

Pispalan punainen ruuti 1942

Skenaario koostuu viidestä kohtauksesta, joissa seurataan Tampereella Pispalan työläiskaupunginosassa jatkosodan alkuvaiheessa toimivan kommunistisen vastarintaryhmän jäsenten vaiheita. Hahmot ovat työläisnuoria, jotka vastustavat Suomen ja Saksan sotaa heidän neuvostoliittolaisia työläistovereitaan vastaan. Valtiollisen poliisin verkko kuitenkin kiristyy nuorten ympärillä. Peli perustuu osittain Hannu Salaman romaaniin *Siinä näkijä missä tekijä*, sekä vastaavassa vastarintaryhmässä todellisuudessa mukana olleiden muistelmiin *Vastarintaryhmä ja Kun valtionpetos oli isänmaallinen teko*.

Pelityyli:

Pelissä keskitytään hahmojen välisiin sosiaalisiin tilanteisiin. Peli on niin sanotusti läpinäkyvä eli hahmojen salaisuudet ovat kaikkien pelaajien tiedossa.

Perinteistä pelinjohtajaa ei ole, vaan pelaajat valitsevat keskuudestaan yhden pelaajan pelin vetäjäksi, jolla on oman hahmonsa pelaamisen lisäksi muutama lisätehtävä. Hän valmistelee jaettavat liitteet ennen peliä, lukee kohtausten alkukuvaukset ja vastaa pelimekaniikkaan kuuluvista äänestyksistä.

Mekanismit:

Pelissä hahmoille kertyy kahdenlaisia pisteitä: sankari- ja selviytyjäpisteitä. Eniten sankariääniä kerännyt hahmo kuolee kohtausten 3 ja 4 välissä ja pelaa Valtiollisen poliisin (jatkossa ValPo) kuulustelijaa kohtauksessa 4. Edellä valittu kuulustelija **arpoo** selviytyjä-äänien uurnasta yhden hahmon nimen. Tämä hahmo on jäänyt kiinni ja ilmiantanut toverinsa.

Kohtaukset:

- 1) **Kuorma-autot** Tunnelma: jännittävä, seikkailu
Ensimmäinen sabotaasi: kuorma-autojen rikkominen Ratinassa.
- 2) **Jäähyväiset** Tunnelma: haikea
Pelataan sarjana kahdenkeskisiä tai ryhmäkohtauksia sivuhahmojen kanssa. Kukin hahmo jättää jäähyväiset läheiselleen.
- 3) **Pieleen mennyt keikka** Tunnelma: syyttelevä, apea, hätäntynyt
Ryhmä riitelee siitä, kenen vuoksi isku junaradalle epäonnistui ja onko joukossa vasikka. Eräs hahmoista saa huonoja uutisia kotoa.
- 4) **Kuulustelu** Tunnelma: uhmakkuus, epätoivo
Kiinnijääneitä vastarintaryhmäläisiä kuulustellaan kovin keinoin.
- 5) **Epilogi - Rauha**
Kukin kertoo, missä heidän hahmonsa on ja miltä hahmosta tuntuu, kun kuulee rauhan tulleen.

Hahmot:

Älykkö Kaarina/Kauko, 17v. Luonteenpiirteet: lukenut, sisukas, varovainen

Desantti Arvo/Aini Viljanen, 33v. Luonteenpiirteet: vanhempi, auktoriteetti, kireä

Ammustehtaan työläinen Eila/Erkki, 18v. Luonteenpiirteet: pelokas, kekseliäs, romantikko

Maanalaisen puolueen kaaderi Raimo/Raili, 20v. Luonteenpiirteet: karismaattinen, uhrautuva, kunnianhimoinen

Työläisurheilija Toivo/Tuulikki, 17v. Luonteenpiirteet: optimistinen, lojaali, kostonhimoinen

Kauppa-apulainen Jenny/Juhani, 19v. Luonteenpiirteet: tarkkaavainen, jääräpäinen, tunteellinen

Ohjeita pelin vetäjälle

Tehtävät ennen peliä (valmisteluun kuluvat 15 min):

1. Kerää tarvittavat välineet: sakset, kello, kyniä, äänestyslapput ja kaksi uurnaa. Sankari- ja selviytyjäpisteet annetaan äänestyslappuina, joita varten tarvitaan tyhjiä papereita (mahdollisesti kahta eri väriä). Uurnat voivat olla mitä tahansa astioita tai pusseja.
2. Esittely. Varmista, että kaikki pelaajat ovat lukeneet ensimmäisen sivun kuvauksen skenaariosta. Lukekaa tai tiivistäkää se tarvittaessa ääneen.
3. Lue nopeasti tehtäväsi eri kohtauksissa. Kiinnitä huomio erityisesti kohtaukseen numero 2: Jäähyväiset.
4. Hahmojako. Ota esiin *liite 1: pelaajahahmot* ja leikkaa hahmot erillisiksi lapuiksi. Neljällä (4) pelaajalla pois jäävät hahmot **työläisurheilija** ja **kauppa-apulainen**, viidellä (5) pelaajalla vain **kauppa-apulainen**. Jaa hahmot pelaajien kesken satunnaisesti. Lukekaa omat hahmonne ja esitelkää sen jälkeen hahmot toisillenne lyhyesti.
5. Hahmosuhteet. Ota esiin *liite 2: hahmokartat* ja valitse sopiva kartta pelaajamääränne mukaan. Ota sen jälkeen esiin *liite 3: sivuhahmot* ja leikkaa sivuhahmot erillisiksi lapuiksi. Aseta sivuhahmolaput pöydälle tekstipuoli alaspäin.

