

KOHINA

PELINJOHTAJAN OPAS
NUORTEN TYÖELÄMÄTAITOJA JA -VALMIUKSIA
EDISTÄVÄÄN PÖYTÄROOLIPELIIN

OTAVIA

XAMK

Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Heikki Koponen

Heikki Koponen

KOHINA

**pelinjohtajan opas nuorten työelämätaitoja ja
-valmiuksia edistävään pöytäroolipeliin**



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

OTAVIA



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

КОПИНА

КОПИНА

КОПИНА

КОПИНА

КОПИНА

Kirjoittajakuvaus:

Heikki Koponen (FM, opettaja, pedagoginen asiantuntija, Otavia) on tutkinut, luonut ja toteuttanut työsäään erilaisia malleja pelipedagogisiin ratkaisuihin ja käyttänyt niissä etenkin roolipelillisiä elementtejä. Verkko-opetuksen käytänteiden kehitystyö ja verkko-oppimateriaalien tekeminen on ollut osa hänen työnkuvaansa. Hän on ollut myös toteuttamassa roolipeleihin liittyviä tapahtumia (Alfacon, X-Con) Otavan Opistolla. Digillä duuniin! hankkeessa Heikki on toiminut pelipedagogisena asiantuntijana ja pelien kehittäjänä.

Julkaisun kuvitus & taitto: Roope Sillanpää Art

1 MIKÄ TÄMÄ ROOLIPELIJULKAISU ON?

Digillä duuniin! – Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa -hanke toteutettiin aikavälillä 1.6.2017–31.5.2020. Hanke kehitti työllisyyttä tukevia palveluja ja menetelmiä sekä nuorten työelämätaitoja ja -valmiuksia Etelä-Savon syrjäseuduilla digitaalisuutta, pelillisyyttä, yrittäjyyskasvatusta sekä sosiaaliseen vahvistamiseen pohjautuvia ryhmätoimintoja hyödyntäen. Hankkeen kohderyhmänä olivat alle 30-vuotiaat, eteläsavolaiset, syrjäseuduilla asuvat nuoret sekä erityisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret sekä nuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset. Hanketta hallinnoi nuorisovaltuuston tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia (Xamk) ja osatoteuttajana hankkeessa toimi Otavia (ent. Otavan Opisto). Yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen liittyvistä toimenpiteistä vastasi Xamkin Pienyrityskeskus. Etelä-Savon alueellinen hanke toteutettiin Euroopan sosiaalirahaston kansainvälisen yhteistyön puitteissa. Hanketta rahoittivat Etelä-Savon ELY-keskus Euroopan sosiaalirahastosta ja hankkeen toteuttajat.

Kohina-roolipeli on Digillä Duuniin! -hankkeessa tehty pelikokonaisuus, joka on suunniteltu työelämätaitojen ja -valmiuksien pelillistämiseen. Lisäksi ryhmätyötaitojen kehittämisen näkökulma on vahvasti läsnä pelin eri tapahtumissa. Hankkeen aikana saaduista Kohinan kokemuksista on kirjoitettu hankkeen loppujulkaisussa.


Lappalainen S. 2019 (toim.). Oppimisen paikka – kokeiluja nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen ja menetelmien kehittämiseen Etelä-Savossa. Xamk kehittää 96. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 26–33. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-214-6> [viitattu 20.1.2020].

Tämä julkaisu sisältää pelikokonaisuuden. Käsikirjoitus on tehty mahdollisimman selkeäksi niille, jotka eivät ole aikaisemmin olleet vetämässä roolipeliä pelinjohtajana tai osallistuneet roolipeliin pelaajina. Pelistä voidaan irrottaa yksittäisiäkin kokonaisuuksia, ja se mahdollistaa myös omien pelikenaarioiden rakentamisen. Pelin säännöt on tehty hyvin yksinkertaisiksi, jolloin ne ovat helposti omaksuttavissa niin pelinjohtajalle kuin pelaajillekin.

Vaikka Kohina-roolipelissä on selkeitä työelämätaitoihin liittyviä kokonaisuuksia, voidaan peli pelata perinteisenä, viihdyttävänä roolipeliseikkailunakin.

Pelin juoni suunniteltiin vaihtoehtoiseen historiakehitykseen, joka oli kohdannut maailmaa. Vuonna 1980 tapahtunut suuri auringosta purkautunut säteilymyrsky tuhosi kaiken silloisen sähköteknisen laitteiston.





Se aiheutti maailmanlaajuiset yhteiskuntamuutokset, jotka välittyivät vahvasti myös Suomeen. Koko yhteiskunta on muuttunut, tekniikka on kehittynyt eri suuntiin ja valtaa pitävä taho on yritys, joka hallitsee energiamarkkinoita. Tähän maailmaan rakennettiin roolipeliskenaarioita. Niissä pelaajat temmataan mukaan juoneen, jonka lonkerot avautuvat pala palalta. Mitä on tapahtunut? Kuka on omituisten yhteydenottojen taustalla? Mikä on heidän missionsa? Pelin juonta kehitettäessä koettiin tärkeäksi osaksi pelin voimaannuttava vaikutus.

Testipeluutuksessa tätä peliä on pelattu myös sellaisena versiona, jossa peliin on otettu mukaan myös irrallisia, toiminnallisia osia. Pelitapaamiset eivät olleet siis pelkästään roolipelaamista, vaan pelin juoneen liitettiin myös esimerkiksi pakohuonepelin läpikäyminen, elokuvateatterissa käynti, tutustuminen virtuaalipelilaitteistoon ja vierailu tiedekeskus Heurekan näyttelyyn. Peli mahdollistaa siten laajemmankin kokonaisuuden kehittämisen. Tämä julkaisu käsittelee ainoastaan pöytäroolipelimäistä tapaa peluuttaa Kohina-peliä ja on siten toteutettavissa joustavasti ilman erillisistä toiminnoista tulevia lisäkustannuksia. Peliin voidaan ottaa myös satunnaisia vierailijahahmoja, ja testipeluutuksissa on ollut mukana mm. opiskelijaharjoittelijoita ja nuorisotyön ammattilaisia.

Pelissä olevien juonien ja etenkin taisteluiden vuoksi peliä voidaan suositella vain yli 15-vuotiaille.

Työelämätaitojen kehittäminen pelissä

Jokaisen skenaarion loppupurkuosuudessa on työelämätaitoihin liittyviä keskustelunavauksia. Samalla niiden avulla käydään läpi skenaarion tapahtumia. Keskustelussa nostetaan esiin niin pelin maailman eri työpaikkavaihtoehtoja kuin myös todellisen työelämätilanteen pohdintaa. Erillinen kohta työpaikkahakemuksen tekemiseen löytyy skenaariosta 3: Virtuaalihalli ja uniensieppaus. Siinä haetaan työpaikkaa pelin maailmasta. Käytettävät työpaikkahakemukset löytyvät julkaisun liitteistä.

Luovuus on yksi tärkeistä tulevaisuuden työelämässä korostuvista taidoista. Peli on kokonaisuudessaan sitä korostava, mutta tietyt kohtaukset on tehty juuri tätä tarkoitusta varten.

SISÄLLYSLUETTELO

1 Mikä tämä roolipelijulkaisu on?	3
2 Mitä pöytäroolipelaaminen on?	6
2.1 Pelinjohtaja	6
2.2 Pelaajajahamo	6
3 Miten aloitan Kohina-roolipelin?	7
3.1 Nopat ja noppatuuri	7
3.2 Kohinan pelaaminen verkkopelinä	8
3.3 Hahmon luominen	8
3.4 Taistelumeکانismit	11
4 Kohina-peli alkaa tästä	12
4.1 Skenaario 1: Kohina alkaa	16
4.2 Skenaario 2: Salonsaari	26
4.3 Skenaario 3: Virtuaalihalli ja uniensieppaus	30
4.4 Skenaario 4: Maatilalla	36
4.5 Skenaario 5: Febris-Helsinki	40
5 Lopuksi	45

LIITTEET [46](#)

- A. [Lumikkosymboli](#)
- B. [Hahmolomake](#)
- C. [Kadonnut lapsi flyeri](#)
- D. [Työnhakuilmoitukset](#)
- E. [Surrealistiset kortit](#)
- F. [Kartat](#)





2 MITÄ PÖYTÄROOLIPELAAMINEN ON?

Roolipeli tapahtuu pelinjohtajan valitsemissa pelimaailmassa, ja pelaajat voivat vaikuttaa siinä oleviin tapahtumiin. Sitä voi verrata kirjan juoneen, johon pelaajat heittäytyvät päättämään tulevista tapahtumista. Pelin tapahtumia määritetään yleensä heittämällä noppia eri tilanteissa, joihin pelaaja joutuu pelin aikana. Pelinjohtaja määrittelee, miten pelaaja onnistuu, ja vie tilannetta eteenpäin. Toimiva koko peliin on ryhmä, jossa on kahdesta kahdeksaan (2–8) pelaajaa ja pelinjohtaja. Suuremmissa pelaajaryhmissä alkaa tulla hieman ongelmaa pelin sujuvuuden osalta.

2.1 PELINJOHTAJA

Pöytäroolipelin toteuttamiseen tarvitaan pelinjohtaja, jonka tehtäviin kuuluvat pelimaailman määrittäminen, käytettävien sääntöjen valitseminen, pelijuonen kehittäminen ja ohjeiden antaminen pelaajille. Hän tulkitsee pelin tapahtumia, ja sääntöjen puitteissa hän palkitsee pelaajia onnistumisista. Näin hänen kauttaan tapahtuvat myös mahdolliset hahmojen kehittymiset. Koska peliä pelataan ryhmässä, on pelinjohtajan rooli tärkeä myös ryhmädynamiikan näkökulmasta.

Pelinjohtajalla on tärkeä rooli myös kuvailla tapahtumia ja elävöittää niitä kerronnan ja oheismateriaalin (kuten kuvien) avulla. Roolipeli käydään siis pelinjohtajan ja pelaajien vuoropuheluna. Pelinjohtaja valaisee tapahtumien lähtötilanteen, ja pelaajat reagoivat ja toimivat ehdotustensa kautta. Sen jälkeen pelinjohtaja reagoi vuorostaan siihen, mitä pelaajien hahmot ovat tehneet. Pelin juonessa on mukana erillisiä sivuhahmoja, joita pelinjohtaja itse pelaa.

Koska pelaajat voivat tehdä vapaasti valintoja pelitilanteissa, ovat tapahtumat aina yllätyksellisiä, ja pelinjohtajan on sopeuduttava niihin.

Pelikertojen alussa on hyvä määrittää aikaraja tulevalle pelikerralle. Peleihin kuuluu olennaisesti myös alussa tapahtuva yleisten kuulumisten vaihtaminen, ja sillekin on hyvä varata aikaa. Pelikertojen lopussa tehtävät loppupurkuosuudet ovat tärkeitä, ja niihin tässä julkaisussa on suuntaa-antavia ohjeita.

