

# Vastarinta



**Vastarinta on 3-4 pelaajan ja yhden pelinjohtajan roolipeliskenaario lähitulevaisuudesta. Hahmot ovat vallanhimoista järjestelmää vastustavan vastarinnan jäseniä. Eivät sotilaita tai supersankareita vaan tavallisia ihmisiä. Heillä jokaisella on syynsä vastustaa järjestelmää, mutta miten paljon he ovat valmiita uhraamaan. Skenaario on kertomus epävarmasta tulevaisuudesta ja solidaarisuudesta, mitä sen puolustamiseen tarvitaan.**

**Sisältövaroitus: Pelaajat istuvat lattialla pöydän alla. Skenaario käsittelee synkkiä teemoja, kuten poliisiväkivaltaa. Skenaario keskittyy vahvasti tunteiden pelaamiseen.**

# Pelinjohtajan ohje

*Lue kursivoitu ja reunoilla rajattu teksti sellaisenaan ääneen. Teksti sisältää ohjeita pelaajille ja kohtausten tunnelmakuvaus.*

Normaali teksti sisältää pelinjohtajan ohjeen.

Skenaarion pelaaminen ei vaadi koko tekstin lukemista ennen pelikertaa. Seuraa vain lukuohjeita läpi skenaariotekstin. Leikkaa hahmokuvaukset erillisiksi paperilapuiksi ennen pelin alkua.

Pelaajat istuvat pöydän alla pelin aikana. Fyysiset vaatimukset voidaan kuitenkin räätälöidä pelaajille sopivaksi. Pelinjohtaja seisoo pöydän vierellä. Kolmessa **Uhka**-kohtauksessa pelinjohtajan tehtävä on tehdä ääniä pöydän pintaa rummuttamalla, mikä kuvastaa hahmoja etsivien poliisien ääniä.

## Lämmittely

Jokainen kertoo vuorollaan nimensä ja kertoo mitä hauskaa tänään on tapahtunut. Pelinjohtaja aloittaa.

## Tunnelma ja maailma

Lue tunnelmakuvaus pelaajille.

*He lupasivat helppoja ratkaisuja vaikeisiin ongelmiin. Lietsoivat kahtiajakoa, epäluuloa ja vihaa. Kun heidät äänestettiin valtaan, ensin he vaimensivat median. He määrittelivät oman totuutensa, jota opetetaan kouluissa. He ottivat haltuun terveydenhuollon ja määräsivät veroja. He päättävät kuka on sopiva kansalainen. Loput elävät yhteiskunnan reunamilla, koska heillä ei ole varallisuutta ihmisarvoiseen elämään. Hiljainen enemmistö sallii tämän kaiken ja keskittyy ainoastaan siihen, että järjestelmän katse ei käänny heihin.*

*Kaikki eivät kuitenkaan jääneet toimettomaksi. Marssimme kaduille osoittamaan mieltä. Mielenosoitukset murrettiin väkivaltaisesti ja suuria joukkoja vangittiin. Emme enää nähneet vangittuja, mutta heidän perheensä ja ystävänsä saivat pian tottua puheluiden salakuunteluun ja kotietsintöihin.*

*Aloimme kokoontua salaa. Jaamme tietoa sekä tarjoamme ruokaa ja terveydenhoitoa tarvitseville. Emme tiedä paljon meitä on, mutta emme ole yksin. Emme ole taistelijoita mutta teemme osamme. Kunpa olisimme tehneet jo aikaisemmin.*

# Turvallisuus

Varmistetaan haluavatko kaikki pelaajat, että skenaariossa käytetään kehollista pelaamista.

*Skenaario voi sisältää kehollista pelaamista. Pelaajat voivat esimerkiksi ottaa toisiaan kädestä kiinni, mutta esimerkiksi kasvoihin koskeminen tai töniminen ei ole sallittua.*

*Laittakaa silmät kiinni. Nostakaa kätenne ylös, jos tämä sopii teille. Jättäkää kätenne alas, jos ette halua, että skenaario sisältää kehollista pelaamista. Syitä ei tarvitse perustella. Kehollisen pelaamisen pois jättäminen ei huononna kokemusta vaan tekee siitä vain erilaisen.*

Jos joku ei nostanut kättään:

*Skenaario ei tällä kertaa sisällä kehollista pelaamista. Muistutan, että tämä ei huononna kokemusta vaan tekee siitä vain erilaisen.*

## Hahmojen jakaminen

Lue hahmojen nimet ja nimen perässä oleva kuvaus. Anna pelaajien valita itseään kiinnostava hahmo. Jätä hahmoja pois, jos pelaajia on vähemmän kuin hahmoja. Pidä mielessä, jos jotain hahmoa ei valittu, että osaat myöhemmin viitata hahmoihin nimellä.