Täydentäkää karttaan ensin kaikkien pelaajahahmojen nimet oikeille kohdille. Kartassa näkyvät tyhjiillä viivoilla pelaajahahmojen tärkeimmät ihmissuhteet, joista osa on pelaajahahmoille yhteisiä. (Viivan alla lukee sulkeissa, minkä hahmon pelaaja tulee pelaamaan mitään sivuhahmoa kohtauksessa 2, mutta tästä ei tarvitse välittää vielä.)

Arpokaa jokaista tyhjää viivaa kohden lapuista yksi sivuhahmo ja lukekaa tämän kuvaus ääneen. Antakaa sivuhahmolle nimi ja kirjoittakaa se ja hahmon rooli viivalle. Säästäkää laput seuraavia kohtauksia varten.

Mikäli kahdella pelaajahahmolla on yhteinen sivuhahmo, se vaikuttaa myös näiden kahden pelaajahahmon väliseen suhteeseen: Esimerkiksi yhteinen **äiti** tai **pikkusisar** tekee pelaajahahmoista sisarusket. Yhteinen **pomo** tai **viisas vanhus** taas viittaa samaan henkilöön, mutta pelaajahahmot voivat tarvittaessa tuntea hänet eri yhteyksistä. Pelaajat voivat myös valita, etteivät hahmot tiedä toistensa suhteista samaan sivuhahmoon. Tämä ratkaisu voi toimia esimerkiksi silloin, jos sivuhahmo on **rakastettu**.

6. Kun sivuhahmot on nimetty kartalle, olette valmiita aloittamaan pelin.

Tehtävät pelin kuluessa:

1. Lue kohtausten alkukuvaukset tunnelman virittämiseksi. Jos tuntuu siltä etteivät muut pelaajat oikein osaa ottaa tilannetta haltuunsa, ryhdy aktiivisesti luomaan peliä.
2. Tarkkaile, että kaikki pelaajat saavat tarpeeksi tilaa kohtauksissa ja koeta vetää hiljaisempia pelaajia mukaan.
3. Koeta pitää huolta, etteivät kohtaukset veny liikaa. Tavoiteaika kohtauksille on 5-10 minuuttia. Kohtauksen 2 pikkukohtaukset kestävät kolme minuuttia ja niiden välillä on lyhyt tauko (alle 1min) siirtymisiä ja kohtauksen paikan sopimista varten.
4. Järjestä äänestykset kohtausten lopuksi. Huolehdi, etteivät sankari- ja selviytyjä-äännet mene sekaisin.
5. **Kohtauksen 3 lopuksi** laske sankariäännet. Voittaja kuolee työväenliikkeen sankarina. Sankarin miettiessä kohtaloaan **arvo** selviytyjä-äännten uurnasta yksi henkilö (ei sankari). Hän on jäänyt kiinni ja ilmiantanut muut.

Kohtaus 1: Kuorma-autot

Aika: helmikuun 26. päivä 1942 kello 23:45

Paikka: Ratinan kaupunginosa Tampereella

Vetäjän tehtävät

- 1) Lue alkukuvaus ja kohtauksen tavoite.
- 2) Julista kohtaus päättyneeksi, kun kaikki hahmot ovat kuvailleet tuntojaan kotimatalla räjähdyskän jälkeen.
- 3) Toimita äänestykset.

Alkukuvaus:

Sodanvastaisia lentolehtisiä olimme jakaneet heti sodan alusta lähtien ja muutenkin sodan vastaista mielialaa oli levitetty. Talven tullen meidät kuitenkin valtasi halu tehdä jotakin vaikuttavampaa. Niinpä ryhdyimme suunnittelemaan sabotaaseja. Löimme viisaat päämme yhteen ja saimme suunniteltua pommin; ajastimena toimisi itsestään palava saksalainen Juno-savuke, ja varsinaisen tuhon oli määrä tuottaa Eilan/Erkin ammustehtaalta varastama pieni määrä räjähdysainetta.

Samoihin aikoihin ryhmäämme otti yhteyttä Arvo/Aini Viljanen, joka tunnettiin Pispalassa aiemmin työväenlauluryhmän johtajana. Viljanen loikkasi talvisodassa Neuvostoliiton puolelle, ja on nyt palannut Tampereelle desanttina. Hän innostui suunnitelmastamme ja lähti mukaamme toteuttamaan sitä.

Sopiva kohde löytyi kun Toivo/Tuulikki huomasi työmatkallaan, että Ratinassa on armeijan kuorma-autoja torin laidassa ilman vahteja. Päätimme yksissä tuumin ottaa ne ensimmäiseksi kohteeksemme.