2.2 PELAAJAHAHMO

Pelin sääntöjen puitteissa pelaajat luovat pelihahmon, jonka kautta peli koetaan. Hahmo kehittyy pelin aikana omien vahvuuksiensa kautta, ja pelaaja voi tehdä pelin maailmassa mitä haluaa pelihahmon ominaisuuksien mukaisesti. Itse tapahtumissa on säännöillä ja arpaonnella suuri merkitys. Pelin edetessä hahmo saa mahdollisuuden oppia uusia taitoja ja kehittää vanhoja. Näistä elementeistä kehittyy roolipelaamisen merkittävin mahdollisuus: pöytäroolipelit antavat tilaisuuden olla vähän aikaa jotain muuta kuin henkilö normaalisti on.

Roolipeleissä pelaajat tekevät itselleen hahmon erilliselle **hahmolomakkeelle**. Aloituksessa pelaajalle tulee eteen ratkaiseva hetki: pelaaja heittää noppia ja sijoittaa saadut luvut haluamansa ominaisuuden arvoksi. Se määrittelee osaltaan, millainen oma hahmo on. Onko hahmo esimerkiksi fyysisesti vahva, mutta sen tekniset ominaisuudet ovat huonommat? Tämä on todella tärkeä hetki pelaajan kannalta. Millainen hahmo on? Miksi hän on tällainen? Millaisen hahmon pelaaja haluaa luoda ja miksi? Hahmonluonnin merkitys pelissä on siten erittäin tärkeää. Pelaajalla on hahmoa luodessaan mahdollisuus peilata itseään ja omia ominaisuuksiaan. Hahmon ominaisuuksien kehittyminen pelin edetessä on yleensä olennainen osa roolipelaamista. Tällöin pelinjohtaja palkitsee pelaajan toimintaa, ja pelissä määritellyillä säännöillä ominaisuudet voivat kehittyä.



3 MITEN ALOITAN KOHINA-ROOLIPELIN?

Pelinjohtaja: Lue tämä käsikirjoitus tarkkaan. Luo itsellesi kuva kokonaisuudesta ja päätä, missä laajuudessa haluat pelin toteuttaa. Vaikka pelin säännöt ovat yksinkertaiset, selvitä ne itsellesi tarkkaan (mm. taistelumekaniikka). Käsikirjoituksessa on mukana myös esimerkkejä taisteluiden peluuttamisesta, mikä helpottaa tilanteiden läpivientä.

Eri skenaarioiden kesto vaihtelee pelaajien määrästä ja heidän toimistaan riippuen. Nyrkkisääntönä voidaan määrittää yhden skenaarion kestoksi 2–4 tuntia.

Jokaisessa skenaariossa on mukana karttoja. Kartat ovat avuksi pelinjohtajalle, ja niiden avulla tilanteen kehittymistä piirretään pelaajille. Ota siis sopivan kokoinen paperi, kynä ja kumi esille ja piirrä kohtauksen edetessä uudet huoneet, esineiden sijainnit ja niin edelleen. Jos olet mielestäsi huono piirtämään, älä huolestu: yksinkertainenkin kartta toimii. Pelaajat kyllä luovat loput mielikuvituksessaan. Kartta siis avaa pelaajille pelitilannetta ja pelaajien sijoittumista eri tilanteissa.

Kohinan käsikirjoituksessa on useita kohtauksia, joissa roolipelimäinen osuus hyppää hieman sivuraiteille. Tällaisia ovat esimerkiksi erilaiset luovat ongelmanratkaisutilanteet (puzzlet, videot, jaettavat kortit, chat-huoneet). Pelissä painotetaan ryhmätoiminnan osuutta, ja se on yksi syy näiden ongelmanratkaisutilanteiden käyttöönottoon. Testipeluutuksien kokemusten mukaan aloittelevat roolipelaajat ovat pitäneet näistä. Pelinjohtaja voi tietenkin itse päättää, kuinka paljon hän ottaa mukaan upotuksia puhtaaseen roolipelaamiseen, siis mukaansatempaavuutta rikkovaa toimintaa.

Pelin loppupurku eli *debriefing* on oleellinen osa kokonaisuutta. Siinä käydään keskustelemalla läpi pelin tapahtumat, huomioidaan pelissä tehdyt ratkaisut ja irrottaudutaan pelin maailmasta ja hahmosta. Palautteiden kerääminen ja katsaus tuleviin peliosuuksiin on myös tärkeää.

3.1 NOPAT JA NOPPATUURI

Pelissä käytetään noppia, joista käsikirjoituksessa käytetään lyhennystä D6 ja D20



D6 on noppa, jossa on kuusi tahoja (siis peleissä yleisimmin käytettävä noppa).

D20 on noppa, jossa on 20 tahoja. Tätä noppaa käytetään eniten, kun heitetään siitä, miten pelitilanne onnistuu. Pelaaja haluaa esimerkiksi tutkia jotain esinettä, jolloin D20-nopalla heitetään havaintoheitto. Esimerkiksi teknisyyttä vaativassa heitossa hahmon ominaisuudet vaikuttavat onnistumiseen.

Pöytäroolipelin perussääntönä pidetään *kriittistä epäonnistumista*, mikäli pelaaja heittää ykkösen yrittäessään jotain. Silloin suoritus ei missään nimessä onnistu! Hänen suoritusyrityksensä on kerta kaikkiaan niin keho, että hän epäonnistuu. Hän ei esimerkiksi pääse avonaisesta ovesta sisään vaan lyö päänsä ovenkarmiin.

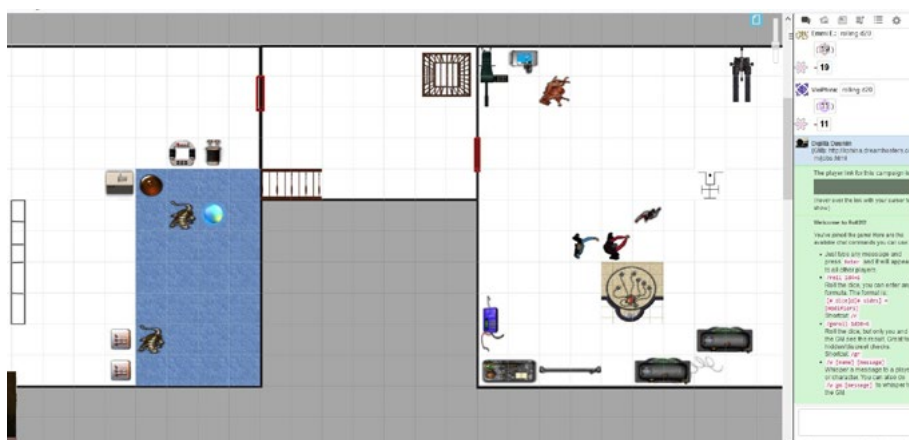
Täydellinen onnistuminen saadaan pelaajan heitettyä *kaksikymmentä*. Tätä vastaan pelinjohtajan on vai-

kea pyristellä, ja hän joutuu ratkaisemaan, miten pelaaja palkitaan onnistumisesta.

Peleissä käytettäviä noppia voi ostaa esimerkiksi lautapelikaupoista.

3.2 KOHINAN PELAAMINEN VERKKOPELINÄ

Kohinan koko kampanjasta on tehty testipeluutuksia, joissa peli pelataan verkossa käyttäen [Roll20-verkkopelialustaa](#). Sovellus on tehty nimenomaan verkkoroolipelaamiseen, eli peliin voidaan osallistua mistä vain tietokoneen kautta. Se mahdollistaa kuvan, äänen, karttojen rakentamisen, pelihahmojen sijoittamisen ja liikuttelun sekä erilaisten efektien käytön. Roolipelaamiseen tarvittavat hahmolomakkeet, nopat ja niiden heitot voidaan myös toteuttaa sovelluksessa. Julkaisussa olevat kartat voidaan siirtää suoraan Roll20-alustaan. Sovelluksen ”hide areas” -ominaisuuden avulla pelinjohtaja voi päättää, mitä alueita kartasta pelaajat näkevät.



Roll20 on ilmainen ohjelma käyttäjille. Sen kuukausiveloituksellinen versio lisää ohjelmaan ominaisuuksia, kuten tiedostojen tallennetilan lisäyksen ja peliefektien käytön. Verkkoroolipelin toteuttaminen vaatii pelinjohtajalta ennakkovalmisteluita karttojen ja pelihahmojen lisäyksen osalta. Ohjelmassa on hyvät ohjeet, ja lisävinkkejä ohjelman käyttöön löytyy runsaasti YouTubesta. Itse pelin luonne on hieinan erilainen verkon kautta. Pelaajat pääsevät omien hahmojensa liikuttelun avulla määräämään omasta sijoittumisestaan kartan tapahtumissa. Linkkien jakaminen esimerkiksi työelämätaitoihin liittyvissä tehtävissä tai pelissä käytettäviin muihin lisämateriaaleihin on helppoa, koska pelaajat ovat valmiiksi jo tietokoneilla.

3.3 HAHMON LUOMINEN

Pelaajille jaetaan liitteistä löytyvä [hahmolomake](#) (Liite B). Hahmon luomiseen kannattaa varata hyvin aikaa, ja monia asioita esimerkiksi hahmon taustoista voidaan määrittellä myöhemmilläkin peluutuskerroilla.

Pelaajan on päätettävä itse hahmolomakkeen kohtien vastauksista:

- Nimi: (tämän keksiminen saattaa viedä yllättävän paljon aikaa)
- Syntymäaika: Kaikkien pelaajien on oltava yli 17-vuotiaita. Pelin juonen kannalta on suositeltavaa, että hahmot ovat 17–25-vuotiaiden väliltä).
- Pituus/paino:

Perusominaisuuksien määrittäminen

Tämä on todella tärkeä hetki pelaajan kannalta. Millainen hahmo on? Miksi hän on tällainen? Millaisen hahmon pelaaja haluaa luoda ja miksi? On tärkeää antaa pelaajalle aikaa miettiä tilannetta, sillä samalla hän varmasti peilaa itseään luomaansa hahmoon.

Pelaajat heittävät **neljää kuusisivuista noppaa** (D6), ja noppaluvut jaetaan vapaavalintaisesti hahmolomakkeen **Perusominaisuuksien arvoiksi**. Kukin pelaaja saa itse päättää, miten nämä ominaisuudet ja kaantuvat.

Miten ominaisuudet mielletään ja mitä ne tarkoittavat?

Fyysisyys: mitä suurempi arvo on, sitä vahvempi ja ketterämpi pelaaja on. Se otetaan huomioon esimerkiksi taisteluissa tai puhdasta voimaa vaativissa tilanteissa.

Älykkyys: mitä suurempi arvo on, sitä paremmin pelaaja onnistuu älykkyyttä vaativissa tehtävissä. Määrittelyssä pelinjohtajalla on suuri merkitys: pohdi eri tilanteissa, vaikuttaako ominaisuus pelaajan suoriutumiseen.