## Skenaarion rakenne

Esittele pelaajille skenaarion rakenne.

*Skenaario etenee kohtauksina. Pelinjohtaja ohjaa kohtauksia ja kertoo, mitä on tapahtunut ja mitä hahmot tulevat tekemään kohtauksessa. Pelaajina voitte keskittyä eläytymiseen ja luottaa siihen, että pelinjohtaja ohjaa kokemusta.*

*Skenaariossa on lämmittelykohtausta ja viisi varsinaista kohtausta. Kohtauksia on kahdenlaisia. **Uhka**-kohtauksissa poliisi etsii hahmoja ja hahmot kertovat monologina omasta elämästään. **Epäily**-kohtauksissa hahmot keskustelelevat vastarintaan kuulumisesta.*

*Skenaario pelataan lattialla pöydän alla istuen. Voitte siirrellä tuoleja ja pöytiä niin, että mahdutte. Jos pöydän alla pelaaminen tai lattialla istuminen ei ole mahdollista, voitte muodostaa pöydistä ja tuoleista kehän, jonka keskellä istutte.*

*Aloitetaan skenaario, kun olette kaikki asettuneet paikoilleen pöydän alle tai kehän keskelle.*

# Kohtauslista

Ennen kohtauksen aloitusta, lue pelinjohtajan ohjeet. Aloita kohtaus lukemalla ääneen kohtauksen kuvaus. Päättäkää kohtaus kuvauksen mukaisessa kohdassa. Päättäkää kohtaus sanomalla "kohtaus".

## Lämmittelykohtaus

Kohtaus menneisyydestä, jolloin kaikki oli vielä hyvin. Testaile erilaisten äänien tekemistä pöydän pintaan: taputtelua, raapimista, tömähdyksiä. Kiinnitä huomiota, miten kohtauksen seuraaminen onnistuu samalla kun teet ääniä.

*Neljä vuotta aikaisemmin. Uhkakuvat järjestelmästä elävät vasta lehtien kolumnipalstoilla ja internet-keskusteluissa. Vastarintaa ei ole vielä perustettu.*

*On kaunis kesäpäivä mutta ympärillä on hämärää. On menossa väestönsuojaharjoitus. Ahdas suojatila on tyhjennetty polkupyöristä ja siellä haisee mullalta. Naurahdukset tahdittavat tasaista puheensorinaa, kun joku kopauttaa päänsä matalaan kattoon. Aina tasaisin väliajoin joku muistaa päivitellä, että toivottavasti näitä ei oikeasti koskaan tarvita. Kouluttaja selittää, miten käymälät tyhjennetään ja juomavettä säännöstellään. Tuntuu kuin puhe olisi jatkunut ikuisuuden.*

*Jokainen kertoo vuorollaan, **mitä ajattelee kouluttajan puheen aikana**. Muut eivät kuule ajatuksia, mutta kuuntelevat ja odottavat omaa vuoroaan.*

**Kohtaus päättyy**, kun kaikki ovat kertoneet vuorollaan, mitä ajattelevat.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **"Eikö tuo koskaan lakkaa puhumasta"**.*

## Esiteksti

Lue esiteksti pelaajille. Sen jälkeen alkaa ensimmäinen viidestä kohtauksesta.

*Väestönsuojaharjoituksesta on kulunut neljä vuotta. Olette kaikki vastarinnan jäseniä. Tunnette toisenne, mutta ette kovin hyvin. On aina riski tietää liikaa.*

*Olette kokoontuneet paikallisessa nukkumalähiössä sijaitsevaan rivitaloon. Suunnittelette ruokalahjoitusten keräämistä alueelta. Yllättäen, huomatte ikkunasta pimenevässä illassa sinisenä vilkkuvat valot. Onko joku ilmiantanut teidät poliisille? Poliisin tyypillinen toimintatapa on julistaa tällainen kokoontuminen laittomaksi protestiksi ja pidättää kaikki. Pidättäminen tarkoittaa pitkiä kuulusteluja ja järjestelmän tarkkailulistalle joutumista.*

*Talossa asuva vanha pariskunta viittoo teitä piiloutumaan keittiön alla sijaitsevaan maakellariin. Kuulette yläpuolelta, kuinka kellarin sisäänkäynnin eteen siirretään jotain raskasta. Tilassa on pimeää ja hädin tuskin riittävästi tilaa teille kaikille, mutta se tarjoaa teille hetkellistä suojaa.*

## Kohtaus 1 (uhka): Hetken turvassa

Poliisi alkaa tutkia taloa ja hahmot kuulevat askeleita yläpuolelta. Tee rytmikkäitä askelten ääniä pöydän eri sivuilla. Askeleet ovat etäisiä, uhka ei ole vielä akuutti.

