

# Kymmenen tuntia

kirjoittanut Eero Laine



*Kuva: Eeva Rista, Helsingin kaupunginmuseo*

Kymmenen tuntia on skenaario, jossa valtiollisen poliisin Valpon etsivät metsästävät terroristeja Helsingissä, jota ei koskaan ollut. Skenaario sijoittuu vaihtoehtoiseen Suomeen, jonka Neuvostoliitto pani polvilleen jatkosodan jälkeen. Tämä Suomi on alistunut, yhden puolueen hallitsema maa, joka tietää mitä tehdä pitääkseen puna-armeijan panssarit poissa kaduiltaan.

Skenaario sisältää väkivaltaa.

## Taustaa

Sodasta on kulunut jo vuosikymmeniä, ja Helsinki on apatian ja rappion tilassa. Jugendtalojen julkisivut murenevät kadulle, vanhat raitiovaunut kolistelevat ruosteisia kiskoja pitkin ja viinapullot kiertävät puistojen suojassa. Yliopistojen suojassa on kasvanut uusi sukupolvi sosialisteja, mutta heidän esikuvansa ovat rappeutuneesta lännestä ja heidän ajattelunsa vaarallista. Julkeimmat näistä uusista sosialisteista on laitettu mielisairaaloihin korjaamaan ajatteluaan uuteen asentoon. Astetta

vähemmän vaaralliset siivoavat nyt tehtaiden lattiaita, ja yliopistolle jääneet onnekkaat pitävät revisionistiset ajatuksensa omana tietonaan. Suojasään aika on ohi.

Nuoriso, joka oli nähnyt toivoa uudessa, ihmiskasvoisemmassa sosialismissa, joutui pettymään. Monet hylkäsivät kaiken toivon ja hakevat lohtunsa heroiinista, jota kalvakat veteraanit myyvät Rautatien torin liepeillä. Toiset radikalisoituivat ja aloittivat sodan valtiota vastaan. Melkein joka kuukausi kotitekoinen pommi tai anastetun pistoolin luoti surmaa poliisin tai puoluejohtajan. Vaikka Vapaa sana -lehti vaikenee iskuista, sana kiirii nopeasti kansan keskuudessa.

Viimeisin isku on liikaa Valpelle. Neuvostoliiton suurlähetystön viereen Vuorimiehenkadulle on ammuttu varasisäministeri **Tuominen**, tärkeä henkilö ja entinen valpolainen. Käsky etenee nopeasti johtoportaasta alaspäin: syylliset on löydettävä kymmenen tunnin sisällä ja heistä on tehtävä esimerkki.

## Hahmot

Tarkastaja **Virta** antaa tehtäväksi alaiselleen ylietsivä **Marttiselle** ja tämän ryhmälle etsiä terroristit kymmenen tunnin sisällä. Pelaajat pelaavat tätä ryhmää.

Ylietsivä Marttinen on viisikymppinen veteraani, joka haluaa tehdä työnsä hyvin ja pitää ryhmänsä poissa vaikeuksista. Marttisella on ollut periaatteena, että muut kuin järjestelmän viholliset eivät turhaan kärsisi Valpon toiminnasta, mutta joskus tästä on tingittävä. Jatkosodassa ollut Marttinen ei vähästä hötkyile, ja rakastava perhe kotona tukee ylietsivän työtä täysin.

Etsivä **Jokinen** oli joskus nuori lupaus täynnä idealismia, mutta seitsemän vuoden työ osana Valpon koneistoa on murentanut hänen ihanteensa. Nyt Jokinen juopottelee töissäkin, ja riitely kotona on jatkuva. Jokinen on halutessaan hurmaava seuramies, joka siteeraa vaivatta niin Marxin Pääomaa kuin Eino Leinon runojakin. Selvänä päivänä hän on Marttisen paras etsivä.

