä kulkevat. He saavat myös tärkeän tiedon siitä, kuinka moneen kerrokseen Kapseli on jakautunut (seikka, josta **Helmi Kaukonen** yrittää valehdella). Huom. Jos pelaajat valitsevat käyttää hissiä, Kapselin asukkaat saavat tietää siitä, sillä hissien liike on hidasta ja meluisaa. Jos pelaajat valitsevat kulkea kerrokseen -1 tai -2, on heitä vastassa vihainen joukko Kapselin asukkaita johtaja **Helmi Kaukonen** johdolla (Siirry kohtaukseen 3.). Jos he valitsevat kulkea kerrokseen -3, ei asukkaita ole vastassa (Siirry kohtaukseen 9.). Joka tapauksessa hissien käyttö johtaa Kapselin asukkaiden vihamieliseen suhtautumiseen pelaajia kohtaan. Tämä vaikeuttaa pelaajien asemaa, jos suhteita ei korjata.
- **Kierreportaat:** Kapeat kierreportaat johtavat alas kerrokseen -1 ja -2. Portaatt näyttävät jatkuvan myös alemmas, mutta tie kerrokseen -3 on lukittu vahvatekoisella teräsovella. Jos pelaajat kulkevat portaita alas kerrokseen -1 tai -2 ja alkavat tutkia paikkoja, he törmäävät pian Jenni Saloon. (Siirry kohtaukseen 2.)

Kohtaus 2. Innokas Jenni Salo

Jenni Salo on todennäköisesti ensimmäinen henkilö, johon pelaajat törmäävät. Riippumatta missä he hänet kohtaavat, Jenni liimautuu heidän seuraansa ja tarjoutuu oppaaksi. Jenni vastailee mielellään Kapseliin liittyviin kysymyksiin, vaikka ei kaikesta tiedäkään.

Kun pelaajat törmäävät Jenni Saloon, lue seuraava esittely:

"Näette hymysuisen, tuhriutuneisiin työhaalareihin pukeutuneen 16-vuotiaan tytön, joka silmäilee teitä kiinnostuneena. Hän ojentaa käden ensimmäiselle vastaan tulijalle ja sanoo: "Moi, mä olen Jenni! Keitä te olette?""

Mitä Jenni tietää:

- Perustietoa Kapselin ylä- ja keskivyöhykkeen tapahtumista. Ei tiedä alavyöhykkeestä mitään paitsi, että sinne on kielletty mennä "eikä siellä kai ole mitään".
- Summittaisen tiedon asukkaiden määrästä Kapselissa.
- Jos pelaajat utelevat, Jenni voi kertoa seuraavista ongelmista: **Kielletyt hautajaiset** (ei suoraan mutta vihjaamalla), **Luhistuvat generaattorit**. Tarkemman tiedon saaminen kyseisistä ongelmista vaatii kuitenkin onnistuneen heiton, joka takaa, että Jenni luottaa hahmoihin riittävästi kertoakseen salaisuuksiaan.

Jenni voi joko viedä pelaajat kierrokselle Kapselin ylä- ja keskivyöhykkeille (Siirry kohtaukseen 4. ja 5.) tai hän voi viedä heidät Kapselin johtajan pakeille (Siirry kohtaukseen 3.).

Jenni auttaa pelaajia mielellään myös myöhemmässä vaiheessa. Pelinohjaajalle Jenni voi toimia hahmona, joka auttaa työntämään tarinaa eteenpäin, jos se jossain vaiheessa vaikuttaa juuttuneet kiinni.

Kohtaus 3. Johtajan puheilla

Kapselin johtajan, Helmi Kaukosen, pelaajat voivat tavata joko Jenni Salon tuodessa heidät näytille Helmin toimistoon tai jos pelaajat ovat luvatta käyttäneet rahtihissiä. Helmi suhtautuu pelaajiin epäluuloisesti (lähes vihamielisesti, jos heidät saadaan kiinni rahtihissin käytöstä) eikä ole heidän saapumiseensa erityisen tyytyväinen.

Keskustelussa Helmi Kaukosen kanssa voi ilmetä seuraavia seikkoja:

- Helmi vakuuttaa pelaajille, että kaikki on Kapselissa oikein erinomaisella mallilla, eikä mitään ongelmia ole. Hän ei suostu uskomaan, että joku Kapselista olisi ulkomaailmaan ottanut yhteyttä, kyseessä on varmasti väärinkäsitys.
- Helmi voi kertoa perustietoa Kapselin ylä- ja keskivyöhykkeen tapahtumista ja elämästä Kapselissa, mutta hän kääntää kuitenkin kaiken positiiviseksi. Sienet ovat ihmeravinne, joka pitää asukkaat hyvissä voimin ja niiden siivittämänä he ovat jo pitkään pärjänneet ilman ulkomaailman apuja.
- Helmi on tietoinen alavyöhykkeen ongelmista, mutta ei missään nimessä suostu kertomaan niistä pelaajille. Vasta jos hänelle tuodaan raskauttavia todisteita ongelmista, taipuu hän epätoivoon ja suostuu hyväksymään, että Kapselissa on toimittu ongelmallisella tavalla. Hän ei kuitenkaan itse osaa muuttaa toimintatapoja, vaan tarvitsee siihen ulkopuolista tukea pelaajilta.
- Helmi tietää tarkan tiedon asukkaiden määrästä Kapselissa.
- Helmi antaa pelaajille vuorokauden aikaa tutkia Kapselia, mutta toivoo sen jälkeen heidän poistuvan, sillä kyseessä on selvästi hänen mielestään väärinkäsitys.

Helmi voi joko itse viedä pelaajat kierrokselle Kapselin ylä- ja keskivyöhykkeille tai pyytää Jenniä tekemään sen, riippuen siitä, miten keskustelu pelaajien kanssa sujuu. (Siirry kohtaukseen 4.)

Kohtaus 4. Ylävyöhykkeen esittely

Ylävyöhykettä pelaajille esittelee joko Jenni Salo tai Helmi Kaukonen.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Lähdette kulkemaan ylävyöhykkeen kapeita käytäviä pitkin. Oppaanne kertoo, että ylävyöhyke on alun perin toiminut työntekijöiden majoitustilana ja toimistoina. Nykyään Kapselin asukkaat asuvat siellä. Huomaatte kuitenkin, että tilat vaikuttavat ahtailta ja minne vain menette, ilmassa leijaillee mädän haju ja kaikkialla on pieniä ötököitä. Kapselin valaistus on himmeää ja ajoittain halogeeniputket sammuvat rätisten jättäen teidät pilkkopimeään. Oppaanne vakuuttaa, että valot kyllä palaavat pian – tätä sattuu aina välillä. Valot palaavat, ja jatkatte kierrostanne.

Ne Kapselin asukkaat, joihin te törmäätte ylävyöhykkeellä vaikuttavat masentuneilta ja synkiltä, vaikka katselevatkin teitä uteliaasti. Opas kertoo, että ylävyöhykkeellä levätään silloin, kun ei olla töitä tekemässä. Ainoa henkilö, joka tekee töitä ylävyöhykkeellä, on lastenhoitaja Zaku Lampi, jolle opas teidät esittelee.

Zaku Lampi löytyy Lastenhuoneesta, jossa lapset vapaasti temmeltävät vanhempiansa tehdessä töitä. Saapuessanne Lastenhuoneelle Zaku näyttää hetken hätäntyneeltä ja piilottavan jotain kaappiin huoneen perällä, kunnes saapuu huojentuneena tervehtimään vieraita."

Voit tässä vaiheessa kysyä, haluavatko pelaajat tutkia jotain ylävyöhykkeen ilmiötä tarkemmin. Jos haluavat, niin alla on esitelty seikkoja, joita ylävyöhykkeen asukailta voi saada tietää. Jos kukaan ei halua tutkia mitään, oppaan kierros jatkuu keskivyöhykkeelle (Siirry kohtaukseen 5.). Ylävyöhykkeelle ja sen asukkaiden pariin pelaajat voivat myös palata uudestaan myöhemmin.

Yksi hyvä tapa voittaa asukkaiden luottamus puolelleen on kertomalla uutisia ulkomaailmasta tai tarjoamalla heille virikkeitä, jotka he ovat jo kauan sitten unohtaneet esimerkiksi taiteen tai muun viihdytyksen muodossa.

Keskustelussa ylävyöhykkeen asukkaiden (esimerkiksi Zaku Lampi) kanssa voi ilmetä seuraavia seikkoja:

- Kapselissa työn suorittaminen on ihmisen ainoa mitta. Kaikkea työtä ei kuitenkaan pidetä työnä: sieniviljelmillä huhkiminen, siivoaminen, laitteiden kunnossapito ja hallinnointi ovat työtä, kun taas lastenhoito, opettaminen ja kulttuuri eivät ole työtä.
- Kapselissa vallitsee kulttuuri, jonka mukaan monista asioista, kuten kuolleista tai sairaista ei voi puhua. Sen sijaan ollaan kuin näitä ei olisi olemassakaan. Vaihtelee asukkaan mukaan, kuinka paljon tämä muokkaa heidän todellisuuskuvansa. Jotkut tietävät, mistä vaietaan ja toiset ovat sulkeneet kielletyt asiat tietoisuutensa ulkopuolelle. He näkevät painajaisia kellarissa viruvista sairaista.

Jos pelaajat haluavat urkkia asukeilta Kapselin salaisuuksia, heidän tarvitsee saada onnistunut heitto. Jos heitto onnistuu, asukit saavat tietää seuraavat asiat:

- Kaksi asukasta, Kapselissa syntyneet kaksikympiset sisarukset Antti ja Auli Salo kuolivat generaattorin hajoamisen aiheuttamaan häikämyrkytykseen. Hautajaiset ja sureminen on kuitenkin kielletty tuottamattomana.
- Kapselin johto suhtautuu epäilevästi lauluun, tanssiin ja muihin hömpötyksiin. Kapselin asukkaiden elämää seuratessa voi havaita sen olevan silmiinpistävän ilotonta.

Asioita, joita ainoastaan Zaku Lampi tietää:

Jos pelaajat haluavat Zakulta Kapselin salaisuuksia, heidän tarvitsee saada onnistunut heitto. Jos heitto onnistuu, asukit saavat tietää seuraavat asiat:

- Zaku on salaa hillerinkasvattaja, vaikka lemmikkieläimet ovatkin kielletty Kapselissa tarpeettomana hömpötyksenä. Hän pyrkii pitämään hillerit salassa, ettei niitä tapettaisi, mutta näyttää niitä joskus kiinnostuneille, kuten lapsille, joita kasvattaa.
- Hillerit asuvat alavyöhykkeellä, jonne Zakulla Helmin tietämättä on pääsy. Zaku ei ole uskaltanut matkata syvälle alavyöhykkeen tunneleihin, mutta uskoo, että siellä on piilossa asioita, joita johto ei haluaisi muiden tietävän. Hän tietää, että paha haju on voimakkain alavyöhykkeellä ja on kuullut valitusta ja huutoja vyöhykkeen pimeistä tunneleista.
- Zaku voidaan taivuttaa auttamaan pelaajia.
- Zaku voi myös esitellä pelaajille hillerit, joista voi olla apua myöhemmin Kapselia tutkiessa.

Kohtaus 5. Keskivyöhykkeen esittely

Keskivyöhykettä pelaajille esittelee joko Jenni Salo tai Helmi Kaukonen.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Keskivyöhyke on huomattavasti ylävyöhykettä suurempi ja jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen osa koostuu kahdesta massiivisesta luolasta, joista kummassakin sijaitsee vertikaaliviljelmät, joissa viljellään sienia. Luolien suurien sisäänkäyntien yllä on kyltit, jotka eivät jää keneltäkään huomaamatta. Toisessa lukee isoin sinisin kirjaimin **SIITAKE**, toisessa vuorostaan punaisella **OSTERIVINOKAS**. Sieniviljelijöitä näkyy huhkimassa kummallakin puolella, ja kuulette, miten sinisiin ja punaisiin työhaalareihin pukeutuneet viljelijät naljaillevat toisilleen ennen kuin he katoavat vertikaaliviljelmien uumeniin.

Toinen osa koostuu valtavista konehalleista, joissa Kapselin elämää ylläpitävä laitteisto ilmanvaihtojärjestelmiseen ja generaattoreineen sijaitsee. Kaksi kolmesta konehallista on kuitenkin suljettu ja niiden ovet teljetty "pääsy kielletty" kehotuksin. Kolmannesta hallista löytyy työn parista tyytymättömän näköinen mekaanikko, joka esittäytyy nimellä Noomi Lampi ja vilkuilee teitä kiinnostuneena.

Oppaanne kertoo nyt näyttäneensä kaiken, mikä Kapselissa on näkemisen arvoista."

Kapselin pintapuolinen esittely on suoritettu. **Nyt pelaajien salapoliisityö kuitenkin vasta todella alkaa. Tämä on hyvä hetki kerrata kaikkea, mitä pelaajat ovat tähän mennessä kohdanneet ja erityisesti seikkoja, jotka ovat herättäneet heidän epäilyksensä.** Voit muistuttaa pelaajia Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeesta, ja pyytää heidän kirjaavan siihen tärkeitä havain- toja. Voit myös muistuttaa pelaajia heidän hahmoluok- kansa erityistehtävästä Kapselissa.

Kun olette kerranneet tapahtumia ja muistelleet pelaajien tehtävää, on hyvä kysyä pelaajilta, mitä he seuraavaksi haluavat tehdä. Vaihtoehtoja on ainakin:

- Tentata opasta (joko Jenni tai Helmi)
- Tutkia jotain keskivyöhykkeen ilmiötä tarkemmin. Jos he haluavat tutkia tai keskustella sieniviljeli- jöiden kanssa, siirry kohtaukseen 7. Jos he vuo- rostaan haluavat keskustella lisää Noomi Lammen kanssa tai tutkia lukittuja konehuoneita, siirry koh- taukseen 6.
- He voivat palata ylävyöhykkeelle jututtamaan Zakua tai muita asukkaita: siirry kohtaukseen 4.
- Jos he haluavat yrittää murtautua alavyöhykkeelle, siirry kohtaukseen 9.

Tarina etenee seuraavaksi sinne, minne pelaajat sen vievät. Siirry sopivaan kohtaukseen pelaajien kiinnos- tuksen mukaan.

Kohtaus 6. Työn teko ja sen vastakohta

Osa 1. Miksi tehdä töitä?

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Astuessanne uudestaan hämäärään ja öljynhajukseen konehallin täytyy korvanne kovasta melusta, joka koos- tuu sekä valtavien generaattorien puksutuksesta että äänekkäästä kiroilusta, joka kantautuu jostain konehallin uumenista. Siinä samassa kuuluu voimakas sihinä, jota seuraa äänekkäs pamahdus, jonka jälkeen konehallin (ja oletettavasti koko Kapselin) valot taas kerran sammuvat. Pimeydessä kuulette ainoastaan mekaanikon hiljai- sen sadattelun, jota seuraa sarja kovia metallisia iskuja ja laitteen matala surina. Odottavan hiljaisuuden jälkeen surina yltyy tasaiseksi huminaksi, ja niin hetken päästä syttyvät valot uudestaan.

Konehallin taaimmaisesta nurkasta, muinaiselta näyttävän generaattorin ääreltä, löydätte öljytahraisen ja turhautuneen näköisen Noomi Lammen, joka lepuut- taä käsiään polviaan vasten ja nostaa kiinnostuneena katseensa teitä kohti lähestyessänne häntä."

Keskustelussa Noomin kanssa voi ilmetä seuraavia seikkoja:

- Noomi on viimeinen Kapselin asukas, joka ymmär- tää mitään generaattoreista ja hänenkin taitonsa ovat puutteelliset.
- Generaattorit toimivat bensalla, jota löytyy Kapse- lin alatason tankista vielä kolmeksi vuodeksi.
- Toiset konehallit ovat lukittu, sillä niissä sijaitsevat generaattorit eivät enää toimi.
- Noomi on kriittinen Kapselin työhön panostavaa ideologiaa kohtaan ja se aiheuttaa hänelle huo- mattavaa ahdistusta.
- Noomi utelee pelaajilta, miten työtä tehdään muualla maailmassa. Eikö elämässä pitäisi olla muutakin sisältöä kuin työ?

Jos pelaajat haluavat urkkia Noomilta Kapselin salai- suuksia, heidän tarvitsee saada onnistunut heitto. Jos heitto onnistuu, asukit saavat tietää seuraavat asiat:

- Viimeisin generaattori hajosi pari viikkoa sitten onnettomuudessa jossa, parhaat jäljellä olevat mekaanikot, kaksikymppiset sisarukset Antti ja Auli Salo kuolivat häikämyrkytykseen. Yksi kone- halleista on täten edelleen suljettu onnettomuu- den takia, ja saattaa olla vaarallinen paikka.
- Noomilla on pääsy alavyöhykkeelle, sillä siellä säily- tetään bensatankkia, jolla generaattorit toimivat.
- Noomilla on salainen piilopaikka alavyöhykkeellä, jonne hän välillä pakenee luistaakseen töistä.

Pelaajien kohtaamisen päätteeksi Noomi jää miette- liänä konehalliin. Kohtauksen Osa 2. sijoittuu pelinoh- jaajan myöhempään vapaasti valittavaan kohtaan, jol- loin Noomi on päättänyt asettua lakkoon.

- Voit vapaasti päättää, milloin Noomin lakko alkaa. Hyvä hetki on kuitenkin sellainen, kun pelaajat ovat ehtineet aloittaa jonkin muun asian tutkimisen ja kenties saaneet sen päätökseen.
- Voit aloittaa Osa 2. Lakko kohtauksen esimerkiksi seuraavan kerran, kun pelaajat palaavat keskivyö- hykkeelle tai dramaattisemmalla tavalla niin, että Kapselin valot taas kerran sammuvat, mutta tällä kertaa ne eivät sytykään.
- Voit myös siirtyä suoraan osaan 2. mutta se on suositeltavaa ainoastaan, jos pelaajat yllyttävät Noomin lakkoon.

Osa 2. Lakko

Aloita kohtaus yllä olevien ehdotusten mukaisesti.

Noomi tarttuu pelaajien kommentteihin tarkasti kiinni ja ryhtyy yhden hengen lakkoon. Noomi katoaa kone- hallista ja hänellä on draaman tajua, joten hän ripustaa konehallin oveen kyltin, jossa lukee isolla **"LAKOSSA"**. Noomia ei löydy mistään, sillä hän on piiloutunut ala- vyöhykkeen salahuoneeseen (katso kohtaus 9.).

Ratkaisuja tilanteeseen:

1. Pelaajat voivat itse yrittää korjata generaattorin. Sen onnistuminen vaatii onnistuneen heiton sekä sen, että joku pelaajista jää valvomaan generaattorin toimintaa.
2. Pelaajat löytävät Noomin ja keskustelevat hänen kanssaan.
 - Noomi ei ole järin taitava itseilmaisun saralla, minkä vuoksi hänen kieltäytymisensä syyt ovat aluksi epäselviä.
 - Noomi kieltäytyy ylläpitämästä generaattoria tai neuvomasta ketään muuta sen hoitamisessa, ellei Kapselin kulttuuri muutu.

Tilannetta voi siis ratkoa ajamalla muutosta Kapselin kulttuurissa tai syrjäyttämällä Lampi generaattorin huoltotehtävistä. Kapselin asukkaiden keskuudessa lakko herättää vihaa ja ärtymystä. Monet ovat aikeissa mennä pieksemään Lammen, kunhan hänet löytävät. Jos tilanne eskaloituu, hahmot voivat joutua pelastamaan Lammen.

Kohtaus 7. Sienimaistiaiset

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Saapuessanne keskivyöhykkeen sieniviljelmille joltavaan aulatilaan, vallitsee siellä hälinä. Kuulette naljailua, joka on yltyvässä huudoksi. Näette, kuinka sinisiin ja punaisiin pukeutuneet työntekijät tönivät ja tuupivat toisiaan. Kun teidät huomataan, alkaa hälinä nopeasti hälventyä, ja teitä päin astelee joukon keskeltä komitea, joka koostuu kummankin viljelyporukan edustajista. Hohtaviin sinisiin haalareihin pukeutunut nuori henkilö kiilaa ensimmäisenä luoksenne ja esittelee itsensä Eeri Kaukoseksi, siitakeviljelijöiden työnjohtajaksi. Heti hänen perässään luoksenne saapuu kovanaamainen keski-ikäinen henkilö, joka on pukeutunut punaisiin haalareihin. Hän kertoo olevansa Amil Kallio, Osterivinokasviljelijöiden työnjohtaja.

Kummallakin on kädessään tarjotin, jossa on monin eri tavoin valmistettuja pieniä hienostuneita sienianoksia.