*Istutte ahtaasti pimeässä ja tunkkaisessa maakellarissa. Kuulette yläpuolella askeleet. Ne ovat kauempana, ehkä teitä ei ole havaittu. Aika matelee, ajatukset laukkaavat.*

*Jokainen kertoo vuorollaan ajatuksensa, **miksi halusi alun perin liittyä vastarintaan**. Muut eivät kuule ajatuksia, mutta kuuntelevat ja odottavat omaa vuoroaan.*

**Kohtaus päättyy**, kun kaikki ovat kertoneet vuorollaan, miksi liittyivät vastarintaan.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **“Muistan miksi halusin ensimmäisen kerran liittyä vastarintaan”**.*

## Kohtaus 2 (epäily): Väsymys ja pelko

Valitse kaksi hahmoa, jotka kertovat väsymyksestä [Aino, Mikael, Lilja, Juhana]. Pidä mielessä, mitkä hahmot valitset.

*Aika liikkuu hitaasti. On kulunut tunteja. Paikkoja kolottaa. Lopulta äänet kaikkoavat ja teidät ympäröi painostava hiljaisuus. Uskallatte huokaista helpotuksesta mutta väsymys alkaa hiipiä kehoon.*

**[Valittujen hahmojen nimet],**

*... alat murtumaan väsymyksestä. Kerro muille, miksi et enää jaksa. Painaako syyllisyys? Onko vastarintaan kuulumisen hinta liian kova? Jokainen on kuitenkin vastuussa omista teoistaan.*

*Kun joku kertoo väsymyksestään, muut kannustavat tätä jatkamaan taistelua.*

**Kohtaus päättyy**, kun olette kertoneet väsymyksestä ja teitä on kannustettu jatkamaan.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **“Olen väsynyt, en tiedä jaksanko enää”**.*

### Kohtaus 3 (uhka): Läheltä piti

Poliisi tutkii taloa nyt lähempää. Tee askelten ääniä ja kolahduksia pelaajien kohdalta. Askeleet ovat suoraan yläpuolella.

*Askeleiden jatkuminen yllättää teidät täysin. Hengitystä pidättäen mietitte, kuultiinko teidät? Askeleet ovat nyt lähempänä. Painostava ilmapiiri tuntuu jatkuvan ikuisuuden.*

*Jokainen kertoo vuorollaan ajatuksensa, **millaista elämä oli ennen järjestelmää**. Muut eivät kuule ajatuksia, mutta kuuntelevat ja odottavat omaa vuoroaan.*

**Kohtaus päättyy**, kun kaikki ovat kertoneet vuorollaan, millaista elämä oli ennen järjestelmää.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **“Muistan millaista elämäni oli ennen”**.*

### Kohtaus 4 (epäily): Miksi taistelemme

Valitse hahmot, jotka kertovat epäilyksestä **[Aino, Mikael, Lilja, Juhana]**. Valitse ne hahmot, jotka eivät puhuneet aikaisemmassa kohtauksessa.

*Nälkä ja jano kalvavat vatsaa ja kurkkua. On kulunut jälleen tunteja. Äänet ovat siirtyneet kauemmas, mutta palaavat varmasti. Mielessä kalvaa epäily, että pakokeinoa ei ole.*

**[Valittujen hahmojen nimet],**

*... alat epäillä, onko vastarinnalla mitään toivoa. Kerro muille, miksi et ole enää varma haluatko jatkaa vastarinnassa. Onko taistelemisen hinta liian kova? Onko teoilla oikeasti merkitystä? Ovatko uhraukset turhia? Olisiko helpompi luovuttaa?*

*Kun joku kertoo epäilyksestään, muut kannustavat tätä jatkamaan taistelua.*

**Kohtaus päättyy**, kun olette kertoneet epäilyksistä ja teitä on kannustettu jatkamaan.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **“En ole enää varma, miksi taistelemme”**.*

## Kohtaus 5 (uhka): Ansassa, yhdessä

Poliisit siirtävät turvahuoneen eteen kasattuja huonekaluja. Tee kovia tömähdyksiä ja kolahduksia sekä kiivaita askeleita. Poliisit ovat lähellä. Ennen kohtauksen päättämistä, tee viimeinen voimakas tömähdys.

*Keskustelunne katkeaa ripeästi lähestyviin askelten ääniin. Äänet ovat aivan päällä. Kuulette, kuinka kellarin oven eteen kasattuja huonekaluja siirretään.*

*Ette enää pelkää ja puhutte toisillenne ääneen. Jokainen kertoo vuorollaan, **miksi jatkaa taistelemista**. Muut kuuntelevat ja odottavat omaa vuoroaan.*

**Kohtaus päättyy**, kun kaikki ovat kertoneet vuorollaan, miksi jatkavat taistelemista.

*Kohtaus alkaa, kun joku sanoo **“Älkää luovuttako, yhdessä olemme vahvempia”**.*

## Epilogi

Viimeisenä kohtauksena pelataan epilogi. Pyydä pelaajia nousemaan pois pöydän alta tai kehästä ja jäämään seisomaan pöydän ympärille. Muistuta, että skenaario ei ole kuitenkaan vielä päättynyt.

