

# TUNTEMATON TULEVAISUUS

Käsissäsi on pelinohjaajan käsikirja roolipelille, joka on Lasten ja nuorten säätiön kehittämä ja suunniteltu yhdessä pelisuunnittelija Juhana Petterssonin sekä Espoon seudun koulutuskuntayhtymä Omnian Valma-opiskelijoiden kanssa. Tuntematon tulevaisuus on vuoteen 2052 sijoittuva roolipeli, jossa ratkaistaan ja tutkitaan tulevaisuuden ongelmia. Pelissä pelataan Rekonstruktio-yksikön Tarkastajia. Peli on suunniteltu 3–6 pelaajalle ja pelinohjaajalle.

Tästä käsikirjassa löydät kaiken tiedon, mitä tarvitset ohjataksesi Tuntematon tulevaisuus -roolipeliä. Kaikkea sisältöä ei tarvitse sisällyttää peliin, eikä kaikkia kohtauksia tarvitse pelata läpi.

Tuntematon tulevaisuus -roolipeli on osa Pelaa!-hanketta, joka on Lasten ja nuorten säätiön, Nuorten akatemian ja Saku ry:n yhteishanke. Hankkeen aikana kaikki kolme toteuttajaorganisaatiota järjestivät ammattiin opiskelevien nuorten kanssa palvelumuotoilu- ja pelikehittämisprosessin, jossa nuoret pääsivät aktiivisina toimijoina kehittämään opetuspelejä. Vuosina 2020–2022 toteutettua hanketta rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto.



# SISÄLLYS

Pelin tarkoitus.....	6
Miten valmistaudut pelin ohjaamiseen.....	6
1. Pelinohjaajan tehtävä.....	6
2. Pelin säännöt ja ongelmaratkaisu roolipeleissä.....	7
3. Pelikertojen määrä ja kesto.....	8
4. Pelikerran lopetus.....	9
5. Pelin ohjaamiseen tarvittavat tarvikkeet.....	9
Ensimmäinen pelikerta.....	10
1. Mitä roolipelaaminen on?.....	10
2. Pelin sävy ja turvallisemman tilan periaatteet.....	10
3. Pelin lähtötilanne ja yhteisen tulevaisuuskuvan läpikäynti... ..	11
4. Hahmojen jakaminen.....	12
5. Rekonstruktio-yksikkö.....	13
Kapselit.....	14
Kapseli: Kipeiden kammio.....	16
Taustatietoa Kipeiden kammiosta.....	17
Kipeiden kammion esittely pelaajille.....	18
Kohtaus 1. Kidnappaus ja karanteeni.....	19
Kohtaus 2. Suuri väittely.....	21
Kohtaus 3. Öinen hälytys.....	24
Kohtaus 4. Vallankaappaus.....	25

Kapseli: Rautatieasema .....	26
Taustatietoa Rautatieasemasta .....	27
Rautatieaseman esittely pelaajille .....	28
Kohtaus 1: Kulkukoirien valtakunta .....	31
Kohtaus 2: Varokaa sairaita! .....	32
Kohtaus 3: Infra ihan vialla .....	33
Kohtaus 4. Perillisten taistelu .....	34
 LIITE 1. Hahmolomakkeet .....	36
 LIITE 2. Rekonstruktio-yksikön Tarkastuslomake .....	44

# Pelin tarkoitus

Tuntematon tulevaisuus on roolipeli, joka sijoittuu Suomeen vuonna 2052. Maailma on muuttunut ja kokenut aikojen saatossa monia mullistuksia ja katastrofeja. Pelinohjaajan avulla pelaajat tutustuvat tähän kuvitteelliseen tulevaisuuteen sekä selvittävät ja tutkivat siellä ilmeneviä ongelmia.

Pelissä seurataan Rekonstruktio-yksikön Tarkastajia, joiden tehtävänä on tutkia Suomen rajaseudun sulkeutuneita yhteisöjä, niin kutsuttuja kapseleita, jotka pahimpina vuosina eristäytyivät muusta yhteiskunnasta. Pelaajat tutustuvat kapseleiden asukkaisiin ja auttavat heitä ratkaisemaan ongelmia.

**Pelaajien** tehtävä Tuntematon tulevaisuus -pelissä on:

1. **Valita** hahmo, jolla osallistuvat peliin.
2. **Tutkia** hahmon osaamisen ja kykyjen avulla kapseleihin eristäytyneitä yhteisöjä.
3. **Ratkaista** Kapselissa ilmeneviä ongelmia mielikuvituksen, hahmojen osaamisen, napanheiton ja tiimityön avulla.

**Pelinohjaajalla** on erityinen rooli, joka eroaa merkittävästi monesta muusta pelistä. Pelinohjaajan tehtäviin kuuluu muun muassa:

1. **Kertoa** pelaajille pelin alkuasetelma ja saattaa heidät tietoisiksi pelimaailmasta.
2. **Ohjata** pelaajat valitsemaan oma hahmo ja täyttämään hahmolo-make.
3. **Toimia** tarinankertojana, joka kuvailee pelin puitteet ja tapahtumat sekä huolehtii, että peli etenee sääntöjen mukaisesti.

## Miten valmistaudut pelin ohjaamiseen

Pelinohjaajan käsikirjan tarkoituksena on antaa pelinohjaajalle työkaluja Tuntematon tulevaisuus -roolipelin ohjaamiseen. Käsikirjan avulla on helppo aloittaa roolipeleihin tutustuminen. Kannustamme rohkeasti soveltamaan käsikirjan ohjeita, kun tapasi pelata ja ohjata peliä karttavat kokemuksen myötä!

Tästä luvusta löydät seuraavat osiot, jotka auttavat valmistautuessa pelin ohjaamiseen:

1. Pelinohjaajan tehtävä
2. Pelin säännöt ja ongelmaratkaisu roolipelissä
3. Pelikertojen määrä ja kesto
4. Pelikerran lopetus
5. Pelinohjaamiseen tarvittavat tarvikkeet

### 1. Pelinohjaajan tehtävä

Pelinohjaajan tehtävänä on ohjata peliä. Ohjaaja pitää pelin liikkeellä, kuljettaa tarinaa kohtauksesta toiseen ja varmistaa, että kaikilla pelaajilla on samantyyppiset 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.

Iso osa peliä koostuu seuraavasta toistuvasta syklistä:

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

- Mitä teette tässä tilanteessa?
- Miten reagoitte saamaanne vastaukseen/näkemäännne 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.

Pelinohjaajan tehtävänä on myös huolehtia pelin turvallisuudesta ja hyvästä, kunnioittavasta ilmapiiristä.

Pelinohjaaja esimerkiksi kysyy kaikilta pelaajilta, miten pelitilanteessa kannattaisi edetä, mutta voi sitten itse valita, kenen ehdotukseen tartutaan. Kenen ehdotus vie pelaajat lähemmäs seuraavaa kohtausta? Anna tällaisen pelaajan heittää ensimmäisenä. Jos pelaaja heittää kahdella nopalla alle kahdeksan, hänen yrityksensä epäonnistuu. Jos hän heittää yli kahdeksan, yritys onnistuu. Pelinohjaajana kerrot, mitä tästä seuraa ja kuljetat tarinaa samalla eteenpäin.

**Vinkki:** Taitava pelinohjaaja huomioi myös hiljaisemmat ja passiivisemmat pelaajat ja kehittää heille pelin edetessä tilaisuuksia onnistua!

## 2. Pelin säännöt ja ongelmaratkaisu roolipeleissä

Tuntematon tulevaisuus -pelin säännöt ovat yksinkertaiset. Kun halutaan edetä tai ratkaista ongelmia, heitetään noppaa. **Pelinohjaaja päättää mitkä tilanteet vaativat nopanheittoa ja antaa pelaajille heittovuorot.** Hän myös kertoo pelaajille, mitä lopputuloksesta seuraa.

Tilanteet, jotka vaativat nopanheittoa voivat olla joko konkreettisia, fyysisiä haasteita, kuten raskaan esineen siirtäminen paikasta toiseen, tai sosiaalisia, kuten epäilevän vartijan ylipuhuminen päästämään pelaajat ohi. Ei ole olemassa absoluuttista sääntöä siitä, mitkä tilanteet vaativat nopanheittoa, vaan päätös on pelinohjaajan.

**Hyvä ohjenuora päätökselle on arvio nopanheiton tuloksen vaikutuksesta pelin ongelmien ratkaisemiseen ja tarinan etenemiseen.** Jos arvioit, että asia, jota pelaaja yrittää edistää on tärkeä pelin etenemiselle, on hyvä heittää noppaa. Vähemmän dramaattisissa tilanteissa noppaa voi heittää huvin vuoksi ja antaa tuloksen päättää pelin etenemisestä.

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

Nopanheittoon voi saada +1, +2 tai +3 -bonuksen. **Bonuksen voi saada hahmoluokan erikoiskyvystä ja/tai hahmon ominaisuudesta.** Hahmon ominaisuus voi myös hankaloittaa pelaajan yrityksiä, jolloin pelaaja voi saada -1 heittoon. Bonukset ja mahdollinen miinus lasketaan yhteen ja lisätään nopilla heitettyyn lukuun, jolloin tiedetään **heiton lopputulos.** (Hahmoluokkien erikoiskyvyt ja hahmojen ominaisuudet on kirjattu hahmoluokkalomakkeeseen.) Jos nopan heiton yhteenlaskettu lopputulos on 8 tai enemmän, pelaaja onnistuu yrityksessään. **Jos lopputulos on alle 8, pelaaja epäonnistuu yrityksessään.** Pelinohjaaja kertoo, miten yritys onnistuu tai epäonnistuu.

*Esimerkki:* Saunavihkijällä on erikoiskyky; Kuunteleminen, josta hän saa +2 bonuksen. Pelaaja heittää nopilla 2 ja 3 eli yhteensä 5. Bonuksen kanssa lopputulos on siis 7, ja pelaajan yritys epäonnistuu.

Ongelmanratkaisu etenee seuraavalla tavalla:

a) Pelaajien hahmot saavat selville ongelman. Esimerkiksi jokin sivuhahmo kertoo heille siitä.

Esimerkiksi: Pelinohjaaja: Kuutti 7 vuotta: "Aikuiset aina riitelevät ja horisevat jostain seerumista. Metseen ei kannata jäädä yöksi, se on vähän pelottavaa."

b) Pelaajien hahmot pohtivat ongelman luonnetta ja koettavat ratkaista sen.

Pelaaja 1: "Kiinnostavaa. Selvittääänkö mistä Kuutti puhuu? Miksi aikuiset riitelevät?"

Pelaaja 2: "Tai mikä seerumi?"

Pelinohjaaja: "Hyvä idea, mitä te haluatte seuraavaksi tehdä?"

Ratkaisu on aina toimintaa, jolloin pelaajat vuorollaan heittävät noppaa. Nopan tulos määrittelee, onnistuuko heidän yrityksensä vai ei. Pelinohjaaja kertoo, kuka yrittää ensimmäisenä ja mitä hänen heittämistään noppaluvuista 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 ratkaisuista ongelmasta seuraa!

### 3. Pelikertojen määrä ja kesto

Roolipelin ohjaaja voi suunnitella sisältöä tämän materiaalin pohjalta yhdeksi tai useammaksi pelikerraksi. Roolipeli kestää hyvin sen, että pelikertoja on useita ja ensimmäisellä pelikerralla esimerkiksi perehdytään roolipelaamiseen, tutustutaan tulevaisuuteen, jaetaan hahmot ja matkustetaan ensimmäiselle Kapselille. Tällaisen kokonaisuuden kesto rauhallisella etenemisellä ja noin kuuden hengen ryhmällä on noin 1,5–2 tuntia. Jos ensimmäisellä kerralla edetään kuten edellä on ehdotettu voi seuraavan kokoontumiskerran aloittaa lyhyellä kertaamisella ja siirtyä sitten heti pelaamaan. Pelinohjaaja pyrkii jaksottamaan jokaista pelikertaa niin, että sillä on looginen alku ja loppu. Tahti riippuu paljon siitä, kuinka monta pelikertaa olet ajatellut ryhmäsi kanssa pelata. Jos pelikertoja on vain yksi, kannattaa sen aikana ratkaista kaikki ensimmäisen Kapselin ongelmat. Jos vuorostaan pelaatte useasti, voi tahti olla paljon hitaampi. Ratkaisuvauhti riippuu myös pelaajista ja siitä, kuinka nopeasti he tarttuvat kapseleiden ongelmiin. On siis vaikea tarkalleen arvioida, kuinka paljon ongelmia yhden pelikerran aikana ehtii hoitaa.