Eeri kiirehtii saadakseen puheenvuoron: "Tervetuloa tänne Sieniparatiisimme, jossa Siitakkeet kasvavat maukkaampina kuin missään muualla. Me emme usein saa vieraita vaatimattomaan kotiimme. Tämähän on oikea kunnia..."

Amil kiilaa väliin: "Kunnia tosiaan, siitä kerrankin olen samaa mieltä kanssasi Eeri! On kuitenkin lisättävä, että vaikka siitake onkin ihan kelpo sieni, ei se meidän rakkaudellamme ja kovalla työllä viljeltyjämme Osterivinokkaita voita. Ei sitten millään."

Eeri mulkaisee Amilia päin ja jatkaa: "Niin kuin olin sanomassa – ennen kuin minut töykeästi keskeytettiin – on meille kunnia saada vieraita ulkomaailmasta seuraamme. Haluammekin toivottaa teidät tervetulleiksi tarjoamalla maistiaiset parhaista sieniruuista, joita elämässänne olette maistaneet. Aloittakaa ihmeessä tältä tarjottimelta."

Sekä Eeri että Amil tyrkkäävät tarjottimensa eteenne. Mitä teette?"

Kysy, miten pelaajat haluavat ratkaista tilanteen:

- Syövätkö he tarjolla olevia sieniä? Jos syövät, niin kummatkin työnjohtajat vaativat tietää kumpaa he suosivat. Jos haluat hauskan tavan määrittellä kummasta sienestä pelaajat pitävät enemmän, laita heidät heittämään noppaa ja sen määrittellä kumpi on kenenkin suosikki.
- Se puoli, jota pelaajat suosivat on tästä erittäin mielissään ja nälviä asiasta vastakkaiselle puolelle. Suositun puolen työnjohtaja vie ylpeänä pelaajat kierrokselle omille vertikaaliviljelmilleen. Kyseisen puolen työnjohtaja on tästedes pelaajille kiitollinen ja voi olla avuksi Kapselin muiden asioiden selvittämisessä. Kummankin puolen työnjohtajalla on pääsy alavyöhykkeelle, vaikka eivät siellä usein käy.
- Jos pelaajat suosivat Osterivinokkaita, pahastuu Eeri Kaukonen siitä niin pahasti, että päättää kosta pelaajille. Sisällytä kohtaus 8 mukaan peliin sopivalla hetkellä.
- **Jos pelaajat suosivat Siitakeita**, pahastuu Amil Kallio siitä niin pahasti, että päättää kosta pelaajille. Sisällytä kohtaus 8 mukaan peliin sopivalla hetkellä.

Käsirysy

- **Jos pelaajat yrittävät olla diplomaattisia** eivätkä suostu suosimaan kumpaakaan sienilajia, kummankin osapuolen työnjohtajat suuttuvat sekä pelaajille että toisilleen. Osapuolten naljailu yltyy taas ja vaikuttaa kiihtyvän. Tunnelma aulassa muuttuu yhtäkkiä vihamieliseksi, kun odotus vaihtuu pettymykseksi. Tilanne vaikuttaa olevan riistäytymässä käsistä, kun sini- ja punahaalariset työntekijät alkavat käydä toisiinsa käsiksi. Mitä pelaajat tekevät?
- **Jos pelaajat eivät puutu tilanteeseen** äityy naljailusta täysi käsirysy ja tappelu kahden ryhmän välillä. Kukaan ei loukkaannu vakavasti, mutta työt keskeytyvät kuluvan päivän osalta ja ilmapiiri Kapselissa on tämän jälkeen surkea. Kummankaan ryhmän työnjohtajat eivät suhtaudu pelaajiin järin suopeasti, eivätkä ole pelaajille avuksi heidän vierailunsa aikana.
- **Jos pelaajat puuttuvat tilanteeseen** ja onnistuvat välttämään käsirysyn ovat työnjohtajat heihin tyytyväisiä ja suhtautuvat tämän jälkeen heihin neutraalisti.
- **Jos pelaajat vuorostaan onnistuvat välttämään käsirysyn ja keksivät jopa tavan parantaa osapuolten välejä**, saattavat työnjohtajat suhtautua heihin myönteisesti.

Kohtaus 8. Pila riistäytyy käsistä

Kohtaus 8 sisältyy peliin vain, jos pelaajat päättivät kannattaa toista sieniviljelijöiden ryhmää. Kohtaus sisällytetään peliin pelinohjaajan päättämällä sopivalla hetkellä. Kohtauksen osapuolet määräytyvät kohtauksen 7. lopputuloksen mukaan seuraavan logiikan mukaan:

- Jos pelaajat kannattivat Siitake-porukkaa, päättää Osterivinokas-porukan johtaja Amil Kallio kostaa pelaajille ja Siitake-porukalle.
- Jos pelaajat kannattivat Osterivinokas-porukkaa, päättää Siitake-porukan johtaja Eeri Kaukonen kostaa pelaajille ja Osterivinokas-porukalle.

Pelaajien suosion ulkopuolelle jäänyt työnjohtaja suunnittelee pilan, jossa vastakkaisella sieniviljelmällä olisi mukamas pieni tulipalon alku. Hän kuitenkin mokaa sytytyksen, minkä vuoksi palosta tulee todellinen.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Yhtäkkiä Kapselin keskivyöhykkeeltä kuuluu melua ja Kapselissa leijailevaan mädän hajuun tulee uusi palaneen käryn tuoksu. Kuilu alkaa täyttyä savusta. Hätäntyneet huudot kantautuvat korviinne: "Tulipalo, tulipalo! Sieniviljelmillä palaa!" Mitä teette?"

Miten kohtaus jatkuu: Pelaajat voivat yrittää sammuttaa tai rajata tulipalon, tai esimerkiksi evakuoida Kapselin asukkaat. Kysy pelaajilta, miten he tilanteessa haluavat toimia ja edistä tarinaa sen mukaan.

Seuraukset:

- Palosta syytetään pelaajia. Onnistuuko heidän puolustaa itseään ja vakuuttaa muut syyttömyydestään, ehkä jopa löytää todellinen syyllinen?
- Johtolangat:
 - a. Syyllisellä on revenneet, palosta kärsineet työhaalarit, joista jäi riekale Bensiinisäiliöön. Rikospaikalta löytyy tyhjä bensakanisteri.
 - b. Syyllinen potee pahoja omantunnon tuskia, jotka saattavat ilmetä keskustellessa hänen kanssaan.
- Jos pelaajat onnistuvat löytämään todellisen syyllisen, heidän asemansa parantuu Kapselissa huomattavasti, erityisesti tuhopolton uhriksi joutuneen sieniporukan silmissä.

Kohtaus 9. Alavyöhykkeen salat

Pääsy alavyöhykkeelle on pelaajilta lähtökohtaisesti evätty, ja sinne johtavat ovet ovat lukossa. On kuitenkin useita tapoja päästä alavyöhykkeelle. Ne ovat:

Ilman apuja tai avainta:

- Rahtihissi: kulkee kerrokseen -3. Rahtiportti -3. kerroksessa on kuitenkin lukittu, eikä aukea ilman avainta tai voimankäyttöä (vaatii onnistuneen heiton).
- Kierreportaat: Teräsovi, joka johtaa alavyöhykkeelle on kuitenkin lukittu, eikä aukea ilman avainta tai voimankäyttöä (vaatii onnistuneen heiton).

Henkilöt, joilla on alavyöhykkeen avain, jotka saattavat auttaa pelaajia:

- Helmi Kaukonen
- Eeri Kaukonen ja Amil Kallio
- Zaku Lampi
- Noomi Lampi

Pääsy alavyöhykkeelle on pelaajien osalta kriittisen tärkeää, sillä siellä sijaitsee Kapselin tukahdutetut ongelmat ja vaietut virheet. Alavyöhykkeellä käynti toimii Kapselin jännityksen kliimaksina ja johdattaa pelaajat kohti Kapselin päätöstä. Pelinohjaajana kannattaakin ylläpitää jännittävää tunnelmaa alavyöhykkeellä vieraillessanne.

Lue seuraava teksti, kun pelaajat ensimmäisen keran saapuvat alavyöhykkeelle:

"Ovi aukeaa lopulta ja edessänne aukeaa aulatilaa, josta johtaa useita tunneleita syvälle maan uumeniin. Olette saapuneet alavyöhykkeelle. Huomaatte heti, ettei alavyöhyke ole kuin muut Kapselin alueet. Ensinnäkin täällä on vielä pimeämpi kuin muualla, valaistus vähenee huomattavasti mitä kauemmas katse aulatilasta harhailee. Toinen seikka, jonka huomaatte heti, on vahva ja pistävä mädän haju. Se on vahvempi täällä kuin muualla Kapselissa. Mädän hajuun sekoittuu myös toinen, uusi haju. Se on kylmän metallinen, jota hengittäessänne tuntuu aiheuttavan pienen epämiellyttävän päänsäryn.

Tutkiessanne tarkemmin tilaa näette kolme luolamaista tunnelia, jotka johtavat aulatilasta syvemmälle pimeyteen ja kääntyvät näkymättömiin. Aulatilassa vuorostaan on yksi ainoa kunnon ovi, jonka ovessa lukee "Bensiinisäiliö". Sen lisäksi lattiassa pieni metallinen luukku lattiassa. Tarkkasilmäiset näkevät pienten piiloon luikkivien eläinten (eli Atomihillereiden) liikettä aulatilalla varjoissa saapuessanne. Mitä haluatte tehdä?"

Pelaajat voivat seuraavaksi lähteä tutkimaan joko jotain tunneleista, Bensiinisäiliötä tai lattialuukkuja.

- Jos pelaajat lähtevät vasemmalle viettävään käytävään siirry kohtaukseen 10.
- Jos pelaajat lähtevät suoraan johtavaan käytävään siirry kohtaukseen 11.
- Jos pelaajat lähtevät oikealle viettävään käytävään siirry kohtaukseen 12.
- Jos pelaajat tutkivat Bensiinisäiliötä, Lattialuukkuja tai etsiä Atomihillereitä, lue sopiva teksti alta.

Bensiinisäiliö

Bensiinisäiliön ovi on auki. Sisätila on heikosti valaistu massiivinen halli, jota dominoi valtava bensiinisäiliö. Sen luota löytyy ohjauspaneeli, jonka mittaristosta näkee säiliön olevan tyhjänpuoleinen, mutta riittävän nykyisen kulutuksen mukaan vielä kolmeksi vuodeksi. Tämän lisäksi tilasta löytyy yksittäisiä bensiinikanistereita ja niiden täyttöpiste.

Jos kohtaus 8 on toteutunut, pelaajat voivat täyttöpisteen luota löytää revenneen työhaalarin palasen (punainen tai sininen, riippuen kumpi osapuoli suoritti tuhopolton).

Lattialuukku

Kapselin alatasen lattiassa on autohissin lähellä salaperäinen metallinen luukku, jota asukkaat eivät ole koskaan saaneet auki. Siihen liittyy erilaisia spekulatioita. Onko maan syvyyksissä lisää varastoja? Polttoainetta? Jotain vaarallista? Kun luukku aukeaa, käy ilmi, että siellä onkin autohissin huoltotila, jota jotkut Kapselin asukkaat ovat salaa käyttäneet taukokuoneena työn käydessä liian raskaaksi. Huoneen seinille ripustetut piirroset kertovat kaipuusta muitakin merkityksiä kuin vain työtä kohtaan.

Voitte yhdessä ryhmänne kanssa miettiä mitä pii-

rustuksen kuvastavat? Entä onko tilassa muuta taidetta tai kulttuuria?

Jos kohta 6 on toteutunut, pelaajat löytävät mekaanikko Noomi Lammen täältä lakkoilemasta. Palaa kohtaukseen 6 selvittääksesi, miten lakko etenee.

Atomihillerit

Alavyöhykkeellä asuu ydinjätteen läheisyydessä asumiin sopeutuneita hillereitä. Ne ovat oppineet tunnistamaan radioaktiivisia alueita ja voivat auttaa pelaajia kulkemaan turvallisesti, mutta niiden luottamus on ensin voitettava puolelleen (vaatii onnistuneen heiton). Jos pelaajat ovat jo tutustuneet hillereihin ylavyöhykkeellä tai tulevat Zaku Lammen saattamina alavyöhykkeelle, suhtautuvat hillerit heihin suopeasti.

Kohtaus 10. Erakko

Jos pelaajat valitsevat kulkea vasemmalle viettävään käytävään, päätyvät he lopulta erakko Kalervo Kauosen kotipesälle.

Aloita kohta 10 lukemalla seuraava teksti:

"Te kuljette syvemmälle pimeään luolamaiseen tunneliin. Kun viimeisetkin halogeenivalot jäävät taakseenne, tietä valaisee edessänne ainoastaan kalliosta hehkuva viono fosforimainen kajo.

Kuljette vähän matkaa hiirenhiljaista pimeää tunnelia eteenpäin, kunnes alatte kuulla tunnelin syövereistä kaukaisia kaikuja: tulen rätinää, jotain mikä kuulostaa tylpiltä iskuilta sekä matalaa mutinaa. Samalla hais-

tatte savun hajun, joka kantautuu tunnelin läpi luoksenne. Mitä teette?"

Tunnelin päädyssä asuva Kalervo Kaukonen on johtaja Helmi Kaukosen veli. Vanhus on höperö ja erittäin kriittinen työn palvontaa kohtaan. Pelaajien saapuessa on hän paistamassa hirvimakkaroita nuotion äärellä. Kalervo käy säännöllisesti Kapselin ulkopuolella metsästämisessä ja on vannonut, ettei syö enää yhtäkään sientä elämänsä aikana. Kalervo tervehtii pelaajia yllättyneenä mutta iloisesti ja tarjoaa heille makkaraa.

Keskustelussa Kalervon kanssa voi ilmetä seuraavia seikkoja:

- Kalervo tietää pintapuolin kaikista Kapselin ongelmista ja kertoo niistä mieluusti, mutta on samalla jo hiukan höperö.
- Kalervo vastustaa erityisesti työn palvontaa ja sieniviljelmää.
- Kalervo olisi valmis avaamaan Kapselin ja näkemään muuta maailmaa, mutta ei vanhuuden vuoksi jaksa tehdä asian eteen mitään.
- Kalervo kertoo mielellään, kuinka vanhukset kärsivät paljon vähemmän säteilystä ja siksi alatasolla asuminen on hänelle täysin turvallista.

Jos pelaajat kertovat keitä ovat ja mitä ovat tekemässä, Kalervo auttaa heitä mieluusti.



Kohtaus 11. Sairaiden maailma

Jos pelaajat valitsevat kulkea suoraan johtavaa käytävään, he päätyvät lopulta Sairaiden maailmaan.

Osa 1. Lepakot

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Kuljette syvemmälle pimeään luolamaiseen tunneliin. Kun viimeisetkin halogeenivalot jäävät taakseenne, tietä valaisee edessänne ainoastaan kalliosta hehkuva viono fosforimainen kajo.

Kuljette vähän matkaa hiirenhiljaista pimeää tunnelia eteenpäin, kunnes alatte kuulla tunnelin syövereistä kaukaisia kaikuja: korkea taajuista vikinää ja epä-määräistä suhinaa. Ääni tuntuu tulevan kovaa vauhtia lähemmäs ja vahvistuvan. Mitä teette?"

Kuilun pohjakerroksista hyökyy ulos lauma lepakoita, jotka pyrkivät lentämään ulos. Lepakot lentävät pelaajia päin, mutta eivät satuta heitä, jos pelaajat eivät yritä niitä pysäyttää. Lepakoiden riehuminen on tahallaan aiheutettua, karanteenissa olevien sairaiden protesti.

Miten kohtaus jatkuu: Pelaajat voivat yrittää pysäyttää ja rauhoittaa lepakot tai antaa niiden kulkea ohitse, jolloin ne alkavat riehua Kapselin keski- ja ylävyöhykkeellä. Kysy pelaajilta, miten he tilanteessa haluavat toimia ja edistä tarinaa sen mukaan.

Huom. Jos pelaajat päästävät lepakot ohitse, siirtyä ongelman ratkaisemiseen myöhempään vaiheeseen, kun pelaajat palaavat keski- ja ylävyöhykkeelle.

Kun lepakkotilanne on ohi, voit siirtyä kohtauksen seuraavaan osioon.

Osa 2. Sairaiden leiri

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Tunneli jatkuu vielä hetken pimeydessä, kunnes näette valon kajoa sen seinämällä ja kuulette matalia ääniä. Äkkiä näette tunnelin suun ja sen, kuinka se aukeaa suureen luonnolliseen luolaan, jonka katto nousee korkealle pimeyteen. Luola levittäytyy laajasti eteenne, mutta huomionne kiinnittyy luolan toiseen pätyyn. Siellä näette teltoista ja hökkeleistä koostuvan pienen kylän, joka luolan pimeydessä näkyy useiden kokkojen valaisemana, joita kylässä näyttää palavan. Näette liikettä teltojen ja hökkeleiden välissä, ihmisiä, jotka vaikuttavat liikkuvan luonnottoman hitaasti ja vaivalloisesti eteenpäin. Teitä ei ole vielä huomattu. Mitä teette?"

Pelaajat ovat saapuneet Sairaiden maailmaan. Se on pieni yhteisö, joka koostuu Kapselista karkotetuista sairaita asukkaista. Pelaajat voivat yrittää keskustella sairaiden kanssa tai saada tietoa heistä muulla tavalla. Jos pelaajat lähestyvät sairaita, sairaat yrittävät estää heitä, koska pelkäävät tartuttavansa pelaajat kantamallaan Keltapaisetaudilla. Jos pelaajat kuitenkin päättävät jututtaa sairaita, heidän puheenjohtajanansa toimii **Kirsi Nyholm**.

Keskustelussa Kirsin kanssa voi ilmetä seuraavia seikkoja:

- Kapselin yhteisössä ei ole tilaa sairaille, sillä he eivät kykene tekemään työtä. Niinpä työkyvyttömät karkotetaan asumaan alatasolle.
- Karkotuksen jälkeen asukkaiden kuuluu leikkiä, ettei karkotettuja koskaan ollut olemassakaan. Käytännössä he kuitenkin ovat olemassa ja elävät parhaansa mukaan radioaktiivisia alueita vältellen.
- Osa heistä kärsii säteilymyrkytyksen oireista, kuten pahoinvoinnista ja ripulista, mutta toisilla on ulkomaailmasta jo hävitetty tauti, Keltapaisetauti, joihin on onneksi olemassa lääkkeit.
- Sairaat toivovat apua ja muutosta tilanteelleen, mutta ovat liian heikkoja ja näköalattomia toimiaksseen itse.

Miten kohtaus jatkuu: Pelaajat voivat päättää, miten toimivat tietäessään sairaiden tilanteesta. Jos he lupaa-
vat auttaa sairaita, ei kohtauksen osaa 3. Sairaiden marssi todennäköisesti tarvita.

Osa 3. Sairaiden marssi

Tämä osa on valinnainen ja sijoittuu pelinohjaajan myöhempään vapaasti valittavaan kohtaan, jolloin sairaat päättävät marssia alavyöhykkeeltä ylös Kapseliin kohtaamaan muut asukkaat.

Pelaajien kohtaamisen päätteeksi Kirsi ja muut sairaat jäävät mieteliäänä kyläänsä. Heidän mittansa on kuitenkin täynnä. Ruuan puutteen ja huonojen olojen vuoksi he päättävät murtautua ylös ja järjestää istumaprotestin. He nousevat Kapselin asuintasolle, istuvat alas ja kieltäytyvät liikkumasta. Hahmot joutuvat menemään väliin tai on vaarana, että tulee väkivaltaisuuksia.

Miten kohtaus jatkuu: Pelaajat voivat päättää, miten he toimivat. Auttavatko he sairaita protestissaan vai auttavatko Kapselin asukkaita lopettamaan protestin?

Kohtaus 12. Haudatut ongelmat

Jos pelaajat valitsevat kulkea oikealle johtavaa käytävään, he päätyvät lopulta jätekuopalle.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Kuljette syvemmälle pimeään luolamaiseen tunneliin. Kun viimeisetkin halogeenivalot jäävät taakseen, tietä valaisee edessänne ainoastaan kalliosta hehkuva viono fosforimainen kajo.

Fosforimainen kajo on kirkas tässä tunnelissa, ja tunnelin aulassa alkaneen päänsäryn vahvistuvan. Sekä mädän lemu että sitä säestävä metallinen haju tuntuvat voimistuvan ja takertuvan teidän kitalakeenne. Jokin tässä tunnelissa mättää ja pahasti. Mitä teette?"

Alavyöhykkeen jätekuoppa ja sille johtava oikeanpuoleinen tunneli ovat Kapselin tosiasiallisesti vaarallisia alueita, sillä siellä valtaosa ydinjätteestä sijaitsee.

Jos pelaajat päättävät jatkaa matkaa kohti jätekuoppaa, he joutuvat heittämään noppaa selviytyäkseen perille turvallisesti.