Etsivä **Rahko** on roisto, jolle virka on vain tekosyy uhkailuun, mielivaltaan ja varasteluun. Hän näkee niin luonnossa kuin yhteiskunnassakin vahvojen alistavan heikkoja ja jokaisen eläimen ajattelevan vain itseään ja laumaansa. Ainoastaan lapsia Rahkon käy sääliksi: heissä hän näkee itsensä samanikäisenä, yksinäisenä ja vanhempiensa kaltoin kohtelevana.

Nuori etsivä **Sundman** on vakaumuksellinen kommunisti, jolle huonosti toimiva yhteiskunta on ainoastaan oire huonosti ymmärretystä teoriasta, heikosta organisoinnista ja riittämättömästä valvonnasta. Valpossa Sundman ei ole työmoraalistaan huolimatta suosittu, ja häntä pidetään lojaalina vain esimiehilleen. Sundmanin aviopuoliso sen sijaan on edennyt nopeasti puoluehierarkiassa.

Marttisen esimies tarkastaja Virta on nuori ja ylimielinen juonittelija, joka on saanut virkansa vanhempiensa puoluekytkösten ansiosta. Virtaa ei ole tarkoitettu pelaajahahmoksi, mutta käskyt Marttisen ryhmälle tulevat hänen kauttaan. Hahmoilla on käytössään toimisto ja kuulustelutilat päämajassa Ratakadulla sekä kaksi mustaa Sisu-henkilöautoa.

Hahmoissa on jätetty tarkoituksella asioita avoimeksi ja pelaajien itse keksittäväksi. Skenaario ei vaadi hahmojen käyttöä sellaisenaan, vaan hahmoja voi hyvin muokata tai luoda itse. Hahmojen on kuitenkin aina oltava Valpon etsiviä, joilla on jonkinlainen motivaatio tehtävään. Koska kyseessä on vaihtoehtohistoria, pelinjohtajan ei kannata vaatia pelaajilta historiallista realismia, vaan yrittää sovittaa pelaajien hahmoistaan keksimiä asioita maailmaan.



*Kuva: Simo Rista, Helsingin kaupunginmuseo*

## Pelimekaniikat ja pelin vetäminen

Skenaario perustuu perinteiseen asetelmaan, missä pelaajat kuvaavat hahmojensa toimintaa ja pelinjohtaja heitä ympäröivää todellisuutta. Skenaario luottaa pelinjohtajan arvostelukykyyneen, ja pelinjohtajan kannattaa vapaasti käyttää skenaariota tavalla, jonka hän itse kokee palkitsevaksi. Johtolankoja ei ole pakko seurata kuten skenaariossa on kirjoitettu, vaan pelinjohtajan kannattaa rohkeasti mennä pelaajien mukana käyttäen skenaarion materiaalia tukena. Jos pelaajat jäävät jumiin johonkin, heitä voi auttaa esimerkiksi pelaajahahmojen lausahduksilla tai mainitsemalla heille Valpon keräävän tietoa kaikesta mahdollisesta erilaisiin rekistereihin.

Skenaarion keskiössä ovat ryhmän tehtävänsä käyttämät tunnit, mitä lasketaan **kellolla**. Kello on pelin alussa 12 päivällä. Valpon paine löytää terroristit kasvaa koko ajan, ja kun tehtävään on käytetty kymmenen tuntia, pelinjohtaja voi tuoda hahmoille lisää painetta uhkauksella, että tutkinta siirrettäisiin toiselle etsiväryhmälle. Ryhmä voi kuitenkin jatkaa tutkimuksia vaikka ilman Valpon tukea. Skenaario loppuu vasta, kun ryhmä löytää terroristit tai joku hahmoista luopuu yrityksestä.

Joku hahmoista on aina vuorollaan **valokeilassa**, mikä tarkoittaa, että hahmo ratkaisee haastetta koko ryhmän puolesta. Valokeila on ensiksi Marttisessa ja etenee hänestä alaspäin hahmo kerrallaan.