Teknisyys: mitä suurempi arvo on, sitä paremmin pelaaja pystyy suoriutumaan teknisyystaitoja vaativissa tilanteissa. Näitä ovat esimerkiksi eri laitteiden, aseiden ja kulkuneuvojen käyttö.

Karisma: mitä suurempi arvo on, sitä vaikuttavampi pelaaja on sosiaalisissa tilanteissa. Nämä voivat olla esimerkiksi suostuttelu- tai väittelytilanteet niin toisten pelaajien kuin vaikkapa pelissä vastaan tulevien henkilöiden suhteen. Karisma voi olla pelinjohtajalle hieman vaikea mieltää; arvioi tilannetta tapauskohtaisesti.

Terveys: neljän heitetyn ominaisuuden (fyysisyys, älykkyys, teknisyys, karisma) yhteissumma. Terveys määrittelee pelaajan fyysistä tilaa. Terveysarvo alenee esimerkiksi taisteluissa saaduista vaurioista. Jos arvo laskee lopulta yhteen, on pelaaja menettänyt tajuntansa ja on pelinjohtajan määrittelemän ajan pois tilanteista.

Voiko pelihahmo kuolla? (terveys = 0). Kohinassa lähdetään siitä, että peli on voimaannuttava, ja hahmojen kuolema sotisi tätä ajatusta vastaan. Pelinjohtaja voi aina määritellä tilanteen, jonka avulla pelaaja lopulta selviää. Terveysarvoa on muistettava nostaa, mikäli pelaajat lepäävät. Se on usein mielekästä esimerkiksi silloin, kun siirrytään skenaariosta toiseen.

Tärkeää: taistelutilanteissa otetaan huomioon **vahvin** ominaisuus, joka tulisi auttamaan suorituksessa. Sen voi mieltää esimerkiksi näin: pelaaja taistelee biomekaanista eläintä vastaan.

- Suuri teknisyysarvo vaikuttaa siihen, että hän pystyy käyttämään käytössä olevaa asetta paremmin.
- Suuri karisma-arvo vaikuttaa siihen, että hän pystyy olemaan vakuuttava taistelussa.

Kokemuspisteet: pelaaja(t) tekee pelissä hyvän suorituksen. Hän havaitsee olennaisen asian, ratkaisee jonkin ongelman, taistelee hyvin... Näistä suorituksista pelinjohtaja antaa itsemäärittelemänsä kokemuspisteet, jotka pelaaja merkitsee itselleen. Kokemuspisteet ovat tärkeä osa roolipelaamista, ja ne palkitsevat pelaajaa hyvistä suorituksista. Pelinjohtajan on muistettava antaa niitä olennaisissa kohtauksissa tai ainakin määriteltävä ne jälkikäteen kunkin pelikerran loputtua. Kokemuspisteitä määritetään viiden pisteen sarjoissa (sarjoja on hahmolomakkeessa neljä = enintään 20 kokemuspistettä). **Kun pelaaja saa viiden pisteen sarjan täyteen on vuorossa yhden perusominaisuuden tason nosto.** Pelaaja voi siis päättää esimerkiksi, että hänen fyysisyytensä nousee yhdellä pykälällä.

Esimerkki perusominaisuuksien valinnasta: Pelaaja heittää noppaluvut 3, 2, 1 ja 6. Hän määrittelee hahmonsa fyysisyydeksi 6, karismaksi 1, teknisyudeksi 2 ja älykkyudeksi 3. Tällainen hahmo on siis fyysisesti erittäin vahva, mutta toisaalta häneltä puuttuu taitoja teknisyudesta ja etenkin karismasta. Kun pelaajalle kertyy kokemuspisteitä, hän voi valita, mitä perusominaisuuttaan hän haluaa nostaa. Enimmäisarvo on kuusi, ja sitä ei voi ylittää.

Määritellyt hahmon ominaisuudet

Hahmolomakkeeseen määritellään myös pelaajan erityisominaisuuksia (vahvuuksia/heikkouksia/taitoja). Tämäkin tuo lisää syvyyttä pelihahmoon. Ominaisuuksien määrittely tehdään kahdella eri tavalla:

1. Pelaaja voi **valita itse ominaisuuden tai taidon**, joka hahmolla on. Se voi olla taito, joka on tullut pelihahmon taustasta (työelämä) tai harrastuksista. Tämä ominaisuus ei välttämättä tule mieleen heti pelihahmoa tehdessä, ja sen voi lisätä myös myöhemmillä pelikerroilla. Esimerkki: hahmo on harrastanut jongleerausta, ja siksi hänellä on hyvä käden ja silmän koordinaatio. Se otetaan huomioon, jos pelaaja yrittää esimerkiksi heittää jotain esinettä kohteeseen – ominaisuus lisää heiton onnistumisen mahdollisuutta! (pelinjohtaja määrittelee)

2. Hahmon luomisessa on suositeltavaa käyttää myös yhtä **arvottavaa ominaisuutta**. Se tuo mielenkiintoisen lisän hahmoon. Pelin aikana ominaisuus voi tuottaa myös uusia tilanteita, ja niin pelaajat kuin pelinjohtajakin voivat ottaa arvottavan ominaisuuden huomioon.

Tähän osuuteen hahmonluomisesta on otettu mallia YDIN-roolipelisäännöstöstä (Antti Leppä ja Leevi Heinonen). Teos on saatavissa [verkosta](#).

Arpominen tapahtuu heittämällä kuusisivuista noppaa (D6), josta saadulla luvulla määritellään onko kyseessä:

Nopan luku 1–2: himo tai pakkomielle

Nopan luku 3–4: viha

Nopan luku 5–6: pelko

Seuraavaksi heitetään satunnaisluku (D100)

Satunnaisluku 1–100 on helpointa tehdä esimerkiksi puhelimen avulla: syötä Google-hakuun ”random number generator”. Avautuvaan Googlen sovellukseen määritellään: vähintään 1 ja enintään 100. Satunnaisluvun 100 voi määrittää myös kahdella kymmensivuisen nopan heitolla. Ensin määräytyy kymmenluku ja toisella heitolla yksikköluku.

Saatu luku määrittelee ominaisuuden, joka valitaan tästä listasta:

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Syöminen | 26. Kynsien pureskelu | 51. Lentäminen | 76. Kärpäset |
| 2. Juominen | 27. Raapiminen | 52. Klaustrofobia | 77. Tarinat, sadut |
| 3. Karvat | 28. Makea ruoka | 53. Korkean paikan kammo | 78. Valkosipuli |
| 4. Peseytyminen | 29. Syljeskely | 54. Olento | 79. Sillat |
| 5. Haaveilu | 30. Röyhtäily | 55. Linnut | 80. Mausteet |
| 6. Tavara | 31. Looginen ajattelu | 56. Kalat | 81. Taisteleminen |
| 7. Esiintyminen | 32. Itsensä kehittäminen | 57. Sosiaaliset rituaalit | 82. Kiipeäminen |
| 8. Johtajuus | 33. Lomakkeiden täyttäminen | 58. Veri | 83. Ratsastus |
| 9. Laulu | 34. Rykiminen | 59. Biomanipuloidut eläimet | 84. Piileskely |
| 10. Soitto | 35. Valehtelu | 60. Vitsit ja huumori | 85. Hiipiminen |
| 11. Pimeys | 36. Onnellisuuden tavoitteleminen | 61. Myrkkyy | 86. Porkkanat |
| 12. Suunnitelmallisuus | 37. Mekaaniset olennot | 62. Vaate | 87. Hapan maito |
| 13. Pyromania | 38. Urakehitys | 63. Nenänkaivuu | 88. Home |
| 14. Väkivalta | 39. Pistävät olennot | 64. Byrokratia | 89. Taudit |
| 15. Koskettelu | 40. Niljakkaat olennot | 65. Tuhlaaminen | 90. Hämähäkit |
| 16. Ruoan valmistus | 41. Hellyys | 66. Härski puhe | 91. Salamat |
| 17. Juoma | 42. Jää | 67. Jalkahiki | 92. Uhkapelit |
| 18. Kleptomania | 43. Eläimet | 68. Pahanhajuinen hengitys | 93. Matkustaminen |
| 19. Rikkaus | 44. Tiedonjano | 69. Tanssiminen | 94. Vanhuus |
| 20. Kirjat ja kirjallisuus | 45. Auktoriteetit | 70. Kasvit | 95. Moottoriajoneuvot |
| 21. Säästäminen | 46. Ukkonen | 71. Kivet | 96. Alkoholi |
| 22. Tuhlaaminen | 47. Kalastaminen | 72. Laivat | 97. Historia |
| 23. Pelihimo | 48. Vesi | 73. Pelaaminen | 98. Kepposet |
| 24. Jalometallit | 49. Tuli | 74. Kerjäläiset | 99. Itsenäinen työskentely |
| 25. Piirtäminen | 50. Uiminen | 75. Nukkuminen | 100. Opiskelu |

Esimerkkejä arvottavasta ominaisuudesta:

Pelaaja heittää nopalla luvun 4 ja arpoo luvun 41. Hän kokee siis vihaa hellyyttä kohtaan.

Pelaaja heittää nopalla luvun 1 ja arpoo luvun 86. Hän kokee siis himoa tai pakkomiellettä porkkanoita kohtaan.

Tärkeää: Miten arvottava ominaisuus otetaan pelissä huomioon? Ominaisuus ja sen käyttö on pitkälti pelaajan itse määriteltävä. Kokematon, aloitteleva pelaaja saattaa ottaa sitä harvemmin huomioon, mutta kokeneempi pelaaja saattaa käyttää arvottavaa ominaisuutta pelitilanteissa enemmän. Siihen ei tarvitse takertua, sillä arvottava ominaisuus on vain pieni lisämauste hahmonluonnissa.

Millainen tausta pelihahmolla on?

Tämä on tärkeä osa hahmon luomisessa ja hahmoon syventymisessä. Taustoitusta voidaan tehdä pelinjohtajan kyselemänä. Pelaajille voidaan jakaa erilliset paperit, joihin he voivat pohtia näitä kysymyksiä, tai ne voidaan käydä läpi yksi kerrallaan pohtimalla. Mikäli peluutuskertoja on useita, voidaan taustatiedot määritellä myös myöhemminkin. Määritellyt taustatietoja voidaan kirjata ylös myös pelaajan hahmolemakkeeseen.

Esimerkkikysymyksiä:

- Missä sinä asut?
- Millainen perhe sinulla on?
- Mitkä ovat vanhempiesi ammatit?
- Mitä harrastat?
- Mikä on suosikkiruokasi, entä suosikkijuomasi?
- Miten koulusi on mennyt?
- Onko sinulla ollut erikoisia tilanteita elämässäsi?
- Mikä on unelma-ammattisi?
- Millä yhteiskunnan tasolla haluaisit elää pelin maailmassa?
- Kuinka monta ystävää tai kaveria sinulla on?

3.4 TAISTELUMEKANISMIT

Pelissä tulee tilanteita, joissa pelaajat joutuvat taistelemaan jotain toista hahmoa vastaan. Taisteluissa otetaan huomioon seuraavat seikat:

- Noppatuloksella määrätyt onnistumiset ja epäonnistumiset
- Pelaajan ja vastustajan ominaisuudet
- Pelaajan tekemät ehdotukset taistelussa.