- Onnistunut heitto: Matka jätekuopalle sujuu ongelmitta.
- Epäonnistunut heitto: Matka jätekuopalle ei suju ongelmitta. Heitossaan epäonnistuneiden pelaajien hahmot vahingoittuvat lievästi, eivätkä voi jatkaa matkaa. Voit päättää, onko vahinko esimerkiksi yltyvä päänsärky tai ydinjättehappoa, johon hahmo astuu.

Saapuessaan perille pelaajat kohtaavat karsean näyn. Lue seuraava teksti:

"Tunneli jatkuu vielä hetken, kunnes näette sen suun. Edessänne aukeaa massiivinen luola, jonka pohjalla on useita valtavia metallisäiliöitä. Säiliöt ovat kuitenkin jonkin epämääräisen materian ympäröimiä ja näyttävät pahasti ruostuneilta. Haju vahvistuu entisestään ja on täysin sietämätön. Silmänne tottuvat lopulta ja näette, että säiliöitä ympäröi valtava määrä jätettä: kaiken maailman roskaa, ulosteita, mutta myös karmeita asioita, joita ette toivoisi nähneenne. Jäteputket, jotka katon rajassa kulkevat ovat kaikki ruostuneet rikki ja näette jäteveittä, joka niistä tippuu jätekanan jatkeeksi. Näyttää siltä, että jätteet ja ulosteet leviävät hiljalleen ydinjätteen sekaan. Näky on karmiva."

Miten kohtaus jatkuu: Pelaajat eivät akuutisti voi tehdä jätekuopalle mitään. On kuitenkin selvää, ettei Kapselin jätehuolto toimi ja että jätekuoppa on valtava turvallisuusriski. On pelaajien päätettävissä, miten he tämän tiedon avulla toimivat.

Kohtaus 13. Kapselin kohtalo?

Tämä on Kapselin viimeinen kohtaus, joka tarjoaa ehdotuksia, miten pelaajat voivat tutkimuksensa Kapselissa päättää. Tutkimukset voivat päättyä ennen kuin jokainen kohtaus on käyty läpi tai jokainen Kapselin salaisuuksista selvitetty. Tärkeää on antaa pelaajien päättää, milloin he mielestään ovat valmiita ratkaisemaan Kapselin kohtalon: kuitenkin niin, että he katsovat Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeen kohtien täyttyvän.

Lopetuskohtauksena voi toimia esimerkiksi jokin seuraavista tai niiden yhdistelmä:

- Pelaajat kohtaavat Helmi Kaukosen ja esittävät raskauttavia tietoja epäkohdista Kapselin elämässä
- Pelaajat järjestävät äänestyksen Kapselissa: haluavatko asukkaat jatkaa eristäytymistä vai haluavatko osaksi yhteiskuntaa
- Pelaajat järjestävät vallanvaihdoksen Kapselissa
- Pelaajat pelastavat sairaat karanteenista

Pelinohjaajana sinun on lopputulosta miettiessä tärkeä yrittää näyttää pelaajien toimien vaikutukset Kapselin asukkaihin. Mieti, mitä pelaajat saivat Kapselissa aikaan ja miten Kapselin asukkaat ovat reagoineet heidän toimiinsa. Ovatko Kapselin asukkaat kiitollisia ja näkevätkö he ehkä mahdollisuuksia toisenlaisessa elämässä? Vai sössivätkö pelaajat Kapselin toimivat systeemit?

Viimeinen kysymys

Hyvä tapa päättää Kapselin tutkiminen on miettiä, miltä pari pelaajien pari viimeistä päivää Kapselissa näyttäisivät. Anna kaikkien pelaajien vastata seuraavaan kysymykseen:

"Kaiken tapahtuneen jälkeen teillä on vielä pari päivää aikaa ennen kuin teidän on määrä palata Feeniks-yksikölle. Miten hahmonne käyttää nämä päivät? Onko jotain mitä vielä haluatte saavuttaa tai tehdä?"

Tämä viimeinen kysymys tarjoaa hyvän mahdollisuuden summata Kapselissa tapahtuneita asioita, ja antaa pelaajien käyttää vahvuuksiaan ja mielikuvitustaan Kapselin asukkaiden hyväksi.

Tehtävänsä suorittaneina he voivat palata Feeniks-yksikköön selonteolle (katso osio: Jälkipuinti: Selonteko Kapselista), jonka jälkeen seikkailu voi jatkua uudessa Kapselissa.

KAPSELI: LEIKKIMÖKKI



Leikkimökki on Mahdolliset maailmat -pelin Kapseleista keskivaikkea. Se sisältää ehdotuksen Kapselin tapahtumien kaaresta sekä kahdeksan kohtausta, jotka vievät tapahtumia eteenpäin. Käsikirja ei sisällä valmiiksi kirjoitettuja tekstejä kyseisistä kohtauksista tai ohjeita miten kohtauksesta siirrytään seuraavaan.

Tästä luvusta löydät taustatietoa, joka auttaa sinua kuvailemaan Kapselia pelaajille, ja ohjeet siihen, miten voit soveltaa materiaalia pelin aikana. Luvussa esitetty tapahtumien kaari ja kohtaukset ovat ehdotus siitä, miten tämän Kapselin voi pelata. Voit kuitenkin vaihtaa järjestystä vapaasti ja soveltaa sitä omalle peliryhmälle sopivaksi.

Esittely pelaajille

Luettavaksi esimerkiksi Feeniks-yksikön tehtävänannon yhteydessä:

"Kapseli, koodinimellä Leikkimökki, on Tammisaaren lähellä sijaitsevaan merenrantakartanoon rakennettu Kapseli. Itse rakennus on hyvin vanha, oletettavasti 1800-luvulta. Suorittamamme tiedustelun mukaan paikka näyttää sekasotkulta ja saamissamme kuvissa Kapselin asukkaat vaikuttavat suorittavan mystisiä, kulttimaisia rituaaleja kartanon lähiympäristössä. Kapselin sijainti on lähellä asutusta, jonka vuoksi olemme olleet jo jonkin aikaa tietoisia siitä ja pitäneet sitä silmällä.

Viime aikoina on raportoitu patikoijista, jotka ovat harhailleet Kapselin alueelle ja paenneet paikalta, kun Kapselin asukkaat ovat yrittäneet saada heidät osallistumaan "superkivoihin leikkeihinsä". Nämä raportit ovat nyt johtaneet siihen, että on aika lähettää teidät paikalle tutkimaan tilannetta tarkemmin."

Taustatietoa pelinohjaajalle

Pelinohjaajan ei tarvitse opetella tätä tietoa ulkoa tai kertoa pelaajille, tärkeintä on sisällön omaksuminen pelin ohjaamista varten.

Yleinen kuvaus

Kuvailu: Leikkimökki on Tammisaaren lähellä sijaitsevaan merenrantakartanoon rakennettu Kapseli. Rakennus on 1800-luvulta, moneen kertaan uudistettu ja korjattu. Lisärakennukset, ladot ja hevostallit edustavat arkkitehtonista sekasotkua.

Rakennukset on maalattu iloisien värisiksi, vaaleansinisiksi, vihreiksi ja oransseiksi. Suurin osa Leikkimökin asukkaista nukkuu asuinparakeiksi muutetuissa sivurakennuksissa. Kartano on varattu yhteisön johtajille ja heidän perheilleen.

Rannassa on uimahuone ja venetalli, pitkä laituri sekä saunarakennus. Laiturin päähän on rakennettu pieni vaja.

Yhteisö elää kalastuksella, maanviljelyksellä ja puutarhanhoidolla. Kapselin asukkaat pukeutuvat iloisien värisiin vapaa-ajanasuihin.

Asukkaat: Noin 50. Tasainen ikäjakauma.

Työ: Kapseli on perustettu, jotta kukaan asukkaista ei koskaan joutuisi tekemään töitä. Kaikki ovat yhdenvertaisia, nimellisesti hierarkioita ei ole, eikä kukaan joudu tekemään mitään. Joka päivä on pelkkä juhlaa.

Koska ruokaa on saatava ja rakennuksia kunnostettava, työ on uudelleenmääritelty hauskaksi leikiksi. Osallistumalla leikkeihin, kuten kalastusleikkiin, saa Papukajatarroja. Jos niitä ei saa tarpeeksi, joutuu ilonpilaajan maineeseen ja suljetuksi laiturin nokassa olevaan vajaan, kunnes leikkimieli on jälleen löytynyt.

Leikkiessä on pakko olla onnellinen ja laulaa hauskoja lauluja. Muuten kyseessä olisi työ ja se on kielletty.

Ensivaikutelma: Kapselille vievä tie on kasvanut täyteen ruohoa mutta on edelleen kuljettavissa. Leikkimökin pihaan saavuttaessa asukkaat kerääntyvät uteliaina katsomaan tulokkaita. He näyttävät iloisilta ja hyvän tuulisilta mutta laihoilta.

Juuri nyt: Kapselin ruokahuolto sakkaa pahasti. Leikin ympärillä pyörivät rituaalit tekevät työn organisoinnista vaikeaa ja paljon kylvöön ja kalastukseen liittyvää tietoa on kadonnut, sillä ammattitaitoa on vaikea siirtää uudelle sukupolvelle. Opiskelu ja koulu on kielletty liian työnkaltaisena. Monet nuoremmat asukkaat ovat kapinamielellä nälän vuoksi, mutta siitä on vaikea puhua, koska aihe ei ole leikkisä. Vain kivoista aiheista saa puhua.

Pelinohjaajan hahmot

Popcorn Lake (Johtaja) – Lempeä ikäihminen, joka puhuu aina pehmeällä äänellä, hymyilee ja ehdottaa mielellään hauskoja seuraleikkejä. Vaikuttaa tavattaessa joustavalta kuin pullataikina, mutta pahoittaa mielensä ja tulee hyvin surulliseksi, jos leikkiin perustuvaa hauskaa elämää ruvetaan kyseenalaistamaan. Sana "työ" on hänelle kirosana, jonka käyttöä hän kovin paheksuu. Jakaa Papukajatarroja kaikille, jotka "leikkivät hienosti". Popcornin mukaan Leikkimökissä on kaikki hyvin.

Ilo Veisseli (Peltotyöläinen) – Kolmikymppinen koko ikänsä Kapselissa asunut peltotyöläinen. Entinen tulevaisuuden toivo ja malliperheen aikuinen, joka menetti kaiken puolisonsa Siljan kuoltua sairauteen. Heillä on kolme lasta. Ilon äiti opetti hänelle lapsena salaa surullisia lauluja, joita hän nyt laulaa, koska ei kykene muuten käsittelemään tunteitaan.

Ona Nikki (Sairas) – Kolmikymppinen henkilö, joka oppi nuoruudessaan tunnistamaan sieniiä ja erottamaan turvalliset ja vaaralliset. Joutui sairasvankilaan ehdotettuaan sienien keräämistä ruokatarpeiksi. Se tulkittiin työnteoksi eli sairaudeksi. Potee nyt dissosiaatiivista masennusta ja kulkee pellolla lehmien seurana tyhjä katse silmissään.

Susser Salama (Osaaja) – Mekaanisesti lahjakas nelikymppinen henkilö, joka joutui yhteisön silmätikuksi leikittyään lapsena legoilla tavalla, joka muistutti liikaa työntekoa. Kykenisi korjaamaan maatalouskoneita, mutta ei halua muistaa ymmärtävänsä niistä mitään yhteisön painostuksen aiheuttaman trauman vuoksi.

Riemu Veisseli (Leikkifanaatikko) – Parikymppinen tuima henkilö, joka uskoo vakaasti siihen, että ihmisen elämä ei voi koostua työstä. On omistauduttava omalle itselleen ja yhteisölleen sillä vain siten ihminen on vapaa. On täysin valmis huutamaan työltä haaskahtaville ihmisille päin naamaa.

HappyHappy Joy (Leikkifanaatikko) – Toisesta Kapselista Leikkimökkiin kymmenen vuotta sitten saapunut työn traumatisoima henkilö, joka vietti nuoruutensa tehden kaksitoistatuntisia päiviä. Ei halua kuullakaan työstä, ja syyttää kaikkia leikkiä kritisoivia ihmisonnen vastustajiksi.

Osmoliini Lake (Opas) – Johtajan lapsenlapsi, androgyyni noin 12-vuotias lapsi, utelias kaiken suhteen, lempeä ja avoin. On kasvanut täysin Kapselin ideologiaan sisään, mutta ei koe tarvetta puolustaa sitä, vaan selittää mielellään kaikki yhteisön asiat.

Sini Rantanen (ent. Sparkling Sunshine) (Teini) – Teini-ikäinen Kapselin asukas, joka on alkanut pohtia, että ulkomaailmassa asioiden on oltava paremmin. Täytyy olla paikka, jossa on enemmän ruokaa, ehjiä vaatteita ja vähemmän kaameita leikkejä.

Kuka otti yhteyttä Feeniks-yksikköön?

Pelinohjaajana voit itse päättää sen, kuka Kapselin asukkaista päätti ottaa yhteyttä Feeniks-yksikköön, jos kukaan. Leikkimökin kohdalla tarinaan on kirjoitettu ajatus paikalle harhailleista patikoitsijoista, mutta jos haluat, että Kapselissa on tyytymätön asukas voit hyvin muuttaa tarinaa. Tee valinta sen mukaan, mitkä ongelmat ja hahmot sinua kiinnostavat ja mikä sopii juuri teidän tarinaan.

Kirjaa yhteyttä ottanut henkilö Pelinohjaajan lomakkeeseen.

Kapselissa ilmenevät ongelmat

1. Laulut ja leikit: Leikkimökissä vallitsee erimielisyys sen suhteen, onko paras motivoija laulu vai leikki. Esimerkiksi puutarhatyössä voidaan laulaa eläinaiheisia lauluja tai esittää pantomiimeina eläimiä, kuten jäniksiä. Osallistumalla leikkeihin saa Papukaijatarroja. Jos niitä ei saa tarpeeksi, joutuu ilonpilaajan maineeseen ja suljetuksi laiturin nokassa olevaan vajaan, kunnes leikkimieli on jälleen löytynyt. Tämä näyttäytyy pelaajille heti heidän saapuessaan Kapseliin (kohtaus 1).

Kiista saattaa äityä fyysiseksi tappeluksi, kun turhautumat purkautuvat riidan varjolla. Tilannetta voi rauhoitella joko **Rauhantekijän** avulla tai **Harhauttajan** konstein.

Hahmoluokka: Rauhantekijä, Harhauttaja

2. Liikaa teoriaa: Leikkimökin asukkaat ovat hyvin lahjakkaita estämään yksinkertaistenkin ongelmien ratkaisemisen käynnistämällä keskustelun siitä, onko tämä työtä vai ei. Joskus oikea ratkaisu on pölinän pysäyttäminen ja hommiin ryhtyminen ennen kuin kaikki onnistuvat ajattelemaan itsensä sekaisin. Tämä voi näyttäytyä lähes kaikissa tilanteissa, joissa pelaajat yrittävät ratkoa mitä vain Kapselin ongelmaa: asukkaat eivät

suostu toimimaan, ellei toimintaa voi käsittää leikinä.

Asetelma on haasteellinen mutta esimerkiksi **Harhauttaja** voi yrittää auttaa. Nurinkurista on, että harhautusasetelma on päinvastainen kuin normaalisti: nyt pitää harhauttaa liioista harhautuksista. Myös **Viemärikulkija** voi yrittää tarjota konkreettista tekemistä (esimerkiksi hylän raivaamisen auttamien kohtauksessa 2) Kapselin asukkaille, joka juurruttaisi heidät toimimaan.

Hahmoluokka: Harhauttaja, Viemärikulkija

3. Leikkisää arkkitehtuuria: Makuuparakkina olleen hevostallin katto on valmis sortumaan hahmojen saapuessa paikalle. Tarkempi tarkastelu paljastaa, että se on korjattu täysin rakenteellisesti epäkelvolla tavalla niin, että on ihme, että se on kestänyt näinkin pitkään. Syyksi paljastuu katonkorjausleikki, jossa pääosassa ovat hauskat lallatukset ja vasaralla paukuttelu, ei niinkään rakenteellisesti kestävä kunnostustyö. **Kodinrakentaja** pystyy vahvistamaan rakenteet, jos vain saa tarvittavat työkalut ja materiaalit (kohtaus 5), ja voi näin estää katon luhistumisen ja siitä seuraavan tulipalon (kohtaus 7).

Jos rakenteita ei ehditä korjata, **Levonturvaaja** pystyy paikalla ollessaan lievittämään vaurioita ja ihmisille palosta koituvia vahinkoja (kohtaus 7).

Hahmoluokka: Kodinrakentaja, Levonturvaaja

4. Ilonpilaaja: Jos Papukaijatarroja ei kerää tarpeeksi, joutuu ilonpilaajan maineeseen ja suljetuksi laiturin nokassa olevaan vajaan, kunnes leikkimieli on jälleen löytynyt. Ilo Veisseli onkin tuomittu viikoksi laiturin päässä olevaan vajaan, sillä hän oli liian surullinen pelloilla. Tilannetta pahentaa se, että öisin Ilo laulaa vajassa surullisia lauluja, jotka kuuluvat aivan selvästi kaikkialle Leikkimökkiin. Ilo on suruissaan, koska hänen puolisonsa Silja kuoli vuosi sitten sairauteen, eikä hän ole voinut käsitellä asiaa. Kapselin asukkaat eivät kykene suhtautumaan lauluun, mutta **Surunpurkaja** on siihen erikoistunut.

Surumielisyyttä yritetään kitkeä napakoin kylmin kylvyin (kohtaus 4), jolloin **Rauhantekijästä** saattaa olla apua.

Halutessasi voit myös päättää, että vähiten Papukaijatarroja kerännyttä pelaajaa uhkaa ilonpilaajan maine ja jäähy laiturin nokassa tai kylmässä kylvyssä.

Hahmoluokka: Surunpurkaja, Rauhantekijä

5. Hylky: Leikkimökin edustalla meressä on ison rahtilaivan hylky, puoliksi uponneena ja hylättynä. Se näyttää surulliselta, joten siitä ei mielellään puhuta. On kuitenkin mahdollista, että siellä on tarvikkeita kuten työkaluja, joista voisi olla Leikkimökillä paljon hyötyä. Monet Leikkimökin työkaluista hävitettiin, sillä ne ovat työkaluja – ne liittyvät työhön eli ovat kiellettyä.

Puoliuponneet hyltyt ovat **Viemärikulkijan** mielipaikoja. Reissu hyllylle (kohtaus 2) ei kuitenkaan ole vaaraton ja tarvikkeita on paljon, jolloin **Biorobotti** on oiva kumppani seikkailussa. Myös apuväki Kapselista saattaa olla hyödyksi.

Hahmoluokka: Viemärikulkija, Biorobotti

6. Salaista osaamista: Monilla kapselin asukkailla on osaamista ja taitoja, mutta Leikkimökin ryhmäpaineen ja kulttuurin vuoksi nämä taidot on ollut pakko unohtaa. Jotkut tunnistavat sieniä, toiset osaavat korjata maatalouskoneita. He eivät itsekään halua muistaa hallitsevansa näitä työhön liittyviä taitoja, koska kapselissa siitä saa heti nenilleen. Pahimmassa tapauksessa he sairastuvat ja eristetään pois yhteisöstä (kohtaus 6).

Sekä **Unenonkijalla** että **Surunpurkajalla** on kykyjä lähteä avaamaan ihmisten mielten saloja ja vaiettuja osaamisalueita.

Hahmoluokka: Unenonkija, Surunpurkaja

7. Työ tekee sairaaksi: Kapselissa uskotaan, että kaikki sairaudet ovat seurausta moraalista rappiosta eli siitä, että haluaa tehdä töitä tai on salaa niitä tehnyt. **Karanteeninrikkoja** patistetaan tutkimaan "sairaita", jotka ovat eristetty muusta yhteisöstä lehmien seuraan, latoon ja pellolle. Sairaus ilmenee tällä hetkellä dissosiativisena masennuksena: henkilöt ovat menettäneet otteensa todellisuudesta, eivätkä ole enää toimintakykyisiä. Todellisuudessa "sairaat" ovat Kapselin terävimpiä osaajia, joille oman hyödyllisyyden ja kehittymisen tukahduttaminen on aiheuttanut totaalisen lamaannuksen. Heidän masennuksensa on parannettavissa ohjamalla heidät takaisin hyödyllisten toimintojen ja omien innostustensa pariin, joita **Unenonkija** pystyy kyvyllänsä tutkimaan.

Lopputulokset sairaiden eristämisestä on, ettei mikään enää toimi Kapselissa (kohtaus 6).