Skenaarion lähtöoletus on, että kaikki jotenkin järkevät yritykset tehdä asioita onnistuvat, mutta ne voivat vaatia aikaa. Skenaariossa kannattaa keskittyä asioihin, jotka auttavat terroristien löytämisessä ja jotka saa tehtyä alle tunnissa. Realismista ei tarvitse pitää kiinni, mutta hahmoilla tulisi olla haasteita ajankäytössään. Samaan aikaan pelinjohtajan tulisi kuitenkin antaa heille jonkinlainen mahdollisuus onnistua löytämään terroristit tavoiteajassa.

Kun hahmo tai hahmot yrittävät jotain, joka voi viedä aikaa, pelinjohtaja pyytää valokeilassa olevaa hahmoa heittämään 10-sivuista noppaa. Jos valokeilassa oleva hahmo ei ole tilanteessa paikalla tai hahmo ei halua toimia tilanteessa, valokeila siirtyy eteenpäin.

Hahmo voi vaikuttaa heittoonsa tekemällä joko jotain erityisen myötätuntoista tai jotain erityisen sydämetöntä yrityksensä yhteydessä. Tämä antaa heittoon +3. Mekaniikka ei mallinna todellisuutta, vaan rohkaisee kiinnostaviin moraalisiin valintoihin. Tulos välillä 1-5 tarkoittaa, että hahmoilta menee tunti toimintaansa, ja kello siirtyy yhdellä tunnilla eteenpäin. Tulos välillä 6-10 tarkoittaa, että yritys onnistuu nopeasti siirtämättä kelloa eteenpäin. Yksinkertaisuuden vuoksi kello on koko ajan sama kaikille hahmoille, vaikka hahmot olisivatkin eri paikoissa tekemässä asioita eri tahtiin. Heiton jälkeen valokeila siirtyy eteenpäin uudelle hahmolle.

Pelaajat voivat yhdessä pelinjohtajan kanssa rajata, millaista väkivallan käyttö ja kuvailu on skenaarion aikana. Etenkin uuden peliryhmän kannattaa käyttää x-kortin kaltaisia turvamekaniikkoja.

## Murhapaikka

Murhapaikka on Neuvostoliiton suurlähetystön aidan vieressä, toisella puolen katua ovat Tähtitorninmäen puistoon johtavat kiviportaat. Suurlähetystö on valtava graniittipalatsi, jota ympäröi suuri piha-alue. Ministerin hiukan viilenneen ruumiin viereen on maalattu punaisella maalilla teksti JATKUVA TAISTELU. Rikospoliisi on eristänyt alueen ja heille on jo ilmoittautunut silminnäkijäkin. Rouva **Kaila** on ollut ulkoiluttamassa koiraansa Tähtitorninmäen puistossa ja nähnyt murhan puoli yhdentoista aikoihin. Ministeri oli palaamassa käynniltä suurlähetystöstä, kun

kolhiintunut oranssi Lada ajoi hänen viereensä. Surmaaja nousi autosta ulos ja ampui ministerin, ja järkyttynyt Kaila pakeni paikalta koiraansa hyssytellen. Surmaajasta Kaila osaa sanoa, että hänellä oli pitkä tukka ja iso ruskea takki.

Rikostutkimuskeskus pystyy analysoimaan surmanluodit, mutta tähän menee ainakin useita tunteja. Kokeneet etsivät voivat kuitenkin ampumahaavoista ja ojassa lojuvista hylsyistä nähdä, että tappo on tehty pienikaliiperisella pistoolilla tai revolverilla.

Jatkuva taistelu on näyttäviä iskuja tehnyt terroristiryhmä, jonka todistettuja jäseniä ei ole saatu kiinni lukuisista pidätyksistä huolimatta.

## Lada

Oranssi Lada on hylätty Ystävydentorin parkkipaikalle kansojen ystävyden monumentin viereen, läheltä Tiedemuseoksi muutettua entistä Suurkirkkoa. Se voi löytyä monella tavalla: murhapaikan lähiseutuja haravoimalla, silminnäkijöitä kuulustelemalla tai poliisin etsintäkuulutuksella.

Ladan kumimaton alta löytyy johtolanka: ravintola Centralin tikkuvihko. Ajoneuvorekisteri osaa kertoa, että Lada on varastettu oikealta omistajaltaan jo kuukausia sitten.

