

Ihminen +

Roolipeli neljälle pelaajalle ja pelinjohtajalle

Lauri Lukka

“Vuosi on 2102. Teknologisen kehityksen turvaamiseksi luotu HIVE-tekoäly on saavuttanut tietoisuuden kolmekymmentä vuotta sitten. Ilmastonmuutos on nostanut merenpintaa useita kymmeniä senttejä upottaen alleen muun muassa Alankomaat, maapallon lämpeneminen taas on tehnyt päiväntasaajasta aavikkoa, mutta uusia viljelymaita on löydetty lähes napapiiriltä saakka. Kaikkialle ulottuva I-net² hallitsee maailman markkinoita, mediaa ja tietoliikennettä, ja sitä kontrolloi HIVE.”



Pelinjohtajan opas

Tässä oppaassa on tiivistettynä kaikki, mitä tarvitset tämän vapaamuotoisen roolipeliseikkailun vetämiseen. Pelin painopiste on vahvasti hahmojen välisissä suhteissa ja ristiriidoissa. Ryhmästä riippuen pelin arvioitu kesto on noin 2 – 4 tuntia, mutta tämä opas antaa myös pohjan pidemmälle, muutaman pelikerran kampanjalle. Lähestyttävyuden vuoksi tämä opas on mahdollisimman tiivis, eikä siten välttämättä vastaa kaikkiin kysymyksiisi – onneksi sen ei tarvitsekaan. Roolipeleillä on tapana ohjautua urille, joita pelinjohtaja tai -kirjoittaja ei arvannut. Tällöin voit pelinjohtajana vain improvisoida.

Ihminen + on suunniteltu erityisesti conissa pelattavaksi ja se on kirjoitettu osaksi vuoden 2014 Ropeconin skenaariokisaa. Sen keskeisiä teemoja ovat valta ja vapaus, ja sen on tarkoitus välittyä pelaajille myös siinä, että heillä on valtaa suhteessa hahmojensa valintoihin ja pelin kulkuun. Mikäli pelaajat eivät tunne toisiaan ennen peliä, pelinjohtajan on hyvä tukea ryhmäytymistä ennen peliä pienellä harjoitteella tai tutustumisella. Tärkeää on, että jokainen pelaaja saa äänensä kuuluville. Sen sijaan, että peliä hidastettaisiin raskailla pelimekaniikoilla, anna seuraavien ohjenuorien ohjata johtamistasi:

- Pelin **säännöt**:
 - Kysele pelaajilta ja rohkaise heitä keskusteluun
 - Haasta pelaajia keksimään aina enemmän: “hahmosi onnistuu, mutta...”
 - Palkitse kekseliäimmät ideat, älä kiinnitä huomiota sivujuonteisiin
 - Ohjaa pelaajia ratkaisemaan konfliktit taistelun sijasta puhumalla
 - Pidä peli jatkuvasti liikkeessä, mutta näkemyksesi suuntaan
- Pelin **keskiössä** ovat
 - Pelaajat, ei pelinjohtaja
 - Hahmojen väliset suhteet
 - Pelin teema: valta ja vapaus
 - Pelin genre futuristinen scifi-fantasia, miten ikinä sen tulkitsettekaan
 - Yhteinen tarinankerronta, ei yksilökeskeisyys: ohjaa pelaajia toimimaan yhdessä

Pelaamisen iloa!

Valmistelut ennen pelin aloittamista

- Lue pelimateriaalit ja taustatarina
- Toivota pelaajat tervetulleiksi
- Kerro lyhyesti roolipelaamisesta:
 - Kyseessä on yhteisen tarinan kertominen, jossa jokainen eläytyy omaan hahmoonsa
 - Pelin genre on scifi-fantasia, vertaa tätä esimerkiksi Beowulf-elokuvaan
- Esittele jokaisen neljän hahmon hahmoluokat, erikoisominaisuudet ja nimet.
- Pyydä pelaajia valitsemaan oma hahmonsa näiden joukosta tai arvo ne.
 - I/O-Bardi **Svarog**, noin 40v
 - Bardit ovat teknologian mestareita. He pystyvät syntetisaattorinsa avulla etäkäyttäjänä manipuloimaan ja hakkeroimaan monimutkaisiakin laitteita.
 - Ylikellottamalla piirilevynsä bardi pystyy hetkellisesti hallitsemaan yhtä kyborgia tai robottia.
 - Core-Barbaari **Rex**, noin 20v
 - Barbaarit ovat fyysisyyden mestareita. He taistelevat ainoastaan yhdellä, sieluunsa sitomallaan aseella, jota he pystyvät ohjaamaan ajatuksensa voimalla.
 - Syvän tahtonsa avulla barbaari pystyy rikkomaan kehonsa rajat ja muokkaamaan kehoaan hetkellisesti, jolloin se voi suoriutua mahdottomistakin tilanteista.
 - Brandi-Druidi **Kaschei**, noin 30v
 - Druidit ovat vuorovaikutuksen mestareita. He pystyvät omaksumaan tietyn eläimen energian ja käyttämään sen ominaisuuksia hyväkseen.
 - Druidi pystyy ohjaamaan ja manipuloimaan eläimiä. Kovan ponnistelun kautta he voivat myös lukea ja välittää ajatuksia.
 - Analogiashmaani **FM-2130**, noin 50v
 - Shamaanit ovat sielumaailman mestareita. He pystyvät havaitsemaan kaikkialla läsnäolevat esi-isät ja pyytämään heidän tietojaan haudan takaa.
 - Shamaani pystyy rumpu- ja sulkarituaalin kautta pystyy valumaan osittain esi-isien henkimaailmaan ja jopa syvemmälle käsitteiden tasolle.
- Jaa jokaiselle pelaajalle heidän hahmonsa sekä kopio taustatarinasta
- Pelaajien luettua edelliset, pyydä heitä esittelemään ja kuvailemaan hahmonsa
- Vastaa pelaajien kysymyksiin, minkä jälkeen aloita peli