Pelaajilla on omat vuoronsa taistelussa, ja vuorot käydään yksitellen. Jokaisen pelaajan toiminta vaikuttaa kuitenkin kokonaisuuteen, ja siksi se on vahvasti ryhmätoimintaa. Pelaajat voivat myös suunnitella ja käyttää yhteistyötä taistelun onnistumiseksi.

Pelinjohtajalla on suuri merkitys taistelutapahtumien kuvailemisessa. Kuvaile taistelua parhaasi mukaan omin sanoin!

Esimerkkitaistelu

Pelaaja hyökkää kohti vastustajaa. Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät kummatkin D20-noppaa. Isompi luku määrittelee onnistujan. Mikäli siis pelinjohtaja heittää vastustajalle suuremman luvun, hän tai se onnistuu väistämään pelaajan hyökkäyksen.

Mikäli jokin asia auttaa pelaajaa hyökkäyksessä, se otetaan huomioon heitossa. Tällöin pelaaja on määritellyt jonkin ehdotuksen, joka vaikuttaa taistelutilanteeseen.

Esimerkki: Pelaaja pääsee selvästi yllättämään vastustajan: lisätään heiton lukuun +3 tai +5 (tämän päät-

tää pelinjohtaja ennen heittoa). Vastustajaa voidaan myös hämätä jotenkin tai etulyöntiasemaa voidaan saada jollakin muulla tavalla taistelun alkaessa. Pelaajien tekemät valinnat auttavat siis heitä hyökkäyksessä.

Vaurioiden määrittelyminen

Mikäli pelaaja on onnistunut hyökkäyksessä, määritellään vastustajalle aiheutettu vaurio. Se arvioidaan käytetyn aseiden mukaan. Esimerkiksi paljaalla kädellä tehty lyönti aiheuttaa osuman, josta tehdään **D6-nopalla heitto vaurion määrittämiseksi**. Saatu luku vähennetään vastustajalta. Pelinjohtaja kirjaa vauriot ylös omiin muistiinpanoihinsa, ja vastustajan fyysisyysarvon laskiessa nolnaan on taistelu voitettu.

Vastustajan tekemät hyökkäykset ja mahdollisilla osumilla pelaajalle aiheutetut vauriot määritetään samalla kaavalla, ja pelaaja merkitsee muuttuneen terveystarvon hahmolomakkeeseen.

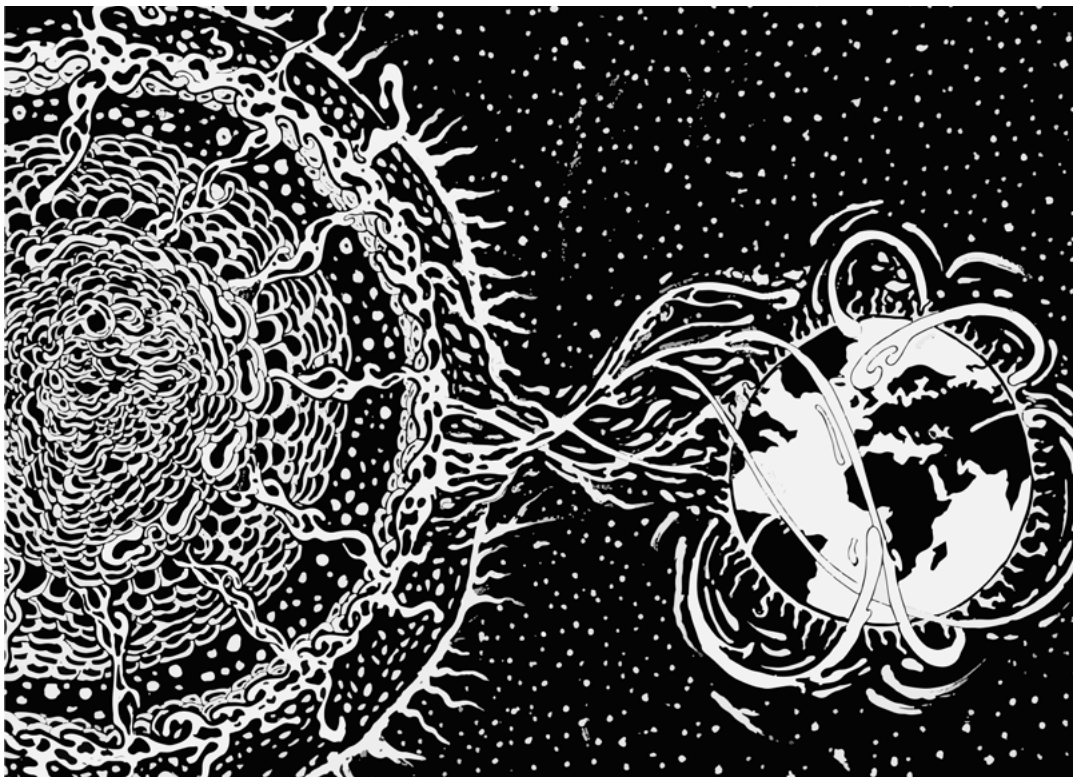
4 KOHINA-PELI ALKAA TÄSTÄ

Jos olet pelaaja: LOPETA LUKEMINEN TÄHÄN! Pelin pelaamisen mielekkyyden kannalta ei ole tarvitettavaa tietää etukäteen pelin tapahtumia.

Pelimaailman tausta

Pelinjohtajalle:

Kohina-pelin maailman ja historian kuvauksen kertominen on tärkeää pelin alussa, jotta pelaajat saavat mielikuvan siitä, millaisessa maailmassa hahmot elävät. Lue tai kerro pelaajille alla oleva pelimaailman kuvaus. Voit muokata tekstiä tarpeen mukaan haluamallasi tavalla.



Aurinkomme on aktiivinen jatkuvasti. Niin sanotut roihupurkaukset ovat varsin tavanomaisia tapahtumia, joissa Auringon pinnalta ryöpyy avaruuteen suurienergiisiä hiukkasia ja sähkömagneettista säteilyä. Auringon aktiivisuusvaiheesta riippuen näitä purkauksia voi syntyä päivässä useitakin. Kun hiukkasryöppy osuu maapallon magneettikenttään, se synnyttää kauniita revontulia mutta aiheuttaa myös häiriöitä esimerkiksi satelliittipaikannukseen ja radioliikenteeseen.

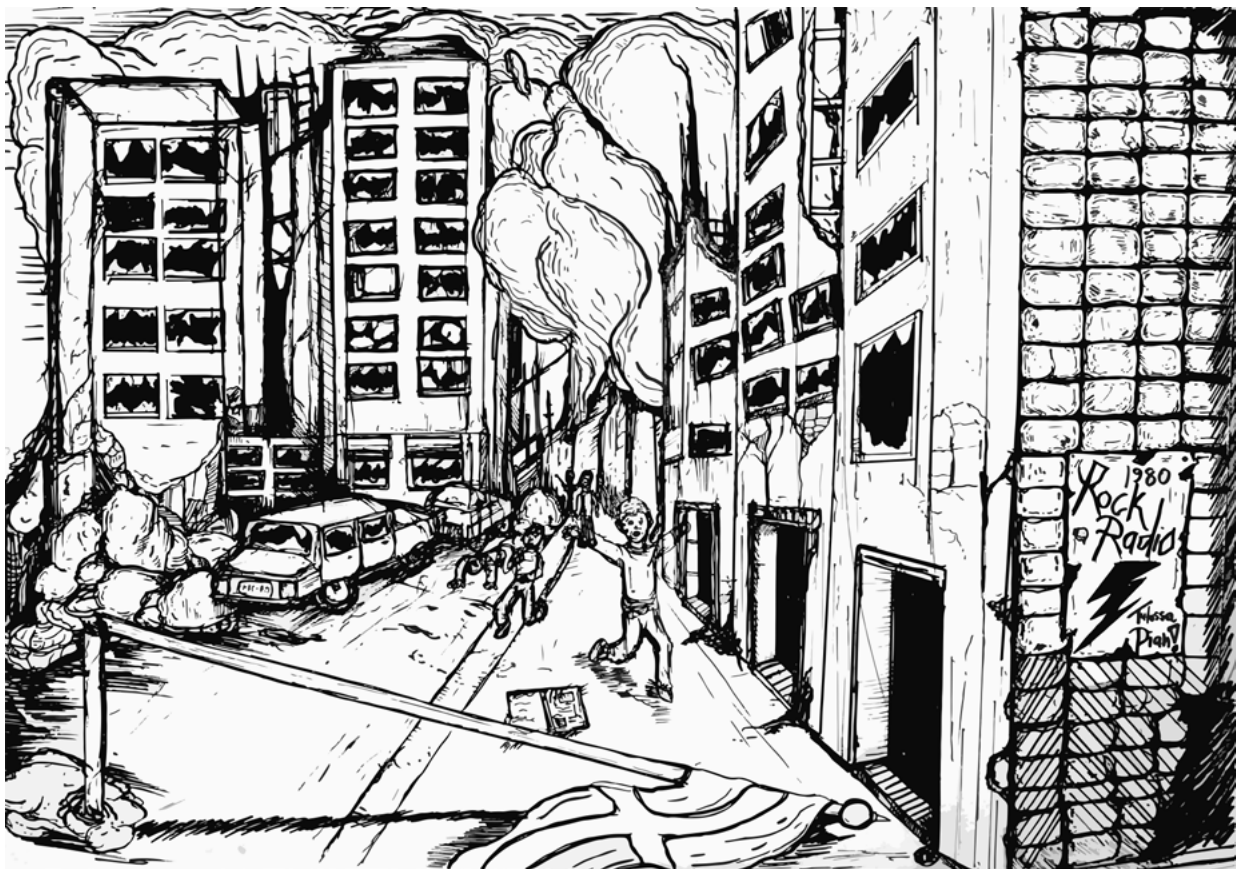
Ajoittain syntyy kuitenkin niin voimakkaita purkauksia, että Maahan osuessaan ne voivat pimentää kaikki satelliitit, tuhota sähköverkot ja käytännössä lamauttaa koko teknologiasta riippuvaisen nykymaailman.

Tunnettu tämän mittakaavan myräkkä tapahtui vuonna 1859, kauan ennen satelliitteja ja internetiä. Lennätinyhteydet katkesivat ympäri maailmaa, laitteita kärkehti ja langat kipinöivät. Revontulia katseltiin Karibiialla asti. Tapahtuma nimettiin Carringtonin myrskyksi englantilaisen tähtitieteilijä **Richard Carringtonin** mukaan.