Tärkeintä ei kuitenkaan ole ongelmien suorittaminen, vaan ryhmätyö, hauskanpito ja hyvä ilmapiiri.

#### **4. Pelikerran lopetus**

Pelikertojen tai kokonaisen pelin päättyessä on tärkeää antaa pelaajille myös aikaa ja tilaa pohtia heidän peliään, yhteistyötä, onnistumisia ja haasteita. Hyvä pelillinen menetelmä yksittäisen pelikerran purkamiseen on Tähdet ja toiveet -menetelmä, jossa jokainen pelaaja antaa kanssapelaajilleen kehuun (tähten) jostain yksittäisestä kohtauksesta, joka hänen mielestään sujui hyvin. Samassa reflektointitilanteessa voi esittää myös toiveita peliä kohtaan, näistä toiveista pelinohjaaja voi kehittää seuraavalle pelikerralle sisältöä. Lisää tietoa tähtimenetelmästä löytyy englanniksi esimerkiksi: <https://www.gauntlet-rpg.com/blog/stars-and-wishes>

#### **5. Pelin ohjaamiseen tarvittavat tarvikkeet**

Vetääksesi onnistuneen pelin tarvitset seuraavat tarvikkeet:

- Peliohjaajan käsikirjan
- Hahmolomakkeet tulostettuina (Liite 1)
- Rekonstruktio-yksikön tarkastuslomakkeet tulostettuina (Liite 2)
- Noppia: tavalliset kuusipuoliset nopat, kaksi noppaa jokaiselle pelaajalle
- Kyniä jokaiselle pelaajalle

# Ensimmäinen pelikerta

Tämä luku kattaa ne seikat, joita on hyvä käydä yhdessä läpi uuden peliryhmän kanssa ensimmäisen pelikerran aikana. Kohdat 1 ja 2 ovat tärkeitä erityisesti, jos roolipelaaminen on ryhmälleen uutta tai ryhmä ei keskenään ole toisilleen tuttu. Kohdat 3, 4 ja 5 vuorostaan ohjaavat ryhmäänne itse pelin äärelle.

1. Mitä roolipelaaminen on?
2. Pelin sävy ja turvallisemman tilan periaatteet
3. Pelin lähtötilanne ja yhteisen tulevaisuuskuvan läpikäynti
4. Hahmojen jakaminen
5. Rekonstruktio-yksikkö

Käykää yhdessä läpi myös pelin säännöt.

## 1. Mitä roolipelaaminen on?

Roolipelaaminen on hyvä aloittaa kertomalla pelaajille, mistä roolipelaamisesta on kyse. Voit tehdä sen omin sanoin tai käyttäen esittelytekstiä alla. Voit myös kysyä osallistujilta, onko roolipelaaminen heille tuttua ja virittää aiheesta keskustelua.

"Roolipelaaminen on yhteistä tarinankerrontaa, jota tehdään sanojen, mielikuvituksen kynän, paperin ja noppien voimin. Te olette pelaajia ja saatte pian jokainen kuvitteellisen hahmon, jota te ohjaatte tarinassa. Tarinan eteneminen on osa pelaamista ja sekä minä pelinohjaajana että te pelaajina kuljetamme tarinaa eteenpäin. Pelaaminen on luovaa ongelmien ratkaisemista, jossa teidän ohjaamat hahmot joutuvat erilaisiin kiperiin tilanteisiin ja te joudutte pelaajina päättämään, miten toimia. Teidän hahmoillanne on kykyjä, jotka auttavat ongelmien selättämisessä ja me heitämme noppaa, selvittääksemme, kuinka hyvin teidän hahmonne pelissä pärjäävät. Roolipelaaminen perustuu mielikuvitukseen ja on mieletön voima pys-

tyä keksimään erilaisia pieniä ja suuria yksityiskohtia. Mielikuvitusta kannattaa haastaa, se palkitsee heti."

**Vinkki:** Jos roolipelaaminen on ryhmällesi täysin vierasta, on hyvä käydä läpi myös viime luvussa käsitellyt aiheet Pelinohjaajan tehtävä ja Ongelmanratkaisu roolipelissä.

## 2. Pelin sävy ja turvallisemman tilan periaatteet

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

Tuntematon tulevaisuus -pelin sävystä on hyvä kertoa pelaajille seuraavat seikat:

Peli pyrkii olemaan yleiseltä tunnelmaltaan optimistinen ja positiivinen. Positiivinen ilmapiiiri luodaan muiden auttamisella, muiden osaamisen tunnustamisella, ryhmätoiminnalla ja onnistumisten palkitsemisella. Pelissä on kuitenkin myös aineksia dystooppiseen ja synkempiin tarinakulkuihin, jos ryhmänne sitä peliltä toivovat.

Pelin toiminta keskittyy tutkimiseen ja ongelmien ratkaisemiseen.

Peli ei lähtökohtaisesti sisällä väkivaltaa tai esimerkiksi aseita. 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-ilmapii-  
rissä ihmiset kokevat olonsa turvalliseksi  
ja ottavat vastuuta yhteisestä sosiaali-  
sesta tilasta. Sanavalinta turvallisen-  
man viittaa ajatukseen, että täysin tur-  
vallista tilaa ei kaikille pystytä varmasti  
luomaan, vaikka se olisikin tavoitteena.

Lasten ja nuorten säätiön turvalli-  
semman tilan periaatteet pitävät sisäl-  
lään seuraavat ohjeet:

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 määritellä 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 kunnioitta-  
vaan sävyyn.
11. Jos kaipaat apua ongelmatilantei-  
siin, pyydä sitä.

Voit hyödyntää näitä omassa peli-  
ryhmässä tai sopia periaatteista, jotka  
sopivat juuri teille. Tärkeää on kuiten-  
kin, että koko ryhmä sitoutuu noudat-  
tamaan yhteisiä sääntöjä.

### **3. Pelin lähtötilanne ja yhteisen tulevaisuuskuvan läpikäynti**

Seuraavaksi on aika esitellä pelin lähtöti-  
lanne. Kuvaile tilanne omin sanoin tai lue  
seuraava kuvaus pelaajille ääneen.

Pelin lähtötilanne:

"Tervetuloa tulevaisuuteen, 30 vuo-  
den päähän; Suomeen vuonna 2052.  
Maailma on kokenut monia katastro-  
feja ja radikaaleja muutoksia.

Ilmastonmuutos on aiheuttanut vaka-  
via ympäristökatastrofeja, tulvia ja  
hirmumyrskyjä. Näiden vuosien aikana  
monet syrjäseutujen yhteisöt sulkivat  
ovensa ja kääntyivät sisäänpäin. He  
jättivät murenevan yhteiskunnan ja  
uskoivat pärjäävänsä paremmin itse.  
Monien vuosien ajan maailma oli  
todella räjähdysheikkä ja synkkä  
paikka. Nyt, vuonna 2052, voimme  
vihdoin todeta, että pahin on ohi.  
Maaseutu ja syrjäalueet ovat kuiten-  
kin edelleen pahojen vuosien jäljiltä  
hallitsematonta raja-aluetta.

Vahvistuva viranomaisvalta pyrkii  
palauttamaan järjestyksen koko maa-  
han, ja suljettuihin yhteisöihin ote-  
taan yhteyttä yksitellen. Sitä tehtä-  
vää toteuttamaan perustettiin oma  
erikoisjoukko: Rekonstruktio-yksikkö.  
Ja te (pelaajat) olette sen Tarkastajia."

Tässä vaiheessa on hyvä kysyä, onko  
pelaajilla kysymyksiä pelin lähtöasetel-  
maan liittyen.

Tämä on myös mainio hetki käyttää  
aikaa peliryhmäsi kanssa keskustele-  
miseen siitä, miltä he ajattelevat tule-



vaisuuden näyttävän. Yllä oleva teksti tarjoaa koukkuja, johon voit tarttua lisäkysymysten avulla. Hyviä lisäkysymyksiä ovat esimerkiksi:

- Tekstissä mainitaan ilmastonmuutos, mutta mitä muita radikaaleja muutoksia tai katastrofeja uskot tapahtuneen vuoteen 2052 mennessä?
- Mitkä muut syyt olisivat saattaneet johtaa siihen, että jotkut ihmisjoukot jättivät murenevan yhteiskunnan?
- Onko tulevaisuus ennemmin täynnä uhkakuvia (dystooppinen) vai täynnä unelmia (utopistinen)?
- Miltä uskot, että oma asuinpaikkasi ja kotisi näyttää vuonna 2052?
- Millä tavalla uskot teknologian kehityneen vuoteen 2052 mennessä?
- Millaista työtä ihmiset tekevät?

Näiden kysymysten ja pelaajien vastausten perusteella voitte yhdessä luoda monipuolisen kuvan vuoden 2052 tulevaisuudesta.

**Vinkki:** On hyvä antaa pelaajien mielikuvituksen lentää mahdollisimman vapaasti. Pelaajien kekseliäitä ideoita kannattaa palkita innostuksella ja sisäistämällä ne osaksi pelin maailmaa. Muista kuitenkin, että sinulla on pelinohjaajana lopullinen päätäntävalta siitä, mikä pelin maailmassa on totta. Jos pelaajat voivat täysin vapaasti päättää, mitä maailmassa tapahtuu tai mitä se pitää sisälleen, katoaa pelistä helposti panokset ja vastus. Silloin pelimaailma saattaa yhtäkkiä muuttua epätodellisen tuntuiseksi tai epäkiinnostavaksi.

## 4. Hahmojen jakaminen

Seuraavaksi on aika jakaa pelaajille hahmot. Käsikirjan lopusta löydät kuusi erilaista hahmoa ja niiden hahmolomakkeet (LIITE 1.). Tulosta tai kopioi hahmolomakkeet ensimmäiselle pelikerralle.

Kerro ryhmälle, että jokainen saa valita oman hahmon. Kuvaile sen jälkeen jokainen hahmo erikseen koko ryhmälle, painottaen niiden eri vahvuuksia. Anna pelaajien sitten valita oma hahmo.

Kun hahmot ovat jaettu, täyttävät pelaajat hahmolomakkeen tyhjät kohdat itse. Ohjeista pelaajia keksimään yksin ominaisuudet 1, 2 ja 3. Neljäs kohta eli työporukan nimi keksitään yhdessä, esimerkiksi äänestämällä pelaajien eri vaihtoehtoista suosituin.

### 1. Hahmon nimi

### 2. Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani)

### 3. Sukupuoli (kaikki käy)

### 4. Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä)

Kun hahmonluonti on valmis, on aika esitellä Rekonstruktio-yksikkö ja sen toiminta.

## 5. Rekonstruktio-yksikkö

Pelaajien roolina on toimia katastrofien jälkeisen Suomeen perustetun Rekonstruktio-yksikön Tarkastajina. Hahmot kuuluvat samaan tiimiin, jossa he tekevät yhteistyötä.

### **Lue seuraava teksti pelaajille:**

"Te [ryhmän keksimä nimi] olette Rekonstruktio-yksikön uusin Tarkastajatiimi. Teidän tehtävänne on etsiä erämaasta löytyviä pieniä eristäytyneitä yhteisöjä, joita kutsutaan "kapseleiksi" ja selvittää mitä niissä on meneillään.

Ennen ensimmäistä tehtäväänne teille kerrotaan Rekonstruktio-yksikön toimintaohjeet:

### **Rekonstruktio-yksikön toimintaohjeet:**

1. Tarkastajan tehtävä on tutkia ja auttaa.
2. Tarkastajat ovat omillaan, kunnes ovat selvittäneet Tarkastuslomakkeen kaikki kohdat. Vasta sen jälkeen on tehtävä suoritettu.
3. Väkivallan käyttö Kapseleissa on kielletty. Kapselit saattavat olla vaarallisia paikkoja, mutta Tarkastajat kokevat harvoin suoraa uhkaa asukkailta.
4. Kun kaikki tarkastuslomakkeen kohdat on selvitetty tarkastajat voivat pyytää Rekonstruktioyksiköstä evakuointiapua itselleen tai Kapselilaisille, jos tarpeen.

Rekonstruktio-yksikkö luottaa 100 prosenttisesti Tarkastajiinsa. Teidän vastuullanne on palauttaa järjestys Suomeen — Kapseli kerrallaan. Olkaa luottamuksemme arvoisia."

Tässä kohtaa on hyvä kysyä, onko pelaajilla kysymyksiä tehtävänantoon liittyen. Näytä heille myös Rekonstruktio-yksikön Tarkastuslomake, joita olet tulostanut mukaan ensimmäiseen pelikertaan.

Kun olet esitellyt Rekonstruktio-yksikön toiminnan, olette valmiita aloittamaan ensimmäisen tehtävänne.