Öisellä torilla on hiljaista. Vain lumi narskuu jalkojemme alla, tähtikirkkaan yön kirpeä pakkaneen pistelee poskillamme. Pienen torin reunalla on rivissä neljä tuliterää amerikkalaisvalmisteista kuorma-autoa. Autoilla ei näytä olevan vartiointia, ja torille johtavat kadutkin ovat autioina. Pysähdymme aukion laidalle keskustelemaan: Ketkä jäävät vartioon ja ketkä menevät asentamaan ja sytyttämään pommin? Mikä on turvallisin tapa poistua paikalta?

Kohtauksen tavoite: Vastatkaa kohtauksen kuluessa seuraaviin kysymyksiin: Kuka tai ketkä sytyttävät pommin ja millainen räjähdys ja tuho siitä syntyy? (Sytyttäjiä pelanneilla kerrontavalta.) Ketkä jäävät vahtiin ja mitä kaikkea hahmot näkevät paetessaan paikalta? (Vahtivuorolaisia pelanneilla kerrontavalta.) Miten kukin hahmo suhtautuu tapahtuneeseen kotimatalla?

Äänestykset:

Aluksi äänestetään sankariäänin sitä hahmoa, jolla on suurin tarve näyttää kykynsä.

Sitten selviytyjä-äänin sitä hahmoa, joka yrittää eniten sovittautua hänelle annettuun muottiin.

Kohtaus 2: Jäähyväiset

Aika: Vapun jälkeinen viikko, 1942

Paikka: Eri puolilla Tamperetta ja Pispalaa

Vetäjän tehtävät

- 1) Kerro kohtauksen rakenne pelaajille.
- 2) Lue alkukuvaus ja kohtauksen tavoite.
- 3) Jaa pelaajat jäähyväiskohtauksiin ja kerro äänestyksen mekaniikka.
- 4) Vahdi ryhmien siirtojen aikataulua, muistuta jokaisen vuoron jälkeen äänestyksestä.

Kohtauksen rakenne:

Kohtauksessa pelaataan kolme kierrosta pikkukohtauksia, pareittain tai kolmikoissa pelaajamäärästä riippuen. Kukin pelaaja pääsee pelaamaan jäähyväisten jättämisen ainakin yhdelle omalle hahmolleen tärkeälle sivuhahmolle. Sivuhahmot on luotu ennen ensimmäistä kohtausta, ja *liitessä 2: suhdekartat* näkyvät viivan alla sulkeissa, minkä hahmon pelaaja pelaa ketäkin sivuhahmoa. Kierrosten järjestykset on esitetty alla olevissa taulukoissa. Jokainen pikkukohtaus kestää kolme minuuttia, ja pelaajat sopivat kohtauksen aluksi, missä kohtausta tapahtuu. Sivuhahmojen pelaajat voivat käyttää sivuhahmolappuja apunaan kohtauksessa. Kukin pikkukohtauksen lopuksi sivuhahmon pelaaja antaa pelaajahahmolle (tai pelaajahahmoille) joko sankari- tai selviytyjä-äänien pelaajahahmon käytöksen perusteella. Pelin vetäjä huolehtii pikkukohtausten ajastamisesta, äänten antamisesta ja pelaajien järjestämisestä oikeisiin kohtauksiin.

4 Pelaajaa: desantti, puoluekaaderi, ammustehtaan työläinen, älykkö

	kaksikko 1		kaksikko 2	
Kierros	Pelaajahahmo	sivuhahmon pelaaja	Pelaajahahmo	sivuhahmon pelaaja
1	Desantti	Älykkö	Ammustyöläinen	Puoluekaaderi
2	Älykkö	Desantti	Puoluekaaderi	Ammustyöläinen
3	Desantti	Puoluekaaderi	Ammustyöläinen	Älykkö

5 Pelaajaa: desantti, puoluekaaderi, ammustehtaan työläinen, älykkö, työläisurheilija

	kolmikko		kaksikko	
Kierros	Pelaajahahmot	sivuhahmon pelaaja	Pelaajahahmo	sivuhahmon pelaaja
1	Älykkö, Desantti	Ammustyöläinen	Työläisurheilija	Puoluekaaderi
2	Ammustyöläinen, Puoluekaaderi	Desantti	Älykkö	Työläisurheilija
3	Puoluekaaderi, Työläisurheilija	Älykkö	Desantti	Ammustyöläinen

6 Pelaajaa: desantti, puoluekaaderi, ammustehtaan työläinen, älykkö, työväenurheilija, kauppa-apulainen

	kolmikko 1		kolmikko 2	
Kierros	Pelaajahahmot	sivuhahmon pelaaja	Pelaajahahmot	sivuhahmon pelaaja
1	Älykkö, Desantti	Ammustyöläinen	Työläisurheilija, Kauppa-apulainen	Puoluekaaderi
2	Ammustyöläinen, Puoluekaaderi	Desantti	Älykkö, Työläisurheilija	Kauppa-apulainen
3	Desantti, Ammustyöläinen	Työläisurheilija	Kauppa-apulainen, Puoluekaaderi	Älykkö

Alkukuvaus:

Maaliskuun 24. päivä räjäytimme sähkömuuntajan Valkamassa, ja sen jälkeen Valtiollisen poliisin ja toiminta kirjityi. Yhdessä tuumin päätettiin, että vapun jälkeen painuttaisiin maan alle. Ja jottei homma näyttäisi liian epäilyttävältä kukin tekisi sen omia aikojaan kuitenkin siten, että toukokuun 10. päivä tavattaisiin Kuuselassa, joka oli ennen sotaa Sosiaalidemokraattisen nuorisoseuran kesäviikko paikka. Kukin jätti läheisilleen jäähyväiset omaan tapansa.