## Ravintola Central

Keskuskadun Central on koristeellisessa pikku liiketalossa sijaitseva karun tummansininen ravintola. Tarjoilija tai asiakas kertoo epäilyttävistä henkilöistä kysyttäessä nähneensä pitkätukkaisen miehen liian isossa ruskeassa vakosamettitakissa monta kertaa, usein nahkatakkinen miehen kanssa. Mies on tavannut juoda nuorten miesten ja naisten seurueessa punaviiniä sulkemisaikaan asti nurkkapöydässä. Joskus heidän joukkoonsa on liittynyt **Hepo-Hekkenä** yleisesti tunnettu vanhempi heroïnikauppias, joka on juuri poistunut ravintolasta etsivien tullessa sisään.

## Hepo-Hekke

Viimeistään Kaisaniemenkadun luukustaan tavoitettava Hekke eli Heikki Sorjola on poliisin vanha tuttu, sotaveteraani ja entinen narkomaani itsekin. Hekke on välttynyt vankilalta, koska on ollut valmis lahjomaan poliiseja ja kärkeyttämään toisia välittäjiä. Kuulusteltaessa Hekke myöntää tunteneensa nurkkapöydän seurueen ja välittäneensä heille heroïinia jälleenmyyntiä varten. Nimiä ei ole haluttu käyttää, mutta Hekke muistaa pitkätukkaista, vakosamettitakkista miestä kutsutun **Sepeksi** joskus. Hekke muistelee myös jonkun seurueesta sanoneen myyvänsä erän Leninin patsaalla Tähtitorninmäen puistossa.

# Leninin patsas

Leninin patsas seisoo puiden reunustamalla aukiolla mistä näkee hyvin merelle ja Eteläsatamaan. Patsaan jalusta on sotkettu eri arvoja edustavin iskulausein. Patsaan liepeillä on käynnissä pienimuotoista heroiinikauppaa, joka päättyy etsivien tullessa paikalle. Kuulusteltaessa räjäiset narkomaanit ja myyjät myöntävät tietävänsä Sepen, joka on kaupannut patsaalla heroiinia liikekumppaninsa **Tiinan** kanssa. Tiinan miesystävän tiedetään käyneen riitelemässä tämän kanssa patsaalla huumekaupasta. Joku tietää miehen soittavan jazzia Joukola-klubilla Kapteeninkadulla.

## Joukola

Joukola on kolkko, kulttuuriministeriön alaisuudessa toimiva teatteri ja jazzklubi. Tiinan poolopaitainen miesystävä **Tapani Katajamäki** löytyy kyselyiden jälkeen harjoittelemassa sooloja tenorisaksofonillaan dramaattisesti valaistulta lavalta. Tapanin kanssa soittanut kolmihenkinen yhtye poistuu vikkellä paikalta tajutessaan mistä on kyse. Hermostunut Tapani kiistää aluksi edes tuntevansa Tiinaa, mutta myöntää suhteen kuulusteltaessa. Poliitikkaan väsynyt Tapani kertoo Tiinan ajautuneen revisionististen radikaalien porukkaan yliopistolla, minkä Tapani koki vaarantavan uransa. Tapani kertoo auliisti kaiken, mitä tietää naisystävästään vastineeksi siitä, että saa pitää työpaikkansa klubilla.

Tiina Airaksinen on Karkkilasta Helsinkiin muuttanut sosiologian opiskelija, joka asuu entisellä Kätilöopistolla kommuunissa. Tiinan vanhemmat ovat tehdaspaikkakunnalla tunnettuja opettajia. Sepen koko nimeä Tapani ei tiedä, mutta kertoo miehen jaksavan puhuvan politiikasta tuntikausia.