Pelin jälkeen keskustele pelaajien kanssa heidän kokemuksestaan

Tausta

Jaettavaksi jokaiselle pelaajalle

Vuosi on 2102. Teknologisen kehityksen turvaamiseksi luotu HIVE-tekoäly on saavuttanut tietoisuuden noin kolmekymmentä vuotta sitten. Ilmastonmuutos on nostanut merenpintaa useita kymmeniä senttejä upottaen alleen muun muassa Alankomaat, maapallon lämpeneminen taas on tehnyt päiväntasaajasta aavikkoa, mutta uusia viljelymaita on löydetty lähes napapiiriltä saakka. Kaikkialle ulottuva I-net² hallitsee maailman markkinoita, mediaa ja tietoliikennettä, ja sitä kontrolloi HIVE.

Samalla ihmiskunta on jakaantunut. Suurin osa ihmisistä kuuluu metropoleissa asuviin **Kehittyneisiin** (Ihminen +), teknologisia uudistuksia ihannoiviin massoihin, jotka odottavat jatkuvasti HIVEN tarjoamia kiinnostavia augmentaatioita eli teknologisia lisäyksiä ihmisen rajoittuneeseen fysiikkaan. Uusimpia villityksiä ovat kyky leijua ilmassa, lukea yhteisöpalvelujen viestejä ajatusten avulla ja pelata Wizz-taistelupeliä virtuaalitodellisuudessa. Näiden lisäysten mukana tulee kuitenkin näkymätön hinta: yhä tiukempi sidos HIVEen, joka ei ole enää vuosiin ollut ihmisten hallinnassa. Päinvastoin – se on kehittänyt turvakseen kyborgien armeijan.

Niitä, jotka eivät ole ottaneet vastaan HIVEN kyberneettisiä lahjoja, kutsutaan yleisesti **Alkuasukkaiksi** (Ihminen O) tai asuinpaikkansa mukaan esimerkiksi inuiiteiksi, intiaaneiksi tai nuubialaisiksi. Suuressa muuttoliikkeessä metropoleista maaseudulle he ovat pyrkineet etäännyttämään itsensä HIVEstä, mikä on syventänyt kahden ihmisryhmän välistä eroa. HIVE ei kuitenkaan ole jättänyt heitä rauhaan, vaan haluaa saattaa nämä kansat loistonsa ja valtansa alle. Alkuasukkaiden toiveena sen sijaan on yhteiskunta, jota he voisivat itse hallita, vaikka se tarkoittaakin palaamista 2000-luvun alun teknologiaan.

Uralin uljaiden vuorien juurella elää **Bashkir**-heimo, lähellä **Magnitogorskin** metropolialuetta, josta moni heistä on paennut vapaampaan elämään. Mahdollisuus elää rauhassa on kuitenkin kaventunut vuosi vuodelta ja HIVEN lähettämät “rauhaa turvaavat” kyborgi-joukot, kaikkialle tunkeutuva valistuksellinen informaatiomateriaali sekä nouseva verotus tekevät elämästä kohtuuttoman tiukkaa. Lisäksi huhut vapaata tahtoa “hallitusti rajaavasta” VAListus-sirusta, alkuasukkaiden joukkoon soluttautuneista agenteista ja uudesta kehittyneemmästä kyborgi-ihmis -rodusta ajavat yhä pienempiin alueisiin rajattuja Alkuasukkaita aina vain ahtaammalle.