Tammikuussa 1980 tapahtui massiivinen auringonpurkaus, jota kutsutaan Carrington 2:ksi. Se oli itse asiassa purkausten sarja, joka kesti muutamia viikkoja. Tapahtumaketju alkoi aivan yllättäen. Auringosta purkautunut hiukkasmurky törmäsi ensin Amerikan mantereeseen valaistusvyöhykkeelle Yhdysvaltojen länsirannikon keskipäivän aikoihin. Kaikki kohdalle sattuneet satelliitit mykistyivät. Myös kauttaaltaan maanpinnalla alkoi valtavan tuhon sarja. Lennossa olleiden lentokoneiden elektroniset laitteistot tuhoutuivat. Tuhannet ilmassa olleet lentokoneet alkoivat syöksyä kohti maanpintaa ja tuhoa. Sähkölinjojen ympärille alkoi muodostua sinisiä, kipinöiviä ja salamoivia pilviä. Lopulta ne räjähtivät, ja asuntojen sisälle sattuessaan ne aiheuttivat tulipaloja. Sähköiset laitteistot tuhoutuivat joko hiljalleen kärkehtäen tai jopa suurempina räjähdyksinä. Amerikka lamaantui hetkessä.

Auringosta saapunut myrsky jatkui, ja se oli kuin maata kohti puhaltava liekinheitin. Maapallon pyöriesä tuhoalue siirtyi kohti länttä, ja Tyynenmeren ylitettyään oli Aasian mantereeseen vuoro kokea auringonpurkauksen voima. Maapallo jatkoi pyörimistään, ja 24 tunnin jälkeen koko maapallo oli pimentynyt.

Tammikuu 1980, Suomi, ei sähköjä. Pakkasta -15 astetta. Mitä tapahtuu?



Jatkumo oli seuraava: Hämmennys, lamaannus, hätäntyminen, paniikki, sekasorto, väkivalta ja vahvimman oikeus. Tunnettu yhteiskunta romahti. Suuret kansainvaellukset käynnistyivät, ja yhteydenpito eri



alueiden välillä oli sekasortoisten huhujen varassa. Tästä sekasorrosta alkoi uusien yhteiskuntien jälleenrakentaminen. Se on hyvin erilainen kuin todellisuudessa.

Suomi nykyisin – millaisessa maailmassa pelataan?

Yhteiskunnan rakenne on vahvasti polarisoitunut, ja se voidaan jakaa karkeasti neljään eri tasoon.

1. Febris – ylin taso

Kaupunkeja hallitsee energiayhtiö, joka tunnetaan nimellä Febris. Sen toiminta kattaa koko yhteiskunnan. Febris tuo kaupunkeihin vaurautta, kehittää teknologiaa ja lisää koulutusmahdollisuuksia, ja se nähdään yleensä oleellisena osana Suomen kehitystä. Febris toimii hajautetusti myös ympäri Eurooppaa. Yhtiö vaikuttaa Suomessa seitsemässä kaupungissa, ja merkittävin kehitys on keskittynyt niihin. Kaupungit ovat Helsinki, Turku, Mikkeli, Oulu, Tampere, Kajaani ja Vaasa. Nämä kaupungit ovat kasvaneet nopeasti Febrin ympärille. (Pelinjohtaja voi ottaa mukaan valitsemansa kaupungin, mikäli on oleellista esimerkiksi sijoittaa peli peluutuspaikkakunnalle).

Febrinella on energiantuotantolaitoksia ja teknologiakehityskomplekseja jokaisessa kaupungissa. Febrin johtoon kuuluvilla on eniten varallisuutta, ja he asuvat vartioituilla alueilla.

Febris mahdollistaa hyvän toimeentulon, eikä yhtiötä nähdä yleisesti minään pahana riistäjänä. Päinvastoin yhtiö nähdään mahdollisuutena kouluttautua, matkustaa, päästä mielenkiintoisiin ammatteihin ja saada hyvä elintaso ja vaikutusvaltaa. Yhtiö vaikuttaa kuitenkin yhteiskunnan taustalla osallistuen esimerkiksi vahvasti kaupunkien toimintaan, kehitykseen ja hallintoonkin.



2. Febrinelle työskentelevät henkilöt

Febrinella on runsaasti työntekijöitä. Heitä tarvitaan mm. tutkijoina, energiantuotantolaitoksilla, tietoverkkojen ylläpitäjinä, kouluttajina, virtuaalisaleissa, kauppoissa ja vartijoina. Työntekijät haetaan toimiin Febrin hallinnoiman työnhakupalvelun kautta. Jokaiseen ammattiin yhtiö tarjoaa perehdytyksen tai vaativimpiin tehtäviin tarvittavan koulutuksen. Niissä erikoistutaan yhtiön tarvitsemiin ammatteihin, ja opiskelijat saavat myös laajan yleissivistävän koulutuksen. Oppilasvalinta tehdään tilaisuuksissa, joita kutsutaan Valitsemiskokeeksi. Se suoritetaan, kun henkilö on täyttänyt 17 vuotta. Valitut pääsevät Febrin koulutuslaitokseen Helsinkiin tai Tampereelle.

Febris koetaan yleisesti luotettavampana työnantajana kuin muut yritykset ja toimijat. Kaupungin asukkaat ovat riippuvaisia Febrin tuottamasta energiasta, lämmöstä, tietoverkosta ja suuresta osasta infrastruktuuria.

3. Kaupunkilaiset

Yhteiskunnassa on löyhä valtiojärjestelmä, mutta käytännössä kaupungit ovat niin hallinnollisesti kuin taloudellisesti melko autonomisia. Kaupungeissa on oma hallintojärjestelmänsä, jonka toimintaan Febris vaikuttaa turvaten toimintansa tehostamisen.

Yhteiskunta on ollut melko rauhallinen viime vuodet. Kaupungeilla on omat poliisivoimat ja oikeuslaitokset. Febrin vartijoilla on hyvin laajat toimintavaltuudet, ja ne toimivat itsenäisesti. Silloin tällöin se aiheuttaa ristiriitoja ja konflikteita kaupungeissa.

Asutuskeskittymissä olevat ammatit ovat kaupunkikulttuureille tyypillisiä. Kaupanala, pienyritykset ja terveydenhuolto ovat tärkeitä työllistäjiä. Koska tavaroiden globaali liikkuvuus on pientä, tarvitaan run-

saasti käsityöammatteja valmistamaan tavaroita, vaatteita, ruokaa, puutavaraa ja yleisiä sähkölaitteita.

Koulutus on hyvin perustasolla ja koulujärjestelmä on kaupungin ylläpitämää. Kouluissa opetetaan lukemaan ja laskemaan, ja yleissivistyksen opetusta on vähän (maantiede, biologia, historia, fysiikka, kemia).

Febriksen koulutuslaitokset tarjoavat huomattavasti laajemman koulutuksen.

4. Maaseutu

Maaseutu ja maatalous kukoistavat, ja se työllistää hyvin paljon ihmisiä ruuantuotannossa ja kalastuksessa. Useat maaseutuyhteisöistä ovat kommuunimaisia, ja maanviljelyksen ympärille on syntynyt myös erilaisia ruoanjalostuksen toimialoja (esim. säilyketuotanto, leipomot).

Suurin osa muista vanhoista kaupungeista on melko tyhjillään, ja ne ovat huomattavasti levottomampia kuin Febriksen ylläpitämät kaupungit. Niissä asuu kyllä ihmisiä, mutta mahdollisuudet hyvään elämään ovat monen mielestä paremmat Febriksen vaikutuspiirin kaupungeissa. Jotkin kaupungit ovat kehittyneet itsenäisiksi, kehittyneiksikin asutuskeskuksiksi ilman Febriksen vaikutusta.

Laitteisto ja teknologia

Viestintä: Nykyisen kaltaisia älypuhelimia ei ole syntynyt, ja radiopuhelimien kaltaisia puhelimia on vain Febriksen henkilöstön käytössä. Yleisesti käytetään erillisiä, pieneen tilaan mahtuvia viestilaitteita, jotka mahdollistavat lyhyiden viestien lähettämisen.

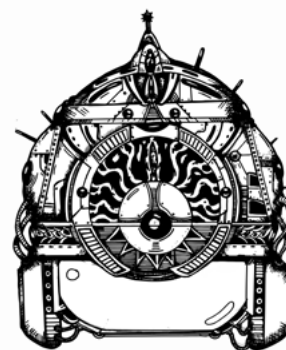
Liikenne: Febriksellä on käytössä sähköllä toimivia henkilöautoja ja kuljetusautoja. Ainoastaan kaupunkien pääverkko ja kaupungeista toisiin kulkevat reitit ovat niin hyvässä kunnossa, että niitä pystytään kulkemaan siedettävästi ajoneuvoilla. Dronetekniikka on kehittyntä, ja niillä voidaan kuljettaa pieniä painolastejakin kaupungeissa. Rautateiden käyttö on vähäistä.

Öljypohjainen polttoaine on hyvin harvinaista, eikä sitä siksi käytetä yleisesti polttomoottoreissa. Hevoset ja pyöräriksatkin ovat yleistyneet katukuvassa. Hevosten rooli on maaseudulla merkittävä.

Terveydenhoito ja lääketiede: Kaupunkilaisilla on käytössä terveyskeskuksia, joissa on vaihtelevasti resursseja sairaanhoitoon. Febris on tehnyt huikkeitä läpimurtoja lääketieteen alalla, ja se on panostanut biomekaniikan ja geeniteknologian tutkimukseen. Ne eivät ole kuitenkaan rivikansalaisen käytettävissä ainakaan laajassa mittakaavassa, ja useat tutkimukset ovat salaisia.

Viihdeteollisuus: Virtuaalitekniikka on kehittyntä valtavasti sen jälkeen, kun Febris kehitti tietoverkkoon liitetyt virtuaalikypärät. Ne mahdollistavat aivojen neuroverkon liittämisen tietoverkkoon.


Virtuaalisia tuotantoja voidaan katsella myös kehittyneiden lasien avulla. Sen kautta on muodostunut erittäin merkittävä viihdeteollisuuden muoto, ja kansalaisten suuri huvitus on käydä viihtymässä virtuaalilaseilla. Kaupunkikeskuksissa sijaitsevat, isot virtuaalipelihallit ovat Febriksen hallinnoimia ja ylläpitämiä.



Suosittuja on myös ”uniteatterit”. Niissä ihmiset käyvät katsomassa vr-laitteistolla äänitettyjä, oikeita unia.

Pelin skenaarioista

Kohina-pelin käsikirjoitus koostuu **viidestä skenaariosta**. Jokaista skenaariota pelinjohtaja voi muokata toki mielensä mukaan ja luoda uusia, haluamiaan kohtauksia tai skenaarioita. Aloittavan pelinjohtajan peluuttamista helpottavat skenaarioiden malliesimerkit siitä, miten tietyt pelin kohtaukset on pelattu. Pelit ovat erilaisia ja etenkin pelaajat ovat erilaisia. Siksi kahta samanlaista kohtausta tuskin tulee, mutta



käsikirjoituksessa olevat malliesimerkit helpottavat pelinjohtajaa hahmottamaan tilanteita.

Jokaista skenaariota voi pelata erillisenä. Se saattaa tosin vaatia pelinjohtajalta hieman muokkaamista. Parhaiten yksittäiseen peluutukseen soveltuu ensimmäinen ja kolmas skenaario.