Hahmoluokka: Karanteeninrikkoja, Unenonkija

8. Hourailevat lehmät: Leikkimökin niityillä käyskentelee kummallisesti käyttäytyviä lehmiä. Niitä ei ole hoidettu erityisen hyvin. Viime aikoina ne ovat alkaneet käyttäytyä aggressiivisesti erityisesti pellolta löytyvää rojua kohtaan. Asukkaita käy ilmi, ettei niitä ole voitu käyttää esimerkiksi maidontuotantoon, koska se on liian työnkaltaista. Lehmät ovat myös varuillaan ihmisiä kohtaan aiemman "lypsämisleikin" mentyä omituisiksi. Kukaan ei enää pidä huolta niiden syöttämisestä.

Lehmien kummallinen, aggressiivinen käyttäytyminen (kohtaus 3) johtuu sekä toimeettomuudesta että hoitamattomalla pellolla kasvavasta vieraslajista, Huoreruohosta, joka aiheuttaa niille näköharhoja ja vainoharhaisuutta.

Lehmiä vaivaavat ongelmat ratkeavat tutkimalla niitä ja niiden elinympäristöä tarkemmin, johon sekä **Naturoarkeologi** että **Karanteeninrikkoja** ovat erikoistuneet.

Hahmoluokka: Naturoarkeologi, Karanteeninrikkoja

9. Romua pellolla: Aiemman peltotyöleikin valittavana seurauksena Leikkimökin pellot ovat täynnä hajonneiden traktoreiden ja puimureiden romua. Kappaleet ovat niin suuria, että niiden siirtäminen on vaikeaa. Lisäksi niillä on symbolista merkitystä: ne edustavat leikkiä siinä missä niiden siirtäminen työtä. Niiden vuoksi peltotöiden tekeminen on vaikeaa ja suurilta osin lopetettu. Valtaosa pelloista rehottavatkin nyt hoitamattomina. Hourailevat lehmät vaeltavat niillä ja käyttäytyvät vallan omituisesti pelloilta löytyvää romua kohtaan (kohtaus 3).

Biorobotilla on oivat taidot romun siirtämiseen. Jos hylystä on pelastettu talteen tarvikkeita (kohtaus 2), **Kodinrakentaja** pystyy auttamaan koneiden korjaamisessa.

Hahmoluokka: Biorobotti, Kodinrakentaja

10. Rötöstelevät karhut: Leikkimökin kulttuurissa eläimiä pidetään leikkiystävinä joiden tekemisiin ei saa puuttua. Sen vuoksi lähialueiden karhut ovat oppineet, että ne voivat koska vain löntystellä paikalle viemään ruokaa. Silloin asukkaat piiloutuvat taloihin ja laulavat leikkilauluja. Joskus erityisen näлкäinen ja vihainen karhu vie mukanaan asukkaan.

Pelaajien vieraillessa Kapselissa tekevät karhut sinne vierailun (kohtaus 5). Sekä **Levonturvaaja** että **Naturoarkeologi** ovat erityisen hyviä ratkomaan tilanteen parhaalla mahdollisella tavalla.

Hahmoluokka: Levonturvaaja, Naturoarkeologi

Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset

Pelinohjaaminen, sen tahti ja tapa on aina pelinohjaajan päätettävissä. Kapselin materiaalia voi soveltaa valitsemallaan tavalla.

Ehdotetut kohtaukset tarjoavat yleisen kaaren pelinohjaamiseen ja siihen, miten Kapselin sisällön voi jäsentää. Kohtaukset ohjaavat pelaajat ongelmien ratkaisemiseen ja antavat rakenteen Kapselissa tapahtuville asioille.

Tämän Kapselin kaari koostuu yhteensä kahdeksasta kohtauksesta. Kohtaus 1. on hyvä tapa aloittaa Kapselin tutkiminen, kun vuorostaan kohtaus 8. tarjoaa ehdotuksia siitä, miten Kapselin tutkiminnan voisi päättää. Kohtauksissa tarjotaan ehdotuksia, miten edetä kohtauksesta toiseen, mutta kohtaukset voidaan myös suorittaa vapaavalintaisessa järjestyksessä ja antaa pelaajien kiinnostusten ohjata tapahtumien kulkua.

Jos tilanne tyssä johonkin, voit muistuttaa pelaajia, että he voivat tarkistaa tehtävälisansa Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeesta. Voit myös kysyä mitä pelaajat näkevät ympärillään. Usein tästä poikii ajatus seuraavaan ongelmaan tai kohtaukseen!

Kapselin kohtaukset

Kohtaus 1. Kapselille saapuminen ja esittäytymisleikki

Kapselille vievä tie on kasvanut täyteen ruohoa, mutta on edelleen kuljettavissa. Kun hahmot saapuvat Leikkimökin pihaan, asukkaat kerääntyvät uteliaana katsomaan tulokkaita. Asukkaat näyttävät iloisilta ja hyvinvullisilta mutta laihoilta.

Hahmot ottaa vastaan Kapselin nimellinen johtaja **Popcorn Lake**. Hän toivottaa nauruisin heidät tervetulleiksi. Hän kyselee, mikä tuo hahmot Kapselille, eikä ota mahdollisesti kriittisiä kysymyksiä tai huomioita kuuleviin korviinsa. Ennen kuin hahmot päästetään tutkimaan Kapselia, vaatii Popcorn, että kaikki suorittavat yhdessä "esittäytymisleikin".

Esittäytymisleikki on yksinkertainen: jokainen henkilö kertoo oman nimensä, jonka jälkeen kertoo oman suosikkieläimensä sekä näyttää, miltä se kuulostaa tai mitä se tekee. Voit pyytää pelaajasi toimimaan ohjeiden mukaan myös pelipöytänsä ääressä. Voit myös keksiä oman esittäytymisleikin.

Esittele pelaajille Kapselin asukkaista seuraavat: **Popcorn Lake, Susser Salama, Riemu Veisseli** ja **Sini Rantanen**

Esittelyleikin jälkeen Popcorn antaa pelaajille lapsenlapsensa Osmoliinin oppaaksi. Osmoliini voi viedä pelaajat kierrokselle Leikkimökin tiluksille ja kertoa yhteisön ongelmista pintapuoleisesti. Osmoliini on kuitenkin lapsi, joka suhtautuu Kapselin elämään itsensänselvyytenä ja normaalina, eikä välttämättä osaa esitellä asioita ongelmoina. Hän ei välttämättä myöskään muista kaikkea kerralla.

Kohtaus 2. Operaatio hylky

Pelaajat voivat suunnitella tutkimusmatkan Leikkimökin edustalla sijaitsevaan hylkyyn. Hylky on puoliksi uponnut ja suuri osa siitä on veden varassa. Hyllyn varastoissa sijaitsee suuri määrä tarvikkeita ja välineitä, joista olisi iso hyöty Leikkimökissä. Mitä pelaajat tekevät?

Hyllylle järjestettävä operaatio hyötyy apukäsistä. Jos pelaajat yrittävät rekrytoida apulaisia Kapselin asukkaista ilman, että toiminta naamioidaan leikiksi, lähtevät mukaan ainoastaan **Susser Salama** ja **Sini Rantanen**. Jos pelaajat naamioivat toiminnan leikiksi saattavat myös leikkifanaatikot eli **Riemu Veisseli** ja **HappyHappy Joy** lähteä mukaan.



Miten kohtaus jatkuu: Jos pelaajat päättävät tehdä tutkimusmatkan hyllylle, toimii matka yhtenä Kapselin jännittävimmistä kohtauksista. Kuvaile hylätty, veden varassa oleva hylky vaarallisena paikkana ja laita pelaajat heittämään noppaa siitä, miten turvallisesti heidän tutkimusmatkansa sujuu.

Jos joku pelaajista epäonnistuu heitossaan, on hyvä tilaisuus luoda jännitettä: voit kuvailla, kuinka hylky alkaa vajota veden varaan ja aika on kortilla pakenemista varten. Ehkä osa tarvikkeista vajoaa meren pohjaan tai joku loukkaantuu operaation aikana?

Kohtaus 3. Lehmien taistelu

Leikkimökin lehmät käyttäytyvät kummallisesti. Niillä on lähes rituaalimainen, tarkkaa koreografiaa seuraava päivärytmi. Joka aamu lehmät tekevät vaelluksen pelon halki sen kauimmaiselle, huonoimmassa kunnossa olevalle kohdalle ja laiduntavat siellä aamupäivän. Keskipäivän aikaan ne alkavat mylviä ja tekevät laukkaavan marssin takaisin Leikkimökin läheisyyteen romahtaneiden traktoreiden ja puimureiden luo. Lehmät mylvivät vihaisesti romuttuneille laitteille ja piirittävät niitä. Vihaisimmat lehmät jopa hyökkäävät valtaviin romukasojen kimppuun ja tökkivät niitä sarvillaan. Tätä häiritsevää toimintaa jatkuu useita tunteja, kunnes uupuneet lehmät rojahtavat laitteiden ympärille ja nukahtavat. Herättyään lehmät palaavat hämmentyneen oloisina ladon läheisyyteen, jossa ne laiduntavat ja juovat vettä loppupäivän ajan. Sama käytös toistuu päivästä toiseen.

Eräs Kapselin kriittisemmistä asukkaista, **Sini Rantanen**, haluaa todistaa hahmoille, miten mullillaan asiat ovat Kapselissa, ja näyttää heille lehmien kummallisen käyttäytymisen. Samalla Sini kyselee ulkomaailmasta ja kertoo haluavansa pois.

Miten kohtaus jatkuu: Yrittävätkö pelaajat selvittää tilanteen? Puuttuvatko leikkifanaatikot hahmojen toimeen? Saavatko leikkifanaatikot vihiä Sinin kriittisistä ajatuksista (ja jos saavat, niin sillä on seurauksensa kohtauksessa 5).

Kohtaus 4. Kylpemällä suru pois

Riemu Veisseli ja **HappyHappy Joy** keksivät spontaani, että ratkaisu suruun on napakka kylpy. He ottavat kanton surullisimpana pitämäänsä mökkiläisen, **Susser Salaman**, ja lähtevät kantamaan häntä vastusteluista huolimatta heittääkseen hänet mereen. Tilanne on sekasortoinen, hurmoksellinen ja eskaloitumassa vaaralliseksi.

Miten kohtaus jatkuu: Mitä pelaajat tekevät? Puuttuvatko he tilanteeseen vai eivät? Mitä jatkoseurauksia sillä on pelaajille?

Voit myös valita, että leikkifanaatikot päättävät yrittää kylvettää jonkun pelaajien hahmoista, jos se sopii tarinaanne.

Kohtaus 5. Eläinystävämme

Pelaajien ensimmäinen ilta Kapselissa päättyy draamatisesti, kun Leikkimökin pihaan löntystelee kaksi suurta harmaakarhua. Kapselin väki yrittävät pysyä rauhallisina ja piiloutua sisätiloihin. Mutta pääsevätkö kaikki piiloon?

Miten kohtaus jatkuu: Miten pelaajat reagoivat tilanteeseen?

Karhut tulevat ruuanhauille Kapseliin. Jos niille ei tarjota ruokaa, ne saattavat muuttua vihaisiksi ja alkaa penkoa paikkoja ja pahimmassa tapauksessa viedä jonkun asukkaista mukanaan. Voit päättää mitä tapahtuu, jos tilanne eskaloituu. Sopiiko peliinne mahdollinen kaappaus? Jos sopii, niin kenet karhut veisivät ja mikä hänen kohtalonsa on?



Kohtaus 6. Katoavat asukkaat ja hajoavat rakenteet

Pelaajien vierailun kestänyt pidempään esimerkiksi yli yhden yön, he huomaavat, että tuttuja kasvoja alkaa kadota Kapselin asukkaiden joukosta. **Susser Salama** vaikuttaa kadonneen. Jos **Sini Rantasen** kriittiset ajatukset tulivat aiemmassa kohtauksessa leikkifanaatikojen tietoon, myös hänestä ei näy jälkeäkään.

Susser Salama on karkotettu "sairaiden" joukkoon ja löytyy ladosta. Sini on vuorostaan piiloutunut makuuparakin kummallisten kattorakenteiden sekaan. Hän pelkää leikkifanaatikkojen rankaisua, eikä suostu tulemaan esille.

Samaan tahtiin kuin henkilöitä alkaa kadota, alkavat myös Kapselin perustoimia ylläpitävät rakenteet hajota. Ruoka ei ehkä enää riitä illalliselle tai viimeinenkin kyn-tölaite lakkaa toimimasta. "Sairaita" on nyt yhtä paljon kuin "terveitä". Kuvaile Kapselissa leviävää epätoivoa, jota johto ja leikkifanaatikot samalla yrittävät peittää. Lopulta rakenteiden hajoaminen voi johtaa ja huipentua kohtaukseen 7.

Kohtaus 7. Tulipalo ja vallankaappaus

Leikkimökin tapahtumat huipentuvat tulipaloon, joka yhdessä rakennuksista syttyy, ja siitä johtuvaan vallankaappaukseen.

Jos makuuparakin rakenteita ei ole korjattu, sen katto romahtaa yllättäen asukkaiden niskaan. Romahdusta seuranneessa kaaoksessa syttyy tulipalo, joka alkaa levitä leväperäisesti korjatuissa rakennuksissa.

Jos makuuparaki on korjattu, palo alkaa vähemmän tärkeässä kohteessa, eikä aiheuta läheskään yhtä suurta uhkaa Kapselin asukkaille tai pelaajien hahmoille.

Asukkaat ovat kyvyttömiä itse organisoimaan sammutustöitä. Kuinka monet ovat romahduksesta ja tulipalosta uhattuna? Miten pelaajat toimivat? Saavatko hahmot asukkaat sammuttamaan palon, sammuttavatko hahmot palon itse vai antavatko he koko kapselin tuhoutua?

Voit päättää, miten dramaattisesti haluat kohtauksen kuvata ja kuinka kovat panokset onnistumisella tai epäonnistumisella on. Voivatko Kapselin asukkaat loukkaantua, jopa kuolla? Entä pelaajien hahmot?

Kun johto epäonnistuu tulipaloon reagoimisessa, Kapselissa alkaa nousta vallankumouksellinen mieli Kapselin nimellistä johtoa ja leikkifanaatikkoja kohtaan. Tuohuneet ja kuohuissaan olevat asukkaat tarttuvat käsillä oleviin aseisiin: heinähankoihin ja talikkoihin, ja marssivat kartanolle vaatimaan johtajia vastuuseen.

Miten kohtaus jatkuu: Miten pelaajat toimivat tilanteessa? Puuttuvatko he vihaisen joukon etenemiseen vai liittyvätkö siihen mukaan? Saadaanko vallankaappauksen uhalla muutoksia pakotettua läpi?

Kohtaus 8. Kapselin kohtalo?

Kun pelaajien tutkimukset alkavat olla päätöksessä on aika miettiä, mikä on Kapselin kohtalo. Tutkimukset voivat päättyä ennen kuin jokainen kohtaus on käyty läpi tai jokainen Kapselin salaisuuksista selvitetty. Tärkeää on antaa pelaajien päättää, milloin he mielestään ovat valmiita ratkaisemaan Kapselin kohtalon, mutta kuitenkin niin, että Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeella olevat asiat tulee suoritettua.

Kun pelinohjaajana mietit lopputulosta, on tärkeä pyrkiä osoittamaan pelaajien toimien vaikutukset Kapselin asukkaihin. Mieti, mitä pelaajat saivat Kapselissa aikaan ja miten Kapselin asukkaat ovat reagoineet heidän toimiinsa. Ovatko Kapselin asukkaat kiitollisia ja näkevätkö he ehkä mahdollisuuksia toisenlaisessa elämässä? Vai sössivätkö pelaajat Kapselin toimivat systeemit?

Viimeinen kysymys

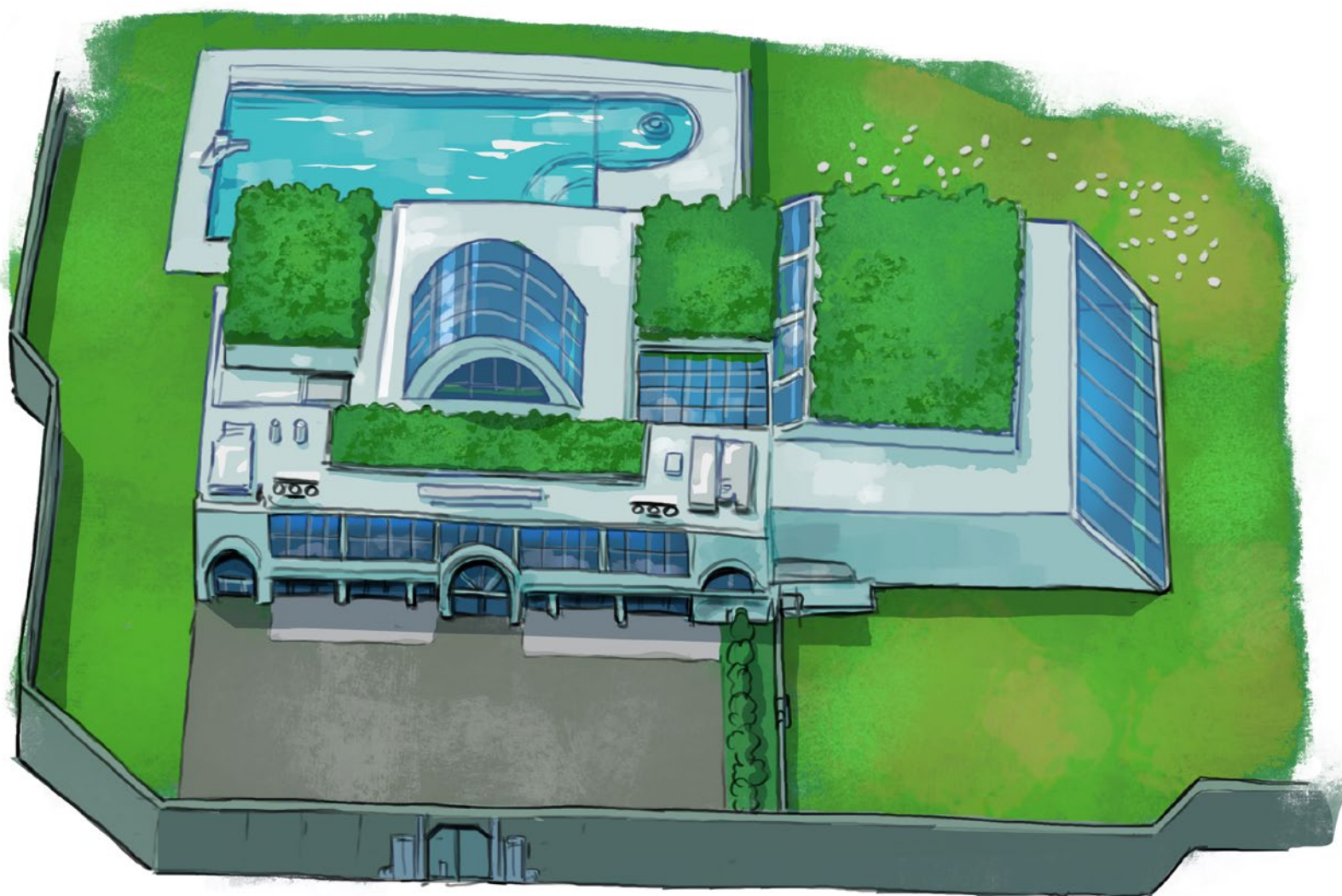
Hyvä tapa päättää Kapselin tutkiminen on miettiä, miltä pari pelaajien pari viimeistä päivää Kapselissa näyttäisivät. Anna kaikkien pelaajien vastata seuraavaan kysymykseen:

"Kaiken tapahtuneen jälkeen teillä on vielä pari päivää aikaa ennen kuin on määrä palata Feeniks-yksikölle. Miten hahmonne käyttävät nämä päivät? Onko jotain mitä vielä haluatte saavuttaa tai tehdä?"

Tämä viimeinen kysymys tarjoaa hyvän mahdollisuuden summata Kapselissa tapahtuneita asioita ja antaa pelaajien käyttää vahvuuksiaan ja mielikuvitustaan Kapselin asukkaiden hyväksi.

Tehtävänsä suorittaneina pelaajien hahmot voivat palata Feeniks-yksikköön selonteolle (katso osio: Jälkipuinti: Selonteko Kapselista), jonka jälkeen seikkailu voi jatkua uudessa Kapselissa.

KAPSELI: ONNELA



Onnela on tässä julkaisussa esitetyistä kapseleista monimutkaisin, sillä se sijoittuu kahteen maailmaan: todelliseen ja virtuaaliseen. Siksi se toimii parhaiten peliporukalle, joka on jo pelannut ainakin yhden aiemman kapselin. Se sisältää ehdotuksen Kapselin tapahtumien kaaresta sekä seitsemän kohtausta, jotka vievät tapahtumia eteenpäin. Käsikirja ei sisällä valmiiksi kirjoitettuja tekstejä kyseisistä kohtauksista tai ohjeita miten kohtauksesta siirrytään seuraavaan.