Kohtauksen tavoite: Vastatkaa pikkukohtausten kuluessa kysymykseen, miten pelaajahahmojen läheiset suhtautuvat heidän vastarintatoimintaansa.

Kohtaus 3: Pieleen mennyt keikka

Aika: Lokakuun 2. päivä 1942 kello 19:30

Paikka: Desantti Viljasen korsu Ylöjärven metsissä

Vetäjän tehtävät

- 1) Ota esiin *Liite 4: Kuvaukset* ja leikkaa se erillisiksi lapuiksi. Jaa pelaajille satunnaisesti laput, jotka kertovat 29.-30.9. välisen yön tapahtumista. Kerää kaikki pelissä olevat sivuhahmolaput ja anna ne pelaajalle, joka on saanut kuvauslapun **Satakunnankadun muuntaja**.
- 2) Lue alkukuvaus ja kohtauksen tavoite.
- 3) Julista kohtaus päättyneeksi, kun huonoista uutisista virinnyt keskustelu on laantumassa.
- 4) Toimita äänestykset ja laske sankariäänestyksen "voittaja".

Alkukuvaus:

Ensimmäisen onnistuneen sabotaasi-iskun jälkeen toiminta on jatkunut läpi kevään ja kesän propagandan jakamisella ja muutamilla pommi-iskuilla pääosin sähkönjakelumuuntajia vastaan. Syksyn tullen päätimme kuitenkin kokeilla isompaa operaatiota.

Parin päivän takainen suuroperaatio ei ollut sellainen menestys kuin olisimme toivoneet. Kolmesta junaradan katkaisemiseen tarkoitetusta pommista yksi jäi räjähtämättä ja muutkin aiheuttivat enimmilläänkin vain viivästyksen junaliikenteeseen. Kaupungin sähkönjakelun häiritsemiseksi suunnitelluista pommeista vain yksi kuudesta räjähti, eikä silläkään ollut toivottua vaikutusta, vaan mitä ilmeisimmin vahingot jäivät pintapuolisiksi.

Myrskylyhdyn valaisemassa korsussa haisee multa ja pihka. Porukkamme on ensimmäistä kertaa operaation jälkeen uskaltanut piiloistaan koolle ja istuu ahtaasti pienen korsun laverilla ja sinne kannetulla lyhyellä penkillä.

Kohtauksen tavoite: Vastatkaa kohtauksen kuluessa seuraaviin kysymyksiin: Ketä kukakin syyttää operaation epäonnistumisesta? Epäilläkö jotakuta ValPon soluttautujaksi? Kenen läheiselle on käynyt huonosti?

Äänestykset ja "voittajien" valinta:

Aluksi äänestetään sankariäänin sitä hahmoa, joka on vihaisin.

Sitten selviytyjä-äänin sitä hahmoa, joka syyttelee muita eniten.

Kun äänet on annettu, vetäjä laskee sankariäänit ja julistaa "voittajan", eli eniten ääniä keränneen hahmon. Tämä hahmo kuolee pelaajansa mielestä sopivalla tavalla. Sankarihahmon pelaaja miettii hetken sopivaa kuolemaa hahmolleen, jonka saa sitten kertoa muille. Tämä pelaaja pelaa ValPon kuulustelijaa kohtauksissa 4 ja 5.

Samaan aikaan vetäjä arpoo yhden hahmon selviytyjä-äänistä. Tämä pelaaja saa kertoa kuinka hahmo jäi kiinni ValPon haaviin. Hän toimii ilmiantajana kohtauksessa 4. Ilmiannon motiivin saa päättää pelaaja itse.

Kohtaus 4: Kuulustelu

Aika: 23:00 Marraskuun 13. päivä 1942

Paikka: ValPon tyrmä Tampereen kaupungintalon kellarissa

Vetäjän tehtävät

- 1) Lue alkukuvaus ja kohtauksen tavoite
- 2) Ojenna kohtauksen peliohje sankarihahmon pelaajalle, jotta hän voi hoitaa kuulustelijan roolin.
- 3) Päätä kohtaus kun etsivä Hartikainen lopettaa kuulustelun.

Alkukuvaus:

Kiinnihän me/te kaikki jouduimme/tte ennemmin tai myöhemmin. Parin viikon vankilassaolon jälkeen nälkä kurnii vatsassa ja luteiden puremat kutisevat joka puolella kehoa. Kunnon yöunia ei ole saanut meistä/teistä kukaan - siitä ovat vartijat, joko ovia kolistemalla tai suoraan pahoinpitelemällä, pitäneet huolen.