# KAPSELIT

Tästä osiosta löydät Tuntematon tulevaisuus -pelin Kapselit eli varsinaiset pelitilanteet. Kapselit ovat:

- Kipeiden kammio
- Rautatieasema

Voit ohjata ja pelata kapselit vapaassa järjestyksessä. Molemmissa Kapseleissa pelaajat kohtaavat ongelmia, joiden ratkaisemiseen hahmoluokat on suunniteltu. Pelinohjaaja kannustaa pelaajia heittämään noppaa aina kun vastassa on ongelma tai kiinnostava tilanne, jota yritetään ratkaista (esimerkiksi lukittu ovi tai henkilö, jolta tiedustellaan asioita). Noppien heittämisen myötä pelinohjaaja kuvailee tilanteen etenemisen. Jos hahmo esimerkiksi yrittää avata ovea, joka on lukossa, pelaaja heittää noppaa ja nopan silmäluvut kertovat, onnistuuko hahmo avaamaan oven, vai ei. Pelinohjaaja kertoo ääneen kaikille, mitä onnistumisesta tai epäonnistumisesta seuraa.

# Kapseli: Kipeiden kammio



**Tästä luvusta löydät taustatietoa, joka auttaa sinua kuvailemaan pelin maailmaa pelaajille, ja ohjeet miten materiaalia sovellet pelin aikana. Lopussa olevien kohtausten järjestystä voi vaihtaa vapaasti ja soveltaa omaan pelikokemukseen sopiviksi.**

Kapseli on suljettu yhteisö, jota pelaajahahmot saapuvat tutkimaan sekä selvittämään Kapselin asukkaiden halukkuutta palata yhteiskuntaan.

### **Taustatietoa Kipeiden kammiosta**

Seuraavassa on taustatietoa pelinohjaajalle Kipeiden kammiosta. Pelinohjaajan ei tarvitse opetella tätä ulkoa tai kertoa pelaajille, tärkeintä on sisällön omaksuminen pelin ohjaamista varten. Pelaajille luettavan ohjeistuksen löydät seuraavasta osiosta.

Kainuun erämaassa sijaitseva Lempilahden karanteenikompleksi otettiin alkujaan käyttöön katastrofien alkaessa yhteiskunnan ollessa vielä toimintakunnossa. Sinne eristettiin kulkutauteja kantavia potilaita, jotta he eivät tartuttaisi muita. Katastrofin edetessä Lempilahden yhteys ulkomaailmaan katkesi ja siitä muodostui Kapseli, jossa asukkaat elivät aina nykypäivään saakka.

Ensimmäisen katastrofivuodet olivat Lempilahdessa vaikeita koska lääkkeitä ja muita tarpeita ei enää ollut saatavilla. Monet kulkutautipotilaat kuolivat. Sittemmin tervehtyneet jatkoivat elämäänsä yhä vakuuttuneempina siitä, että koko muu maailma on tuhoutunut myrkkujen ja tautien kurimuksessa.

Tämän vuoksi asukkaille on valtava shokki kohdata ulkomaailmasta tulevia vieraita. He ovat kuvitelleet olevansa ainoita selviytyjiä ja nyt käykin ilmi, että muu maailma on mennyt eteenpäin heidän kärvistellessään kurjuudessaan. Jotkut asukkaat hyväksyvät tämän paljastuksen, toiset eivät.

**Huomioitavaa:** Lempilahden Kapseli on teoriassa edelleen osa terveydenhuoltolaitosta. Yksi selvitettävä asia on hahmotella, onko se kunnostettavissa oleva sairaala tai tutkimuskeskus vai menetetty tapaus.

**Asukkaita:** Kapselissa asuu noin 70 ihmistä. Ikäjakama on normaali: Lempilammessa asuu sekä nuoria että vanhoja. Työikäisiä on riittävästi. Asukkaiden terveydentila on kuitenkin huono aliravitsemuksen ja lääkkeiden puutteen vuoksi. Kapselilla ei ole ollut minkäänlaisia kaupankäynnin mahdollisuuksia vuosikymmeniin, eikä ympäröivistä metsistä saa kaikkea, mitä asukkaat tarvitsisivat.

**Työ:** Kapselin työkuultuuri pyörii omavaraisuuden ja nuukuuden ympärillä. Mitään ei saa heittää pois, kaikkea pitää korjata eikä kukaan tule auttamaan, mikäli hommia ei saa hoidettua. Asukkaille yksin selviytyminen on ylpeydenaihe. Jossain muussa kontekstissa pieniyhteisössä pärjääminen olisi voinut johtaa tiiviiseen toisten auttamisen kulttuuriin, mutta täällä on käynyt juuri päinvastoin. Siksi asukkaat ovat vainoharhaisia, yksinäisiä ja loppuunpalaneita. He pelkäävät, että muut Kapselilaiset pitävät heitä laiskureina.

**Ensivaikutelma:** Kapseli on 60 vuotta vanha sairaalakompleksi, joka koostuu kahdesta kolmikerroksisesta rakennuksesta metsän keskellä. Alkujaan Kapseliin on johtanut tie, mutta se on osittain kasvanut umpeen. Rakennuksia on korjattu, mutta niiden julkisivut ovat huonossa kunnossa, osa ikkunoista on rikki ja piha-alueet ovat pitkälti kasvaneet täyteen puskia.



**Juuri nyt:** Kapseli on alkujaan ollut huipputason lääketieteellinen tutkimuskeskus. Tämä työ on jatkunut kaiken kurjuuden keskellä, resurssipulasta huolimatta. Kapselissa on kehitetty seerumi, joka muuttaisi ihmisen geeniperimää siten, että lapset kykenisivät elämään metsissä saatavilla olevalla ravinnolla, eivätkä tarvitsisi esimerkiksi rakennuksia ja lämpöä. Miinuspuolena vaikuttaisi olevan se, että nämä uudet ihmiset olisivat niin erilaisia nykyihmisiin nähden, että niiden kanssa viestiminen muistuttaisi enemmän dialogia delfiinien kanssa.

Mikäli seerumi otetaan käyttöön, jäisi Kapselin nykyinen ihmiskupolvi viimeiseksi. Heidän jälkeläisensä olisivat uusia ihmisiä, sopeutuneita omalla tavallaan katastrofin jälkeiseen ympäristöön. Toistaiseksi kokeet antavat ymmärtää, ettei näillä uusilla ihmisillä olisi kiinnostusta materiaaliseen sivilisaatioon, älykkyydestään huolimatta.

Kapselissa on käynnissä väittely siitä, halutaanko seerumi ottaa käyttöön vai ei. Sen pontimina toimii usko siihen, ettei Kapselissa asu tarpeeksi ihmisiä, jotta se olisi pidemmän päälle elinkelpoinen. Hahmojen saapuminen vahvistaa niitä, jotka eivät halua seerumia käytettävän, mutta moni on myös katastrofin jäljiltä pettynyt ihmislajiin. Olisiko aika kokeilla jotain uutta?

### **Pelinohjaajan hahmot:**

**Katri Kivi** (johtaja) – Kapselin ikään-  
tynyt johtaja ja johtava tutkija, joka kannattaa seerumin käyttöönottoa, koska ei usko ihmisellä olevan enää tulevaisuutta.

**Teemu Kiskola** (nuori kyseenalaisyhtälön johtaja) – Kapselin metsästys- ja ruuanhankintaryhmän johtaja, joka kyseenalaistaa ajatuksen ihmisen perimän muuttamisesta varsinkin hahmojen saavuttua. Eikö elämä voisi jatkua osana ihmisyyhteisöä?

**Kuutti** (lapsi) – Noin seitsemänvuotias lapsi, joka pohtii, tulevatko hänen nuoremmat sisaruksensa olemaan ihmisiä ollenkaan. Ensimmäinen ihminen, jonka hahmot varsinaisesti kohtaavat.

### **Kipeiden kammion esittely pelaajille**

Seuraavaksi on vuorossaan Kipeiden kammion esittely pelaajille. Lue heille seuraava teksti:

"Ensimmäinen tehtävänne kulkee koodinimellä: Kipeiden kammio. Tämän tiedämme Kipeiden kammion. Kapseli sijaitsee Kainuun erämaassa, Lempilahden karanteenikompleksissa. Lempilahden karanteenikompleksi otettiin alkuun käyttöön katastrofien alkaessa yhteiskunnan ollessa vielä jonkinlaisessa toimintakunnossa. Sinne eristettiin kulkutauteja kantavia potilaita, jotta he eivät tartuttaisi muita.

Katastrofin edetessä Lempilahden yhteys ulkomaailmaan katkesi ja siitä muodostui Kapseli. Rekonstruktio-yksikön eri terveydenhuollon toimipisteitä kartoittava työryhmä kuitenkin löysi mainintoja Lempilahden olemassaolosta.

Muistakaa Rekonstruktio-yksikön tehtävänanto:

### **Rekonstruktio-yksikön tehtävänanto:**

- **Luokaa yhteys Kapseliin.**
- **Varmistakaa, että Kapseli on asukkailla turvallinen.**
- **Auttakaa Kapselin asukkaita ratkaisemaan heidän akuutit ongelmansa.**
- **Selvittäkää, haluavatko Kapselin asukkaat liittyä osaksi yhteiskuntaa vai jatkaa erillisenä yhteisönä.**

Onko teillä kysymyksiä tehtävään liittyen?

Te olette nyt matkanneet monta tuntia Rekonstruktio-yksikön päämajasta kohti Kainuun erämaata. Erämaan halki kulkenut tie on hankalasti kuljettava ja osittain kasvanut umpeen. Nyt lopulta te kuitenkin näette jotain tien päässä. Kaksi huonokuntoista kolmikerroksisesta rakennuksesta metsän keskellä."

Tässä kohtaa on hyvä ensimmäistä kertaa heittää pallo pelaajille ja kysyä esimerkiksi seuraavia kysymyksiä, yksi kerrallaan:

- Mikä tunnelma on ollut autossa?
- Mistä hahmonne ovat jutelleet keskenään?
- Mitä hahmosi ajattelee tai tuntee?  
Onko hän esim. hermostunut tai innostunut?

**Kun pelaajat ovat vastanneet, voit siirtyä kohtaukseen 1, josta tapahtumat Kapselissa alkavat.**

Voit halutessasi suorittaa kohtaukset vapaavalintaisessa järjestyksessä ja antaa pelaajien kiinnostusten ohjata tapahtumien kulkua. Tilanteen tyssätessä voit aina muistuttaa pelaajia, että he voivat aina tarkistaa tehtävälistaa Rekonstruktio-yksikön Tarkastuslomakkeesta. Voit myös kysyä mitä pelaajat näkevät ympärillään. Usein tästä poikii ajatus seuraavaan ongelmaan tai kohtaukseen!

**Vinkki:** Kohtaus 1 tarjoaa hyvän aloituksen ja kohtaus 4 vuorostaan loogisen lopun. Jos ensimmäinen kohtaus päättyy karanteeniin, voit jättää hahmot yöksi ulos karanteeniin ja edetä seuraavaksi kohtaukseen 3 (yöllinen hyökkäys) sen jälkeen kohtaukseen 2 ja sen jälkeen viimeiseen kohtaukseen, joka päättää Kapselin tapahtumat.

## Kohtaus 1. Kidnappaus ja karanteeni

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Näette edessänne nyt noin 60 vuotta vanhan sairaalakompleksin, joka koostuu kahdesta kolmikerroksisesta rakennuksesta metsän keskellä. Rakennuksia on korjattu, mutta niiden julkisivut ovat huonossa kunnossa, osa ikkunoista on rikki ja pihalueet ovat pitkälti kasvaneet täyteen puskia.

Ensimmäiset Kapselilaiset, jotka huoamaavat teidät ovat pihalla leikkivät lapset. Suurin heistä juoksee kirkuen pakoon sisälle rakennuksiin. Pari heistä jää uteliaina tiirailemaan teitä ja yksi, noin seitsemän vuoden ikäiseltä näyttävä lapsi lähtee päättäväisesti kävelemään teitä kohti. Mitä te teette?"

**Vinkki:** Kun pelinohjaajana kysyt pelaajilta, mitä he tilanteessa tekevät, valitse kenen toimintaa lähdetään ensimmäisenä tutkimaan. Jos esimerkiksi pelaaja X kertoo, että hänen hahmonsa lähtee nyt kyselemään Kuutilta asioita, niin anna pelaaja X:n heittää noppia ensimmäisenä. Mikäli hän onnistuu heitossa – eli heittää kahdella nopalla bonuksineen yhteensä yli kahdeksan – voit vastata Kuutin suulla pelaajan esittämiin kysymyksiin. Jos pelaaja heittää alle kahdeksan Kuutti ohittaa kysymyksen tai vastaa jotain muuta epärelevanttia.