Yhden skenaarion pelaamisen menee aikaa 2–4 tuntia. Kestoa on vaikea määritellä, sillä pelaajien määrä vaikuttaa huomattavasti eri kohtausten pituuteen.

Koko pelin pääjuoni on kiteytetysti seuraava:

*Febris-yhtiön pääjohtaja on seonnut. Hän pyrkii toteuttamaan neuroverkon, johon hän voisi liittää oman tietoisuutensa. Useita henkilöitä on valjastettu tähän suunnitelmaan liittämällä heidät vastentahtoisesti neuroverkkoon. Se on tuhoon tuomittu suunnitelma. Sitä vastaan taistelee johtajan lähin apulainen Aarni (pelissä nimellä Lumikko), ja hän pyrkii tekemään pelastusoperaation. Siihen hän tarvitsee henkilöitä, jotka kommunikoivat mahdollisimman hyvin neuroverkon kanssa. **Pelaajat ovat nämä henkilöt.** Heille on tehty neuroverkkotesti, joka osoittaa erinomaisen kommunikaation verkon kanssa. Lumikko on kuitenkin salannut tulokset, sillä hän haluaa pitää pelastusoperaation mahdollisimman suojattuna. Pelin alussa Lumikko sumuttaa pelaajille neuronanobotteja, jotka ovat uusinta teknologiaa. Nämä nanobotit aiheuttavat pelaajille KOHINAN, joka mahdollistaa hieman telepatian kaltaisen tilan, jonka avulla pelaajat voivat välittää tunnetiloja ja viestejä. Kohina vahvistaa myös valtavasti yhteyttä neuroverkkoon. Tästä asetelmasta pelaajat joutuvat erilaisiin tilanteisiin ensin kotipaikkakunnalla, ja lopulta pelaajat päätyvät Febriksen päämajaan auttamaan neuroverkkoon hukutettuja nuoria. Siellä tapahtuu myös lopputaistelua, jossa pääjohtaja Sotka saadaan vangittua ja nuoret vapautettua.*

SKENAARIO 1: KOHINA ALKAA

***Pelinjohtajalle:** Tämä on Kohinan aloitusskenaario. Tätä osuutta voidaan pelata myös erillisenä osuutena, tosin skenaarion jälkeen ilmoille jää paljon avoimia kysymyksiä.*

Taustatiedot pelin alussa – nämä tiedot kerrotaan pelaajille

Täytettyään 17 vuotta nuorilla on edessään merkittävä testi. Febris järjestää jokaiselle halukkaalle tutkimuksen, jossa tarkastetaan henkilön soveltuvuutta yhdistää neuroverkkonsa virtuaaliverkkoon. Tarkastus tehdään Febriksen tiloissa, ja siinä käytetään yleisesti käytössä olevaa neuroverkkokypäratekniikkaa. Tutkimuksista käytetään virallista nimeä ”Valitsemiskoe”. Tutkimukset kestävät pari tuntia, ja tuloksista ilmoitetaan myöhemmin henkilökohtaisesti. Yleensä kaikki haluavat lähettää nuorensa tutkittavaksi, sillä Febriksen koulutus takaa hyvät lähtökohdat nuorelle. Valintojen jälkeen nuoret lähetetään koulutukseen, he pääsevät valitsemaan omaa alaansa ja monipuoliset työmahdollisuudet ovat taattuina. Febris toimii kauttaaltaan koko Euroopan alueella, ja siten mahdollisuudet ulkomaiden työtehtäviin ovat houkuttelevia.

Pelaajahahmot ovat käyneet virallisessa Febriksen Valitsemiskokeessa täytettyään 17 vuotta.
He eivät ole tulleet valituksi.

Valitsemiskokeesta on kulunut jo pitkä aika. Hahmot ovat pettymyksen jälkeen asuneet kotikaupungissa ja eläneet hahmonluonnissa määriteltyä elämäänsä.

Elämä muuttuu eräänä päivänä.

Jokainen pelaaja on saanut tekstiviestin Febrikseltä. (Tekstiviesti on lähetetty viestimislaitteeseen, jolla pystyy lähettämään lyhyitä viestejä.)

”Sinut on valittu Valitsemiskokeen jatkotasotestiin. Kuljetus testiin lähtee ensi maanantaina kello 12 keskusaukiolta. Auto B11.”

Viesti yllättää jokaisen, ja se herättää niin kummastusta kuin innostustakin. Jokainen heistä päättää lähteä jatkotasotestiin. Pelaajat ovat saapuneet torille odottamaan.

Pelinjohtaja: Mikäli käytät tätä skenaariota kertaluonteisena peluutuksena etkä pelaa koko kampanjaa, ohita seuraava mielenosoituskohtaus. Mikäli peluutat koko kampanjan, on tämä kohtaaus tärkeää tietoa.

Kohtaus – mielenosoitus:

Paikalle on saapunut melkoinen joukko ihmisiä, jotka huutavat Febriksen vastaisia lauseita:

”Febris, ota vastuu!”

”Missä on lapsemme? Tietoa vaadimme!”

Ihmiset jakavat myös lentolehtistä, jossa on seuraava teksti (voit myös jakaa liitteen C: [Kadonnut lapsi flyeri](#)):

Missä poikani on?

Poikani Ville Rautiainen valittiin Febriksen Valitsemiskokeessa 2/2016 opiskelemaan Helsinkiin. Emme ole saaneet häneen sittemmin yhteyttä. Missä hän on?

Mikäli tiedät jotain Villen sijainnista, ota yhteyttä vanhempiin:
Tommi ja Venla Rautiainen: viestinumero: 444552

Pelaajilla on mahdollisuus jutella lentolehtistä jakaneen vanhemman kanssa. Pelinjohtaja kysyy halukuudesta.

Mikäli joku haluaa jutella, annetaan seuraavia tietoja:

- Poika on hävinnyt Helsinkiin.
- Ei ole ottanut kontaktia.
- Kuullut huhuja, että näin on käynyt useille nuorille, jotka ovat lähteneet Febriksen koulutuslaitokseen. Hävinneitä lapsia on jokaisesta kaupungista, joissakin erissä enemmän.

Kohtaus loppuu mahdolliseen keskusteluun, eikä sitä pelata tämän enempää.

Kohtaus – tapaaminen torilla ja kuljetus.

Pelaajat näkevät toisensa ensimmäistä kertaa. Tuntevatko he toisensa? Tätä ei ole ennen määritelty, ja tässä tilanteessa pelinjohtajan kannattaa kysyä sitä. Pelaajat saattavat haluta, että hahmot ovat jo valmiiksi tuttuja esimerkiksi koulusta.

Paikalle saapuu Febriksen sähkökäyttöinen tila-auto. Pelaajat menevät sisään, ja samalla jostain syystä heidän silmänsä pimennetään liinalla. Matka kestää noin 20 minuuttia. Äänistä päätellen pelaajat viedään johonkin isoon rakennukseen. (Tämä kerrotaan pelaajille. Tätä ei pelata millään lailla eikä anneta edes mahdollisuutta pelata.)

Aloitusskenaarion kartta löytyy oppaan liitteistä ([Kartta 1 - aloitusskenaario](#))


1. Huone

Huoneen kuvaus: Tarvittava määrä tuoleja ja yksi pöytä. Huoneessa ei ole ikkunoita. Yksi lukossa oleva ovi, joka on sähkötoiminen. Yhdellä seinällä on isohko peili.

Pelaajat ovat istuneet odottamassa tilannetta noin puoli tuntia.
Äkkiä huoneeseen sumutetaan jotain ylhäällä olevista ilmastointiaukoista.

Pelinjohtaja esittää pelaajille kysymyksen: Mitä teet?

Pelinjohtajan info: Mitä tahansa tehdäänkään, pelaajien on lopulta pakko hengittää. Tässä huoneeseen



sumutetaan nanobotteja, jotka luovat pelaajille kohinan. *Tämä on aivan oleellista pelin kannalta. Nanoboteista ei kerrota pelaajille.* Pelaajat saattavat yrittää rikkoa tässä vaiheessa peilin, mutta toiminta aiheuttaa joka tapauksessa tajunnan menetyksen.

Lopulta kaikkien tajunta heikkenee, ja jonkin ajan kuluttua pelaajat heräävät. Kaikilta pelaajilta otetaan yksi (-1) piste pois hahmolomakkeeseen määrätystä terveystarvosta.

Pelinjohtaja: Voit lukea tai kuvailla seuraavan tekstin: Kaikki teistä tuntevat kohinaa. Päässä surisee. Kaikki tuntevat jostain syystä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Te saatte välähdyksiä tilanteista, joissa ette ole aikaisemmin olleet. Aivan kuin teidän aivojanne ja muistojanne tutkittaisiin, luodattaisiin.

Millaista kohina on? Tätä voi demota seuraavalla ohjelmistolla. Jotta ylemmät ja alemmat äänitaajuudet kuuluisivat selvästi, kannattaa käyttää kaiuttimia. Googlaa: ”white noise generator” ja valitse hakutulokista <https://mynoise.net/NoiseMachines/whiteNoiseGenerator.php>

Nosta hiljalleen eri tasoja, anna pelaajien kuunnella erilaista kohinaa.

Tässä tilanteessa on mahdollista myös syventää pelaajien hahmotaustaa kyselemällä muistoista:

1. Paras kappale, jonka tunnet? (ennen 1980-lukua)
2. Pumpulimainen tunne, paras maisema, jonka tunnet kotikaupungistasi?
3. Paras maku, jonka tiedät?
4. Hahmon tärkein ihminen, kuka hän on?
5. Hahmo haistaa parhaimman tuoksun ikinä. Mikä se on?

Aikaa kuluu hieman ja kohina vaimenee. Tässä vaiheessa kaikki tekevät *havaintoheiton* D20-nopalla. Suurimman luvun heittäneelle pelaajalle on muodostunut tilanteesta vahva pelko, ja on pakko paeta! Muut kokevat ja tuntevat tämän pelaajahahmon nostattaman pelon aistimalla tunteen omituisesti kohinan seasta.

Havaintoheitto on yleisesti roolipelien kohtauksissa pelaajien halutessaan tekemä heitto. Sillä pelaajat pyrkivät saamaan enemmän tietoa jostain huoneesta, esineestä tai tilanteesta. *Kohinan kuunteleminen* on hieman havaintoheittoa muistuttava, mutta siinä pelaaja saa tietoa muiden pelaajien tunnetiloista.

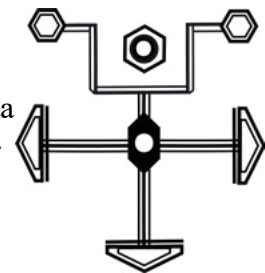
Huoneessa **tuolit, pöytä ja peili**. Miten pelaajat voivat poistua huoneesta?

Pelaajat saavat ehdottaa mitä tahansa vaihtoehtoa, ja pelinjohtaja reagoi niihin.