Tästä luvusta löydät taustatietoa, joka auttaa sinua kuvailemaan Kapselia pelaajille, ja ohjeet siihen, miten voit soveltaa materiaalia pelin aikana. Luvussa esitetty tapahtumien kaari ja kohtaukset ovat ehdotus siitä, miten tämän Kapselin voi pelata. Voit kuitenkin vaihtaa järjestystä vapaasti ja soveltaa sitä omalle peliryhmälle sopivaksi.

Esittely pelaajille

Luettavaksi esimerkiksi Feeniks-yksikön tehtävänannon yhteydessä:

"Kapseli, koodinimeltä Onnela, vaikuttaa sijaitsevan erittäin hulppeassa kylpylähotellissa Keski-Suomessa. Saimme pitkän ja kryptisen viestin henkilöltä, joka käytti salanimeä "Aki Nerokas". Viesti oli täynnä manailevaa tekstiä, esimerkiksi "ihmiset ovat tuominneet itsensä tuohon ikuisen elämän etsinnässä" ja "vain luopumalla kaikesta, voi ihminen todella tuntea onnea". Viesti loppui pahaa enteilevään lauseeseen "onneksi paratiisissakin on nyt käärme". Digitaalinen viesti tuli järjestelmäämme "Onnela"-nimiseltä vieraalta serveriltä, siitä koodinimemme. Vaikka viesti oli epäselvä, saimme kuvan, että kaikki Kapselissa ei välttämättä ole kunnossa, joten on aika lähettää teidät tutkimaan tilannetta tarkemmin."

Taustatietoa pelinohjaajalle

Pelinohjaajan ei tarvitse opetella tätä tietoa ulkoa tai kertoa pelaajille, tärkeintä on sisällön omaksuminen pelin ohjaamista varten.

Yleinen kuvaus

Tausta: Onnela on varakkaiden ihmisten perustama kapseli, joka alun perin toimi huippuunsa kehitettynä tutkimuslaitoksena. Siellä toteutettavien tutkimusten tavoitteena oli turvata asukkailleen arvokas, mukava ja leppoisa vanhuus kaoottisessa maailmassa. Nykyään se on yhdistelmä vanhainkotiä, luksuskylpyläää ja korporeaattidystopiaa. Kapselissa vallitsee kastijärjestelmä, jossa asukkaat jakautuvat kahteen kategoriaan: omistajiin ja työntekijöihin.

Omistajilla on velvollisuus tehdä töitä 30-vuotiaaksi asti, jonka jälkeen he jäävät eläkkeelle. Eläkkeellä he elävät pääasiassa kapselin virtuaaliympäristössä ja nauttivat sen huvituksista. Työntekijöiden työvelvoite jatkuu läpi elämän, eikä heillä ole varsinaisesti vapaa-aikaa nukkumiselle ja ruokailulle varatun päivittäisen 8 tunnin lisäksi.

Kapseli on rakennettu vanhaan kylpylähotelliin Keski-Suomessa, jonka puitteissa tapahtuu myös ruuan-tuotanto kalaviljelmien, kattopuutarhan ja lammastarhan avulla.

Tutkimuskeskuksen suurin saavutus on virtuaalimaailma Onnelan luonti. Onnelan tehtävä on taata autuas

elämä Kapselin asukkaille, eivätkä monet tule sieltä ulos ollenkaan. Heidän on kuitenkin mahdollista olla vuorovaikutuksessa todellisen maailman kanssa näyttöjen välityksellä tai vain soittamalla ja lähettämällä viestejä. Jotkut ikääntyneet asukkaat ovat niin huonossa kunnossa, että heidän poistamisensa elintoimintoja ylläpitävistä säiliöistä on hengenvaarallista.

Asukkaat: Korkean teknologia- ja varustelutason vuoksi Kapselissa on noin 100 omistajaa ja 20 työntekijää. Vaikka omistajien joukossa on muutama nuorempikin, ylivoimainen enemmistö on työkyvyttömiä ja -haluttomia vanhuksia. Työntekijöitä on kaikenikäisiä, lapsista vanhuksiin.

Työ: Työ koostuu eläinten ja kasvien hoidosta, ruuanlaitosta, ylläpidosta, virtuaalijärjestelmien huollosta, terveydenhuollosta ja turvallisuuden varmistamisesta.

Ensivaikutelma: Kapselin ympäristö on valaistu katolla sijaitsevilla valonheittimillä. Sitä ympäröivässä korkeassa betoniaidassa on vain yksi portti, josta pääsee sisälle, joko jalan tai autolla. Tulija toivotetaan tervetulleeksi lämpimästi, mutta samalla annetaan ymmärtää, että Kapselissa on kaikki hyvin.

Jos tulijat edustavat viranomaistahoa, heille näytetään paikkoja, tärkeimpänä päämääränä esitellä, miten hyvin omistajilla on asiat. Työntekijöiden tiloja ei esitellä, mutta työntekijät erottaa omistajista jo vaatteen perusteella. Kuluneisiin työasuihin puetut työntekijät kierrättävät vierailijoita pitkin nuhjuisia käytäviä ja kertovat muiden ihmisten onnesta.

Kaikki on hienompaa, puhtaampaa ja edistyneempää kuin ulkomaailmassa. Ensimmäisinä kohdatut Kapselin asukkaat vaikuttavat hyvinvoivilta, mutta eivät välttämättä onnellisilta.

Virtuaalinen Onnela: Hahmot voivat kokeilla virtuaalista Onnelaa. Tällöin heille annetaan virtuaalilasit, joilla he näkevät Onnelaan ja saavat mahdollisuuden ohjata avatar-hahmojaan siellä. Hahmojen avatar-hahmot näyttävät aina keski-ikäisiltä, varakkailta suomalaisilta vapaa-ajan vietossa. Voit antaa pelaajien kertoa, miltä heidän hahmojen keski-ikäiset, varakkaat avatar-hahmot tarkalleen näyttävät.

Virtuaalinen Onnela on pittoreski järvenrantakylä, jossa on aina kesä – aina aurinkoista ja miellyttävää. Asukkaat veneilevät, pelaavat shakkia ja kalastavat. He jutustelevat aurinkotuoleillaan. Paikoin arkkitehtuuri ja ilmapiiri muistuttavat omasta maailmastamme tuttua Muumilaaksoa. Onnelaan on koodattu järjestelmä, joka osaa lukea sen asukkaiden unelmia ja toteuttaa niitä osana autuasta virtuaalimaailmaa.

Onnelan onnea on kuitenkin pilaamassa hitaasti erään asukkaan sinne vastikään istuttama Käärme paratiisissa-virus. Tällä hetkellä se näyttäytyy Onnelassa pieninä elämän epämuikavuuksina, jotka sieltä kauan sitten karkotettiin: äkillisinä kuuroina nihkeää, kylmää sadetta, yöllä ikkunaan hakkaavana ahdistavana oksana tai yllättäen kuistin alta luikertelevina epämiellyttävinä käärmeinä.

Hahmojen näkökulmasta Onnelan asukkaiden valituksenaiheet ovat mitättömiä. Asukkaat ovat niin totuneet mukavuuteen, että pienetkin asiat saavat heidät tolaltaan.

Turvallisuusrobotit: Kapselissa on turvallisuusrobotteja, joita omistajat voivat käyttää sisäisiä ja ulkoisia uhkia vastaan. Niitä on yhteensä 40, mutta yleensä käytössä on vain muutama. Robotit ovat kookkaita, noin gorillan kokoisia summittaisesti ihmismäisiä ja tehty metallista ja muovista. Niiden pään päällä on punainen hätävalo, ja niillä on sähköpamput. Ne eivät koskaan pyri tahallaan tappamaan ihmisiä, mutta voivat vahingossa vahingoittaa.

Juuri nyt: Kapselissa on kaksi rinnakkaista kriisitilannetta, joista molemmat ovat räjähtämässä käsiin. Omistajien rivit rakoilevat, sillä Onnelan autuus vaikuttaa olevan uusien uhkien takia vaakalaudalla. Lisäksi omistajien harvalukuinen nuorempi sukupolvi kaipaa virikkeitä virtuaalimaailmojen ulkopuolelta. Samalla työntekijöiden keskuuteen on levinnyt käsitys, että ulkomaailmassa on yhteiskunta, jossa voi elää. He haluavat pois, mutta tämä rampauttaisi Kapselin kokonaan.

Pelinohjaajan hahmot

Zahra Järvinen (Johtaja) – Kapselin nimellinen johtaja ei ole poistunut virtuaalimaailmasta kymmeneen vuoteen. Hän on vuorovaikutuksessa ulkomaailman kanssa robotin välityksellä. Robotilla on heppoiset jalat ja pään tilalla näyttö, jossa näkyy Zahran kasvat. Zahra on hyväntuulinen ja suurpiirteinen, eikä suostu käsittelemään mitään ikäviä asioita. Jos joku yrittää tyrkyttää niitä hänelle, hän sanoo vain: "Höpsis!"

Aalia Kuohuvaara ("Hovimestari") – Työntekijöiden työnjohtaja, työntekijä itsekin jo toisessa polvessa. Nelikymppinen väsynyt henkilö, joka joutuu toteuttamaan Zahra Järvisen suurpiirteisiä, epärealistisia linjauksia. Järvinen kutsuu häntä hovimestariksi, mikä harmittaa Kuohuvaaraa.

Kuura Joutsen (Lampaanhoitaja) – Alun perin lampaita hoiti kolmen hengen tiimi, josta kaksi on äskettäin karannut Kapselista ja paennut ulkomaailmaan. Siksi viimeinen lampaanhoitaja Kuura on ylityöllistetty ja rasitunut. Hän ehtii nukkua vain vähän, ja virheiden määrä on siksi merkittävästi kasvanut.

Emmi Stetter (Huoltomekaanikko) – Nelikymppinen energinen henkilö, jonka tehtävänä on huoltaa omistajien kehojen toimintoja ylläpitäviä säiliöitä. Siitä huolimatta, että Emmi on tehnyt koko aikuisikänsä töitä Onnelan eteen, hän ei ole käynyt siellä.

Aarne Koski (Kapinallinen) – 25-vuotias koko ikänsä Kapselissa asunut kapinallinen. Omistajaeliittiä edustava nihilisti. Luopunut jo nuorena virtuaalisesta Onnelasta, jota erityisesti inhoaa. Istutti Onnelaan vastikään viruksen, jonka tarkoitus on hitaasti pakottaa asukkaat pois virtuaalimaailmasta. Virus muuttaa maailman aste asteelta ankeammaksi paikaksi. Puhuu paljon siitä, kuinka ihminen voi kehittyä vain todellisessa kriisitilanteessa. Käyttää nimestään muodostuvaa anagrammia Aki Nerokas salanimenä.

Raimo Mäki (Omistaja) – 97-vuotias entinen toimitusjohtaja, viettänyt vuosikymmeniä omien oikkujensa tyydyttämiseksi rakennetussa Onnelan virtuaalimaailmassa. Paranoidi ja komenteleva, tietää olevansa aina oikeassa. Uskoo, että vanha vihollisensa Peeter von Strauss on päättänyt tappaa hänet huijaamalla hänet lähtemään Onnelasta.

Peeter von Strauss (Omistaja) – 95-vuotias entinen huippututkija, viettänyt niin ikään vuosikymmeniä Onnelan virtuaalimaailmassa. Mielistelevä ja peloissaan, paranoidi. Uskoo, että vanha vihollisensa Raimo Mäki on päättänyt tappaa hänet pelottelemalla hänet kuoliaaksi.

Kalle Vilenius (Sairas Omistaja) – Viisitoistavuotiaana elintoimintoja ylläpitävään tankkiin suljettu, Onnelassa koko aikuisikänsä viettänyt henkilö. Suljettiin tankkiin siksi, että on vakavasti sairas hengityksen kautta leviävästä tappavasta kulkutaudista. Nyt vuosikymmeniä myöhemmin Kalle haluaisi vielä kerran kokea todellisen maailman ennen kuolemaansa, mutta jos hän poistuu tankistaan, tauti tappaa hänet ja mahdollisesti tarttuu muihin.

Kuka otti yhteyttä Feeniks-yksikköön?

Aarne Koski on se Kapselin asukkaista, joka päätti ottaa yhteyttä Feeniks-yksikköön, käyttämällä nimestään luotua anagrammia Aki Nerokas. Hän istutti samalla Käärme paratiisissa -viruksen Onnelan järjestelmään.

Kirjaa yhteyttä ottanut henkilö Pelinohjaajan lomakkeeseen.

Kapselissa ilmenevät ongelmat

1. Pakko-onni: Suurin osa Kapselissa ensin kohdattuista ihmisistä on työntekijöitä, jotka esittävät onnellisia väsymyksestä ja stressistä huolimatta. Surunpurkajan on kuitenkin helppo huomata, että tyytyväisyys on tekaistua ja kumpuaa siitä, että työntekijöillä on pelko, että he joutuvat karkotetuiksi. Heille on kerrottu, että ulkomaailma on Kapselia köyhempi (mikä onkin totta) ja että kuolisivat siellä kodittomina kerjäläisinä (mikä tuskin on totta). Jos työntekijän saa avautumaan, tämä voi selittää Kapselin ongelmallisen työ-, valta- ja omaisuusjaon.

Myös Omistajat elävät Onnelassa tilassa, joka ei mahdollista tunteiden täyttä skaalaa. Erityisesti heidän kykynsä käsitellä kielteisiä tunteita tai vastoinkäymisiä on rampaantunut pitkän, Onnelassa eletyn turuttavan autuuden jälkeen.

Hahmoluokka: Surunpurkaja

2. Ihmisvihamielistä rakentamista: Työntekijöiden asuintilat ovat ankeita ja huonokuntoisia. Osa asuu pihalla parakissa, muut kellarin ikkunattomissa betonikammioissa. Työntekijät tietävät, että Kapselissa kehitettiin aikoinaan sekä upeita arkkitehtonisia piirustuksia, jotka sisälsivät muun muassa lisäosia kylpylään, että uusia vallankumouksellisia rakennusmateriaaleja. Näiden avulla voisi parantaa työntekijöiden oloja Kapselissa huomattavasti.

Työntekijät epäilevät suunnitelmien ja materiaalien löytyvät tutkimuskeskuksesta, joka sijaitsee Kapselin

kellarikerroksessa. Tässä he ovat täysin oikeassa. Suunnitelmien toteutus edellyttää joko Omistajien suostumuksen tai tutkimuskeskukseen murtautumisen, sekä raakaa työtä.

Hahmoluokka: Kodinrakentaja

3. Salainen tutkimuskeskus: Kapselin kellarikerroksessa on salainen tutkimuskeskus, jossa Kapselin alkuperäiset asukkaat kehittivät sekä teknisiä että lääketieteellisiä innovaatioita. Niiden ansiosta Kapseli aikoinaan vaurastui ja onnistui luomaan maanpäällisen paratiisin eli Onnelan sekä järjestelmät, jotka pitävät sen asukkaat hengissä ja pitkäikäisinä. Tutkimuskeskuksesta löytyvät patentit, piirustukset ja rokotteet olisivat varmasti sekä hyödyllisiä että arvokkaita myös ulkomaailmassa.

Tutkimuskeskus on kuitenkin lukittu vahvojen pansariovien taakse, joiden läpi ainoastaan Omistajilla on pääsy. Omistajat eivät tietenkään halua, että varastoja avattaisiin. Työntekijöitä estetään pääsemästä niihin käsiksi, sillä heidän arvellaan olevan ketalemisiä varkaita. Keskukseen pääsee kuitenkin toistakin kautta: Kapselin viemäritunneleita pitkin, jos uskaltautuu rotien ja muiden tuholaisien reviirille.

Hahmoluokka: Viemärikulkija

4. Lampaat karkuteillä: Onnelan lammastarhan lamppaat ovat karkuteillä. Lampaidenhoitaja Kuura Joutsen päästi unenpuutteesta johtuvan virheen vuoksi ne seikkaillemaan ympäri Kapselia, jossa ne nyt piileskelevätkin, syövät mitä sattuu ja ilmestyvät esiin yllättävistä paikoista. Geneettisen manipulaation vuoksi jotkut lamppaista ovat sähkönsinisiä.

Lampaiden antama ensivaikutelma on humoristinen, mutta antaa osviittaa Kapselin työrakenteen perimmäisistä ongelmista ongelmista.

Hahmoluokka: Naturoarkeologi

5. Robottien taistelu: Omistajat **Raimo Mäki** ja **Peeter von Strauss** päättävät ratkaista keskinäiset riitansa ottamalla kumpikin haltuunsa noin kymmenen kappaletta Kapselin turvallisuusrobotteja. He yrittävät molemmat päästä roboteillaan käsiksi Kapselin päärakennuksen toisessa kerroksessa sijaitseviin säiliöihin, joissa Omistajien kehot kelluvat sillä aikaa, kun heidät aistinsa ovat Onnelassa.

Kapselin avonaisissa yleistiloissa käynnistyy robottitaistelu, kun kumpikin yrittää estää toista voittamasta. Koska robotit huutavat toisilleen mekaanisilla äänillään solvauksia, on mahdollista päätellä, että kumpakin puolta ohjataan Onnelasta.

Hahmojen kannalta robottitaistelu on vaarallinen, sillä työntekijät, Kapselin rakenteet ja Omistajien säiliöt ovat kaikki vaarassa.

Hahmoluokka: Rauhantekijä

6. Riehaantunut robotti: Työntekijät ovat muuttaneet yhden turvallisuusroboteista rahtirobotiksi, sillä silloin siitä on enemmän hyötyä. Rahtirobotti siirtelee esimerkiksi isoja kontteja, ja sen hälytysvalon päälle on laitettu oranssi lippalakki. Kun Onnelan virus pahenee, työntekijän menettävät rahtirobotin hallinnan, jolloin se sekoaa ja alkaa tuhota paikkoja. Sen voi pysäyttää fyysisellä voimalla, sabotoimalla tai uudelleenohjelmoimalla sen Onnelasta käsin.

Hahmoluokka: Biorobotti

7. Sairas ulkoilee: Yksi Omistajista, **Kalle Vilenius**, haluaa kokea Onnelan ulkopuolisen maailman. Se on kuitenkin vaarallista, sillä Kalle on sairastunut erittäin tarttuvaan kulkutautiin. Jos hän poistuu tankista, hän kuolee pian itse ja saattaa tartuttaa muut. Jos hän poistuu tankista, hän kuolee pian itse ja saattaa tartuttaa muut. Jos hän jää tankkiin, hän kuolee silti itse, mutta tauti ei pääse leviämään muihin ihmisiin.

Hahmoluokka: Karanteeninrikkoja

8. Unelma Onnelasta: Työntekijä **Emmi Stetter** haluaisi edes kerran elämässään kokea Onnelan suureen tyyliin, eli uppoutumalla itsekin nestesäiliöön, joka huolehtii elintoiminnoista, sillä aikaa, kun aistit siirtyvät virtuaalimaailmaan. Se on kuitenkin kiellettyä, ellei joku harhauta Omistajia.

Hahmoluokka: Harhauttaja

9. Vain Onnela on olemassa: Jotkut Onnelassa asuvista vanhuksista ovat menettäneet kosketuksen todellisuuteen. He eivät usko, että muuta maailmaa on olemassa-kaan vaan pitävät vain Onnelaa todellisena. Ongelmana on, että nyt heidän pelkonsa alkavat ilmentyä Onnelaan sinne istutetun viruksen myötä. Voisiko sen pysäyttää saamalla heidät uskomaan, että he ovat vain virtuaalimaailman asukkaita? Tai jotenkin muuten?

Hahmoluokka: Unenonkija

10. Turvattomia öitä: Omistajien painajaiset Onnelassa saavat Kapselin puolella olevat turvallisuusrobotit käyttäytymään öisin uhkaavasti pelaajien hahmojen nukkumapaikkojen ympäristössä. Roboteista näkee, että niiden toiminta ohjautuu Onnelasta käsin. Kyseessä on Onnelaa turmelevan viruksen vaikutus, joka sekoittaa virtuaali- ja todellisenmaailman rajoja.

Hahmoluokka: Levonturvaaja

Kapselin tapahtumien kaari ja kohtaukset

Pelinohjaaminen, sen tahti ja tapa on aina pelinohjaajan päätettävissä. Voit soveltaa Kapselin materiaalia valitsemallasi tavalla.