Seitsemänvuotias **Kuutti** on utelias ja selittää Kapselin ongelmia omasta, lapsen näkökulmastaan. Selitä asiat yksinkertaistaen, niin kuin seitsenvuotias lapsi käsittäisi asioita. **Kysyessä Kuutti osaa kertoa pelaajille seuraavista seikoista:**

- Perustietoja Kapselista (pelinohjaajana voit tarkistaa perustiedot Kapselin taustatiedot -osioista)
- Oudoista havainnoista Kapselia ympäröivässä metsässä
- Välillä Kapselin johtajat riitelevät
- Kapselissa on mittavat määrät koe-eläimiä

Pian ulos saapuu kahdesta henkilöstä koostuva hätäntynyt vastaanottokomitea (kuvaile **Katri Kivi** ja **Teemu Kiskola**), jotka ovat pukeutuneet antiikkisiin suojapukuihin. He pelkäävät, että hahmot ovat kidnappaamassa Kuuttia. He vaativat myös, että hahmot viettävät vuorokauden karanteenissa ja suostuvat verikokeisiin, jotta saadaan selville, onko heillä kulkutauteja.

Sanavalmiit hahmot voivat puhua itsensä ulos vaatimuksista, mutta Kapselin asukkaat ovat hyvin peloissaan. Miten pelaajat ratkaisevat tilanteen?

**Vinkki:** Jos pelaajat onnistuvat puhumaan itsensä ulos ja selviävät ilman karanteenia, voit jatkaa heti kohtaukseen 2. Nopanheitto ratkaisee onnistumisen myös tilanteissa, joissa yritetään puhumalla selviytyä seuraavaan tilanteeseen. Anna pelaajien siis heittää, ja jos heitot onnistuvat, selviävät hahmot ilman karanteenia! Jos pelaajat vuorostaan eivät onnistu välttämään karanteenia, voit hypätä kohtaukseen 3, ja pelata sen jälkeen kohtaukset 2 ja 4.

## Kohtaus 2. Suuri väittely

Pelaajien saavuttua ja saatuaan esitellykierroksen, metsästäjä Teemu järjestää suuren väittelyn, johon hän kutsuu myös hahmot. Väittely koskee seerumin käyttöönottoa. Kummallakin puolella on tunteikkaita kannanottoja. Hahmojen mielipiteitä kuunnellaan.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Kapselin metsästys- ja ruuanhankintaryhmän johtaja Teemu Kiskola kerää kaikki Kapselin asukkaat kompleksin isoon auditorioon. Kun kaikki ovat paikalla aloittaa Teemu väittelyn sanomalla:

Rakkaat ystävät. Liian kauan olemme eläneet täällä pelossa ja kurjuudessa. Nyt olemme lopulta saaneet sen merkin, jota olemme odottaneet: vieraita sivilisaatiosta. On aika päättää, mitä teemme kehittämämme Seerumin osalta. Otammeko sen lopulta käyttöön ihmisillä vai luovutammeko kokeet turhina? Tämä seikka pitää lopulta ratkaista! Helpottaaksemme tätä päätöstä haluaisin nyt ensin kuulla vieraitamme. Kertokaa, miltä maailma tämän kompleksin ulkopuolella näyttää."

Pyydä pelaajilta tässä kohtaa kuvailemaa ulkomaailmaa hahmonsa näkökulmasta. Käytä esimerkiksi kahta tai kolmea seuraavista kysymyksistä. Pelaajat voivat hyvin vapaasti käyttää mielikuvitustaan kuvaillessaan tulevaisuuden Suomea.

- Miltä katastrofien jälkeinen Suomi vuonna 2052 näyttää?
- Onko ekologinen jälleenrakennus onnistunut?
- Tulevatko ihmiset paremmin toimeen keskenään?
- Kuinka kehittynyttä teknologia on? Antakaa joku esimerkki!
- Mitä ulkomaailmassa syödään?
- Onko ihmisillä kaikki mitä he tarvitsevat vai ovatko monet puutteessa?
- Minkälaisia ongelmia ihmisillä on?
- Miten työ on organisoitu?
- Onko edelleen pandemioita?
- Onko edelleen olemassa Suomen valtio?
- Ovatko hahmot tyytyväisiä työhönsä?

Väittelyn aikana pelaajat voivat haastatella sekä Katria että Teemua. Katri kannattaa seerumin käyttöönottoa, jota Teemu vuorostaan vastustaa. Kummankin puolustavat kantaansa.

Katrin näkökulma:

- Ihmisen geeniperimä paranee muun muassa siten, että lapset kykenevät elämään metsistä saatavilla olevalla ravinnolla eivätkä tarvitsisi esimerkiksi rakennuksia ja lämpöä.
- Toistaiseksi kokeet antavat ymmärtää, ettei näillä uusilla ihmisillä olisi kiinnostusta materiaaliseen siviilisaatioon, älykkyydestään huolimatta.

Teemun näkökulma:

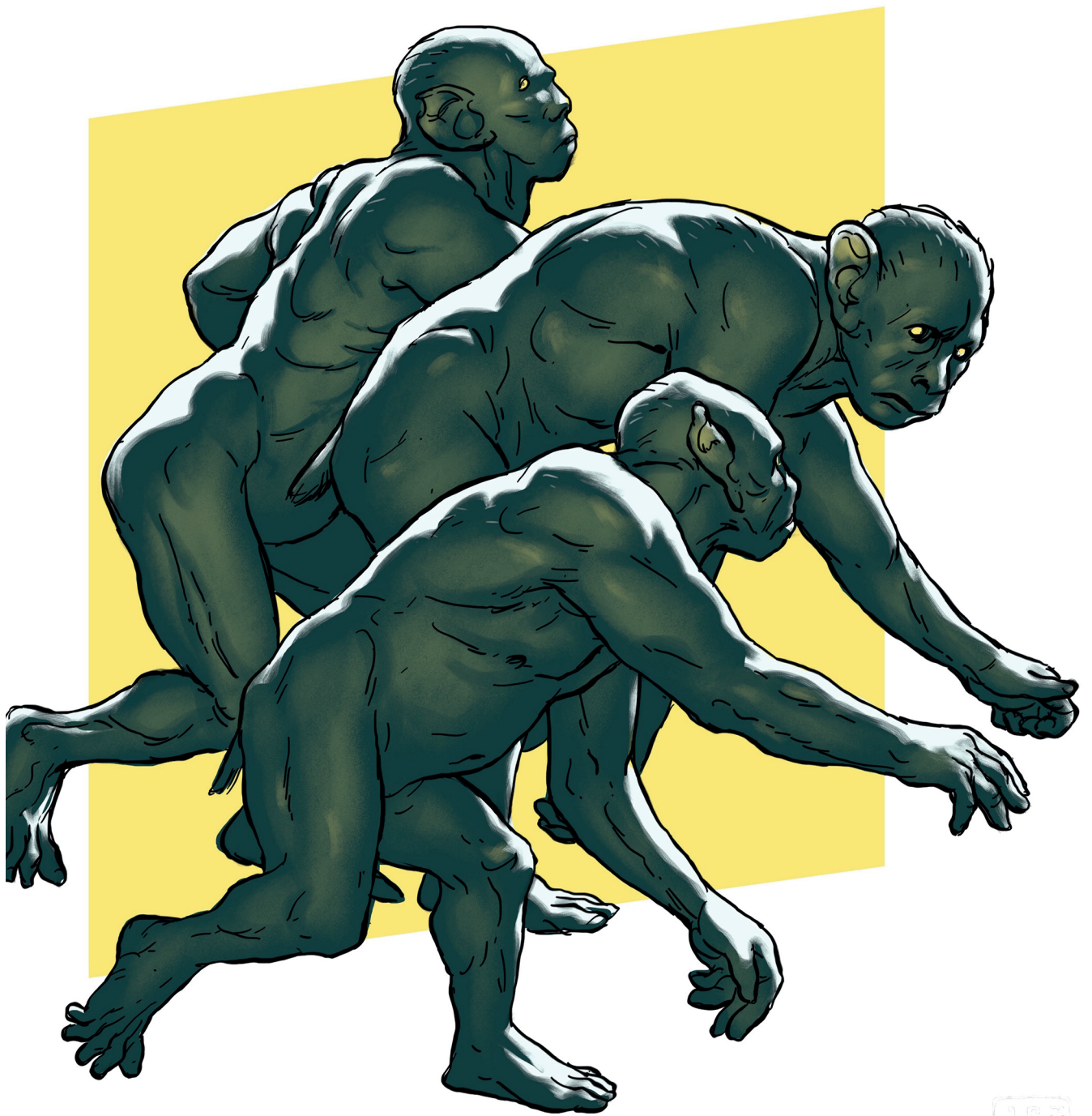
- Kokeet eivät vielä ole onnistuneet ihmisillä.
- Pelko siitä, että nämä uudet ihmiset olisivat niin erilaisia nykyihmisiin nähden, että niiden kanssa viestiminen muistuttaisi enemmän dialogia delfiinien kanssa.

Yleisiä huomioita:

- Mikäli seerumi otetaan käyttöön, jää Kapselin nykyinen ihmisukupolvi viimeiseksi. Heidän jälkeläisensä olisivat uusia ihmisiä, sopeutuneita omalla tavallaan katastrofin jälkeiseen ympäristöön.
- Asuuko Kapselissa tarpeeksi ihmisiä, jotta se olisi pidemmän päälle elinkelpoinen?
- Hahmojen saapuminen vahvistaa niitä, jotka eivät halua seerumia käytettävän, mutta moni on myös katastrofin jäljiltä pettynyt ihmislajiin. Miten epävarmuus näkyy Kapselissa?
- Olisiko aika kokeilla jotain uutta?

Pyydä väittelyn aikana jokaista pelaajaa kertomaan kantansa ja perustelemaan se. Pelaajat voivat myös yrittää vaikuttaa yleiseen mielipiteeseen, esimerkiksi kykyjensä kautta tai muilla luovilla tavoilla. Päätä väittely tekemällä se päätös, johon peli tuntuu ohjautuneen. Päätös pannaan toimeen viikon sisällä.





1.5.2

### Kohtaus 3. Öinen hälytys

Ensimmäisen yön aikana Kapseliin hyökkää mystisiä, vähän gorillaa muistuttavia olentoja. Ne ovat ensimmäisten seerumikokeilujen tulosta, tulevaisuuden ihmisiä. Ne eivät ole Kapselin asukeille tai pelaajille vaarallisia, vaan hyökkäävät Kapselin sähkökeskukseen aiheuttaen sähkökatkoksen ja täydellisen paniikin Kapselissa.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Ensimmäisen yön aikana te heräätte yhtäkkiä kauheaan mekkalaan. Te kuulette hätääntyneitä huutoja ja kovaa melua pihalta päin. Sillä sekunnilla, kun te olette ehtineet nousta ja laittaa valot päälle, sammuvat ne yhtäkkiä, eivät enää mene päälle ja te jätätte yksin pilkkopimeään... Mitä te teette?"

Sähkökatkos aiheuttaa laajaa kaaosta Kapselissa ja ihmiset ovat hädisään. Hälinässä Katrin koe-eläimet: iso joukko koiria, jäniksiä ja kissoja karkaavat häkeistään laboratoriosta. Yhtäkkiä koko Kapseli on eläinten leikkikenttänä. Asiasta tekee erikoisen se, että eläimet ovat onnistuneen seerumituotannon tulosta, poikkeuksellisen älykkäitä ja oudon vihertäviä.

Pelaajat voivat ratkaista tilanteen esimerkiksi tekemällä jotain seuraavista:

- Rauhoittamalla eläimet.
- Rauhoittamalla Kapselin asukkaat.
- Selvittämällä sähkökatkoksen syyn ja korjaamalla vian.

Mikäli pelaajat haluavat selvittää, kuka on tihutyön takana, voit johdattaa heidät tulevaisuuden ihmisten luo, joita metsänreunasta edelleen löytyy. Mikäli olentoja uhataan, puuttuu Katri asiaan ja paljastaa, että ne ovat ensimmäisten seerumikokeilujen tulosta, tulevaisuuden ihmisiä.

Tässä kohtaa on hyvä pysähtyä ja miettiä, miten pelaajat reagoivat tulevaisuuden ihmisiin. Voitte yhdessä pohdita esimerkiksi seuraavia seikkoja:

- Miten pelaajat kommunikoivat tulevaisuuden ihmisille?
- Mikä motivoi tulevaisuuden ihmisiä (jos ei materian omistus)?
- Miksi he aiheuttivat sähkökatkoksen (vastauksia voi olla monia, esimerkiksi sähkö on huonoksi luonnolle tai valot häiritsivät)?
- Millä muilla tavoilla tulevaisuuden ihmiset ovat sopeutuneet katastrofien jälkeiseen elämään?