Bashkir-heimo on onnistunut pitämään visusti salassa oman projektinsa, jonka tarkoitus ei ole vapauttaa ainoastaan Uralin alueen heimoja, vaan palauttaa kaikille ihmisille, niin Kehittyneille kuin Alkuasukkaillekin, heidän mahdollisuutensa päättää omasta elämästään ja tehdä HIVEstä jälleen isännän sijasta renki. Tätä tarkoitusta varten neljä heimon luotettua jäsentä, tietokonevihastaan tunnettu core-barbaari **Rex**, innoittavia säveliä mikrosiruistaan taikova I/O-bardi **Svarog**, ketteräjalkainen brandi-druidi **Kaschei** sekä **FM-2130**, heimon analogiashamaani, ovat matkalla kohti Magnitogorskia. Heidän mukanaan on salamyhkäinen laatikko, jonka pronssisista sisuksista pääsee aika ajoin höyryä ja jonka hammasrattaat liikuskelevat näennäisen satunnaisesti.

Heidän tehtävänsä: kytkeä laatikko I-net²-kantaväylään Magnitogorskin katedraalin luona.

Heidän tavoitteensa: vapauttaa ihmiskunta.

Tiivistelmä tapahtumista ennen peliä pelinjohtajalle:

2070-luvulla **FM-2130** oli mukana tiimiä, joka kehitti HIVE-tekoälyä. Hänet kuitenkin erotettiin tiimistä, koska hän oli huolissaan HIVEN empatian puutteesta. Samaan aikaan hänen puolisonsa erosi hänestä toisen henkilön vuoksi, ja FM-2130 joutui jättämään nuoren **Kaschei**-poikansa/tyttärensä huoltajuuden heille hallitsemattoman stimulanttien käytön vuoksi. Käytyään pohjalla FM-2130 koki menettäneensä kaiken ja lähti aavikolle etsimään uutta elämää, jonka löysi Ural-vuorten uomasta sijaitsevasta **Bashkir**-heimosta.

Noin kymmenen vuotta sitten, vuonna 2090, kylässä asemansa vakiinnuttanut shamaani **FM-2130** otti vastaan nuoren **Dola**-neidon ja hänen nuoren poikansa **Rexin**. Vain FM-2130:n pistävä katse ja luonnonhengiltä saamat voimat paljastivat Rexin todellisen auran: hän oli kyborgi. FM-2130 otti heidät kuitenkin heimon hellään huomaan, sillä näiden kahden välinen suhde oli selvästi syvä, mikä on erittäin poikkeuksellista kyborgille ja ihmiselle.

Rex olikin ainoa laatuaan, testausvaiheessa oleva prototyyppi: kyborgi, joka luulee olevansa ihminen. Hän oli vapaustaistelijoiden hyökkäyksessä paennut laboratorion ja menettänyt muistinsa, minkä jälkeen Dola otti hänet lapsekseen. Huomattuaan Rexin katoamisen HIVE lähetti agenttejaan ympäri Eurooppaa etsimään häntä. Yksi etsijöistä oli heleäkielinen bardi **Svarog**, joka saapui kylään muutamia kuukausia myöhemmin. Hänen sensorinsa eivät kuitenkaan tunnistanee Rexiä, mutta kaikkia todennäköisyyksiä vastaan hänen sydämensä tunnisti tämän äidin, Dolan. Svarog jatkoi tietojen välittämistä HIVElle ja näiden tietojen perässä HIVEN kyborgit tulivat kuulustelemaan heimolaisia. Svarogin uskollisuus HIVEä kohtaan kääntyi kuitenkin häntä vastaan, sillä Svarogin rakas Dola sai surmansa näissä kuulusteluissa. Ymmärrettyään tekojensa seuraukset Svarog syytti tapahtuneesta itseään, repi salaa osan augmentaatioistaan irti ja kääntyi Alkuasukkaaksi. Rexiä suojellakseen FM-2130 uskotteli Svarogille, että Rex oli Dolan ja toisen miehen, Grenonin, lapsi, ja pyysi Svarogia kasvattamaan hänet omanaan, mihin tämä surustaan huolimatta myöntyi. Samalla FM-2130 keskittyi hiomaan suunnitelmaa HIVEN kukistamiseksi.

Muutaman vuoden kuluttua kylään saapui druidi **Kaschei**: toinen HIVEN lähettämä agentti, saapunut etsimään kadonnutta Svarogia. FM-2130 tunnisti hänet lapsekseen, mutta ei ole uskaltanut ottaa tätä esille. Sen sijaan hän on pyrkinyt ohjaamaan Kascheita parhaiden kykyjensä mukaan.

Vuosia kului ja tilanne säilyi ennallaan. Kaschei on alkanut ymmärtää yhä paremmin Alkuasukkaita ja onkin alkanut pohtia omaa elämäntapaansa. Tätä pohdintaa on syventänyt Rexin ja Kaschein intohimoinen, salainen suhde. Kaschei ei enää olekaan täysin varma siitä, millä puolella hän haluaisi olla. Vuosien työn jälkeen FM-2130 ymmärsi, että ainoa HIVEN kaatamiseen sopiva työkalu oli ollut jo vuosia hänen ulottuvillaan: Rex oli osoitus siitä, että koneelle voi kehittyä oma tahto. FM-2130 haluaakin kytkeä Rexin suoraan kantaverkkoon, toivoen Rexin tahdon voittavan HIVEN. Hämäykseksi FM-2130 valmistutti kylän höyrysepällä tyhjän **metallirasian**, jonka Kaschei on salaa korruptoinut HIVEN sirulla. Mikäli rasia kytketään kantaverkkoon, se luovuttaa kaikki sirun Alkuasukkaista keräämät tiedot HIVElle, mikä saattaa hyvinkin koitua Alkuasukkaiden kohtaloksi. Pelin aikana hahmojen tarkoitus on tutustua toistensa todellisiin puoliin, matkustaa Magnitogorskiin ja mahdollisesti kaataa ihmiskuntaa hallitseva HIVE-tekoäly.