*Kuva: Eeva Rista, Helsingin kaupunginmuseo*

## Kommuuni

Neuvostoliiton suurlähetystön viereisellä tontilla oleva vanha Kättilöopisto koostuu useista huonokuntoisista rakennuksista, jotka ovat jo saaneet purkutuomion. Parisenkymmentä asuntoa vaille jäänyttä opiskelijaa asuu luvatta rakennuksissa, paikaten sanomalehdillä ja luovuudella mukavuuksien puutetta. Lattioilla on siisteissä riveissä tyhjiä pulloja, tuhkakupit ovat täynnä natsoja ja seinällä on Hendrix-juliste. Tiina löytyy sisäpihalta hakkaamasta hikisenä halkoja ruutupaidassaan.

Tiina on kova kuulusteltava, joka ei helpolla myönnä mitään. Hänen tavaroidensa joukosta löytyy paperipussillinen heroiinia, siististi niputettuja seteleitä ja puhelinnumero. Puhelinkeskus osaa kertoa numeron kuuluvan Kasarmitorilla asuvalle väepeli **Eemil Kuuselle**.

## Kaartin kasarmi

Kasarmitorin reunalla on suuri betoninen kasarmirakennus, jonka edessä sotilaat harjoittelevat paraatia varten. Torin toisella laidalla kansalaiset tungeksivat nuutuneeseen Kaartin kauppahalliin, jonne on kuulemma saapunut uutta tavaraa. Torin laidalla on myös kantahenkilökunnan asuntoja, joista yhteen väepeli on juuri palaamassa.

Eemil ei halua myöntää sekaantuneensa terrorismiin mitenkään. Hänen niukasti sisustetusta asunnostaan löytyy kuitenkin useita varastettuja pistooleita, ammuksia ja purettuja kranaatteja, joita hänen vaimonsa ja nuori tyttärensä koittavat piilotella. Lisäksi Eemilillä on mukanaan vihko, johon on merkitty rahamääriä, nimiä ja puhelinnumeroita. Joko Eemil tai hänen perheensä paljastavat kuulustelun edetessä, että väepeli on hävinnyt uhkapeleissä rahaa ympäri kaupunkia. Voidakseen jatkaa pelaamista Eemil on lopulta ruvennut varastamaan aseita kasarmilta ja myymään niitä.

Eemil on myynyt aseita useille eri tahoille, mutta muistaa Tiinan olleen yksi ostajista nahkatakkinen, aknearpisen miehen kanssa. Nahkatakkinen mies on jättänyt myös numeronsa ja nimen **Ola**. Numero ohjautuu Töölöön Valtion sokeritehtaalle, jossa työnjohtaja kertoo Olavi Harjulan olevan juuri työvuoressa.

## Sokeritehdas

Pääkatu Otto Wille Kuusisen tien varrella sijaitseva vanha sokeritehdas levittää ympärilleen mustaa savua ja päästää jätevetensä suoraan löyhkäävään Töölönlahteen. Ola on tehtaan pihalla kantamassa haalarit päällä sokerisäkkejä pieneen tavarajunaan, joka kulkee Rautatieaseman ja tehtaan väliä.

Ola yrittää paeta ja on kiinni jäätyään aluksi haluton myöntämään mitään. Häneltä löytyy väepeli Kuuselta ostettu pistooli. Viimeistään hiukan sellissä marinoiduttuaan nuori mies haluaa kuitenkin puhua. Olan vanhemmat ovat tehtaalla töissä, mutta Olaa kiinnostivat enemmän vallankumoukset. Yliopistossa Ola tutustui Tiinaan ja Sepeen eli Seppo Savilahteen, jotka pikkuhiljaa toivat hänet Jatkuvaan taisteluun mukaan. Ola tajusi lopulta, millaisia riskejä on ottamassa, ja palasi tehtaalle saatuaan potkut yliopistosta suorittamattomien kurssien vuoksi. Nyt Ola on alkanut pelätä, että Jatkuvan taistelun johto pitää häntä riskitekijänä. Ola kertoo, että epäluotettavina pidettyjä ryhmän jäseniä on aiemminkin kadonnut kuvioista, ja Sepe on kerran uhannut jo tappaa Olan tämän puhuttua sivu suunsa.