Pelaajat voivat yhdessä Kapselin asukkaiden kanssa päättää, miten tulevaisuuden ihmisten kanssa tulisi toimia – oikeaa tai väärä vastausta ei ole.

## Kohtaus 4. Vallankaappaus

Seuraavana aamuna Teemu pyytää hahmoilta apua suorittaakseen vallankaappauksen Kapselissa. Hän on shokissa edellisen yön tapahtumista ja haluaa kammeta Katrin pois johtajan paikalta ja asettua rooliin itse. On väitelyn tulos Teemulle suosiollinen tai ei, hän on nyt saanut tarpeekseen ja vaatii välitöntä toimintaa.

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Seuraavana aamuna Teemu Kiskola tulee teidän puheilleen. Hänen mielestensä edellisen yön tapahtumien näyttäneen lopullisesti, että Katrin päätökset ovat olleet vastuuttomia ja niille on nyt tultava loppu. Hän pyytää teiltä apua järjestämään Kapselissa välittömän vallankaappauksen. Ongelmana kuitenkin on, että monet Kapselin asukkaat vierastavat ideaa koska se tuntuu heidän mielestään liian radikaalilta. Siksi Teemu tarvitsee teidän apuanne.

Miten te reagoitte Teemun pyyntöön?"

Pelaajat voivat hyvin vapaasti päättää, miten ratkaisevat kohtauksen, joko auttamalla Teemua tai estämällä hänen vallankaappaus yrityksensä. Kummasakin tapauksessa on tärkeää pyytää pelaajia kertomaan, miten he toimivat onnistuakseen tavoitteessaan. Kiinnostavaa on myös, liittyykö Seerumi tavalla tai toisella vallankaappaukseen...

Tämä kohtaus toimii Kapselin lopetusena, joten kun pelaajat ovat valinneet miten toimia ja toteuttaneet suunnitelmansa, on sen hyvä johtaa siihen, että koko Kapselin tulevaisuus ratkaistaan.

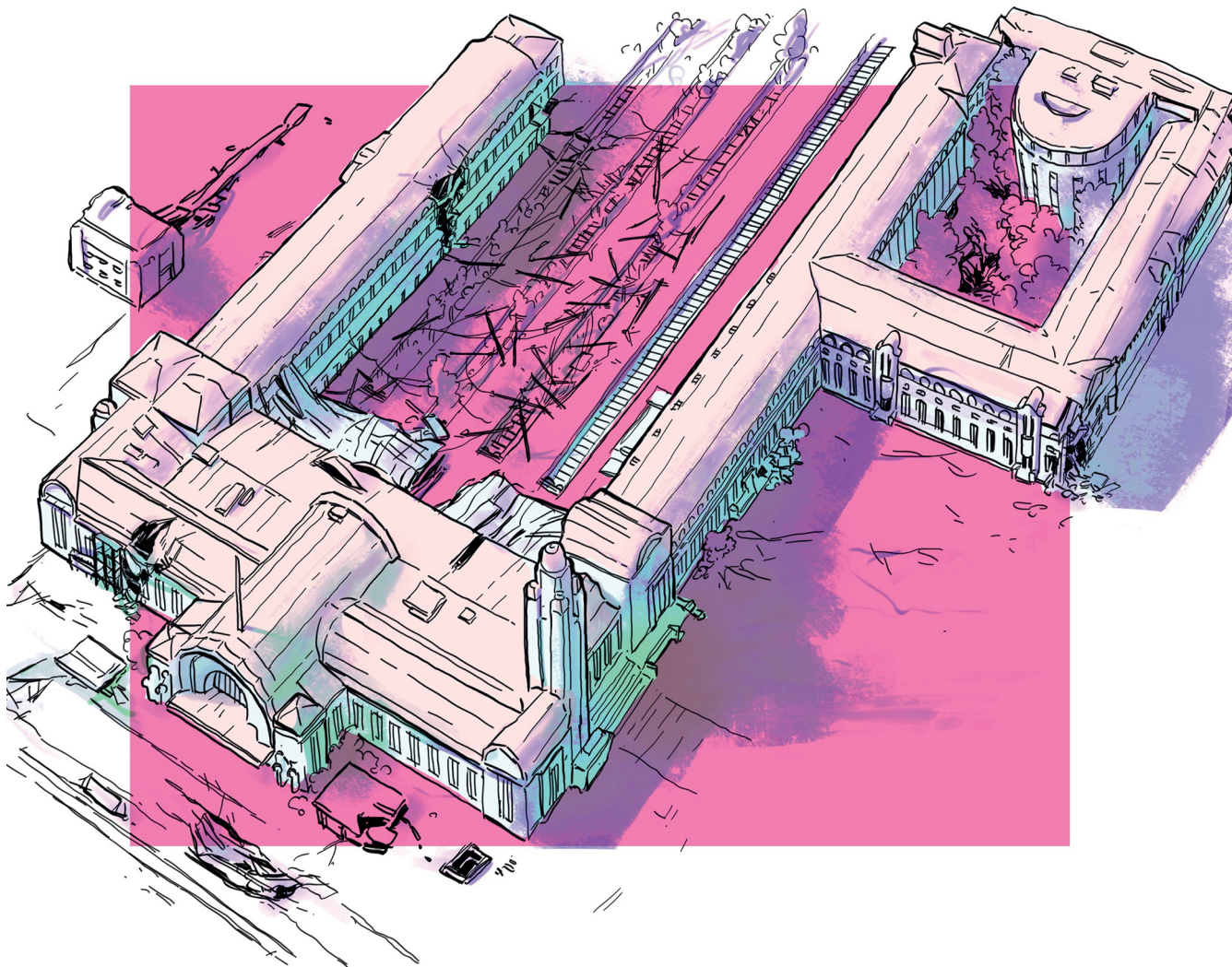
Mahdolliset eri ratkaisut voivat olla esimerkiksi:

- Pelaajat auttavat Teemua vallankaappauksessa ja Kapselin asukkaat palaavat osaksi yhteiskuntaa
- Pelaajat estävät Teemun aikeet, auttavat Kapselin asukkeja sen verran kuin kykenevät ja jättävät sitten Kapselin oman onnensa nojaan

Tärkeää on kuitenkin antaa pelaajien toimillaan päättää, miten Kapselin kohtalo ratkeaa.



# Kapseli: Rautatieasema



**Tästä luvusta löydät taustatietoa, joka auttaa sinua kuvailemaan pelin maailmaa pelaajille, ja ohjeet miten materiaalia sovellat pelin aikana. Lopussa olevien kohtausten järjestystä voi myös vaihtaa, jos se tuntuu kiinnostavalta.**

Kapseli on suljettu yhteisö, jota pelaajahahmot saapuvat tutkimaan ja selvittämään Kapselin asukkaiden halukkuutta palata yhteiskuntaan.

## Taustatietoa Rautatieasemasta

Seuraavassa on taustatietoa pelinohjaajalle Rautatieasemasta. Pelinohjaajan ei tarvitse opetella tätä ulkoa tai kertoa pelaajille, tärkeintä on sisällön omaksuminen pelin ohjaamista varten. Pelaajille luettavan version löydät seuraavasta osiosta.

Suurin osa Suomen kapseleista sijaitsee maaseudulla, syrjäisissä paikoissa kaukana isommista asutuksista. Tämä johtuu siitä, että Kapselit on alkujaan perustettu pelastamaan asukkaansa maailman mullistuksilta. On kuitenkin yksi tunnettu Kapseli, joka sijaitsee paikalla, joka ennen vanhaan yli hyvinkin keskeinen: Helsingin päärautatieasemalla.

Rautatieaseman Kapseli eroaa monista kaltaisistaan siinä, ettei sitä koskaan ole varsinaisesti erikseen perustettu. Se on syntynyt ja muotoutunut itseksensä, asukkaidensa ja heidän ympärillään kiertäneiden tarinoiden muovaamana.

Viime vuosikymmenien mullistukset vaikuttivat voimakkaasti Etelä-Helsinkiin, minkä vuoksi asutuksen keskus on siirtynyt. Vaikka Helsinki on edelleen olemassa kaupunkina, on Pasila-niminen kaupunginosa nyt asutun alueen etelärajalla. Raideyhteydet etelämmäksi eivät ole toimineet pitkään aikaan, vanha keskusta kirkkoineen, hotelleineen ja kauppoineen on aavekaupunki ja meri on vallannut rantakorttelit aina suurmirkolle saakka.

Kapselina Rautatieaseman matka alkoi verraten myöhään (noin 2040-luvulla), katastrofien jo alettua. Joukko entisiä raidetyöntekijöitä ja Etelä-Helsingin asukkaita päättivät koettaa palauttaa alueen asuttavaan kuntoon. Projektin kärjeksi muodostui Helsingin päärautatieaseman ja Pasilan aseman raideyhteyden palauttaminen toimintakuntoiseksi.

Valitettavasti projekti käynnistyi liian varhain, kun katastrofit vielä jylläsivät, ja kulkutauti alkoi niittää veroaan vapaaehtoisten keskuudessa. Raide-

työt keskeytyivät, selviytyjät koettivat paeta ja viranomaiset julistivat alueen karanteeniin.

Samat vapaaehtoiset sekä heidän jälkeläisensä asuvat Rautatieasemalla edelleen. Karanteeni on jo purettu mutta heillä ei ole enää muutakaan paikkaa mennä. Huhut kulkutaudista ovat pitäneet ulkopuoliset tehokkaasti loitolla.

**Huomioitavaa:** Koska on mahdollista, että Kapselissa edelleen riehuu vakava tauti, siellä käyviä Rekonstruktio-yksion työntekijöitä kehoitetaan varustautumaan suojaapuvuilla siihen asti, kunnes on varmistettu, että tilanne on turvallinen.

**Asukkaita:** Kapselissa asuu noin 40 ihmistä. Suurimmillaan siellä on asunut yli 100 asukasta mutta ikääntyminen on vaatinut veronsa. Suurin osa nykyisistä asukkaista on alkuperäisten jälkeläisiä. Vanhoja vapaaehtoisia on jäljellä vain seitsemän.

**Työ:** Kapselin alkuperäinen vapaaehtoistyöhön pohjaava projekti Helsinki–Pasila-raideyhteyden kunnostaminen on muodostunut itsetarkoitukselliseksi, asukkaiden identiteettiä määritteleväksi mahdottomaksi unelmaksi. Vaikka kaikki tietävät sielussaan, ettei projekti koskaan toteudu, koska siihen ei ole resursseja, sitä on mahdotonta myöntää. Tämä pätee varsinkin nuorempiin asukkaisiin, jotka on kasvatettu sisään projektiin.

**Ensivaikutelma:** Aluksi Kapseli vaikuttaa raunioituneelta maamerkiltä. Kiskoilla kasvaa ruohoa ja asemarakennuksen katto on osittain sortunut. Ihmisiä ei näy.

Lähestyttäessä voi havaita, että asemarakennukselle on tehty hätiköityjä, heppoisia korjaustöitä. Seinällä on sortumisvaarassa olevat telineet, ikkunaa on paikattu muutamalla laudalla ja rikkiäisiä ovia on koetettu naulata kasaan. Jotkut korjaustoista ovat melko uusiakin.



Asukkaat ovat varautuneita ulkopuolisia kohtaan, sillä he pelkäävät menettävänsä kotinsa. Tämä on osaltaan hidastanut radan korjaustöitä: mikäli Etelä-Helsinki todella palaa osaksi yhteiskuntaa ja asutetaan jälleen, se tarkoittaisi varmasti Rautatieaseman palauttamista alkuperäiseen käyttöönsä. Kotiutuneet Kapselin asukkaat eivät halua lähteä.

**Juuri nyt:** Kapselin sukupolvisota on kärjistymässä. Vanhemmat idealistit haluavat edelleen jatkaa radan kunnostusta, kun taas nuoremmat, Kapselissa koko elämänsä viettäneet tekisivät yhteisöstään mieluummin itsenäisen laajemmasta yhteiskunnasta erillisen vyöhykkeen. Jotkut haaveilevat jopa omasta kellovasta pienoysvaltiosta Pitkän sillan eteläpuolella.