Lopulta jää kaksi toimivaa vaihtoehtoa:

- Rikkoa peili, jonka takaa avautuu huone.
- Kuunnella kohinaa ja saada sen avulla sähkölukko avautumaan.

Mitä kohinan ”kuunteleminen” on? Pelaaja voi aina yrittää saada kohinan kautta lisätietoja jostakin tilanteesta. Pelinjohtaja määrittelee tämän, mutta usein kohinasta ei saa mitään lisätietoa irti. Tässä tilanteessa pelaaja heittää D20-noppaa, ja saadessaan luvuksi yli 10 hän saa osan kuvasta ”Lumikkosymboli”. Leikkaa kuva (ota kopio [liitteestä A](#)) neljään osaan.



Palapelin voi tehdä myös esimerkiksi tabletilla, puhelimella tai tietokoneella.

[Verkkoversio](#)

Ennen antamista pelaajille: paina restart-painiketta, jotta palapeli käynnistyy (mikäli palapeli on jo valmiiksi tehty).

Kaikki voivat kuunnella kohinaa, ja siten lopulta pelaajilla on 4 palasta, jotka pelaajien on aseteltava oikein. Noppaa heitetään eli kohinaa siis kuunnellaan niin kauan, että on heitetty neljä kertaa luku yli 10. Kun symboli on valmis, **sähkölukko avautuu**. Kaikille pelaajille jaetaan yksi (+1) kokemuspiste, ja se merkitään hahmolomakkeeseen.



2. Huone: Peilin takainen huone

Mikäli pelaajat rikkovat peilin, avautuu sen takaa huone. Se keksitään hyvin yleisesti, ja voi olla, että jotkut pelaajat rikkovat peilin jo kohinan sumutusvaiheessa. Se ei haittaa, sillä pelaajat ”joutuvat” hengittämään sumua joka tapauksessa.

Tässä huoneessa olevat esineet: pöytä, jonka edessä on tuoli. Pöydällä on kuppi, jossa on jotain juotavaa (jos sitä halutaan tutkia, tehdään helppo havaintoheitto ja noppaluvulla yli 5 kupissa on lämmintä yrtiljuomaa). Havaintoheitto on yleisesti roolipelien kohtauksissa pelaajien halutessaan tekemä heitto. Sillä pelaajat pyrkivät saamaan enemmän tietoa jostain huoneesta, esineestä tai tilanteesta. Pelinjohtaja määrittelee tilanteen ja havainnoinnin onnistumisen mahdollisuuden ennen heittoa. Pelaajan ominaisuudet saattavat vaikuttaa havaintoheittoon, ja pelinjohtaja määrittelee sen.

3. Huone: Peilihuoneen viereinen huone

Huoneesta löytyy ainoastaan yksi kaappi. Jos sitä tutkitaan, sieltä löytyy **laatikko, jossa on ase (pistooli)**. Mikäli pelaaja haluaa tutkia asetta tarkemmin, tekee hän teknisyyshetken. Jos teknisyyshetki on alhainen (1–2), pelaaja ei osaa avata pistoolin lipasta, ellei pelaajan D20-heiton tulokseksi tule 19 tai 20. Se jonka teknisyyshetki on suuri (4–5), saa lippaan asesta irti esimerkiksi heittämällä luvuksi yli 10. **Sisällä yksi panos.**

4. Huone.

(Huom. tähän huoneeseen tullaan myös, mikäli pelaajat saavat sähkölukon auki aloitushuoneessa.)

Pelinjohtaja: *Tästä huoneesta pelaajat saavat paljon esineitä, jos he haluavat ottaa niitä mukaan. Yleensä esineiden ottaminen tapahtuu automaattisesti, sillä pelaajat haluavat esineitä! Voi myös olla, että esineitä ei haluta: ”Miksi ottaisit toisen esineitä?” Sekin on sallittua.*

Mikäli pelaajat tutkivat huoneen irtaimistoa, löytyvät esineet ovat seuraavat:

Kirjoituspöytä sisältää:

Laatikko 1: **kyniä, paperia, tulitikut, savukkeita, hiusharja**

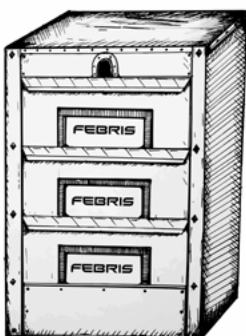
Laatikko 2: **eväsläipä + voita + kalaa**

Laatikko 3: **tehokas otsalamppu, lääkepullo** – vanha ja etiketin tekstiä kulunut pois. Mikäli pelaaja yrittää saada tekstistä selvää, tehdään havaintoheitto. Noppaluvulla yli 16 saadaan onnistuminen. Huom! Älykkyys otetaan huomioon, ja arvo lisätään heiton lukuun. Esim. heitto 13 + pelaajan älykkyysarvo 3 = onnistuminen. Tällöin pelaaja pystyy lukemaan pullosta sanan **vasta-aine**.



Kaappi: vaatteita – yksi **vartijan takki Febris-logolla, sähköpamppu**. Puinen vaatetanko (sen voi irtottaa, jolloin siitä saadaan taistelua varten **keppi**).

Kirjoituspöydän vieressä on yksi kaatunut **tuoli**. Seinällä on **kangaslakana**, jossa on Febris-logo.



5. Huone

Pelinjohtaja: Tähän huoneeseen voi sijoittaa katon rajassa olevan turvakameran. Se ei ole oleellista, mutta sen sijoittaminen lisää yhden ongelmaratkaisuvaihtoehdon pelaajille. Käytännössä pelaajat yrittävät poistaa turvakameraa, joka on jo pois päältä. Se ei tule aiheuttamaan mitään vaaraa, mutta pelaajat eivät sitä tiedä. He voivat myös olettaa kamerasiirtävän heitä jollain tavalla. Mitään ei kuitenkaan tapahdu, vaikka kamera tuhottaisiinkin jotenkin. Jos pelaaja saa yrityksissä kriittisen epäonnistumisen (heitteä luvun 1), oletetaan

hänen vahingoittavan itseään, ja hän menettää pelinjohtajan määrittämän terveysarvon.

Huoneessa on yksi kaappi. Sieltä löytyvät: **kengät, maihinnousukemalliset kokoa 43; neljä kappaletta kirjoja:** Nämä eivät vaikuta peliin millään tapaa. Kirjoja voi käyttää esim. sytytyspaperina, mutta ne eivät sisällä mitään vinkkejä. Mikäli pelaaja haluaa tietää, mitkä kirjat ovat kyseessä, ne ovat:

Anneli Tempakka: *Olen erilainen nuori*, Kustannusyhtiö Otava 1980

Paavo Haavikko: *Yksityisiä asioita*, 1960

Aila Meriluoto: *Sairas tyttö tanssii*, 1953

Mika Waltari: *Ihmiskunnan viholliset*, osa 2, 1964

6. Huone

Pelinjohtaja: tästä huoneesta löytyy kolme kaappia, joissa on jatkoa ajatellen tärkeitä esineitä. Huoneessa on ovet laboratorioon ja huoneeseen, jossa on keinuva lattia.

Ensimmäisestä kaapista löytyvät esineet:

- **sakset** – melko tylsät.
- **moottorisahan ketjut**
- **kuormaliina**, jossa on koukku toisessa päässä
- **ruuvimeisseli**
- **vaseliinia**

TÄRKEÄÄ!

Tästä kaapista löytyvät myös huoneessa 10 käytettävä ratkaiseva esine tai esineet! Esimerkkivaihtoehtoja on kaksi, ja pelinjohtaja voi valita, kumpaa käyttää:

- kortteja – kuusi kappaletta surrealistisia-kortteja (Liite E).** Huom! Kortit jaetaan, **mikäli pelinjohtaja on päättänyt käyttää niitä** tämän skenaarion lopussa. ANNA kortit konkreettisesti pelaajille!
- VHS-kasetti, jossa teksti ”Another code in the wall”.** Anna tämä löydettäväksi pelaajille, mikäli käytät tätä vaihtoehtoa huoneessa 10.

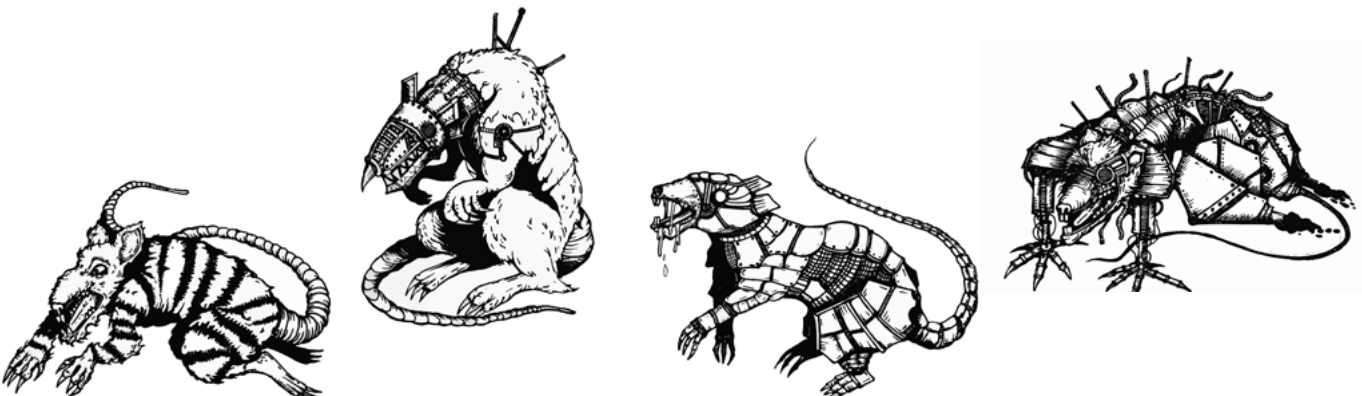
Toisesta kaapista löytyvät esineet:

- kaksi kappaletta **lasipurkkeja**, joiden sisällä on jotain mönjää. Jos tehdään havaintoheitto: purkeissa on mansikkahilloa.
- **Iso kangas**, kaksi kertaa kaksi metriä (2 m * 2 m).

Kolmannesta kaapista löytyvät esineet:

- Pussillinen **lemmikkieläinten kuivamuonaa**
- **Muovipullo**, jossa on nestettä: mikäli havaintoheitossa heitetään yli 10, aine on **tärpättiä**
- **Iso metallitanko**

Pelinjohtaja: Jos tai kun laboratorion ovi avataan, on tärkeää määrittää, missä kohtaa huonetta pelaajat mieltävät olevansa. Pelaajat voidaan määrittää karttaan esimerkiksi kirjaimilla, mikäli selkeyden vuoksi



niin halutaan.

Oven avaamisen jälkeen näkyy isohko laboratoriohuone. Siellä on runsaasti monimutkaisia laitteita valoineen ja äänineen. Pelaajat eivät saa kuitenkaan havainnoida huonetta pitkään, sillä ovesta ryntää sisään saman tien neljä bioteknologialla, geenimanipulaatiolla ja kybernetiikalla muokattua rottaa (niissä on biomekaanisia osia).