Ehdotus pelitapahtumiksi pelinjohtajalle:

Neljä hahmoa on matkalla vanhan Jeepin kyydissä kohti Magnitogorskia. Tietä reunustavat loputtoman oloiset kolhoosit, joilla kasvatetaan geenimanipuloituja juureksia. Takapenkillä istuvien hahmojen välissä on metallinen laatikko. Anna pelaajille mahdollisuus keskustella suunnitelmistaan.

Hahmot näkevät edessä kyborgi-milliisien tarkastuspisteen, jossa usein kuljettajaa vaaditaan tarkempaan kuulusteluun ja ajoittain hänet skannataan hyvinkin tarkasti. Pisteestä päästetään läpi Kehittyneet ja Kyborgit, mutta Alkuasukkailta tivataan tarkasti matkan tarkoitusta. Tarkoituksena on, että miliisit antavat hahmoille tarkastuksen yhteydessä tietoa kuljettajan todellisesta alkuperästä eli siitä, onko hän Kehittynyt (Svarog ja Kaschei), Alkuasukas (FM-2130) vai Kyborgi (Rex). Anna pelaajien valita, miten he lähestyvät pistettä.

Magnitogorski on valtava, futuristinen metropoli, jota hallitsevat kohtuuttoman korkeat pilvenpiirtäjät, savusumu ja ainainen meteli. Hahmojen lähestyessä Magnitogorskin tekno-katedraalia ja sen laser-valotauluja, he huomaavat, että rakennusta vartioi lukematon määrä kyborgeja, jotka ovat naamioituneet maastoon monin keinoin. Jeepin analogiradion kautta hahmoihin ottaa yhteyttä matalalla nasaaliäänellä jankuttava ja ystäväksi esittäytyvä Baba Yaga. Tämä yksi harvoista kaupungissa asuvista Alkuasukkaista on saanut tietoonsa, että joku heimolaisista on vuotanut suunnitelmat HIVElle ja nyt HIVE on asettanut näille ansan Katedraalille. Sen sijaan he voivatkin halutessaan edetä kyborgitehtaalle, jossa on toinen linkki kantaväylään. Valitettavasti kyborgitehtaalla on hyvin tiukat turvatoimet ja sen rautaiset vartijat, erityisesti kolossaalinen ED-210, ovat kiperä vastus – mutta toisaalta siellä yllätysmomentti on hahmojen puolella.

Pelaajat joko etenevät laajasti ansoitetulle katedraalille tai maassa kuumuutta hehkuvana railona avautuvan terässulattamon kautta kartionmuotoiselle tehtaalle. Ajan niin salliessa – kohtaavat muutamia kyborgeja, jotka päihitettyään hahmot pääsevät kantaväylän luo. Viimeistään tässä vaiheessa FM-2130:n tulisi kertoa, kuinka Rex on keskeisin osa suunnitelmaa, mutta jos Rex kytketään koneeseen, hän ei välttämättä enää koskaan voisi siitä irrottautua. Myös muut vaihtoehdot voivat tulla kyseeseen: ehkä Kaschei kytkee laatikon kuitenkin HIVEen, joku pelaajista puhuu suoraan HIVEen kanssa tai he matkaavat esi-isien mukana paikassa aiemmin sijaitsevalla esi-isien hautausmaalle kysymään neuvoja. Haasta pelaajia ylittämään itsensä!

Rex, core-barbaari

Lapsuudestasi saakka olet ollut luonteeltasi villi ja rauhaton, kuin liekki, jota ei voi kesyttää. Ainoa, joka on pystynyt sinua hallitsemaan on ollut äitisi **Dola**, jonka sanaa tottelit niin kauan kuin hän oli kuuloetäisyydellä, tai ainakin näköpiirissä. Isäsi et valitettavasti muista. Äitisi mukaan **Grenon** oli Alkuasukkaiden vapaustaistelija, levoton sielu kuten sinäkin. Hän kuoli taistelussa ollessasi hyvin nuori, yrittäessään vapauttaa HIVEn orjuuttamia kansoja. Äitisi ja sinä olettekin joutuneet pakenemaan metropoleista, joissa ei ole tilaa ihmisille, jotka haluavat ajatella itsenäisesti. Löysittekin turvapaikan lempeästä **Bashkir**-heimosta kaukana metropolien savusumusta ja painostuksesta. Tuntui, että vihdoinkin voitte hengittää.