### **Pelinohjaajan hahmot:**

**Henrikki Aho (johtaja)** – Kapselin johtaja ja yksi alkuperäisistä vapaaehtoisista. Kapselin vanhin asukas 97-vuotiaana. Pelkää kuolevansa pian, on hyvin väsynyt, eikä oikein enää liiku hyvin, mutta silti pitää kiinni asemastaan, koska pelkää nuoremman polven hylkäävän yhteisön tehtävän. Huolestunut kaikesta: "En minä nyt oikein tiedä. Onko tässä punnittu kaikkia riskejä?"

**Rauta-Rico (varas)** – Rautatieaseman läheisissä viemäreissä ja tunneleissa asuva koditon noin 16-vuotias poika. Laiha, pitää varasteluaan oikeutettuna, koska Kapselin asukkaat eivät hyväksyneet häntä ja hänen kahta siskoaan sen osaksi ja koska heidän on syötävä.

**Siiri Aho (nuori johtajaehdokas)** – 21-vuotias karismaattinen, dynaaminen nainen ja Henrikki Ahon lapsenlapsi. Haluaa perustaa Etelä-Helsinkiin oma-varaisen minivaltion, jonka johdossa olisi hän itse, täysin irrallaan laajemmasta yhteiskunnasta. Kova puhumaan päälle.

### **Kalevi Kallo (nuori johtajaehdokas)**

– 23-vuotias hengellinen mies, joka uskoo tulvineessa metrotunnelissa kasvavien sienien syömiseen ja niiden antamiin visioihin. Sienet kertovat, että Kapselin asukkaiden pitäisi helliä ja kehittää huhuja, joiden mukaan kaikki Kapselissa ovat sairaita. Sen vuoksi Kalevi saattaa jopa yrittää valheellista sairasepidemiaa, josta tosin voi jäädä kiinni, koska hän ei ole erinomainen suunnittelija.

### **Elsa Harkko (kovanaama)**

– 18-vuotias Elsa on pitkä, lihaksikas ja uhkailee ulkopuolisia mielellään sillä, että rikkoo noiden suoja-asut altistaen heidät siten taudeille. Mikäli Kapselissa haluaa liikkuu vapaammin, häntä on harhautettava.

### **Rautatieaseman esittely pelaajille**

Seuraavaksi on vuorossaan Kapselin esittely pelaajille. Lue heille seuraava teksti:

"Seuraavan Kapselin koodinimi ei ole juuri koodinimi ollenkaan, se on nimittäin Rautatieasema. Kyllä, kyseessä on tulvineen Etelä-Helsingin entinen päärautatieasema. Kuten varmasti tiedätte, vaikuttivat viime vuosikymmenien mullistukset, erityisesti ilmastonmuutos, voimakkaasti maamme pääkaupunkiin. Vaikka Helsinki toki on edelleen olemassa kaupunkina, on Pasilan kaupunginosa nyt asutun alueen eteläraja. Vanha keskusta kirkkoineen, hotelleineen ja kauppoineen on aavekaupunki ja meri on vallannut rantakorttelit.

Kapseliksi Rautatieasema muodostui, kun joukko entisiä raidetyöntekijöitä ja Etelä-Helsingin asukkaita päättivät palauttaa raideyhteyden Pasilan ja päärautatieaseman välille. Valitettavasti projekti käynnistyi liian varhain, kun katastrofit vielä jylläsivät. Kulku- taudit alkoivat niittää veroa vapaaehtoisten keskuudessa, raidetyöt keskeytyivät ja viranomaiset julistivat alueen karanteeniin.

Tietojemme mukaan asuvat samat vapaaehtoiset sekä heidän jälkeläisensä Rautatieasemalla edelleen. Karanteeni on virallisesti purettu mutta kukaan ei ole vierailut alueella vuosikymmeneen. Huhut kulkutau- deista ovat myös pitäneet ulkopuo- liset tehokkaasti loitolla."

Muistuta pelaajia Rekonstruktio-yksikön tehtävänannosta:

**Rekonstruktio-yksikön tehtävänanto:**

- 1. Luokaa yhteys Kapseliin.**
- 2. Varmistakaa, että Kapseli on asukkaille turvallinen.**
- 3. Auttakaa Kapselin asukkaita ratkaisemaan heidän akuutit ongelmansa.**
- 4. Selvittäkää, haluavatko Kapselin asukkaat liittyä osaksi yhteiskuntaa vai jatkaa erillisenä yhteisönä.**

Kun olet muistuttanut pelaajia tehtävänannosta, kysy onko heillä kysymyksiä tehtävään liittyen. Vastaa kysymyksiin sen tiedon mukaan, mitä sinulla on, mutta älä kuitenkaan paljasta Rautatieaseman saloja.

Kun olette valmiita aloittamaan itse Kapselin tutkinnan, **lue seuraava teksti:**

"Olette saapuneet Pasilaan, kohtaan, josta vanhat raiteet johtavat kohti Helsingin entistä päärautatieasemaa. Koska on mahdollista, että Kapselissa edelleen riehuu tauti, teidät on varustettu suojapuvuilla siihen asti, kunnes on varmistettu, että tilanne on turvallinen.

Miten haluatte taittaa matkan Pasilasta kohti tulvinutta Etelä-Helsinkiä?"

Anna tämän jälkeen pelaajien miettiä kekseliäitä tapoja taittaa matka. Voitte yhdessä miettiä, miltä katastrofin jälkeinen Pasilan ja Etelä-Helsingin raja näyttää. Onko Etelä-Helsinki täysin tulvinut? Mitä pelaajat näkevät, kun katsovat kohti vanhaa päärautatieasemaa? Entä millä tavoilla matka kannattaa taittaa?

Kun pelaajat ovat keksineet, miten matka Kapselille taitetaan, **lue seuraava teksti:**

"Aluksi hylätty Rautatieasema vaikuttaa raunioituneelta maamerkiltä. Kiskoilla kasvaa ruohoa ja asemarakennuksen katto on osittain sortunut. Ihmisiä ei näy.

Lähestyttäessä voitte havaita, että asemarakennukselle on tehty hätiköityjä, heppoisia korjaustöitä. Seinällä on sortumisvaarassa olevat telineet, ikkunaa on paikattu muutamalla laudalla ja rikkinäisiä ovia on koetettu naulata kasaan. Jotkut korjaustöistä ovat melko uusiakin."



Kysy tässä vaiheessa, **millä** tavalla pelaajat haluavat lähestyä Kapselia. Anna pelaajien päätöksen vaikuttaa, mistä kohtauksesta aloitat.

- Jos pelaajat haluavat lähestyä Kapselia varoen ja pyrkimällä tutkia aluetta törmäämättä ihmisiin aloita kohtauksesta 1: Kulkukoirien valtakunta.
- Jos pelaajat haluavat lähestyä Kapselia varomatta ja etsimällä kontaktia sen asukkeihin aloita kohtauksesta 2: Varokaa sairaita.

Aloituscohtauksen jälkeen voit suorittaa kohtaukset vapaavalintaisessa järjestyksessä ja antaa pelaajien kiinnostuksen ohjata tapahtumien kulkua. Kohtaus 4 tarjoaa Kapselille kuitenkin loogisen lopun. Tärkeää on pitää huolta, että pelaajat etenevät Kapselin ongelmien ratkaisussa ja ehtivät tarinan loppuun pelaamiseen varatun ajan puitteissa.

Jos tilanne tyssää, voit muistuttaa pelaajia, että he voivat aina tarkistaa tehtävänsä Rekonstruktio-yksikön Tarkastuslomakkeesta. Voit myös kysyä, mitä pelaajat näkevät ympärillään. Usein tästä poikii ajatus seuraavaan ongelmaan tai kohtaukseen!

## Kohtaus 1: Kulkukoirien valtakunta

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Tutkiessanne Kapselin ympäristöä te kuulette yhtäkkiä rakennusten seasta, pensaiden takaa aggressiivista murinaa ja haukkumista ja te näette lauman kulkukoiria, jotka lähestyvät uhkaavasti teitä kohti. Mitä te teette?"

**Vinkki:** Anna pelaajien reagoida uhkaan valitsemallaan tavalla. He voivat esimerkiksi yrittää rauhoittaa koirat, mikä on Eläintietäjän erityisosaamista, tai harhauttaa koirat jollain mielikuvituksellisella tavalla. Kun ryhmä on valinnut toimintatavan, pyydä sitä pelaajaa heittämään noppaa, jonka hahmo kohtauksessa toimii. Mikäli hän onnistuu heitossa – eli heittää kahdella nopalla bonuksineen yhteensä yli kahdeksan – voit kuvailla miten koirat reagoivat positiivisella tavalla pelaajan yrityksiin, parhaimmillaan voittaen koirien luottamuksen. Jos pelaaja heittää alle kahdeksan saattaa tilanne ja sitä myöten koirien aggressio kärjistyä.

Rauta-Rico ilmestyy paikalle, jos pelaajat onnistuvat rauhoittamaan koirat, kutsumaan apua tai viimeistään juuri ennen kuin koirat ovat hyökkäämässä.

Rauta-Rico on kiinnostunut pelaajista ja heidän tehtävästään. Kun häneltä tiedustellaan, osaa hän kertoa seuraavat asiat:

*Omasta tilanteestaan:* asuu viemäreissä, erossa muusta Kapselista. Kertoo varastelusta ja siskostaan vain, jos pelaajat onnistuvat ylipuhumaan hänet kertomaan tarkemmin omasta tilanteesta.

*Kapselin asukeista ja ongelmista* (pelinohjaajana voit tarkistaa perustiedot Kapselin taustatiedot -osiosta), mutta ainakin seuraavaa:

- jännitteestä eri perillisten välillä
- korjausprojekteista, jotka eivät etene
- salaisesta sieniviljelmästä, jota **Kalevi Kallo** ylläpitää tulvineessa metrotunnelissa

Rico kyselee, miten nuoret muualla kuin Kapselissa elävät. Joutuvatko hekin asumaan viemäreissä?

**Vinkki:** Tämä on hyvä tilanne miettiä pelaajien kanssa, millaista on tulevaisuuden nuoruus vuonna 2052.

Rico on katkera Kapselin asukeille ja valmis auttamaan pelaajia etenkin, jos hän voi sen avulla kostaa Kapselin asukeille oman kohtelunsa. Rico voi toimia pelaajien oppaana, mutta ei suostu tulemaan Kapseliin sisälle ilman vahvoja lupauksia pelaajien avusta.

Jos pelaajat ovat onnistuneet voittamaan kulkukoirien luottamuksen puolelleen, voivat myös ne auttaa pelaajia myöhemmin Kapselissa tarvittaessa.

Jos koirat ovat niin pelottavia, että pelaajat päättävät paeta heti paikalta voit siirtyä kohtaukseen 2. Silloin kohtaukseen 1. voi palata myöhemmin sopivassa tilanteessa, esimerkiksi ensimmäisen yön aikana tai jos pelaajat myöhemmässä vaiheessa haluavat tutkia Kapselin ympäristöä.

## Kohtaus 2: Varokaa sairaita!

Aloita kohtaus lukemalla seuraava teksti:

"Lähestyessänne Rautatieasemaa näette aseman uumenista teitä vastaan tulevat kaksi hahmoa. Toinen on nuorehkon näköinen mies, jolla on paikkailtu puvuntakki ja kulunut silinterihattu päässä. Toinen vuorostaan on pitkä ja lihaksikas nainen, joka kävelee pari askelta miehen takana epäilevä ilme kasvoillaan. Nähdessään teidät huudahtaa mies "Seis, pysähtykää, asema on karanteenissa, tällä kuhisee sairaita, pysykää kaukana!"

Mies on **Kalevi Kallo** ja häntä seuraava nainen Elsa Harkko. Kalevi yrittää pitää ulkopuoliset loitolla väittämällä, että aseman asukkien keskuudessa jyllää vaarallinen kulkutauti. Pelaajat ovat kuitenkin varustautuneet suojapuvuin – seikka, joka pahasti harmittaa Kalevia.

Kalevi on pakonomainen valehtelija ja opportunisti, joka yrittää kaikkensa pitääkseen hahmot poissa Kapselista ja selvittämästä sen oikeita ongelmia. Hän ei kuitenkaan ole kovin systemaattinen, joten hän saattaa hyvin sekoittua omiin valhemaailmoihinsa ja jäädä valheistaan kiinni.

Keskustelussa Kalevin kanssa voi ilmetä seuraavat seikat:

Kalevi valehtelee asemalla riehuvan vaarallisen kulkutaudin suhteen. Hän kuvailee valheellisen taudin seuraavalla tavalla: se on oireeton, kunnes se iskee kovaa. Koskaan ei voi tietää, kuka on sairastunut, mutta aina joku on. Sairaudesta ei ole hoitoa. Hän kertoo myös, että taudista suoraan puhuminen Kapselin asukeille on kiellettyä, koska se nähdään pahana loukkauksena. (Huom. kaikki tämä on valhetta, jonka avulla Kalevi yrittää pelotella ulkopuoliset pois ja tehdä pelaajien tehtävän vaikeammaksi.)