Ola paljastaa ryhmän yhden tukikohdan olevan vanha muonamakasiini, jossa ryhmä on säilyttänyt osaa aseistaan ja rahoistaan. Ola tietää, että muitakin tukikohtia on, mutta niitä ei ole kerrottu hänelle. Ola ei myöskään ole saanut tavata ryhmän johtajahahmoa, josta puhutaan vain Arkkitehtina.

Seppo Savilahti on sosiologian opiskelija kuten Tiinakin, mutta Ola ei tiedä muuta hänen taustastaan.

## Muonamakasiini

Pitkä ja matala empireytyylinen muonamakasiini Etelärannassa on puolillaan romua, jolle kaupunki ei ole keksinyt käyttöä. Hajalla menneitä kaari-ikkunoita on paikattu laudanpätkillä, mutta utuista



valoa pääsee päiväsaikaan sisään pölyisen lasin läpi. Sisällä Sepe ja kolme muuta Jatkuvan taistelun jäsentä ovat öljymässä aseita ja pussittamassa heroiniä. He yrittävät paeta, mutta aloittavat tulitaistelun, jos tämä ei onnistu.

Vaikka jäsenten vastarinnan nujertaisi, he eivät helpolla suostu kertomaan mitään, etenkin ryhmänä kuulusteltaessa. Sepeltä löytyy kuitenkin valokuva, jossa hän, Tiina ja pari muuta ovat humalaisen onnellisina nelikympin naisen seurassa ravintolassa. Valokeilassa oleva ryhmän jäsen saattaa tunnistaa, että nainen on Valpon jo vuosia sitten pidättämä sosiologian apulaisprofessori **Laila Saarikivi**. Nykyään hän on Lapinlahden mielisairaalassa vankina.



*Kuva: Ilkka Pöyhönen, Helsingin kaupunginmuseo*

## Lapinlahti

Lapinlahden vanha sairaala hohtaa valkoisuuttaan vehreällä puistoalueella. Sisällä kaikki on kulunutta, mutta siistiä omalla vaaleanvihreällä tavallaan. Harmaa-asuiset potilaat joko tajuavat olla rauhallisia tai on pakotettu siihen rauhoittavilla lääkkeillä.

Laila Saarikivellä on todettu paranoidi skitsofrenia, mutta todellisuudessa hän on sairaalassa vaarallisten mielipiteidensä vuoksi. Luennoillaan hän esitteli rohkeata vasemmistolaista filosofiaa eri puolilta maailmaa: enää hän ei saa lähettää edes kirjeitä. Sepe ja Tiina ovat kuitenkin lahjoneet vartijan tavatakseni Lailaa säännöllisesti.

Ennenaikaisesti harmaantunut Laila ei kiellä ohjaavansa Jatkuvan taistelun toimintaa, vaikka nauraakin opetuslastensa keksimälle koodinimelle. Laila uskoi vielä yliopistoaikoinaan puolueen pystyvän isoihinkin reformeihin, mutta menetti uskonsa jouduttuaan Lapinlahteen. Hän päätti kostaa kohtelunsa puolueelle opiskelijoidensa kautta; Maosta ja Che Guevarasta valmiiksi intoilevina nämä oli helppo innostaa mukaan. Lopullisena tavoitteena Lailalla on romuttaa usko valtioon jatkuvalla siihen kohdistuvalla terrorilla.

Lailaa ei pelota, koska hän on jo vankilassa ja hänen koko perheensä on jo joutunut epäsuosioon. Laila ei usko että häntä voi enää hiljentää: vaikka Jatkuva taistelu hajotettaisiinkin, Lailan ajatukset leviävät jo nuorison keskuudessa. Ja lopulta filosofia on Lailan mukaan toisarvoista, koska nuorisolla ei ole nykytilanteessa enää muuta vaihtoehtoa kuin väkivalta.

## Epilogi

Kun etsivät ovat suorittaneet tehtävän haluamallaan tavalla tai luopuneet sen suorittamisesta, he saattavat käydä keskustelun päivän tapahtumista ja tulevaisuudestaan. Tämän jälkeen skenaario päättyy. Pelinjohtaja voi myös päättää skenaarion johonkin sopivan dramaattiseen kohtaan.