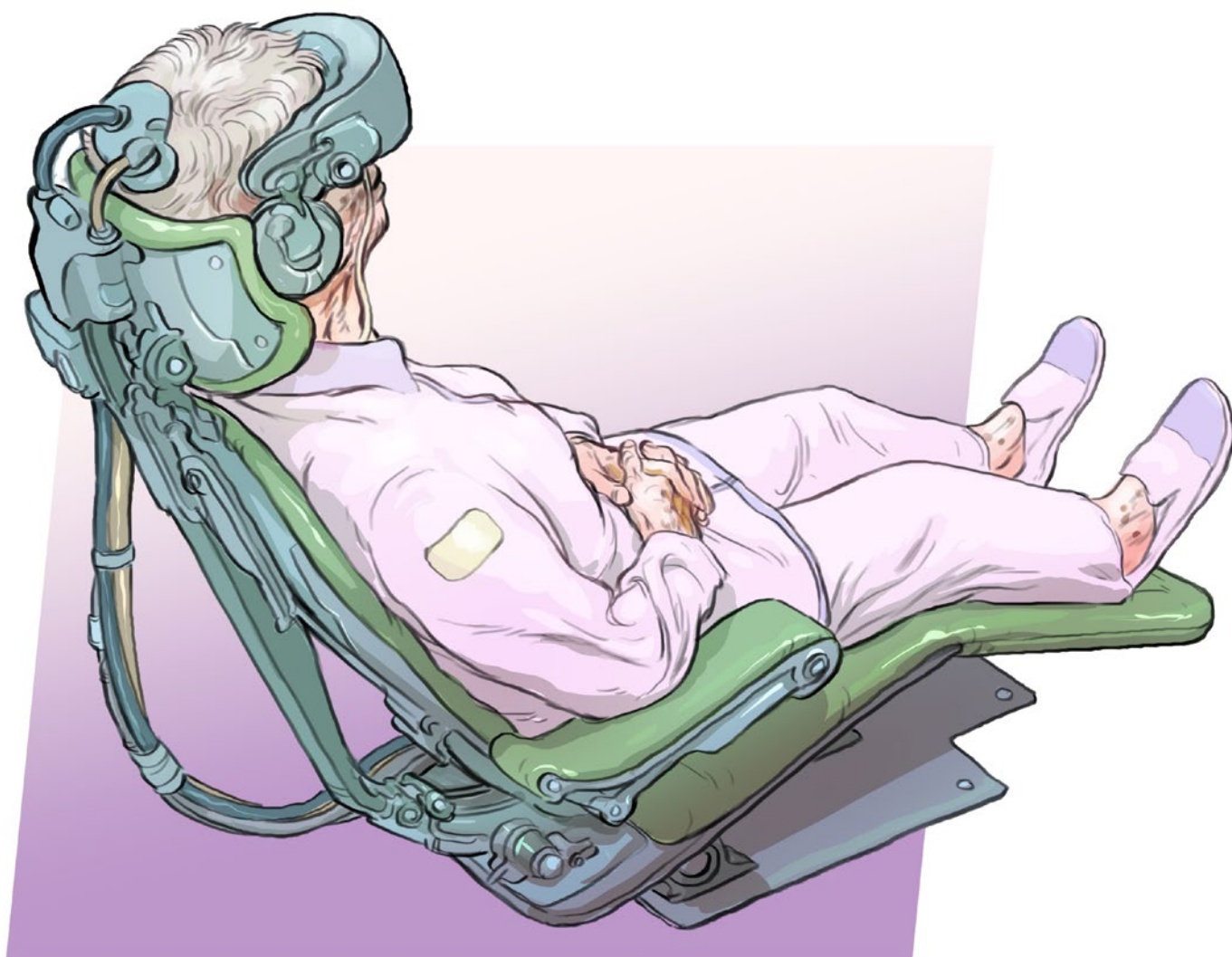
Pelinohjaamisen yleinen kaari antaa kokonaiskuvan Kapselin tapahtumista, ja kohtaukset tarjoavat ehdotuksen, miten Kapselin sisällön voi jäsentää. Kohtaukset ohjaavat pelaajat ongelmien ratkaisemiseen ja antavat rakenteen Kapselissa tapahtuville asioille.

Tämän Kapselin kaari koostuu yhteensä seitsemästä kohtauksesta. Kohtaus 1. on hyvä tapa aloittaa Kapselin tutkiminen, kun vuorostaan kohtaus 7. tarjoaa ehdotuksia siitä, miten Kapselin tutkinnan voisi päättää. Monet tämän Kapselin tapahtumat ja ongelmat nivoutuvat **Käärme paratiisissa** ja **Liika on liikaa** -kohtauksiin.

Kun hahmot saapuvat Kapseliin, valkenee heille hiljalleen, että todelliset päättäjät asuvat Onnelassa, eikä heihin pääse käsiksi, ellei itsekin mene virtuaalimaailmaan. Se on turvallista ja ainoa tapa ratkoa Kapselin ongelmia puhumalla.

Jos tilanne tyssä, voit muistuttaa pelaajia, että he voivat tarkistaa tehtävällistä Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeesta. Voit myös kysyä, mitä pelaajat näkevät ympärillään. Usein tästä poikii ajatus seuraavaan ongelmaan tai kohtaukseen.

Kapselin kohtaukset



Kohtaus 1. Kapselille saapuminen

Kapseli sijaitsee Keski-Suomen järvimaisemassa, upealla rinteellä, jossa metsä kohtaa järven. Keskellä tätä idylliä nousee upea kylpylärakennus sivurakennuksineen, joita kuitenkin ympäröi korkea betoniaita. Kapselin ympäristö on valaistu katolla sijaitsevilla valonheittimillä. Sitä ympäröivässä korkeassa betoniaidassa on vain yksi portti, josta pääsee sisälle joko jalan tai autolla.

Jos pelaajat tarkkailevat Kapselin ympäristöä, he näkevät uhkaavia **turvallisuusrobotteja**, jotka tasaiseen tahtiin partioivat Kapselin tiluksia.

Kapseliin voi joko yrittää hiiviskellä sisään salaa, jolloin robotit yrittävät napata pelaajien hahmot, tai astua sisään portista. Jos kuljetaan portista, toivottavat **Zahra Järvinen** (robotin avuin) ja **Aalia Kuohuvaara** hahmot lämpimästi tervetulleeksi, mutta antavat samalla ymmärtää, että Kapselissa on kaikki hyvin. Järvinen ja Kuohuvaara tarjoavat pelaajille pienin kierroksen kylpylän ympäristössä ja kertovat perustietoja Kapselin tilanteesta. Järvinen tarjoaa pelaajille myös mahdollisuuden kokeilla Onnelaa.

On myös tärkeää, että pelaajat tapaavat **Aarne Kosken** esimerkiksi kierroksen aikana, jotta he tutustuvat hahmoon, joka Onnelaa on turmellut.

Kohtaus 2. Onnelan autuus

Hahmot voivat kokeilla Onnelaa. Tällöin heille annetaan virtuaalilasit, joilla he näkevät Onnelaan ja saavat mahdollisuuden ohjata avatar-hahmojaan siellä. Hahmojen avatar-hahmot näyttävät aina keski-ikäisiltä, varakailta suomalaisilta vapaa-ajan vietossa.

- Anna pelaajien kertoa, miltä heidän hahmojen keski-ikäiset, varakkaat avatar-hahmot tarkalleen ottaen näyttävät.
- Koska Onnela on rakennettu toteuttamaan sen asukkaiden unelmia, joita järjestelmä osaa asukkaiden mielestä lukea, voit tässä kohtaa kysyä pelaajilta, mistä heidän hahmonsensa unelmoivat? Miettikää sitten, miten ne voisivat toteutua osana Onnelaa.

Onnela on pittoreski järvenrantakylä, jossa on aina kesä, aina aurinkoista ja miellyttävää. Asukkaat veneilevät, pelaavat shakkia ja kalastavat. He jutustelevat aurinkotuoleillaan. Paikoin arkkitehtuuri ja ilmapiiri muistuttavat Muumilaaksoa.

Onnelassa pelaajat voivat tavata siellä eläviä Omistajia. Esittele heille ainakin **Raimo Mäki**, **Peeter von Strauss** ja **Kalle Vilenius**.

Onnelan uhattu autuus: Onnelaan istutettu virus muuttaa hiljalleen Onnelaa ankeammaksi paikaksi. Se vaikuttaa myös Onnelaa käyttävien henkilöiden mieleen, manifestoiden hiljalleen heidän pelkojansa osaksi Onnelan virtuaalitodellisuutta.

Tällä hetkellä se näyttäytyy Onnelassa pieninä elämän epämurkkuuksina: äkillisinä kuuroina nihkeää, kylmää sadetta, yöllä ikkunaan hakkaavana ahdistavana oksana tai yllättäen ilmestyvinä epämiellyttävinä elukoina kuten rottina, variksina ja käärmeinä.

Tee Onnelasta joka vierailua kohden astetta ankeampi paikka, jossa sen asukkaiden pelot alkavat ottaa (virtuaali-)todellisen muodon. Yllä mainitut vitsaukset lisääntyvät: sade yltyy myrskyksi, tuuli lennättää ikkunoita rikkovia oksia ja käärmeet moninkertaistuvat ja alkavat käydä hyökkääviksi. Loppua kohden Onnelan todellisuus voi olla hyvinkin apokalyptinen ja ahdistava paikka.

Kohtaus 3. Robottien taistelu

Omistajat **Raimo Mäki** ja **Peeter von Strauss** päättävät ratkaista keskinäiset riitansa ottamalla kumpikin haltuunsa noin kymmenen kappaletta Kapselin turvallisuusrobotteja. He yrittävät molemmat päästä roboteillaan käsiksi Kapselin päärakennuksen toisessa kerroksessa sijaitseviin säiliöihin, joissa Omistajien kehot kelluvat sillä aikaa, kun heidät aistinsa ovat Onnelassa.

Kapselin avonaisissa yleistiloissa käynnistyy robottitaistelu, kun kumpikin yrittää estää toista voittamasta. Koska robotit huutavat toisilleen mekaanisilla äänilläään solvauksia, on mahdollista päätellä, että kumpakin puolta ohjataan Onnelasta.

Pelaajien kannalta robottitaistelu on vaarallinen, koska työntekijät, Kapselin rakenteet ja Omistajien säiliöt ovat kaikki vaarassa.

Kohtaus 4. Ruoho on aina vihreämpää

Työntekijä **Emmi Stetter** haluaisi edes kerran elämässään kokea Onnelan suureen tyyliin, eli uppoutumalla itsekin nestesäiliöön, joka huolehtii elintoiminnoista, sillä aikaa, kun aistit siirtyvät virtuaalimaailmaan. Yksi Omistajista, **Kalle Vilenius**, haluaa vuorostaan kokea Onnelan ulkopuolisen maailman. Miten kummankin toiveet voisi toteuttaa? Vai onko parempi, että kaikki seisovat omien joukkojensa luona? Miten pelaajat ratkaisevat tilanteen?

Kohtaus 5. Liika on liikaa

Kun pelaajat saapuvat Kapseliin, sen työntekijät ovat viittä vaille valmiita menemään **Aalia Kuohuvaaran** johdolla lakkoon. Voit päättää, milloin lakko alkaa: se toimii hyvin tapana saada Kapselin tapahtumat alkuun.

Lakon alkaessa työntekijät kieltäytyvät tekemästä mitään muita kuin Omistajien elintoimintojen ylläpitämisen kannalta välttämättömiä työtehtäviä. Heidän vaatimuksinaan on:

- nykyisen orjuutta muistuttavan työkuluttuurin loppuminen (**ongelma 1**)
- työolojen parantaminen erityisesti asuintilojen osalta (**ongelma 2**)
- Kapselin avaaminen ulkomaailmaan

Omistajien vasta-argumentti on, että jos työntekijät pääsevät pois, omistajien oma elämä Onnelassa on vaarassa loppua.

Pelaajien tehtävänä on ohjata dialogia tahojen välillä ja toimia sovittelijana. Sovittelun tekee hankalaksi se, että työntekijöiden kanssa pelaajat keskustelevalle todellisessa maailmassa, kun vuorostaan Omistajien kanssa virtuaalitodellisuudessa. Miten olisi mahdollista saada kaksi tahoja saman pöydän ja kompromissin äärelle?

Kohtaus 6. Käärme paratiisissa

Aarne Koski on salaa koodannut Onnelan järjestelmään Käärme paratiisissa -viruksen, joka tekee virtuaalimaailmasta aste asteelta ahdistavamman ja synkemmän paikan. Monet Onnelassa kaiken aikansa viettävistä vanhuksista ovat kykenemättömiä irtautumaan ainoasta itselleen tutusta maailmasta. Sen vuoksi he vajoavat paranoiaan ja ahdistukseen ilman, että kykenevät itse ratkaisemaan ongelmaa.

Tilanne ilmenee siten, että kaksi Onnelassa asuvaa vanhusta ottaa yhteyttä hahmoihin robottien avulla vaatiakseen näitä heittämään toinen ulos Kapselistä, sillä tämä on selvästi sabotööri. Vanhukset, Raimo Mäki ja Peeter von Strauss, ovat tunteneet toisensa vuosikymmeniä.

Onnelan uhattu autuus -kohtauksessa on kuvattuna, miten virus vaikuttaa Onnelaan ja sen asukkaisiin. Tilanne pahenee aste asteelta ennen kuin virus on poistettu. Kapselin todelliseen maailmaan Onnelan pahe-neva tilanne näyttäytyy turvallisuusrobottien epäluotettavana ja uhkaavana käytöksenä (**ongelmat 6 ja 10**).

Kun tilanne pahenee, Kapselin johtaja **Zahra Järvinen** ilmaisee epäilynsä, että joku on peukaloinut Onnelan järjestelmää – sabotaasi on voitu tehdä vain järjestelmästä sisältä käsin. Järvinen epäileeekin vahvasti Aalia Kuohuvaaraa ja uskoo hänen yrittävän kiristää Omistajia lakon alla pilaamalla heidän oltavansa Onnelassa. Epäillyt ovat:

- **Aalia Kuohuvaara.** Motiivi: kiista Kapselin Omistajien kanssa. Totuus: ei pääsyä Onnelaan, eikä osamista muuttaa sen järjestelmiä.
- **Raimo Mäki** tai **Peeter von Strauss.** Motiivi: keskinäinen kiista, ehkä toinen yritti savustaa toisen ulos Onnelasta? Totuus: eivät halua pois Onnelasta tai nähdä sen tuhoutuvan.
- **Aarne Koski.** Motiivi: vastustanut Onnelaa ja Omistajien ideologiaa lapsuudesta asti. Totuus: on sabotaasista vastuussa.

Tilanne vaati monivaiheisen ratkaisun, joka vie pelaajat seikkailulle sekä Onnelan syövereihin että kylpylän salaiseen tutkimuskeskukseen. Osa 2. soveltuu hyvin Kapselin tutkinnan päättäväksi loppuhuipennukseksi, jossa jännitys ja vaarantuntu voi olla huipussaan. Ratkaisu noudattaa seuraavaa järjestystä:

Osa 1. Kuka on tuhotyön takana?

- a) Vastaus: Aarne Koski
- b) Todisteet: Aarne väittää, ettei ole kirjautunut Onnelaan sitten teini-ikänsä. Jos pelaajat päättävät tutkia kirjautumistietoja, näkyy niistä kuitenkin, että Aarne kirjautui järjestelmään viimeksi noin kuukausi sitten. Se on samana päivänä, kun Feniks-yksikkö vastaanotti kryptisen viestin nimimerkiltä Aki Nerokas, joka sattumoisin on nimi, jota Aarne käytti Onnelassa (asia, jonka joku Kapselin iäkkäämmistä Omistajista saattaa muistaa).
- c) Reaktio: Jos pelaajat syyttävät Aarnea, hän ei kiellä syyllisyyttään. Hän ei suoriltaan kuitenkaan suostu kertomaan sitä, miten virus poistetaan. Vasta jos häntä kovistellaan, onnistutaan ylipuhumaan tai kun tilanne menee niin pahaksi, että Kapselin asukkaat ovat todellisessa vaarassa, Aarne suostuu kertomaan, miten pitää toimia.

Osa 2. Käärme paratiisissa -viruksen poisto Onnelasta

Aarne Koski osaa neuvoa, miten viruksen saa poistettua järjestelmästä:

- d) Jotta pelaajat voivat poistaa Käärme paratiisissa -viruksen, täytyy heidän löytää *Armahdus*-niminen viruksenpoisto-ohjelma, joka sijaitsee lukkojen takana **Salaisessa tutkimuskeskuksessa**. Pelaajien pitää päästä lukittuun tutkimuskeskukseen voidakseen jatkaa.
- e) Kun pelaajat ovat löytäneet *Armahduksen*, pitää se ladata Onnelan järjestelmään ja käynnistää. Lataaminen onnistuu Onnelan ulkopuolella, mutta käynnistäminen vaatii matkan Onnelaan.
- f) Kun pelaajat ovat ladanneet *Armahduksen*, ilmenee Onnelan virtuaalitodellisuuteen, keskelle järvenrantakylää, taivaasta roikkuva *Armahdusavain*, jonka avulla viruksenpoisto-ohjelma käynnistetään Onnelan sisältä käsin.
- g) Jotta pelaajat voivat käynnistää ohjelman, tulee *Armahdusavain* viedä Onnelassa viruksen juurille, hylätylle ja luonnon valtaamalle kylpylätalolle (identtinen Kapselin kylpylän kanssa), josta Onnelaa vaivaavat vitsaukset kumpuavat. Kylpylän pohjakerroksessa on latausportti, jonne *Armahdusavain* pitää kytkeä. Matka sinne apokalyptisen Onnelan läpi voi olla vaarallinen ja jännittävä kokemus.
- h) Ennen kuin pelaajat ehtivät kytkeä *Armahdusavaimen*, joutuvat he viimeisen koettelemuksen eteen: huoneessa he joutuvat kohtaamaan ja selättämään heidän eteensä manifestoituvat pahimmat pelkonsa. Vasta tämän jälkeen voivat he lopulta käynnistää *Armahdus* -ohjelman. Voitte yhdessä miettiä miten pelaajien hahmot onnistuvat selättää omat pelkonsa. Pelot manifestoituvat jollain konkreettisella tavalla, esimerkiksi tilanteen, henkilön tai kohtaamisen muodossa. Ratkaisut niiden selättämiseen voivat olla joko fyysistä toimintaa (taistelu tms.) tai sosiaalista/psykologista toimintaa (pelon kohtaaminen onnistuneesti).
- i) Viruksenpoisto-ohjelma alkaa tehdä toimiaan ja Onnela palautuu hiljalleen takaisin siksi paratiisiksi, jollaiseksi se luotiin.

Kohtaus 7. Kapselin kohtalo

Kun pelaajien tutkimukset alkavat olla päätöksessä, on aika miettiä, mikä on Kapselin kohtalo. Tutkimukset voivat päättyä ennen kuin jokainen kohtaus on käyty läpi tai jokainen Kapselin salaisuuksista selvitetty. Tärkeää on antaa pelaajien päättää, milloin he mielestään ovat valmiita ratkaisemaan Kapselin kohtalon, mutta kuitenkin niin, että he katsovat Feeniks-yksikön Tarkastuslomakkeen kohtien täyttyvän.

Pelinohjaajana sinun on lopputulosta miettiessä tärkeä yrittää näyttää pelaajien toimien vaikutukset Kapselin asukkaihin. Mieti, mitä pelaajat saivat Kapselissa aikaan ja miten Kapselin asukkaat ovat reagoineet heidän toimiinsa. Ovatko Kapselin asukkaat kiitollisia ja näkevätkö he ehkä mahdollisuuksia toisenlaisessa elämässä? Vai sössivätkö pelaajat Kapselin toimivat systeemit?

Viimeinen kysymys

Hyvä tapa päättää Kapselin tutkiminen on miettiä, miltä pari pelaajien pari viimeistä päivää Kapselissa näyttäisivät. Anna kaikkien pelaajien vastata seuraavaan kysymykseen:

"Kaiken tapahtuneen jälkeen teillä on vielä pari päivä aikaa ennen kuin teidän on määrä palata Feeniks-yksikölle. Miten hahmonne käyttää nämä päivät? Onko jotain mitä vielä haluatte saavuttaa tai tehdä?"

Tämä viimeinen kysymys tarjoaa hyvän mahdollisuuden summata Kapselissa tapahtuneita asioita ja antaa pelaajien käyttää vahvuuksiaan ja mielikuvitustaan Kapselin asukkaiden hyväksi.

Tehtävänsä suorittaneina he voivat palata Feeniks-yksikköön selonteolle (katso osio: Jälkipuinti: Selonteko Kapselista), jonka jälkeen seikkailu voi jatkua uudessa Kapselissa.

Lämmittelyharjoitukset

Tähän lukuun on kerätty erilaisia ryhmille soveltuvia lämmittelyharjoituksia. Niiden tarkoituksena on ryhmäyttää, virittää ja ohjata keskittymistä yhteisen tekemisen äärelle.

Lämmittelyt on jaettu ryhmäyttäviin ja improvisaatiopohjaisiin harjoituksiin. Improvisaatiopohjaiset harjoitukset sopivat etenkin ryhmille, joilla ei ole ryhmänä kokemusta muiden kuuntelemisesta, toisten huomioimisesta ja muiden ideoihin tarttumisesta.