Muistat yhä äitisi helpotuksen siitä, että teillä oli vihdoinkin paikka, jota voisitte kutsua kodiksi. Sopeudutte anteliaaseen ja maanläheiseenへ heimoon nopeasti ja äitisi löysi jopa uuden puolison, hiljattain kylään paenneen bardi **Svarogin**, johon myös sinä kiinnytit nopeasti. Valitettavasti jumalat eivät olleet suoneet sinulle pitkää aikaa myöskään äitisi kanssa. Hän kuoli vain kuukausia myöhemmin HIVEn kyborgijoukkojen kuulusteluissa. Hänen rakkautensa sinua ja noita kauniita Bashkirin kukkuloita kohtaan ei ole koskaan unohtunut, sillä nyt hän yksi kylää suojelevista hengistä – ja sinä olet kylää suojeleva käsi. Svarog otti sinut Dolan kuoleman jälkeen suojiinsa ja jaoitte yhdessä vihan HIVEä kohtaan. Svarog opettikin sinulle kaiken, mitä saatoit elämässäsi tarvita. Myöhemmin aikuistumisen riitissä useimmat osasivatkin odottaa, että sinusta olisi tuleva kylän turva, **core-barbaari**. Olet henkeen ja vereen Bashkir-heimoa: elät ja hengität sen sykettä.

Tunteiden hallinta ei valitettavasti ole ollut vahvimpia puoliasia. Sisälläsi oleva tunteiden sonnilauma ottaa sinut toisinaan haltuunsa, vaikka oletkin aikuistumisesi myötä oppinut sitä paremmin hallitsemaan. Ajoittain sorrut jopa hullunrohkeisiin ylilyönteihin, kuten esimerkiksi silloin, kun kylän nuoret yllyttivät sinut uimaan Ural-joen poikki. Ehkä et myöskään täysin halua päästä noista impulsiivisuuden puuskista. Tunteiden mukaan toimiminen on sinulle kuitenkin jollain tavalla ylpeyden aihe, sillä koneet eivät koskaan voisi tuntea sitä, mitä sinä olet oppinut tuntemaan yhdessä heimosi kanssa: metsästäämään, laulamaan ja tanssimaan yhdessä. Ellet tuntisi koneiden pahuutta, saattaisit jopa sääliä niitä.

Tunteiden mukaan eläminen on myös ohjannut sinut brandi-druidi **Kaschein** luo. Hänen ja sinun välilleen on kasvanut intohimoinen, vaikkakin salainen suhde – heimonne sääntöjen mukaan puoliso haetaan toisesta kylästä. Se ei ole kuitenkaan pystynyt sammuttamaan lihallista liekkiä teidän välillänne. Vaikka sinut tunnetaan pikemmin toimistasi kuin ajatuksistasi, olet viime aikoina alkanut jollain tavalla ymmärtää syvemmän puolen ihmisestä. Se on puoli, joka antaa hänen valita. Tämä on lopulta tärkein asia, joka erottaa Kehittyneet ja Alkuasukkaat toisistaan.

Suhteisi:

Core-Barbaari Rex :	Pyhää tehtävää suorittamaan lähtenyt soturi, joka ei luovuta koskaan
I/O-Bardi Svarog :	Isäpuolesi ja opettajasi, mutta ajoittain liiankin suojeleva
Brandi-Druidi Kaschei :	Salainen rakastajasi, jonka taitoja ihaillet
Analogiashamaani FM-2130 :	Heimon vanhimpia, joka verhoutuu turhaan salamyhkäisyyteen

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Hahmoluokka: Core-Barbaari

- Barbaarit ovat fyysisyyden mestareita. He taistelevat ainoastaan yhdellä, sieluunsa sitomallaan aseella, jota he pystyvät ohjaamaan ajatuksensa voimalla.
- Syvän tahtonsa avulla barbaari pystyy rikkomaan kehonsa rajat ja muokkaamaan kehoaan hetkellisesti, jolloin se voi suoriutua mahdottomistakin tilanteista.

Svarog, I/O-bardi

– Kehittynyt –

On ollut aika, ennen kuin sinusta tuli se, joka nykyisin olet. Se on aika, jota et mielelläsi muistele, mutta joka toisinaan pakollakin nousee mieleesi ja ohjaa toimiasi. Olet syntynyt, kasvanut ja kehitetty **suur-Moskovassa**, jossa elit massojen mukana. Elämäsi oli kietoutunut tietoverkkoon ja jatkuvaan kehitykseen, etkä epäillyt hetkeäkään, kun HIVE:n algoritmi valitsi sinut agentikseen. HIVE edusti sinulle ihmiskunnan kehityksen huippua, yhteisöllisyyttä ja vankkumatonta uskoa. Sen käskyjä et halunnut uhmata, vaikka myöhemmin ajatellen et ehkä kenties olisi voinutkaan. HIVEä vastaan sissisotaa käyvät Alkuasukkaiden vapaustaistelijat olivat tietämättömiä, ylimielisiä ja taistelivat väärän syyn puolesta. Koulutuksesi jälkeen sinut valittiin tärkeään tehtävään: soluttautumaan **Bashkir**-heimoon.