Tänä yönä meidät/teidät on raahattu kuulusteluhuoneeseen ja näemmekin/näettekin toisemme/nne enimmäistä kertaa sitten pidätysten. Yllätys on kuitenkin melkoinen, kun yksi ryhmästä (**selviytyjäksi arvottu hahmo**) istuukin toisella puolella pöytää ValPon etsivän vieressä. Oven suussa on kaksi virkapukuista poliisia patukoineen tekemässä hyvin selväksi, ettei mitään äkillistä kannata edes harkita.

Kohtauksen tavoitteet: Selvittää kohtauksen aikana, ilmiantajan motiivi sekä se, murtuvatko hahmot ennen kuin Etsivä Hartikaisen keinot loppuvat.

Peliohje kuulustelijalle

Pelaat Valtiollisen poliisin kuulustelijaa etsivä Hartikaista. Etsivä Hartikainen on kiivas ja isänmaallinen Klassillisen lyseon kasvatti. Pispalalaisnuorten vastarintaryhmä on käynyt Tampereen ValPon hermoille jo sodan alusta asti, ja näiden kuulustelu on Hartikaiselle erityinen herkkupala. Hartikaisella on käytössään kolme kuulustelukeinoa, joita hän kokeilee järjestyksessä: 1) Painosta yksittäistä ryhmäläistä kertomaan, mitä toiset ovat tehneet ja lupaa että he pääsevät itse vähemmällä. Viittaa vieressäsi istuvaan ilmiantajaan (selviytyjäksi arvottu hahmo) ja hänen hyviin tulevaisuuden näkymiinsä. 2) Uhkaa ValPon vahingoittavan ryhmäläisille tärkeitä sivuhahmoja. Käytä apunasi suhdekarttaa. 3) Pakota ilmiantajahahmo hakkaamaan ryhmäläiset yksi kerrallaan tunnustuksen toivossa. Kuulustelu päättyy, kun kaikilta on saatu tunnustus tai kun kaikki keinot on käytetty.

Kohtaus 5: Epilogi - Rauha

Aika: Syyskuun ensimmäinen viikko 1944

Paikka: Useita (mahdollisia esim. Hämeenlinnan lääninvankila, Sörnäisten vankila)

Vetäjän tehtävät:

- 1) Lue alkukuvaus ja kohtauksen tavoite.
- 2) Julista lopuksi peli päättyneeksi ja kiitä pelaajia pelistä.

Alkukuvaus:

Syksyllä 1944 rauha Suomen ja Neuvostoliiton kansojen välille sitten vihdoin koitti. Neuvostoliiton asettamiin rauhanehdotoihin kuului suhteiden katkaiseminen saksalaisiin fasisteihin. Hajaantuneen ryhmämme kannalta merkittävää oli myös se, että rauhanehdosten mukaan liittoutuneiden valtioiden hyväksi toimineet henkilöt tuli vapauttaa.

Kohtauksen tehtävä: Kertokaa kukin muutamalla lauseella, missä hahmonne on ja miltä hänestä tuntuu, kun kuulee Suomen ja Neuvostoliiton välille vihdoin solmitun rauhan.

Liite 1: Pelaajahahmot

Desantti Arvo/Aini Viljanen, 33v. Luonteenpiirteet: Vanhempi, auktoriteetti, kireä

Ennen sotia sinut tunnettiin Tampereella työväenliikkeen lauluryhmän johtajana. Kun talvisota syttyi, sinut pakotettiin rintamalle taistelemaan neuvostoliittolaisia tovereitasi vastaan. Loikkasit Neuvostoliiton puolelle, ja sinut koulutettiin Moskovassa vakoojaksi. Jatkosodan puhjettua sinut tiputettiin laskuvarjolla Suomen puolelle väärennetyt paperit mukana. Asetuit asumaan vanhalle kotiseudullesi Tampereelle, jonka työläiset yhä tuntevat sinut. Pidät Moskovaan yhteyttä radiolla ja olet sitä kautta saanut tehtäväksesi maanalaisen vastarintaryhmän perustamisen. Olet löytänyt tehtävään sopivan työläisnuorten joukon, joka on jo aiemmin levittänyt sodanaikaisessa Suomessa kiellettyä sodanvastaista materiaalia. Nyt aikeesi on saada nuoret pelaamaan astetta kovemmillä panoksilla.

Elämäsi on stressaavaa, sillä sinun on yhtäältä noudatettava Moskovan ohjeita ja toisaalta pysyttävä piilossa Valtiolliselta poliisilta, joka epäilemättä tuomitsisi sinut kuolemaan maanpetturuudesta, jos jäisit kiinni.