*On kulunut kolme viikkoa. Seisotte järven rannalla ilta-auringon himmentyessä.*

*Katselette toisianne. Riutuneet kasvot tuijottavat teitä takaisin. Vaatteet kätkevät alleen mustelmat ja ruhjeet. Tiedätte, että teidät on nyt merkitty. Mutta olette kaikki täällä.*

*On valinnan aika. Yksi kerrallaan, nostakaa kätenne ylös rintaa vasten, jos jatkatte taistelemista. Sen sijaan, kääntykää selin muihin, jos vastarinnan hinta on liikaa.*

Kun kaikki ovat valinneet, anna hiljaisuuden jatkua hetken aikaa.

Lue lopetusruno ja päätä skenaario.

Kun pettää rakkaus, niin vajoo maa.  
Savuna taivaan tähdet vajoaa.  
Sa vajoat. Pois murtuu syvyidet.  
Mut murru et.

Vajoaminen  
Saima Harmaja 1934

*Kiitos pelistä.*

## Debrief

Jokainen kertoo vuorollaan, miltä nyt tuntuu. Pelinjohtaja vastaa viimeisenä. Yksi puhuu, muut kuuntelevat. Keskustelu tulee myöhemmin.

# Hahmot

## Aino - Kokenut vastarintataistelija - Toimittaja

**Tausta:** Olet toimittaja ja taistelit järjestelmää vastaan jo kauan ennen sen valtaan nousemista. Kun vapaa media vaimennettiin, olit ensimmäisten joukossa. Väkivaltaiset pidätykset ja yöt kylmän sellin lattialla ovat sinulle tuttuja.

**Väsymys:** Olet taistelun kuluttama ja pelkääät romahtavasi. Jatkat muiden takia. Epäilet kuitenkin, onko totuuden kertomisella merkitystä, jos ihmiset eivät uskalla toimia?

**Voima:** Kun vaivut epätoivoon, yrität muistaa, että tulee vielä olemaan sukupolvia, jotka saavat kuulla totuuden.

---

## Mikael - Idealistinen nuori aktivisti - Some-influensseri

**Tausta:** Olet some-influensseri. Kun järjestelmä hajotti mielenosoituksia väkivaltaisesti, et voinut pysyä hiljaa. Näytit seuraajillesi, mitä todella tapahtuu. Järjestelmä pysyy vallassa hiljaisuuden takia ja se hiljaisuus täytyy rikkoa joka päivä.

**Väsymys:** Sinua syytettiin huomiolla rahastamisesta ja sinut yritettiin vaimentaa. Sinua syytetään terroristiksi, mädättäjäksi tai pahemmaksi. Yrität olla välittämättä, mutta toisinaan se on liikaa. Epäilet kuitenkin, onko tekosi todella muuttanut jotain vai oletko vain huijari, joka kuvittelee auttavansa?

**Voima:** Vastarinnasta kertominen synnyttää valtavia aaltoja seuraajissasi. Teoillanne täytyy olla merkitystä.

---

## Lilja - Entinen lojalisti - Entinen poliisi

**Tausta:** Olet entinen poliisi. Ajattelit muuttavasi järjestelmää sisältä päin, mutta päädyit toistuvasti tilanteisiin, joihin et pysty vaikuttamaan. Luovuit virkamerkistä, kun mielenosoitusten väkivaltainen hajottaminen oli sinulle lopulta liikaa.

**Väsymys:** Mielessäsi pyörii väkivaltaiset muistot, kun olit osa järjestelmän väkivaltakoneistoa. Pelkääät, että muut eivät luota sinuun koskaan täysin.

**Voima:** Olet elävä esimerkki siitä, että kuka vain voi muuttua. Haluat hyvittää tekosi, päivä kerrallaan.

---

## Juhana - Perheenisä - Sairaanhoidaja

**Tausta:** Olet sairaanhoidaja. Kun järjestelmä alkoi sanella, ketä on varaa hoitaa, suuntasit itse kaduille ja sinne missä sinua eniten tarvittiin. Autat mielenosoituksissa loukkaantuneita ja salakuljetat lääkkeitä niitä tarvitseville.

**Väsymys:** Kaikki pyytävät apua mutta kuka auttaa sinua? Pelkääät myös perheesi puolesta. Riskeeraatko perheesi turvallisuuden, jos jäät kiinni?

**Voima:** Apua tarvitsevia on paljon. Te autatte näitä ihmisiä. Jokainen kerta on muistutus, että teoillanne on merkitystä.