Ryhmäyttävät harjoitukset sopivat ryhmille, joilla on pidempi yhteinen historia, mutta kokemus ryhmänä toimimisesta sisältää haasteita, fakkiutuneita rooleja tai valta-asetelmia tai ryhmässä on ollut paljon vaihtuvuutta.

Kokeile rohkeasti myös muita entuudestaan osamiasi harjoituksia ryhmäsi kanssa ennen Mahdolliset maailmat -seikkailuun astumista!

Vaikka roolipelaaminen tapahtuu pöydän ympärillä istuen, voi olla hyödyllistä virittäytyä toimintaan kehoa ja mieltä kevyesti lämmittelevien harjoitusten avulla. Alla on listattu harjoituksia, joita voit käyttää sellaiseenaan tai soveltaa ryhmän tai peliporukan tarpeiden ja toiveiden mukaan.

Improvisaatiopohjaiset lämmittelyt

Pelaamisessa ja pelin ohjaamisessa on kyse improvisoimisesta. Improvisaatio opettaa kuuntelemaan toisten ehdotuksia, heittäytymään ja olemaan läsnä tilanteessa. Improvisaatio on aina myös leikkiä kuten pelaaminen, ja siksi improvisaatioharjoitukset tukevat luovaan leikkiin heittäytymistä.

“JOO, JA!” -harjoitus, josta on olemassa lukuisia variaatioita. Tässä muutama esimerkki:

- Ensimmäinen osallistuja sanoo ääneen unelman tai toiveen, vaikkapa “olisipa pitsaa”, johon seuraava ringissä tai jonossa oleva voi reagoida: “joo ja olisipa siinä pitsassa herkkusieniä”, johon seuraava: “joo ja olisipa kokista”. Ohjaajan on hyvä muistuttaa aina “joo ja” -sanojen lisäämisestä omien unelmien alkuun.
- Joo ja eläintarha: Ensimmäinen osallistuja kertoo, mikä eläintarhan eläin hän olisi, vaikkapa “Tämä voisi olla laiskainen puussa”, johon seuraava osallistuja jatkaa: “joo ja sitten tämä voisi olla siellä laiskaisen puun alla päivystävä gepardi” jne. Tähän harjoitukseen voi ottaa mukaan myös fyysistä tekemistä ja käyttää tarjolla olevaa tilaa liikkumiseen. Rakentakaa koko ryhmän yhteinen eläintarha.

Lahjan antaminen -harjoitus

- Ryhmä muodostaa yhden ringin. Aloittaja kävelee keskelle ja nostaa käsiinsä kuvitteellisen paketin. Joku osallistuja ringistä tulee aloittajan seuraksi ringin keskelle ja sanoo: “Wau! Mikä sulla on siinä?”, johon aloittaja sanoo: “Lahja sinulle, ole hyvä!” ja ojentaa paketin vastaanottajalle. Vastaanottaja avaa paketin ja sanoo: “Kiitos! Sä annoit mulle kissan” (tai mitä tahansa paketissa tuntuu olevan). Kun vastaanottaja on avannut paketin ja näyttänyt ja kertonut muille, minkä lahjan sai, aloittaja poistuu takaisin ringiin. Äskeisen lahjan vastaanottaja ottaa uuden kuvitteellisen lahjan ja ringiin tulee uusi vastaanottaja. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet lahjan. Ohjaaja muistuttaa, että paketit ovat erikokoisia ja -muotoisia ja voivat sisältää mitä tahansa.

“Jos sinä olet puu, minä olen lintu sen oksalla” -harjoitus

- Ryhmä jaetaan noin 3–4 henkilön pienempiin ryhmiin.
- Ensimmäinen henkilö aloittaa ja keksii olevansa jotain, esim. puu. Hän sanoo: “Minä olen puu” ja menee keskelle seisomaan esittäen puuta. Toinen ryhmäläinen liittyy kuvaan ja sanoo esimerkiksi “Jos sinä olet puu, niin minä olen harakka sen oksalla.” Näin jatketaan, kunnes kaikki ryhmäläiset ovat päässeet osaksi kuvaa. Viimeisenä kuvaan tullut aloittaa seuraavan kierroksen. Lopuksi voi rakentaa isoja koko ryhmän kuvia! Kuva voi myös alkaa elämään ja kaikki sen osat liikkumaan ja/tai puhumaan.

Ryhmäyttävät lämmittelyt

Ryhmäyttävät lämmittelyt toimivat ja ovat tarpeen etenkin ryhmissä, joissa on paljon toisilleen tuntemattomia ihmisiä. Pelaamisessa, kuten muussakin ryhmätoiminnassa on hyvä pystyä luottamaan ryhmään ja sen ihmisiin. Ryhmäyttävät harjoitukset toimivat usein siltanä niin sanotusti normaalin elämän ja pelien fiktiivisen maailman välillä.

Nimibingo-harjoitus

- Jokaisella osallistujalla on paperi, jossa on yhtä monta ruutua kuin ryhmässä on osallistujia. Nimibingo alkaa niin, että liikutaan tilassa ja haetaan paperin ruudukkoon jokaisen nimikirjoitus ja nimenselvennys. Nyt jokaisella osallistujalla on nimibingo-paperi. Ryhmän vetäjä ryhtyy luettelemaan ryhmäläisten nimiä sattumanvaraisessa järjestyksessä, ja osallistujat raksivat niitä nimibingopaperistaan sitä mukaa pois. Kun joku osallistujista saa täyden rivin vaaka- tai pystysuoraan huutaa hän "bingo!". Bingopeli toimii etenkin siitä syystä, että jokainen osallistuja saa määritellä millä nimellä haluaa toisten kutsuvan itseään ryhmässä.

Metro-harjoitus

- Tilaan rakennetaan amerikkalainen metro, jossa tuolit ovat riveissä vastakkain ja keskelle jää käytävä. Osallistujat istuvat metroom ja ohjaaja aloittaa kulkemaan keskellä käytävää etsien tyhjää tuolia. Osallistujien tehtävä on tehdä salaisia sopimuksia käytävän toisella puolen istuvien kanssa ja vaihtaa heidän kanssaan paikkaa niin, että keskellä oleva ei huomaa. Kun keskellä vaeltava näkee tyhjän tuolin, hän voi hyökätä istumaan siihen ja ilman tuolia oleva jää vaeltamaan keskelle etsimään vapautuvaa paikkaa.

"Zip-zap-zoop" ja muut rinkileikit

- Erilaiset rinkileikit voivat toimia ryhmäyttävinä harjoituksina. Rinkileikkejä löytää runsaasti internetistä mutta lyhyesti sanoen niissä on sama logiikka. "Zip-zap-zoop" -leikissä ringissä kiertää viesti, jossa sanalla "zip" viesti siirtyy aina oikealle, "zap" muuttaa suuntaa ja "zoop" lähettää sen toiselle puolen ringiä. Usein ryhmälle löytyy oma suosikki, joten kannattaa kokeilla monia.
- Muita vastaavia rinkileikkejä löytyy useita. Kokeilkaa ja etsikää teille sopiva.

Mitä muuta Mahdollinen maailma on

Tästä osiosta löydät kolme ylimääräistä harjoitusta, joiden avulla *Mahdolliset maailmat* -pelin maailmaa voi syventää ja rikastuttaa. Nämä harjoitukset perustuvat tulevaisuusajattelun soveltamiseen ja hyödyntävät erilaisia ryhmätyöskentelyn muotoja.

Harjoitukset soveltuvat eri pelikertojen välille, kun esimerkiksi haluatte ottaa tauon Kapseleiden tutkimisesta ja maailman rakennus on lähtenyt jo käyntiin.

Visuaalinen työpaja: Miltä tulevaisuus näyttää?

Tarvikkeet:

- Kyniä,
- Saksia,
- Iso yhteinen paperiarkki,
- Lehtiä, kuvia

Tulevaisuutta ja yhdessä rakennettua maailmaa voi tutkia yhteisen 2052- kuvakollaasin avulla. Kuvakollaasi toimii parhaiten, jos käytettävissä on kuvia tämän päivän lehdistä yms. Lisäksi internetistä voi hakea julkaisuvapaita kuvia erilaisilla hakusanoilla.

Perussääntönä voi pitää, että kaikki tuovat yhteiseen kollaasiin vähintään kaksi kuvaa. Kuvia saa leikata, liimata ja yhdistellä päällekkäin. Kuvakollaasia tarkastellaan yhdessä miettien miten eri muutokset kollaasissa näkyvät ja minkälainen tunnelma siinä on. Kuvakollaasin tarkastelun yhteydessä on hyvä miettiä millä lailla yhteinen äänestetty maailma näkyy kuvakollaasissa. Kuvakollaasia voi myöhemmin täydentää esimerkiksi pelin sivuhahmojen kuvilla tai muulla vastaan tulevalla visuaalisuudella.

Aikaa kuvakollaasin tekemiseen ja tarkasteluun on hyvä varata noin 1 tunti.

Tulevaisuuden ammatit 1.

Tarvikkeet:

- Post-it-lappuja
- Kyniä

Jokainen osallistuja saa pinon post it lappuja. Määrittele ryhmän tasoon sopiva lyhyt aika. Useimmiten kaksi minuuttia toimii. Ensimmäisen kahden minuutin aikana jokainen kirjoittaa niin monta tulevaisuuteen ja yhdessä rakentamaanne maailmaan liittyvää sanaa, kuin ehtii. Yhdelle lapulle yksi sana, esim. robotti.

Seuraavan kahden minuutin aikana jokainen kirjoittaa niin monta tekemistä kuvaavaa sanaa (verbiä), kuin ehtii, esim. juosta.

Kun molemmat vaiheet on tehty, on kaikilla osallistujilla läjä tulevaisuussanoja ja läjä verbejä. Näitä ryhdytään nyt yhdistelemään esimerkiksi yhteisen taulun avulla. Kaikki verbit kootaan ensin oikealle ja tulevaisuussanat vasemmalle. Sitten jokainen saa hyödyntää kenen tahansa kirjoittamia sanoja ja yhdistää niitä mielin määrin. Esim. Robotti + juosta= robottijuoksija.

Uusien tulevaisuuden ammattien muodostuessa voidaan yhdessä keksiä minkälaisia tehtäviä uudet tyypit tekevät. Mitä esim. Robottijuoksija tekee?

Uusista ammateista voi valita myös lisähahmon, joka voidaan myöhemmin liittää peliin esimerkiksi sivuhahmona tai tiimin harjoittelijana, jota kukaan ei yksin pelaa vaan joka tulee auttamaan tiukan paikan tullen.

Aikaa Tulevaisuuden ammatteihin on hyvä varata 45-60min.

Tulevaisuuden ammatit 2.

Tulevaisuuden ammatit 2. on tehtävä, jolla laajennetaan ajattelua tulevaisuuden työelämästä ja syvennetään ymmärrystä erilaisista ammateista. Tehtävässä kehitetään organisaatio, jossa Tulevaisuuden ammatit 1. osiossa kehitetyt hahmot työskentelevät. Jos käytät Tulevaisuuden ammatit 2. tehtävää Mahdolliset maailmat -pelin rinnalla, soveltuu tämä käytettäväksi esim. kolmannella tai neljännellä pelikerralla.

Tehtävä soveltuu parhaiten 3–4 hengen pienryhmille.

2. Yhteinen valmistautuminen

Lapuille kirjoitetaan yhdessä yritysten, organisaatioiden ja valtion sekä globaalien toimijoiden nimiä. Esim. Unicef, Prisma, Tuulivoimayritys jne. Laput laitetaan yhteiseen laatikkoon.

Laatikosta nostetaan yrityksen tai organisaation nimi.

Organisaation nimi:

2. Mitä organisaatio tekee?

Mahdolliset maailmat -pelissä on valittu viisi Mullistusta, jotka ovat totta vuonna 2052. Tässä tehtävässä hyödynnetään näitä Mullistuksia ja mietitään yhdessä, miten ne ovat vaikuttaneet organisaatioon ja sen toimintaan.

Mitä organisaatiossa tehdään vuonna 2052?

Mitä ongelmaa se ratkaisee tai miten se palvelee yhteiskuntaa?

3. Kuka tekee töitä organisaatiossa?

Miettikää edellisen keskustelun pohjalta mitkä Tulevaisuuden ammatit 1. osiossa kehitettyjen hahmojen tehtävät ovat organisaatiossa?

Hahmo 1:

Hahmo 2:

Hahmo 3:

Hahmo 4:

Hahmo 5:

Organisaationne on palkkamassa uusia työntekijöitä!

Kiteyttäkää toimintanne yhteen myyvään lauseeseen, joka herättää ihmisten mielenkiinnon.

Pelikerran purku

Pelitilanne, kuten mikä tahansa pedagoginen ryhmättilanne, vaatii ohjatun purun. Tärkeää on etsiä ryhmälle toimiva menetelmä ja purkaa yhteistä kokemusta. Reflektointi syventää pedagogista prosessia ja auttaa osallistujia ymmärtämään muiden näkökulmia sekä sanoittamaan juuri koettua. Purkaminen antaa myös pelinohjaajalle tärkeää tietoa ja mahdollisuuden suunnitella tulevia pelikertoja.

Seuraavassa on esitelty erilaisia menetelmiä pelitilanteen purkamiseen. Ehdotuksissa on erilaisia lähestymistapoja, eikä niitä ole tarkoitus käyttää kaikkia samalla kertaa. Ehdotuksissa on sekä keskusteluun sopivia että toiminnallisia keinoja. Hyvä pelinohjaaja voi rakentaa alla olevasta myös itselleen sopivan patteriston, jonka avulla pelitilanteen purku tapahtuu. Purkuun on hyvä varata aikaa noin 10–30 minuuttia riippuen ryhmän koosta.

Purkaminen keskustellen

1. Keskustelun avauksia purkuun:

- Miltä tuntui pelata?
- Missä onnistuit?
- Missä kanssapelaajat onnistuivat?
- Missä kaikki onnistuivat?
- Mikä tuntui haastavalta?
- Mikä hetki oli mieleenpainuvinta?
- Mikä hetki oli hauskin?
- Tapahtuiko pelissä jotain yllättävää?

2. Roolihahmoa koskevat kysymykset:

Nämä kysymykset sopivat käytettäväksi myös Mahdolliset maailmat -pelissä: Selonteko kapselista – kohtaan.

- Missä roolihahmosi onnistui tänään?
- Tapahtuiko roolihahmollesi jotain ikävää?
- Tapahtuiko jotain mikä muutti roolihahmoasi pysyvästi?
- Jäikö jokin kohtaaminen erityisesti roolihahmosi mieleen?
- Mitä roolihahmosi ajattelee Kapselista? Entä ihmisistä, jotka asuvat Kapselissa?
- Tuntuuko jokin roolihahmostasi epämuksulta?
- Tekikö roolihahmosi jotain, mikä yllätti sinut?
- Mitä roolihahmosi ajattelee muista roolihahmoista? Onko hahmollasi joku, jonka kanssa hän tulee toimeen hyvin? Entä joku, jonka kanssa hän tulee toimeen hieman huonommin?

3. Roolihahmoa ja pelaajaa koskevat kysymykset:

- Opitko jotain uutta roolihahmostasi?
- Mitä ajattelet roolihahmosi toiminnasta?
- Olisitko sinä toiminut eri tavalla kuin roolihahmosi?
- Voisitko sinä toimia samoin kuin roolihahmosi on toiminut? Miksi? Miksi et?

4. Roolihahmoa kehittävät kysymykset:

- Onko roolihahmosi sellainen kuin ajattelit?
- Mistä pidät roolihahmosiasi?
- Mitä osaa haluaisit kehittää roolihahmosiasi?
- Miten roolihahmosi menneisyys näkyy pelissä?

5. Maailmanrakennukseen liittyvät kysymykset:

- Minkälaiset asiat rakennetussa maailmassa olivat mielestäsi toivottavia?
- Minkälaiset asiat rakennetussa maailmassa olivat ei niin toivottavia?
- Miltä luomanne tulevaisuuskuva tuntui? Haluaisitko elää siinä?

6. Oppimiseen, taitoihin ja reflektointiin liittyvät kysymykset:

- Mitä uutta opit pelin aikana?
- Millaisia taitoja pelissä piti osata?
- Miten osallistuit pelaamiseen tänään?

7. Aihe/Arvo/Asennekysymykset

- Mitä taitoja opit pelin aikana?
- Teitkö jotain mitä et olisi koskaan uskonut tekeväsi?
- Tuntuuko tulevaisuuden ajattelu helpommalta?
- Oliko pelaamisella jotain vaikutusta sinuun?
- Millaisia taitoja sinun mielestäsi tulevaisuuden työelämässä tarvitaan?
- Miten näitä taitoja voi opetella?
- Mikä sinulle on tärkeintä työelämässä?
- Miten koet työelämän vaatimukset yleisesti?
- Miten työelämä sinun mielestäsi muuttuu tulevaisuudessa?
- Millaisista asioista sinä voisit nauttia työelämässä?
- Mikä tuntuu työelämässä vastenmieliseltä?

8. Roolipelaamiseen liittyvät kysymykset:

- Tuntuuko pelaaminen helpolta vai vaikealta?
- Toimiko hahmosi eri tavalla kuin olisit itse toiminut?
- Mitä samaa näit itsessäsi ja hahmosiasi? Entä mitä erilaista?
- Pystyitkö samaistumaan hahmoosi pelin aikana?

Purkaminen toiminnallisesti

Liiku janalla

Määritetään kaksi pistettä kuvitteelliselle janalle tilan poikki, jossa toinen janan pää on "samaa mieltä" ja toinen "eri mieltä". Pelaajille esitetään kysymyksiä ja he asettuvat janalle haluamaansa kohtaan vastaukseksi. Väittämät voivat olla muodossa "pelaaminen oli hauskaa", "pelaaminen oli opettavaista" jne.

Peukku ylös, peukku alas

Pelinohjaaja esittää väittämiä, esimerkiksi "tänään onnistuin pelissä" ja pelaajat nostavat peukalon ylös, alas tai keskelle. Hyviä väittämiä voi muodostaa edellä olevien keskusteluohjeiden mukaan.

Purkupurkki

Pelaajilta kysytään kysymyksiä, johon he vastaavat kirjoittamalla vastauksen paperille. Sitten vastaukset laitetaan purkkiin, joista satunnaisesti vedetään yksi vastaus ja käydään se yhteisesti läpi (olitiinko samaa mieltä / eri mieltä).

Tähdet ja toiveet

Tähdet ja toiveet (Stars & Wishes) on pelillinen työväline, joka toimii hyvänä keskustelun pohjana. Löydät sen osoitteesta:

<https://www.gauntlet-rpg.com/blog/stars-and-wishes>

Surunpurkaja

Osaat puhua ihmisille vaikeista ja tuskallisista asioista kuten kuolemasta, muutoksesta ja menetyksestä. Ymmärrät miten tällaiset voimat vaikuttavat yhteisöihin ja miten niistä aiheutuvia ongelmia pitäisi lähestyä. Olet lohdullinen ja turvallinen. Olet myös kuolemaan liittyvien käytännön kysymysten ammattilainen ja tiedät miten ruumiiden, hautajaisten ja muiden vastaavien kysymysten äärellä toimitaan.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Lohtu. Kykenet saattamaan surun murtaman ihmisen takaisin toimintakykyiseksi keskustelemalla hänen kanssaan.

Surunpurkajan tutkimuskysymykset

Surunpurkajan pohdinta: Mistä ihmiset kokevat surua ja ahdistusta vuonna 2052?

Surunpurkaja Kapseleissa: Selvitä onko Kapselin asukkailla surun tai ahdistuksen aiheita!



Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Eriytynen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):

Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Kodinrakentaja

Ymmärrät rakennuksia ja isoja koneita. Miten talo pystytetään tai puretaan, millaiset rakenteelliset heikkoudet pahenevat ajan kanssa ja miten rajallisia resursseja voi työstää tehokkaasti. Kapseleiden rakennukset ovat usein vanhoja, niitä on korjailtu, miten sattuu tai niiden asukkaat ovat harrastaneet omaa innovointia omituisin tuloksin. Usein kapseleiden rakentamiseen liittyvät ongelmat ovat hyvin konkreettisia: Majoitusparakki on sortumassa ja pitäisi pelastaa.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Korjaus tai purku. Kykenet korjaamaan hajonneen laitteen tai rakenteen (seinä onnistuu, kerrostalo ei) tai hajottamaan mitä tahansa puskuotraktorista majakkaan.

Kodinrakentajan tutkimuskysymykset

Kodinrakentajan pohdinta: Miten ihmiset asuvat vuonna 2052?