Maanalaisen puolueen kaaderi Raimo/Raili, 20v. Luonteenpiirteet: Karismaattinen, uhrautuva, kunnianhimoinen

Olet päätenyt perheesi kautta maan alla toimivan Suomen kommunistisen puolueen riveihin. Osallistut toisinaan tamperelaisten kommunistien salaisiin kokouksiin, ja sinulla on myös kielletyn puolueen jäsenkirja piilossa kotonasi. Kun vuonna 1941 istuitte nuorisoporukalla työväenyhdistyksen kesäsiirtolan tuvassa ja kuulitte radiosta Suomen ryhtyneen sotaan Neuvostoliittoa vastaan Saksan rinnalla, otit aloitteen käsiisi ja kokosit nuoret salaiseksi vastarintaryhmäksi. Levititte puolueen kirjoituskoneella laadittua sodanvastaista materiaalia ja haaveilitte isommistakin teoista aatteen hyväksi. Puolueen vanhimmat kuitenkin toppuuttelivat sinua ottamasta liian suuria riskejä. Nyt joukkoonne on liittynyt Neuvostoliitossa koulutettu desantti Arvo/Aini Viljanen. Hän on saanut Moskovasta toisenlaiset ohjeet.

Uskot palavasti kommunismiin, ja olet valmis myös kärsimään aatteen puolesta. Haaveilet urasta työväenliikkeen sankarina. Toiset tietävät, että sinulla on yhteyksiä puolueen jäseniin, mutta turvallisuussyistä et kerro kenellekään olevasi puolueen jäsen.

Työläisurheilija Toivo/Tuulikki, 17 v. Luonteenpiirteet: Optimistinen, lojaali, kostonhimoinen

Olet ikäluokkasi mestarivoimistelija urheiluseura Pispalan Tarmosta. Arkipäivisin käyt työssä tehtaalla. Äitisi perhe kärsi pahoin vuoden 1918 sisällissodassa, ja äitisi oli perheestä ainoa, joka selvisi Hennalan vankileiriltä kotiin. Myös isäsi pidätettiin useaan otteeseen epäiltynä kommunistisesta toiminnasta kun olit lapsi. Heiltä olet perinyt ankaran vihasi porvareita kohtaan. Kun vuonna 1941 istuitte nuorisoporukalla työväenyhdistyksen kesäsiirtolan tuvassa ja kuulitte radiosta Suomen ryhtyneen sotaan Neuvostoliittoa vastaan Saksan rinnalla, itkit raivosta ja pettymyksestä. Samaan hengenvetoon päätit kuitenkin liittyä Raimon/Railin johtamaan vastarintaryhmään ja kantaa kortesi kekoon sodan jouduttamiseksi oikeudenmukaiseen päätökseensä. Nyt vastarintaryhmän toiminta on kääntymässä yhä kiinnostavammaksi, kun Moskovassa koulutettu desantti Arvo/Aini Viljanen on liittynyt joukkoonne.

Odotat jo innolla sodan päättymistä Neuvostoliiton voittoon ja valoisaa tulevaisuutta kommunistisessa Suomessa. Haluat tehdä vanhempasi ylpeiksi ja kostaa heidän kokemansa vääryydet.

Älykkö Kaarina/Kauko, 17v. Luonteenpiirteet: Lukenut, sisukas, varovainen

Osoitit jo Pispalan kansakoulussa niin suurta lukupäätä, että päädyit muista ikätovereistasi poiketen jatkamaan opintaivaltaasi Klassilliseen lyseoon, jonka muut oppilaat ovat lähinnä porvariston lapsia. Yleissivistyksesi ja kirjaviisautesi on huomattavasti laajempaa kuin muilla ryhmän nuorilla. Koet olosi ulkopuoliseksi usein niin koulun porvarisnuorten kuin pispalan työläisnuortenkin parissa. Kun vuonna 1941 istuitte nuorisoporukalla työväenyhdistyksen kesäsiirtolan tuvassa ja kuulitte radiosta Suomen ryhtyneen sotaan Neuvostoliittoa vastaan Saksan rinnalla, sinä pelästyit pahemman kerran. Pelkäsit, että sota pakottaisi sinut valitsemaan lopullisesti kahden maailmasi väliä - joko porvarillisen opintien tai kotisi arvot ja työväenliikkeen. Päätit kuitenkin valita molemmat: jatkoit opintojasi ja liityit samalla Raimon/Railin perustamaan vastarintaliikkeeseen. Lukupäästäsi oli hyötyä kun kirjoititte ja jaoitte salassa kiellettyä sodanvastaista materiaalia. Nyt ryhmäänne on kuitenkin liittynyt Neuvostoliitossa koulutettu desantti Arvo/Aini Viljanen, joka odottaa teiltä suurempia tekoja. Tilanne hermostuttaa sinua.

Koulu aiheuttaa sinulle ylimääräistä huolta, sillä vastarintatoiminnan ohella sinun pitäisi myös opiskella. Haluat kuitenkin myös todistaa kuuluvasi työläisnuorten joukkoon.