Kalevi valehtelee myös lähes kaikista Kapselin perusasioista. Hän kertoilee seuraavia valheellisiä tarinoita rauhoittaakseen pelaajien mielen:

- Ratakunnostustyöt etenevät tällä hetkellä ensikertaa pitkään aikaan taas oikein hyvin. Tällä tahdilla rata Pasilan ja Etelä-Helsingin välille saadaan parissa vuodessa korjattua. Ulkopuolista apua tähän ei tietenkään tarvita, koska kulkutauti jyllää voimakkaasti.
- Itse asemarakennuksen kunnostustyöt ovat myös hyvällä mallilla. Erityisesti katto korjattiin erittäin onnistuneesti lähiaikoina, ja se kunnioittaa alkuperäisen arkkitehti Eliel Saarisen visiota.
- Kapselin asukkaat tulevat hyvin toimeen keskenään ja ovat oikein onnellisia. Yhdistäminen yhteiskuntaan on hieno tavoite, johon voidaan varmasti palata esimerkiksi viiden vuoden päästä.

Kalevi saattaa myös kysyä pelaajilta kantavatko he jotain vaarallisia tauteja.

**Vinkki:** Tämä on hyvä tilanne miettiä pelaajien kanssa, miltä maailman kulkutautien tilanne näyttää vuonna 2052.

Kalevia seuraa hänen luotettu apuri Elsa Harkko. Elsa on kovanaama, joka vakuuttaa hahmoille, että Kapselissa yksin samoilu on kielletty rangaistuksen uhalla.



### Kohtaus 3: Infra ihan vialla

Sisällä Kapselissa pelaajia odottaa liuta ongelmia, joita he voivat ratkaista. Valitse vapaasti, miten haluat edetä Rautatieaseman esittelyn suhteen. Tässä kohtaa on hyvä muistuttaa heitä Rekonstruktio-yksikön tehtävänannosta ja Tarkastuslomakkeesta. Esittele seuraavat Kapselissa esiintyvät ongelmat:

**1. Ikuiset vapaaehtoiset** – Kapselin vanhukset kokevat, että he eivät voi lopettaa työntekoa tai tehdä sijaa nuoremille, koska ovat sitoutuneet vapaaehtoisprojektiin eikä sellaista sitoutumista voi noin vain purkaa. Samalla he ovat kykenemättömiä hakemaan apua ulkopuolelta tai laajemmasta yhteiskunnasta. Tämä saa monet heistä vaikuttamaan lamaantuneilta ja masentuneilta väkälilijöiltä, jotka eivät suostu mihinkään. Kapselin johtaja Henrikki on tästä hyvä esimerkki: hän ei suostu mihinkään ja pelkää kaikkea, pyrkii tehotomasti jarruttamaan myös pelaajien hahmojen toimintaa.

Henrikki ja muut vanhukset ovat pahoja vastarannan kiiskejä, jotka sekä hankaloittavat työtä että vastustavat lähes kaikkia uudistusideoita. **Henrikki ja hänen kollegansa lyöttäytyvät pelaajien seuraan eivätkä jätä heitä rauhaan. He hankaloittavat ja vastustavat jokaista asiaa, jota pelaajat yrittävät Kapselissa saavuttaa** (esimerkiksi ruostuneiden kiskojen korjaamista).

Pelaajien tehtäväksi jää yrittää muuttaa vanhusten mieltä, piristää heitä tai vähintäänkin harhauttaa heidän huomionsa, jolloin minkä tahansa saavuttaminen Kapselissa on helpompaa.

**Vinkki:** Ongelman äärellä on kuitenkin hyvä pysähtyä miettimään seuraavia kysymyksiä:

- Miten Kapselin vanhusten elämä eroaa muiden vuonna 2052 elävien vanhusten elämästä?
- Miten vanhuksia hoidetaan vuonna 2052?

Keskustelussa Kapselin johtajan Henrikki Ahon kanssa voi ilmetä seuraavia asioita:

- Henrikki tukee nimellisesti yhdistymistä osaksi yhteiskuntaa, sillä sehän oli vapaaehtoisten alkupe räinen tavoite. Hän on kuitenkin huolestunut kaikesta ja hyvin joustamaton hyväksymään uusia ideoita tai toimintatapoja.
- Henrikki haluaa vain jatkaa radan kunnostamista samalla tavalla kuin on toimittu viimeiset vuodet.
- Henrikki kuitenkin vastustaa kaikkia uusia ideoita ja toimintatapoja.

**2. Ruostuneet kiskot** - Onko kiskojen kunnostaminen mahdoton tehtävä? Kapselin asukkaiden nykyisellä varustuksella kyllä: painavia kiskoelementtejä ei saada siirrettyä työmaalle, eikä työmaalta onnistuta raivaamaan raitteelle jäänyttä romua. Myös tulvinut vesi aiheuttaa jatkuvaa harmia. Mutta voisiko jollain uudella tavalla jopa nämäkin ongelmat ratketa. Jos pelaajat keksivät hyviä ideoita raivaustyön pahimmille ongelmille, niin viimeistely voi jäädä Kapselin asukkaiden kontolle.

Kiskon korjausprojektin aikana on hyvä esitellä pelaajille **Siiri Aho**. Siiri suhtautuu kriittisesti, eikä mielellään ota heidän apuaan vastaan. Siiri ei halua nähdä ratakiskojen korjauksen onnistuvan, vaan toivoisi asukkien luopuvan tehtävästä.

Kiskojen kunnostamisen aikana voit esitellä ainakin seuraavat haasteet pelaajille:

- Kiskoelementtejä löytyy sieltä sun täältä Kapselin ympäristöstä. Pelaajat joutuvat etsimään niitä muun roinan keskeltä. (Tämä on mahdollisuus esitellä kohtaus 1. jos et ole sitä jo tehnyt).
- Tulvavallit, jotka pitävät veden poissa kiskoilta hajoavat vähän väliä ja vesi täyttää työmaan.

Pelaajat voivat hyvin luovasti ratkaista kyseisen ongelman. Ongelman äärellä on kuitenkin hyvä pysähtyä miettimään seuraavia kysymyksiä:

- Mitä uusia tekniikoita pelaajat voisivat opettaa Kapselin asukeille?

**Vinkki:** Toisin sanoen, miten rakennustekniikka on tulevaisuudessa kehittynyt ja eroaa nykypäivästä?

**3. Sortuvat monumentit** - Rautatieasema on huonossa kunnossa ja sitä on koetettu paikata laiskasti, vailla kunnan osaamista. Erityisesti katto on vaarassa sortua kokonaan alas, mikä aiheuttaisi merkittäviä ongelmia asukkaille. Jos katto romahtaa yöllä, sisällä nukkuville käy huonosti.

Joku pelaajien mahdollisista oppaista näyttää heille, missä kunnossa Rautatieasema tällä hetkellä on. Pelaajat voivat joko tarttua tilanteeseen ja korjata katon tai jättää sen korjaamatta.

Voit esitellä pelaajille ainakin seuraavat ongelmat rakenteissa:

**Huonokuntoinen katto:** Jos pelaajat jättävät katon korjaamatta se sortuu yön aikana. Sortuminen tarjoaa mahdollisuuden toimintakohtaukselle. Voit esimerkiksi päättää, että pelaajat heräävät, kun katto alkaa sortua. Tällöin pelaajilla voi olla mahdollisuus pelastaa mahdollisia uhreja tai vain pelastaa itsensä.

Jos pelinne tyyliin sopii dramaattisempi sävy, voit päättää, että katon sortuminen joko tappaa tai vain haavoittaa jotain pelinohjaajan hahmoista. Esimerkiksi Henrikin kuolema saattaa johtaa dramaattiseen loppuun kohtauksessa 4. Myös pelaajien hahmot voivat haavoitua, mutta heidän ei tulisi kuolla, jos ette erikseen ole yhdessä etukäteen sopineet sen olevan pelin tyylin mukaista.

**Murentuneet Lyhdynkantajat:** Rautatieaseman pääovien ikoniset vahtipatsaat, Lyhdynkantajat, ovat murentuneet lähes tunnistamattomiksi. Jos pelaajat korjaavat Lyhdynkantaja patsaat entiseen kuntoonsa aiheuttaa se valtavaa vilskettä ja innostusta Kapselin asukkaiden keskuudessa ja herättää heissä kunnioitusta pelaajien hahmoja kohtaan. Tämän jälkeen heitä on paljon helpompi motivoida ja taivutella pelaajien tahtojen ja ideoiden mukaan.

#### Kohtaus 4. Perillisten taistelu

Kapselin nuoremasta polvesta on noussut useampikin johtajakandidaatti. He kärkevät Henrikin kuolemaa ja riitelevät siitä, kuka pääsee seuraajaksi. Kun pelaajien hahmot ovat paikalla, tilanne kriisiytyy niin, että kumpikin kandidaateista, Siiri Aho ja Kalevi Kallo, ovat seuraajineen valmiita joukkotappeluun. Vanhemmat Kapselin asukkaat yrittävät toppuutella heitä, mutta huonolla menestyksellä.

Kapselin tarina loppuu kohtaukseen, jossa päätetään Kapselin kohtalosta. Pelaajat todistavat ilmiäidaksi kärjistyvää tilannetta, jossa Siiri Aho ja Kalevi Kallo jakavat Kapselin asukit kahteen eri mieltä olevaan ryhmään. Jos Henricki on vielä elossa, yrittää hän rauhoittaa tilannetta ja saada asukit suostumaan alkuperäisen tehtävän jatkamiseen.

Riidan eri osapuolten näkökulmat:

- Siiri Aho haluaa lopettaa kunnostustyötä ja perustaa omavaraisen Etelä-Helsingin minivaltion.
- Kalevi Kallo haluaa jatkaa asumista Rautatieasemalle, mutta aloittaa uuden "hengellisen" aikakauden sen johdossa.
- Henriikki (jos on vielä hengissä) haluaa jatkaa samalla mallilla.

Pelaajat ovat todennäköisesti vaikuttaneet kohtauksen tulokseen aiemilla toimillaan. Yritä ottaa ne huomioon ja antaa niiden vaikuttaa siihen, miten tilanne kehittyy. Anna pelaajien myös vaikuttaa siihen, minkä suunnan asukkaat valitsevat. Tämän voi tehdä esimerkiksi niin, että johtajakandidaatit yrittävät rekrytoida pelaajia puolelleen, tai niin, että päättämättömät asukit kääntyvät pelaajien puoleen kysymään neuvoa.

Kohtaus loppuu siihen, että Kapselin asukit valitsevat kohtalonsa pelaajien avustamana. Tässä kohtaa on hyvä myös muistuttaa pelaajia Rekonstruktio-yksikön lomakkeesta ja heidän tehtävästään. On myös tärkeää kuvailla sitä muutosta, jotka pelaajat Kapselissa saivat aikaan.

### **Lopetus**

Jos Kapselin lopetus merkitsee tarinanne loppua muista kiittää pelaajia Rekonstruktio-yksikön puolesta. Hyvä lopetus on myös kysyä, miten pelaajien hahmojen tarinat jatkuvat kyseisen tarinan päätyttyä.



LIITE 1.

# Hahmolomakkeet



# Saunavihkijä

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Olet tunneasioiden, puhdistautumisen ja saunomisen ammattilainen. Olet hyvä saamaan selville ihmisistä asioita ja hahmottamaan niiden mielenliikkeitä. Olet myös valtuutettu vihkimään ihmisiä avioliittoon, joskin kapseleita avatessa tälle on vähemmän käyttöä.

**Erikoiskyky:** Kuunteleminen. Kykenet saamaan ihmiset avautumaan tunteistaan, nykyisistä ongelmistaan ja huolistaan.

Saat +2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät rauhoittumiseen, keskustelemiseen ja sekä henkiseen että sielulliseen puhdistautumiseen.



**Ominaisuus:** Sotkeutuu muiden asioihin. Mestaroit mielelläsi muiden asioita, oli kyseessä sitten uravalinta, rakkauselämä tai ajotyyli.

Saat +1 bonuksen heittoihin, neuvoessasi muita heidän yksityisasioidensa.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, jotka liittyvät sinun yksityisasioihisi.

**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää nopaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.

# Kybereliö

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):



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.

**Erikoiskyky:** Raivaus. Kykenet poistamaan fyysisiä esteitä ja siirtämään tiellä olevaa tavaraa. Se voi tarkoittaa oven avaamista, umpeen muuratun latti-  
aluukun hajottamista tai levällään olevan betonimurskan poistamista.

Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy fyysinen voima.

**Ominaisuus:** Uhrautuva. Olet aina tarjoutumassa vapaaehtoiseksi, oli kyseessä sitten vessan siivoaminen tai hengenvaarallinen tehtävä. Sinusta on luonnollista, että ikävät tehtävät lankeavat sinulle.

Saat +1 bonukset heittoihin tilanteissa, joissa toimit uhrautuvasti.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, joissa joudut pyytämään muiden apua.

**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.

# Kenttälääkäri

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Kauan yhteiskunnasta irrallaan olevissa kapseleissa on monenlaisia terveysongelmia, jotka vaativat lääkärin huomiota. Siksi olet tottunut hoitamaan mitä kummallisimpia ongelmia vähäisellä varustuksella ja välineillä.

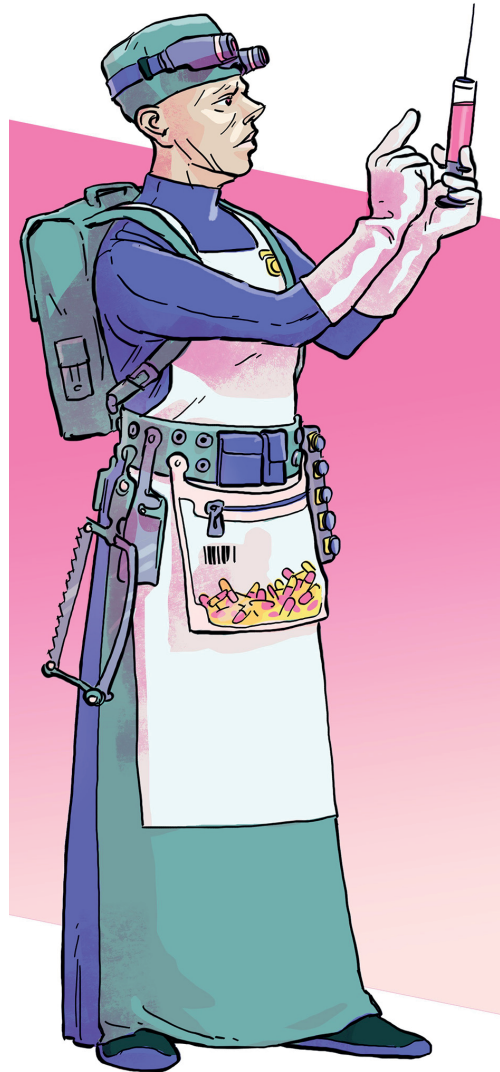
**Erikoiskyky:** Rokotukset kunnossa. Olet immuuni kaikille taudeille.

Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy lääkärin työ tai lääkeaineiden improvisointi.

**Ominaisuus:** Idealisti. Näet mielessäsi kuvajaisen paremmasta maailmasta ja näet polun, jota pitkin sinne kuljetaan. Uskot ihmisten hyvyyteen ja perimmäiseen kunnollisuuteen.

Saat +1 bonuksen motivoidessasi ihmisiä ja vakuuttaessaan heitä paremmasta tulevaisuudesta.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, joissa joudut käyttämään jotain työkalua.



**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.

# Sähläri

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Sähläri on hyvä puhumaan ja luomaan harhautuksia. Muiden ihmisten huomio kiinnittyy häneen ja muut ryhmän jäsenet voivat toimia huomaamatta. Lisäksi sähläri vaikuttaa aina harmittomalta, eikä häntä koskaan pidetä uhkana.

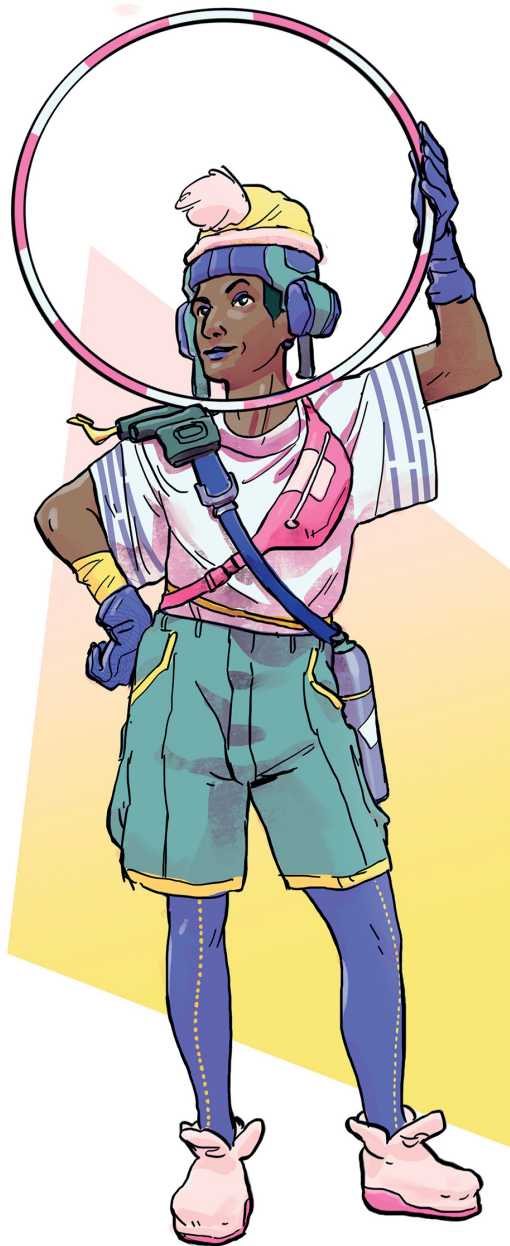
**Erikoiskyky:** Harhautus. Kykenet siirtämään ihmisen tai ihmisjoukon huomion toisaalle, usein itseesi. Se edellyttää harhautusta kuten viihdenumeroa.

Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy sosiaaliset tilanteet ja harhautukset.

**Ominaisuus:** Antelias. Annat aina omas-tasi, oli kyse sitten ruuasta, rahasta tai ajasta. Tarjoat kierroksia ja lainaat rahaa kavereillesi.

Saat +1 bonuksen tilanteissa, joissa toimit anteliaasti muita kohtaan.

Saat - 1 tilanteissa, joissa joudut tekemään jotain fyysisesti rasittavaa.



**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



# Eläintietäjä

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Eläintietäjä kykenee aistimaan ja kommunikoimaan myös kaikkien niiden kanssa, jotka eivät ole *Homo sapiens*-lajia. Sosiaaliset taidot ihmisten kanssa eivät ole eläintietäjän vahvuuksia, mutta hän pystyy aistimaan pitkienkin matkojen päässä olevien eliölajien ajatuksia, vaaratilanteita ja kommunikoimaan niiden kanssa.

**Erikoiskyky:** Eläinystävä. Mikäli sinulla on hetki aikaa tutustua rauhassa, voit ystävystyä eläimen kanssa. Tällöin eläin ei käyttäydy aggressiivisesti sinua kohtaan, kiehnää ja saattaa jopa puolustaa sinua.

Saat +2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät eläimiin ja luontoon.



**Ominaisuus:** Peloton. Voisi sanoa, että sinulla on huono itsesuojeluvaisto, mutta itse ajattelet mieluummin olevasi kylmähermoinen.

Saat +1 bonuksen heittoihin tilanteissa, jotka ovat henkilökohtaisesti välittömästi vaarallisia.

Saat -1 heittoihisi tilanteissa, joissa varovainen lähestymistapa olisi suotavaa.

**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää nopeaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



# Talotohtori

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

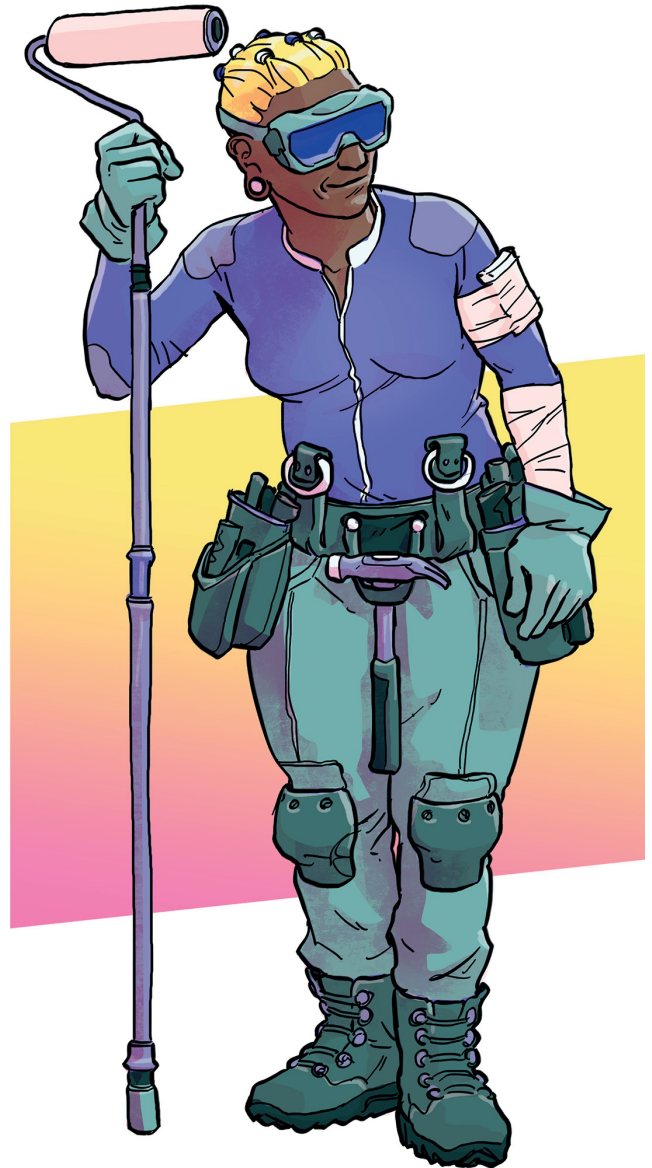
Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Talotohtori ymmärtää rakennuksia ja isoja koneita. Kapseleiden rakennukset ovat usein vanhoja. Niitä on korjailtu, miten sattuu ja niiden asukkaat ovat harrastaneet korjauksissa omaa innovointia omituisin tuloksin. Usein kohtamasi ongelmat ovat hyvin konkreettisia: majoitusparakki on sortumassa tai sen rakennelmat uhkaavat terveyttä.

**Erikoiskyky:** Korjaus tai purku. Kykenet korjaamaan hajonneen laitteen tai rakenteen. Seinä onnistuu, kokonainen kerrostalo ei! Kykenet hajottamaan mitä tahansa puskutraktorista majakkaan.

Saat + 2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät rakenteiden tai rakennuksien korjaamiseen tai purkuun.

**Ominaisuus:** Empaattinen. Elät vahvasti mukana muiden ihmisten tunteissa ja tilanteissa. Se auttaa sinua ymmärtämään heidän olosuhteitaan.



Saat +1 bonuksen heittoihin vedotessasi muiden tunteisiin.

Saat - 1 heittoihisi tilanteissa, joissa liiallinen tunteissa vellominen haittaa asioiden aikaansaamista.

**Analysoi tilanne:** Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.

LIITE 2.

# **Rekonstruktio-yksikön Tarkastuslomake**

## Jälleenrakennus-yksikön Kapselilomake

Kapselin nimi:

Jos "Kyllä" mitkä ongelmat ja ratkaisut niihin ovat?

**1.** Kuinka monta henkilöä Kapselissa arviolta asuu:

1.

**2.** Onko Kapseli asukkaille turvallinen? 2.

☐ Kyllä ☐ Ei

3.

Jos "Ei" mitkä seikat aiheuttavat varaa? 4.

1.

5.

2.

**4.** Haluavatko kapselin asukkaat liittyvä osaksi yhteiskuntaa vai jatkaa erillisenä yhteisönä?

3

☐ Haluavat liittyä osaksi yhteiskuntaa

Jatkotoimenpiteet turvallisuuden varmistamiseksi:

☐ Haluavat jatkaa erillisenä yhteisönä

Jatkotoimenpiteet Kapselin avaamisen tai sulkemisen osalta:

1.

1.

2.

2.

3.

3.

**3.** Onko Kapselin asukkailla akuutteja ongelmia?

☐ Kyllä ☐ Ei

## **Jälleenrakennus-yksikön toimintaohjeet:**

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

**Jälleenrakennus-yksikkö luottaa 100-prosenttisesti Tarkastajiinsa. Teidän vastuullanne on palauttaa järjestys Suomeen - Kapseli kerrallaan. Olkaa luottamuksemme arvoisia.**