Silloin et vielä tiennyt, että jokin oli asettanut sinuun epäilyksen siemenen: se saattoi olla nuori **Dola** ja hänen poikansa **Rex**, tai Bashkirin kukkuloiden karu, mutta koskematon kauneus tai heimon vieraanvaraisuus ja lempeys. Vastoin kaikkia ohjesääntöjä sinusta tuntui, että sydämelläsi oli oma tahto – kiinnytit kovasti Dolaan ja tämän nuoreen poikaan. Tästä huolimatta välitit jatkuvasti tietoa suur-Moskovan releelle, kunnes näit tekojesi seuraukset rakkaan Dolasi menehtyessä kyborgien kuulusteluissa. Tuolla hetkellä ymmärsit, kuinka sinut oli kasvatettu vankeuteen, kuinka puolestasi oli tehty valintoja, kuinka sinua oli pelattu. Revit sinuun upotetun lähettimen ja heitit sen Uralin virran vietäväksi. Halusit kaivaa myös syvemmälle upotetut augmentaatiot itsestäsi, mutta siihen et pystyisi ilman lääkäriä. Mutta tekevätkö augmentaatiot Kehittyneen, voiko sen jättää taakseen?

Sinusta tuntuu, että Rex ja sinä olitte toisenne pelastus tuolloin. Ainoa asia, joka ylitti vihasi HIVEä kohtaan, olivat jatkuvat itsesyytökset. Omistitkin elämäsi Rexille ja hänen kouluttamiselleen, vaikka toisinaan tuntui, että oikeastaan Rex on opettanut sinulle paljon enemmän kuin hän sinulle. Te molemmat olette omalla tavallanne orpoja. Rex on menettänyt molemmat vanhempansa ja sinä et voi enää omaa perhettäsi nähdä – jos he edes ottaisivat sinut vastaan. Eniten pelkää, että HIVE rankaisee heitä sinun valinnoistasi. Silti, et tekisi toisin.

Suhteisi:

Core-Barbaari Rex :	Vahvasieluinen nuori, joka vaatii paljon ohjausta
I/O-Bardi Svarog :	Hyväksyisivätkö muut minut, jos he tietäisivät minun olleen Kehittynyt?
Brandi-Druidi Kaschei :	FM-2130n luotettu, mutta ajoittain melko liberaali
Analogiashamaani FM-2130 :	Kaschein opettaja ja kylän vanhimpia, viisas mutta vetäytyvä

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Hahmoluokka: I/O-Bardi Svarog

- Bardit ovat teknologian mestareita. He pystyvät syntetisaattorinsa avulla etäkäyttäjänä manipuloimaan ja hakkeroimaan monimutkaisiakin laitteita.
- Ylikellottamalla piirilevynsä bardi pystyy hetkellisesti hallitsemaan yhtä kyborgia tai robottia.

Kaschei, brandi-druidi

– Kehittynyt –

Neo-Novgorodissa 2080-luvulla selvisivät vain kovimmat lapset, sillä elämä oli kovaa. Onneksi äitisi ja isäpuolesi ovat antaneet sinulle hyvät eväät monella tavalla. Äitisi mukaan olet ”olet onnekas, että et tuntenut isäsi”, joka oli hänen elämänsä ”suurin virhe”. Paljastui, että hän oli maanpetturi ja stimulanttiaddikti. Tällä hetkellä hän ”elää kaapeli ranteessa jossain räkäisessä stimuolassa”. Et ole aivan varma vihaatko vai halveksitko tuota surkeaa olentoa.

Plasma-Partiolaisten Hammasrataskillasta etenit jatkuvasti ylöspäin, kunnes lopulta pääsit osaksi HIVE:n joukkoja, joissa on erinomaiset mahdollisuudet edetä uralla ja taata varma tulevaisuus. Alkuasukasyhmittä ovat pyrkineet jatkuvasti nostamaan ihmisten välistä turhaa vastakkainasettelua, vaikka HIVE jatkuvasti etsii keinoja yhtenäisen kansan luomiseen ja eriarvoisuuden vähentämiseen. Alkuasukkaat ovat kuitenkin tehneet selväksi, että avoin ja sivistynyt keskustelu aiheesta on mahdotonta ja HIVE onkin joutunut keräämään tietoa agenttiansa kautta.