Ammustehtaan työläinen Eila/Erkki, 18v. Luonteenpiirteet: Pelokas, kekseliäs, romantikko

Kun vuonna 1941 istuitte nuorisoporukalla työväenyhdistyksen kesäsiirtolan tuvassa ja kuulitte radiosta Suomen ryhtyneen sotaan Neuvostoliittoa vastaan Saksan rinnalla, sinä itkit. Sinusta oli sietämätön ajatus, että sinut tai perheesi voitaisiin pakottaa taistelemaan toisia työläisiä vastaan. Sinun oli kuitenkin pakko käydä henkesi pitimiksi päivätyössä Tampellan konepajalla, joka alkoi sodan vuoksi valmistaa käsikranaatteja. Voit pahoin rakentaessasi päivät pitkät ammuksia saksalaisten ja suomalaisten fasistien käsiin. Niinpä ryhdyit ilomielin salaisen vastarintaryhmän jäseneksi, kun sankarisi Raimo/Raili sinua pyysi. Aluksi kirjoititte ja jaoitte kiellettyä sodanvastaista materiaalia. Nyt mukaan on kuitenkin liittynyt Moskovassa koulutettu desantti Arvo/Aini Viljanen, joka odottaa ryhmältänne rohkeampaa toimintaa. Ihaillet häntä suunnattomasti, mutta samalla pelkäätkin kovasti kiinni jäämistä.

Olet näppärä ja kekseliäs. Ihaillet suuresti niitä, jotka tarttuvat rohkeasti toimeen aatteen puolesta, ja haluaisit itsekin olla urheampi kuin oletkaan.

Kauppa-apulainen Jenny/Juhani, 19v. Luonteenpiirteet: Tarkkaavainen, jääräpäinen, tunteellinen

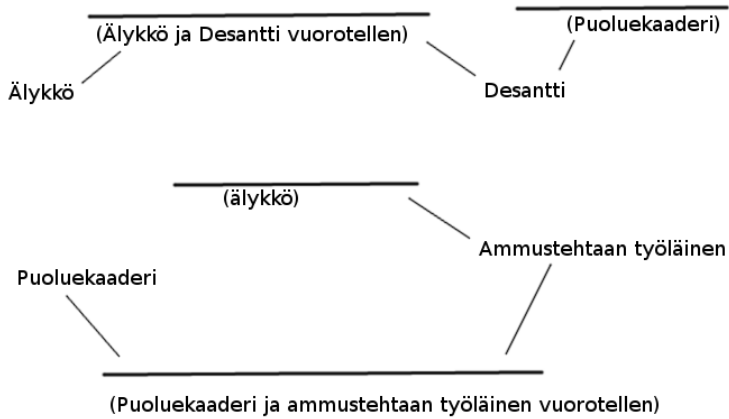
Olet työssä kauppa-apulaisena Osuusliike Voiman myymälässä, jossa sinut tunnetaan erityisesti tarkkuudestasi ja hyvästä laskupäästäsi. Sinä ja kotiväkesi olette ylpeitä työstäsi, josta ei ihan joka iikka selviäisikään. Kaupalla pysyt myös hyvin kärryillä Pispalan työläiskaupunginosan juoruista. Kun vuonna 1941 istuitte nuorisoporukalla työväenyhdistyksen kesäsiirtolan tuvassa ja kuulitte radiosta Suomen ryhtyneen sotaan Neuvostoliittoa vastaan Saksan rinnalla, sinä puhkesit surusta itkun. Tiesit sodan tarkoittavan pakkovärväyksiä ja vaikeuksia monille sekä kotikulmillasi että rajan takana Neuvostoliitossa. Liityit Raimon/Railin perustamaan vastarintaryhmään ja autoit kirjoittamaan ja jakamaan laitonta sodanvastaista materiaalia. Aivan hiljan ryhmään on liittynyt myös Neuvostoliitossa koulutettu desantti Arvo/Aini Viljanen, joka odottaa ryhmältä suurempia tekoja. Olet varma, että haluat olla mukana niitä toteuttamassa, mutta kuljet kuitenkin kieli keskellä suuta, jottet vain menettäisi hyvää työpaikkaasi kaupalla.

Olet luonteeltasi säntillinen ja päättäväinen. Toisinaan tunteet vievät kuitenkin voiton harkintakyvystäsi, etkä saa itseäsi hillittyä. Yrität kuitenkin parhaasi mukaan pitää pelkosi kurissa.

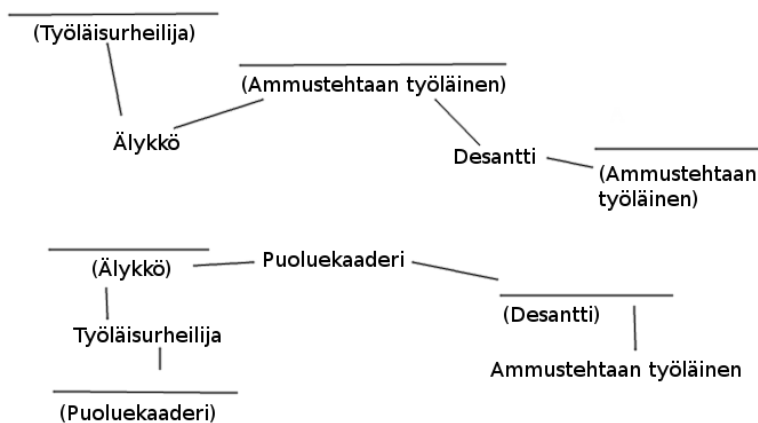
Liite 2: Suhdekartat

Tyhjät viivat tarkoittavat **sivuhahmoa**, viivan alla on suluisissa se hahmo, jonka pelaaja pelaa tätä sivuhahmoa kohtauksessa 2.