Kodinrakentaja Kapseleissa: Selvitä onko Kapselin asukkaiden asuintilat turvalliset!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Erityinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Viemärikulkija

Olet tottunut koluamaan maanalaisia tunneleita, viemäreitä, kellareita ja muita käytäviä. Niitä on Suomessa perinteisesti louhittu ahkerasti, mutta kartat ja pohjapiirustukset ovat pääosin kadonneet katastrofeissa. Siksi monissa asutuksissa on huonosti tunnettuja maanalaisia rakenteita, joiden selvittäminen on tarpeellista. Joskus koko kapseli on rakennettu maan alle. Niissä on omat vaaransa tulvimisesta sortumiseen.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Pimeän tuntija. Osaat liikkua pimeissä paikoissa ja ennakkovaroituksen maanalaisista vaaratilanteista.

Viemärikulkijan tutkimuskysymykset

Viemärikulkijan pohdinta: Miltä yhteiskunnan pimeät paikat näyttävät vuonna 2052?

Viemärikulkija Kapselissa: Selvitä onko Kapselissa vaarallisia, hoitamatta jätettyjä paikkoja!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Erityinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):
+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



J.S. 22
ALLA 02
HTI 13

Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Naturoarkeologi

Katastrofeissa Suomen eläin- ja kasvikirjo muuttui radikaalisti. Kapseleissa asuvilla ihmisillä saattaa olla hoidettavanaan monenlaisia eläimiä, joita ei muualla Suomessa tunneta muista kuin vanhoista eläinkirjoista, tai kasveja, joita ei muualla kasva. Siksi tarvitaan asiantuntijaa, joka tuntee flooran ja faunan ja osaa selvittää niihin liittyviä ongelmia ja haasteita. Työhön sisältyy myös eläinlääkärin toimi.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Luonnonystävä. Olet sekä unohdetun että uuden flooran ja faunan erityisasiantuntija. Ymmärrät ekosysteemejä ja mikäli sinulla on hetki aikaa tutustua eläimeen rauhassa, voit ystävystyä kanssa.

Naturoarkeologin tutkimuskysymykset

Naturoarkeologin pohdinta: Miltä Suomen floora ja fauna näyttää vuonna 2052?

Naturoarkeologi Kapseleissa: Selvitä onko Kapselissa uusia tai unohdettuja eläin- tai kasvilajeja!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Erityinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Rauhantekijä

Olet kokenut diplomaatti ja sovittelija. Osaat ottaa eri osapuolten näkökannat, toiveet ja motivaatiot huomioon etsiessäsi mahdollisia yhteisiä nimittäjiä. Kykenet puhumaan ihmisille uskottavasti, jämäkästi ja ymmärtävästi. Se on tarpeen sillä monet kapseleista ovat radikalisoituneet omalla tavallaan, oltuaan niin pitkään irrallaan muusta yhteiskunnasta.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Rauha. Olet hyvä välittömien riitatilanteiden ratkaisemisessa. Mutta et pitkäaikaista laajempaa vendettaa. Se vaatii enemmän työtä!

Rauhantekijän tutkimuskysymykset

Rauhantekijän pohdinta: Minkälaisista asioista ihmiset riitelevät vuonna 2052?

Rauhantekijä Kapseleissa: Selvitä onko Kapselissa riidanaiheita ja miten ne voisi ratkaista!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Erityinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Biorobotti

Joskus kapseleiden tutkiminen vaatii myös fyysistä suorittamista. Olet raskaan työn tekijä, erikoistunut tilanteisiin, joissa ongelma ei ole sosiaalinen tai filosofinen vaan hyvin konkreettinen. Jos jonkun pitää lihasvoimalla tai koneella poistaa esteitä, se olet yleensä sinä. Tämän vuoksi myös taustasi on duunarihenkisempi kuin muilla.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Raivaus. Kykenet poistamaan fyysisiä esteitä ja siirtämään tiellä olevaa tavaraa. Se voi tarkoittaa oven avaamista, umpeen muuratun lattialuukun hajottamista tai levällään olevan betonimurskan poistamista.

Biorobotin tutkimuskysymykset

Biorobotin pohdinta: Mikä on ihmisen ja teknologian suhde vuonna 2052?

Biorobotti Kapseleissa: Selvitä onko Kapselissa fyysisiä tehtäviä, joista asukit eivät itse pärjää!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

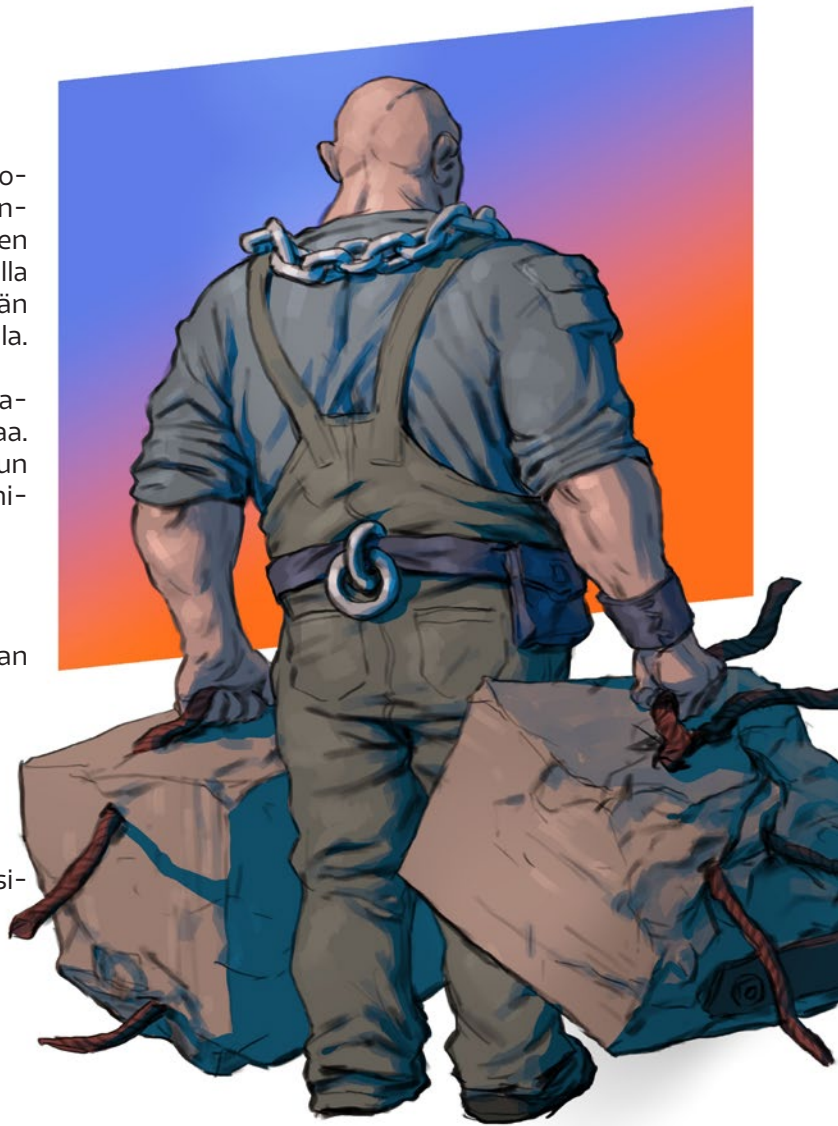
Eriytyinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Karanteeninriikkoja

Olet erikoistunut työskentelemään sairaiden ja kulkutautisten parissa. Koulutuksesi kuluessa olet saanut sarkan kokeellisia rokotteita, joiden ansiosta olet immuuni taudeille. Sen vuoksi kykenet menemään kulkutaudin kyllästämään kotiin ja halaamaan sairasta ihmistä. Et varsinaisesti ole lääkäri vaan enemmän erikoistunut epidemioiden ja muiden tautitilanteiden käytännön ongelmien ratkaisuun.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Tautituntemus. Olet erikoistunut tautitilanteiden käytännön ongelmien ratkaisuun. Osaat myös puhdistaa nopeasti vaatteesi ja varusteesi.

Karanteeninriikkojan tutkimuskysymykset

Karanteeninriikkojan pohdinta: Minkälaisia sairauksia ihmiset sairastavat vuonna 2052?

Karanteeninriikkoja Kapseleissa: Selvitä onko Kapselissa sairauksia tai tauteja, jotka uhkaavat asukkaita!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Eriytynen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Unenonkija

Joskus ihmisillä on käsillä ratkaisut omiin ongelmiinsa vaikeivat he edes tiedosta sitä. Olet erikoistunut tulkitsemaan unia ja tekemään intuitiivisia arvioita niiden perusteella. Keskustelemalla ihmisen kanssa hänen unistaan kykenet muodostamaan kuvan hänestä ja hahmotamaan asioita, joita hän ei itsekään tajua. Näin kykenet saamaan informaatiota, jota haastateltavasi ei tiedä omaavansa.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Unien tulkinta. Keskustelemalla kohteen kanssa kykenet saamaan vastauksia kysymyksiin joihin kohteella ei tietoisesti ole vastauksia.

Unenonkijan tutkimuskysymykset

Unenonkijan pohdinta: Mistä ihmiset unelmoivat vuonna 2052?

Unenonkija Kapseleissa: Selvitä onko Kapselin asukkailla unelmia tai salaisuuksia, joita he eivät halua paljastaa!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Eriytynen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Harhauttaja

Elämä kapseleissa on vaikeaa ja moni kaipaa harhautusta arjen vaikeuksistaan. Olet erikoistunut kiinnittämään ihmisten huomion itseesi ja saamaan heidät ajattelemaan muita asioita. Ehkäpä osaat laulaa tai soittaa, kerrot hauskoja juttuja tai olet luonnostasi akrobaattinen. Olennaista on, että väkijoukko unohtaa hetkeksi huolensa tai vartija lähtee vartiopaikaltaan.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Harhautus. Kykenet siirtämään ihmisen tai ihmisjoukon huomion toisaalle, usein itseesi. Se edellyttää harhautusta, kuten viihdenumeroa.

Harhauttajan tutkimuskysymykset

Harhauttajan pohdinta: Mikä saa ihmiset unohtamaan arjen vuonna 2052?

Harhauttaja Kapseleissa: Yritä piristää ja innostaa Kapselin asukkaita tavalla tai toisella!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Eriytynen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):

+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Levonturvaaja

Rajaseudut ovat usein vaarallisia paikkoja. Villieläimiä liikkuu entistä enemmän ja luonnonilmiöt aiheuttavat monenlaisia ongelmia temperamenttisen sään ja vuodenaikojen vuoksi. Olet erikoistunut turvaamaan leirejä ja varmistamaan että toverisi sekä löytämienne Kapselien ihmiset kykenevät nukkumaan yönsä hyvin ilman että tarvitsee pelätä karhun hiipivän paikalle syömään eväitä.

Erikoiskyky (+2 heittoihin): Turva. Kykenet turvaamaan alueen tai tilanteen, kuten leirin tai kokouksen, niin ettei sinne pääse ulkoisia uhkia tietämättäsi.

Levonturvaajan tutkimuskysymykset

Levonturvaajan pohdinta: Mitä ihmiset pelkäävät vuonna 2052?

Levonturvaaja Kapsleissa: Selvitä uhkaako Kapselin asukkaita, joku ulkopuolinen seikka tai asia!

Hahmotiedot

Hahmon nimi:

Ikä (Juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli:

Erityinen piirre:

Ominaisuus (yhdessä):
+1 bonus:

-1 haitta:

Erikoisjoukon nimi (yhdessä):



Taustatiedot

Mistä hahmosi on kotoisin? Millä tavalla mullistukset näkyvät siellä?

Keitä läheisiä hahmollasi on? Miten mullistukset ovat vaikuttaneet hahmosi elämään?

Mitä hahmosi teki ennen kuin hänestä tuli Feeniks-yksikön Tarkastaja?

Feeniks-yksikön Tarkastuslomake

Kapselin nimi:

Jos "Kyllä" mitkä ongelmat ja ratkaisut niihin ovat?

—

Kuinka monta henkilöä Kapselissa arviolta asuu:

—

Onko Kapseli asukkaille turvallinen?

Kyllä Ei

—

Jos "Ei" mitkä seikat aiheuttavat varaa?

—

Haluavatko Kapselin asukkaat liittyvä osaksi yhteiskuntaa vai jatkaa erillisenä yhteisönä?

Haluavat liittyä osaksi yhteiskuntaa

Haluavat jatkaa erillisenä yhteisönä

—

Jatkotoimenpiteet Kapselin avaamisen tai sulkemisen osalta:

—

Jatkotoimenpiteet turvallisuuden varmistamiseksi:

—

—

—

Onko Kapselin asukkailla akuutteja ongelmia?

Kyllä Ei

Pelaajan muistilista

Mullistukset

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Omat muistiinpanot

Feeniks-yksikön toimintaohjeet:

Tarkastajan tehtävä on tutkia ja auttaa.

Tarkastajat ovat omillaan, kunnes ovat selvittäneet Tarkastuslomakkeen kaikki kohdat. Vasta sen jälkeen on tehtävä suoritettu.

Väkivallan käyttö Kapseleissa on kielletty. Kapselit saattavat olla vaarallisia paikkoja, mutta Tarkastajat kokevat harvoin suoraa uhkaa asukkailta.

Pelin säännöt

Nopanheittoon voi saada -1, +1, +2, +3 tai +4 -bonuksen. Bonuksen voi saada hahmoluokan erikoiskyvystä (+2) ja/tai hahmon ominaisuudesta (+1 tai -1). Tämän lisäksi voi pelissä saada Auttamis-bonuksen (+1) heittoihin. Auttamis-bonuksen saa, jos pelaaja haluaa auttaa toista pelaajaa, jossain mitä hän yrittää. Silloin pitää myös kertoa, miten apu pelin tarinan puitteissa toteutuu.

Jos nopan heiton yhteenlaskettu lopputulos on 8 tai enemmän, pelaaja onnistuu yrityksessään. Jos lopputulos on alle 8, pelaaja epäonnistuu yrityksessään. Pelin ohjaaja kertoo, miten yritys onnistuu tai epäonnistuu.

Pelinohjaajan lomake

Mullistukset:

1.

2.

3.

4.

5.

Pelaaja 1. Nimi:

Hahmon nimi:

Muuta tietoa hahmosta:

Nopanheitot

Hahmoluokka:

Pelaaja 2. Nimi:

Hahmon nimi:

Muuta tietoa hahmosta:

Nopanheitot

Hahmoluokka:

Pelaaja 3. Nimi:

Hahmon nimi:

Muuta tietoa hahmosta:

Nopanheitot

Hahmoluokka:

Pelaaja 4. Nimi:

Hahmon nimi:

Muuta tietoa hahmosta:

Nopanheitot

Hahmoluokka:

Pelaaja 5. Nimi:

Hahmon nimi:

Muuta tietoa hahmosta:

Nopanheitot

Hahmoluokka:

Tapahtumat Kapselissa

Kapselin nimi:

Kuka Kapselista otti yhteyttä, jos kukaan:

Pelinohjaajan muistiinpanot Kapselin tapahtumista

Muutosvoimat

Äänestys

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Ilmasto

Teknologia

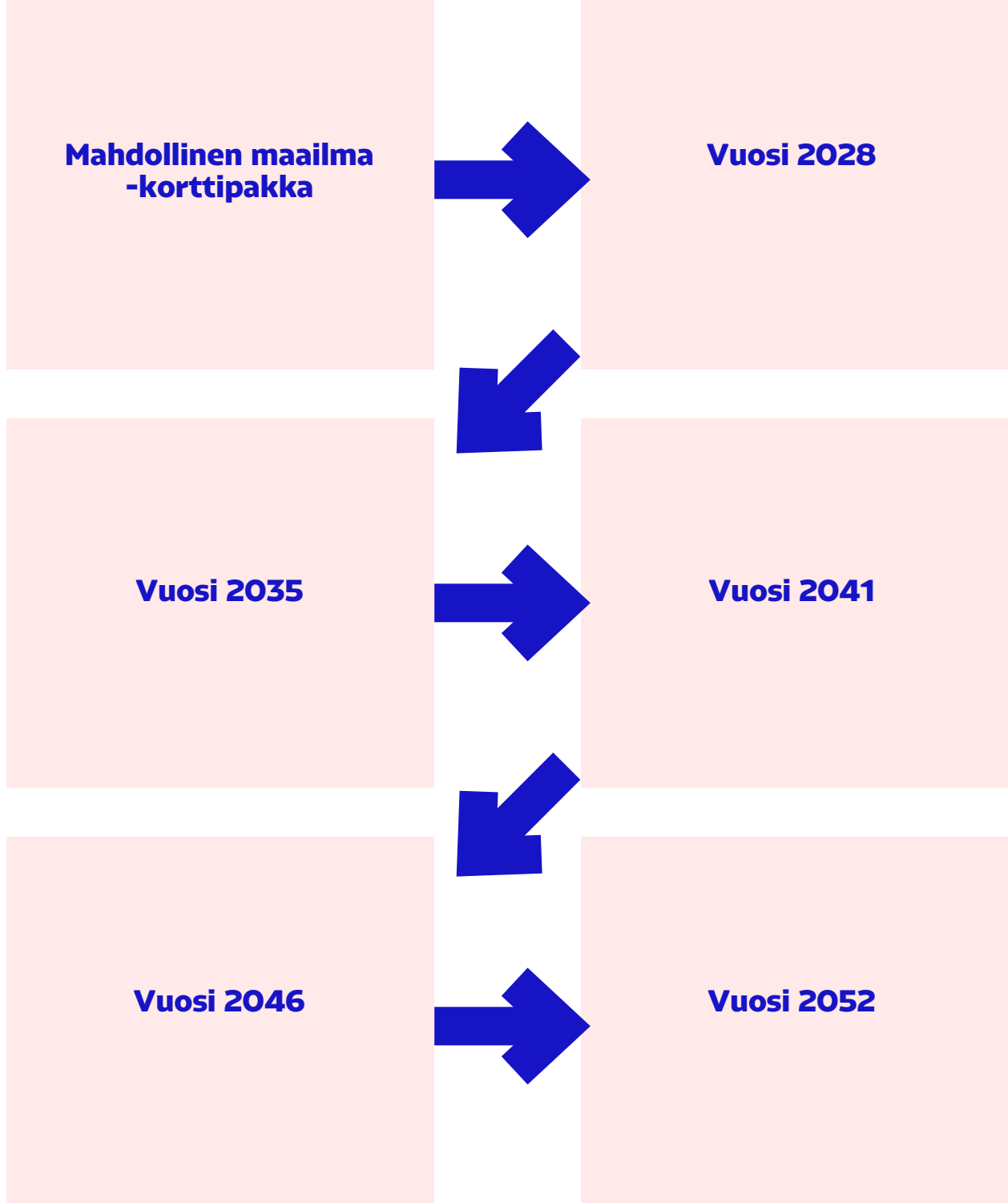
Infrastruktuuuri

Ihmiset

Mullistus-äänestys

Aseta Mahdollinen maailma -korttipakka tähän:

Aseta äänestyksen voittanut kortti tähän:



Mullistus-kortit: INFRASTRUKTUURI

INFRA

Uudenlaiset
asumismuodot
yleistyvät

INFRA

Kaupungit kasvavat,
maaseutu autioituu

INFRA

Energian tuotto on
kriisissä

INFRA

Kaikki energia
tuotetaan
uusiutuvasti

INFRA

Ihmisten
liikkumismuodot
monipuolistuvat

INFRA

Valtioiden väliset
rajat muuttuvat

Mullistus-kortit: ILMASTO

ILMASTO

Äärisääilmiöt ovat tavallisia: tulvia, sateita ja myrskyjä

ILMASTO

Luonnonresurssit vähenevät entisestään

ILMASTO

Kasvi- ja eläinlajien monimuotoisuus romahtaa

ILMASTO

Uudet viljelykasvit yleistyvät

ILMASTO

Ihmiset elävät tiiviissä suhteessa luonnon kanssa

ILMASTO

Vertais- ja jakamistalous yleistyvät

Mullistus-kortit: TEKNOLOGIA

TEKNOLOGIA

Yritykset monopolisoivat teknologian

TEKNOLOGIA

Robotit tekevät suuren osan työstä

TEKNOLOGIA

Internet lakkaa toimimasta

TEKNOLOGIA

Bio- ja geeniteknologia on keskeisessä asemassa

TEKNOLOGIA

Virtuaali- ja lisätty todellisuus yleistyy

TEKNOLOGIA

Teknologia mahdollistaa uusia yhteisöllisyyden muotoja

Mullistus-kortit: IHMISET

IHMISET

Ihmiset jakautuvat vahvasti eri ryhmiin

IHMISET

Valtaväestö on ikääntynyttä, nuoriso vähemmistössä

IHMISET

Ihmisten fyysinen kunto rapistuu

IHMISET

Maailman-kansalaisuus yleistyy

IHMISET

Eriarvoisuus ihmisten välillä vähentyy

IHMISET

Pakolaisuus ja muuttoliikkeet kasvavat