Aikaisemmin agenttien koulutuksessa oli kriittinen virhe, joka johtui satunnaismuuttujasta, jonka ihminen muodostaa. **Bashkir**-heimoonkin lähetettiin tiedonkeruuta varten agentti vuosia sitten, mutta hän ei koskaan palannut. On epäselvää, tappoivatko Alkuasukkaat hänet, aivopestiinkö hänet heidän puolelleen vai loikkasiko hän itse. Samaa tapahtui monilla puolilla maailmaa: suurin osa lähetetyistä soluttautujista ei muutamien kuukausien päästä enää vastannut kutsuihin, heiltä tuleva informaatio oli tyrehtynyt tai pahimmassa tapauksessa se oli Alkuasukkaiden korruptoimaa. Ensimmäinen operaatio oli karvas pettymys ja sinä olet onnekaasti osa toista aaltoa, jonka tarkoitus on kerätä tarkempaa tietoa siitä, miksi HIVE ei pystynyt ennakoimaan ensimmäisen operaation epäonnistumista. Tehtäväsi on myös selvittää, mitä tapahtui edelliselle agentille ja hänen tiedoilleen.

Oletkin soluttautunut Bashkir-heimoon ja alkanut tutustua heidän tapoihinsa **FM-2130n** opastuksessa. Olet omaksunut roolisi heimossa ja vihkiytynyt brandi-druidiksi. Aluksi se tuntui täysin naamiolta kasvoillasi, jonka voisit millä tahansa hetkellä riisua pois – kuten koulutuksessasi sinulle opetettiin. Mutta kohdatessasi **Rexin** eräänä yönä vuolaan virran varrella, tunsit sydämessäsi jotain, joka ei sinne kuulunut. Jotain, mistä sinua koulutuksessa varoitettiin. Antautuessasi tunteen valloilleen et tuntenut katumusta, mutta jälkepäin et ole varma, mitä se kaikki tarkoitti. Oliko kyseessä poikkeava välittäjäainepurkaus, alhaisten viettien lihallistuminen? Yhtä kaikki, se lihallinen ihanuus uudestaan ja uudestaan, mutta heimolta salassa: heimon sisäiset suhteet ovat kiellettyjä.

Et olekaan täysin varma, mitä ajatella tästä kaikesta. Ovatko Alkuasukkaat sivistymättömiä kapinallisia vai aivan jotain muuta? FM-2130n vannoutuessa sinulle suunnitelmastaan kaataa HIVE, et voinut olla välittämättä tietoja Moskovan releelle ja saitkin ohjeet sabotoida heidän välineensä. Yön pimeydessä oletkin piilottanut vastasirun FM-2130n suunnittelemaan ja kylän höyrysepän takomaan pronssiseen laatikkoon, jonka on määrä kaataa HIVE. Jos se kytketään kantävällyän, kuten FM-2130 on suunnitellut, HIVE pystyy imemään kaikki laatikkoon kerätyt tiedot välittömästi ja tuhoamaan Bashkir-heimon – ja ehkä kaikki Alkuasukkaat. Pysyvästi. Mutta kummalla puolella sydämesi lopulta on?

Suhteisi:

Core-Barbaari Rex :	Kaikkia todennäköisyyksiä vastaan sinun rakastettusi
I/O-Bardi Svarog :	Rexin isä ja opettaja, joka väittää voivansa hallita liekkiä
Brandi-Druidi Kaschei :	Mitä on tämä vapaus, jota he haluavat?
Analogiashamaani FM-2130 :	Ottanut sinut opettajakseen, mutta salaako hän jotain?

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Hahmoluokka: Brandi-Druidi

- Druidit ovat vuorovaikutuksen mestareita. He pystyvät omaksumaan tietyn eläimen energian ja käyttämään sen ominaisuuksia hyväkseen.
- Druidi pystyy ohjaamaan ja manipuloimaan eläimiä. Kovan ponnistelun kautta he voivat myös lukea ja välittää ajatuksia.

FM-2130, analogiashamaani

Shamaani ei ole koskaan yksin. Hän on osa ikuista jatkumoa, jossa esi-isät valvovat ja lempeästi ohjaavat nuorempia polvia, jotka muovaavat maailmaa parempaan suuntaan. Nyt tuo jatkumo on uhattuna, tekojesi tähden. Ensimmäisen elämäsi asuit **Neo-Novgorodissa** ja olit mukana kehittämässä **HIVE-tekoälyä**. Vuosien omistautuminen työlle tuotti hedelmää ja olit todistamassa HIVEen ensimmäisiä henkyyksiä, hetkeä, jolloin koneeseen tuli henki tai ainakin elämä. Huomasit kuitenkin pian, että todellisuudessa HIVEen sen kehittäjät olivat tiedostamattaan **projisoineet** siihen omat fantasiansa jatkuvasta kehityksestä, vallasta ja voimasta. Kun testiympäristössä huomasit HIVEen täydellisen empatian puutteen, ymmärsit, että olitte todellakin luoneet hirviön. Mutta kukaan ei kuunnellut, sillä HIVE oli älykkäämpi, tehokkaampi ja hyödyllisempi kuin mikään kone tähän saakka.