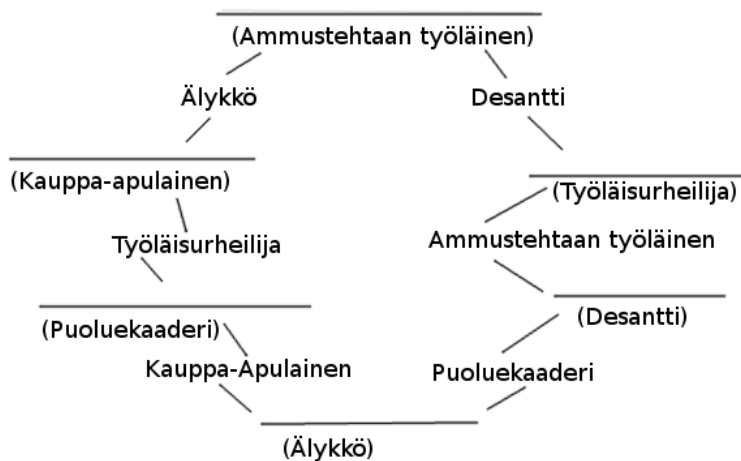
Neljä pelaajaa



Viisi pelaajaa



Kuusi pelaajaa



Liite 3: Sivuhahmot:

Pikkusisarus on vielä lapsi tarvitsee pelaajahahmon hoivaa ja huolenpitoa, sillä sota on vienyt aikuiset hänen ympäriltään rintamalle, maan alle tai valtiollisen poliisin turvasäilöön, tai on vähintäänkin vienyt heidän ajatuksensa päivänpolttaviin ongelmiin.

Viisas vanhus voi olla esimerkiksi isovanhempi tai hahmon aatteellinen luottohenkilö, kuten opettaja, valmentaja, puolueen vanhempi jäsen tai työtoveri. Hän koettaa neuvoa pelaajahahmoa olemaan ottamatta turhia riskejä ja ajattelemaan tämän perheen hyvinvointia.

Pomo voi olla esimerkiksi pelaajahahmon esimies työpaikalla, puolueen korkeammassa asemassa oleva jäsen, valmentaja tai opettaja. Hän muistuttaa pelaajahahmoa tämän arkisista velvollisuuksista ja työstä sekä uhkailee uran menettämällä, mikäli hahmo ei ota velvollisuuksiaan vakavasti.

Äidin perhe on kokenut vankileirien pahimmat kauhut sisällissodan aikaan. Hän on katkera ja vihainen porvareille ja ylpeä pelaajahahmon vastarintatyöstä. Hänen miehensä (ja pelaajahahmon isä) on tällä hetkellä asevelvollisuutta piilossa metsäkaartissa. Hän toivoo, että myös pelaajahahmo tekee sankarillisia tekoja työväenluokan puolesta.

Salainen rakastettu ei ole työväenluokasta, ja hän tai hänen perheensä osallistuu ylpeydellä Suomen sotaponnisteluihin esimerkiksi sotilaina, rintama- tai pikkulottina. Salainen rakastettu ei tiedä pelaajahahmon vastarintatoiminnasta ja on hämmentynyt ja vihainen aina, kun pelaajahahmo katoaa pidemmäksi aikaa eikä osaa kertoa katoamisensa syytä.

Rakastetun perhe on kokenut kovia työväenluokan taisteluissa ja hän rakastaa pelaajahahmoa sitä intohimoisemmin, mitä suurempiin vaaroihin pelaajahahmo aatteen puolesta antautuu.

Liite 4: Kuvaukset syyskuun 29.-30. yön tapahtumista

Poriin vievä junarata: Ratakartta sattui paikalle juuri, kun olit lähdössä pois paikalta. Ei vaikuttanut huomaavan pommia. Pommi vaurioitti veturia ja katkaisi raiteet.

Pohjoiseen vievä junarata: Kaikki sujui hyvin. Aamulla kuultu että tavarajuna oli 6 tuntia myöhässä.

Etelään vievä junarata: Pommin asettaminen kiskon alle onnistui mielestäsi hyvin, mutta jokin ei kuitenkaan toiminut, koska pamausta ei kuulunut.

Lempääläntien muuntaja: Juuri kun olit asettamassa pommia paikoilleen, säikähdit ohi ajaneen auton valokeilaa. Pommi jäi muuntajan viereen etkä palannut siirtämään sitä parempaan paikkaan.

Satakunnankadun muuntaja: Paikkaa olikin alettu vartioida, joten päätit käväistä kotipuolella tapaamassa tuttuja. Kuultu, että ValPo on hakenut kaksi ryhmäläisten tuttavaa kuulusteluihin, eikä heitä ole vielä päästetty vapaaksi. (Pelaaja nostaa sivuhahmolapuista satunnaisesti kaksi korttia. Näitä vastaavat hahmot hahmokartalla ovat siis pidätettyinä.)

Lielahden muuntaja: Kaikki meni kuin olit suunnitellut, mutta pamausta ei kuulunutkaan.