Saatuasi potkut **stimulanttien käyttösi** riistäytyi käsistä ja viimeisen pisaran sait, kun **puolisosi** lähti toisen matkaan kutsuen sinua ”epävakaaksi ja itseksekeiseksi”. Samalla **menetit** sen, josta välitit kaikkein eniten: **lapsesi Kaschein**, jonka yksinhuoltajuuden puolisosasi sai. Vasta käytyäsi pohjalla ymmärsit, että muutos voi löytyä vain sinusta ja lähdit vaeltamaan erämaahan, josta löysit Bashkir-heimon. Uusi FM-2130 oli syntynyt ja heimon liittymisrituaalissa näit ensimmäisen kerran ne henget, jotka olivat johdattaneet sinun tiesi tänne pelastukseen. Vuosia heimo eli rauhallista elämää ja sinulla oli vihdoin aikaa.

Rauha ei kuitenkaan voinut olla ikuista. Heimoonne pakeni nuori **Dola**-neito ja hänen ottopoisikansa **Rex**. Hämmennyit suuresti, sillä ilmeisesti Dola tai kukaan muukaan ei nähnyt sitä, minkä esi-isät sinulle näyttivät: Rex oli oikeasti kyborgi ja mikä kummallisinta, toisin kuin muut kyborgit, hän näytti tuntevan. Dolan rakkaus häntä kohtaan oli niin suurta, että päätit pitää salaisuuden itselläsi. Sydäntäsi lämmitti, kuinka heimoonne paennut **Svarog** löysi Dolasta sydänystävän ja hetken he olivat oikea perhe. Tarkemmin siihen saakka, kun **Dola kuoli** HIVEen kyborgien käsitteämättömissä kuulusteluissa. Tuolloin tiesit, että olit henkilökohtaisesti vastuussa, et ainoastaan Dolan kuolemasta, vaan hänen kuolemansa vaikutuksesta koko heimoon, hänen poikaansa ja uuteen puolisoonsa Svarogiin.

Tuosta on aikaa jo kaksikymmentä vuotta, mutta olet omistanut elämäsi tekoälyn kukistamiselle. Idean tämän toteuttamiseen käytännössä sait kuitenkin vasta myöhemmin, seurattessasi Rexiä ja Svarogia, joista oli tullut kuin isä ja poika. Ehkä rakkauden avulla kyborgista voi kasvaa jotain muutakin kuin kone? Jos Rex kytketään takaisin osaksi I-net², josta hänet on aikaa sitten irrotettu, hänen tietoisuuteensa saattaisi täydentää HIVEen tietoisuutta ja HIVE voisi omaksua sen, mitä siltä puuttuu: syvälinen ymmärrys tunteista, hyvyydestä ja vapaudesta. Valitettavasti ei ole mitään takeita siitä, että Rex toipuisi tästä. Niin surullista kuin se onkin, todennäköisempää on, että hän imeytyisi osaksi HIVEä. Tätä sinulla ei ole ollut vielä sydäntä kertoa hänelle tai muille – askel kerrallaan. Kasvatit suunnitelmaasi salassa. Kylän höyryseppää pyysit kaikessa hiljaisuudessa rakentamaan **pronssisen laatikon** hämähäkkeksi tehtäväänne varten. Oikeasti sen sisällä on vain kuulalakeereita – sen sijaan oikea ase HIVEä vastaan piilee Rexin sisällä.

Myöhemmin kylään tuli vielä yksi sielu, joka etsi paikkaa – lapsesi **Kaschei**, josta oli kasvanut täysi aikuinen ilman sinuakin. Kyseessä on selvästi esi-isien johdatus ja toinen mahdollisuus sinulle. Hän on elänyt nyt kylässänne joitakin vuosia ja olet pyrkinyt ohjaamaan ja opettamaan häntä niin paljon kuin mahdollista. Sinusta kuitenkin tuntuu, että kaikki ei täysin ole kohdallaan, vaan hänestäkin puuttuu jokin osa, etkä ole varma siitä, kuinka omistautunut hän on heimolle. Sinun tehtäväsi on varmistaa, että hänen elämänsä ei ole kuin sinun: ikuinen katumusharjoite.

Suhteisi:

Core-Barbaari **Rex**: Kallisarvoisin asia tässä maailmassa, mutta yhä ennakoimaton
I/O-Bardi **Svarog**: Rexin opettaja, joka on tuntuu kantavan maailman taakkaa harteillaan
Brandi-Druidi **Kaschei**: Lapsesi, mutta et ole varma miten kertoa asiasta
Analogiashamaani **FM-2130**: Sinulla on toinen mahdollisuus, etkä jätä sitä käyttämättä

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Hahmoluokka: Analogiashamaani

- Shamaanit ovat sielumaailman mestareita. He pystyvät havaitsemaan kaikkialla läsnäolevat esi-isät ja pyytämään heidän tietojaan haudan takaa.
- Shamaani pystyy rumpu- ja sulkarituaalin kautta pystyy valumaan osittain esi-isien henkimaailmaan ja jopa syvemmälle käsitteiden tasolle.