Huom! Jos pelaajia on vain kaksi tai kolme, *vähennetään* rottien määrää kolmeen tai kahteen.

Hyökkäykset ja iskut menevät pelaajien tekemien valintojen mukaan. Pelinjohtaja voi määrätä vapaasti, miten rotat liikkuvat. On tärkeää saada kaikki pelaajat osallistumaan taisteluun, ja tapahtumat voidaan määritellä sen mukaan.

Mikäli pelaaja käyttää lemmikkieläinten kuivamuonaa, otetaan se huomioon. Rotta saattaa siis lopettaa hyökkäyksen ja perääntyä syömään. Siitä päättää pelinjohtaja.

1. Rotta, iso, noin 20 kiloa, muuten normaali rotta, mutta sen turkin väri on musta, valkoisia raitoja. **Fyysisyys 15 -> taistelussa arvo pitää saada nolleen, jotta rotta on kuolee.**
2. Rotta, iso, noin 30 kiloa. Pään tilalla mekaaninen pää, mekaaniset leuat. **Fyysisyys 20.**
3. Rotta, pienekö, noin 10 kiloa. Liikkuu nopeasti, keraaminen vartalo, pää normaali, erittää limaa suustaan. **Fyysisyys 10.**
4. Rotta, iso, noin 50 kiloa. Keskenäinen: siltä puuttuvat takajalat mekaanisesta ruumiista. Etujalat ovat normaalit. Rotta liikkuu hitaasti. **Fyysisyys 25.**

Huom! Pelinjohtaja ei kerro rottien fyysisyysarvoa pelaajille.

Taistelumeکانismi:

On hyvä piirtää erikseen paperille, missä hahmot ovat. Pelaajien sijainti pitää määrittää siinä vaiheessa, kun ovi avataan!

Pelinjohtaja määrittelee, kumpi hyökkää ensimmäiseksi.

Esimerkkitaistelu 1:

Rotta hyökkää pelaajaa vastaan. Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät D20-noppaa. Isompi luku voittaa. Mikäli siis pelaaja heittää suuremman, hän onnistuu **väistämään hyökkäyksen**. Huom! Pelaajalle otetaan huomioon **pisteet suurimmasta perusominaisuusarvosta!** Ne lisätään heiton lukuun. Esimerkiksi pelaajalla on suurin arvo älykkyydessä (5). Tämä arvo lisätään heiton lukuun.

Mikäli pelaaja saa pienemmän luvun kuin pelinjohtaja, rotta onnistuu hyökkäyksessä. Pelinjohtaja heittää silloin vaurion **D6-nopalla**. Vaurio vähennetään pelaajan terveysarvosta.

Esimerkkitaistelu 2:

Pelaaja hyökkää rottaa vastaan. Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät D20-noppaa. Isompi luku voittaa. Mikäli siis pelinjohtaja heittää rotalle suuremman luvun, rotta onnistuu **väistämään hyökkäyksen**. Huom! Pelaajalle voidaan ottaa huomioon **tilanne!** Mikäli **jokin asia auttaa pelaajaa hyökkäyksessä**, se otetaan silloin huomioon heiton luvussa. Esimerkki: pelaaja pääsee selvästi yllättämään rotan: lisätään heiton lukuun +3 tai +5 (tämän päättää pelinjohtaja ennen heittoa).

Vaurion määrittäminen rotalle

Jos pelaaja on onnistunut hyökkäysheitossa, on seuraavaksi määritettävä rotalle tuleva vaurio. Esimerkiksi jos pelaaja hyökkää paljain käsin: **D6-heitto vaurion määrittämiseksi**. Saatu luku vähennetään rotalta. Pelinjohtaja kirjaa vauriot ylös omiin muistiinpanoihinsa. Kun rotan fyysisyysarvo laskee nolleen, rotta kuolee.

Pelaajan tekemät vauriot muilla aseilla:

Pistooli: Suoraan vaurio arvolla 25. Rotta kuolee siis välittömästi, kun sitä ammutaan.

Sähköpamppu: D20-nopalla heitto vaurion määrittämiseksi, ja heitetty luku vähennetään suoraan rotalta.

Ruuvimeisseli: D6 + 2. Heitetään D6-noppaa, ja saatuun lukuun lisätään automaattisesti +2. Eli pelaaja heittää luvun 3, tulokseen lisätään +2 = 5 vauriota, joka vähennetään iskun saaneelta.

Keppi: D6 + 4

Moottorisahan ketjut: D6 + 4

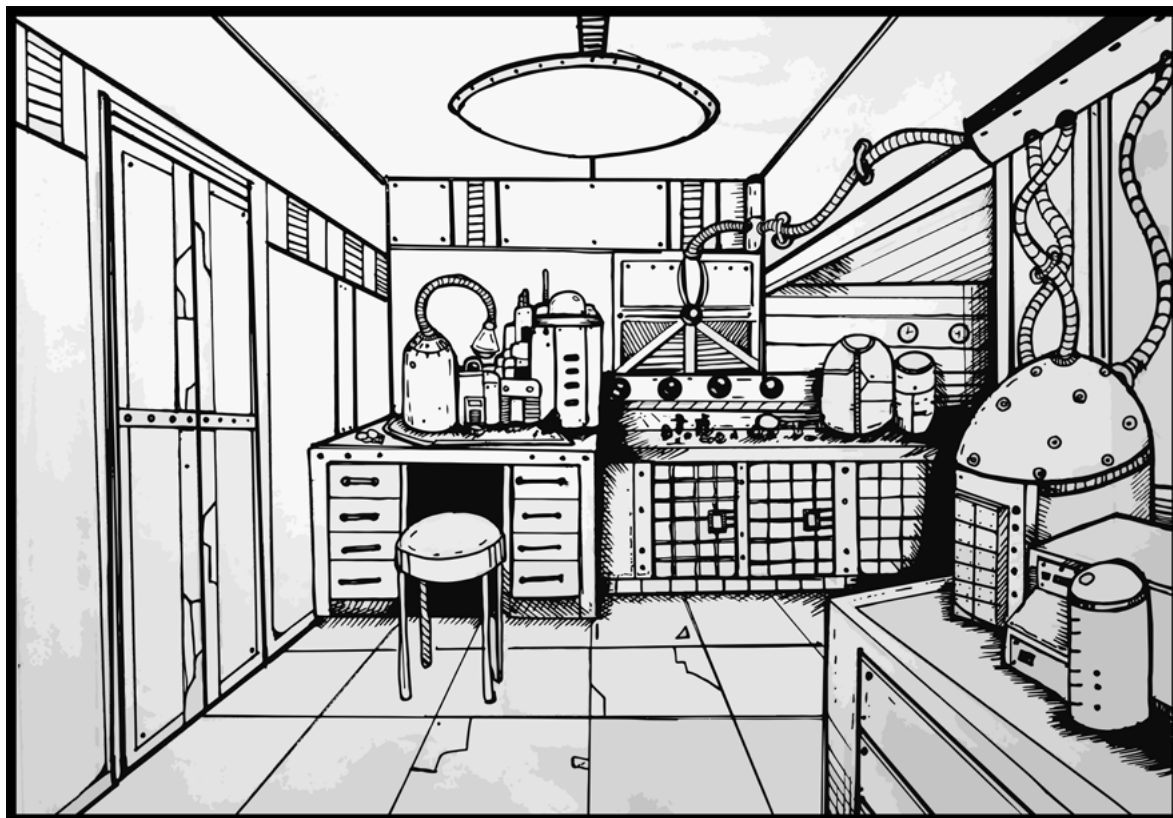
Muut mahdolliset aseet: pelinjohtaja määrittelee.

Pelinjohtaja määrittelee ja voi kuvailla, millaisia vaurioita vastustajalle tulee hyökkäyksessä. ”Sait hyvän osuman rotan takaosaan. Siitä lentelee pieniä osia pitkin huonetta.”

Taistelu pelataan loppuun asti, kunnes rotat on voitettu. Pelinjohtaja voi määrittää myös jonkin rotan lähtevän pois. Tällöin pelaajat antavat rotalle esimerkiksi ruokaa.

Mikäli pelaaja on saanut vastustajalta niin paljon osumia, että hänen terveytensä alkaa lähestyä nollaa, voi tässä vaiheessa yleensä perääntyä. Toiset pelaajat taistelevat silloin tilanteen loppuun. Pelinjohtaja voi määrittää myös jonkin muun keinon, jolla pelaaja selviää. Esimerkiksi heitot ovat menneet huonosti, ja kaikki pelaajat ovat terveyden osalta heikossa hapessa. *Silloin kohinasta tulee vahva sykäys, purske – sen pelaajatkin huomaavat selvästi, ja samalla rotat pakenevat tilanteesta.*

7. Huone: laboratorio.



Tähän huoneeseen voi mennä sisään, kun rottien uhka on poistettu. Laboratoriossa on epämääräisiä laitteita, ja siellä olevaa esineistöä ei käytetä pelissä millään lailla. Huoneessa olevia esineitä voi ottaa mu-

kaan, mutta niillä ei ole käytännön merkitystä pelin juonessa. Pelinjohtaja päättää, mitä huoneesta löytyy.

Huoneessa on myös häkit, joissa rotat ovat eläneet. Huonetta voi kuvailla kuvan perusteella.

8. Huone: keinuva lattia

Pelinjohtaja: Pelaajat voivat mennä tähän huoneeseen ennen laboratoriohuonetta tai rottataistelua. Se ei haittaa. Huone on puzzlemainen eli ongelmanratkaisua vaativa. Tämän huoneen läpikäynnissä on loputtomasti vaihtoehtoja, ja pelaajien toimet määrittelevät onnistumisen. Huoneen toisella seinustalla on lukittu ovi.

Lattia on liikkuva, ja se keinuu keskellä olevan akselin varassa. Ensimmäinen huoneeseen menevä pelaaja tippuu alapuolella olevaan tilaan, koska lattia painuu pelaajan painosta alas. Lattian alla olevasta tilasta löytyy **avain lukittuun oveen** pelinjohtajan määrittelemästä paikasta.

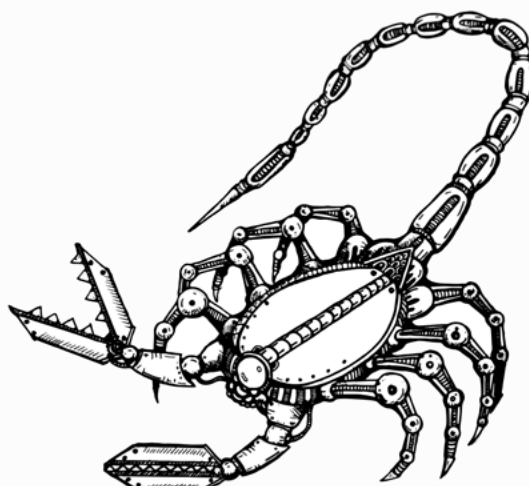
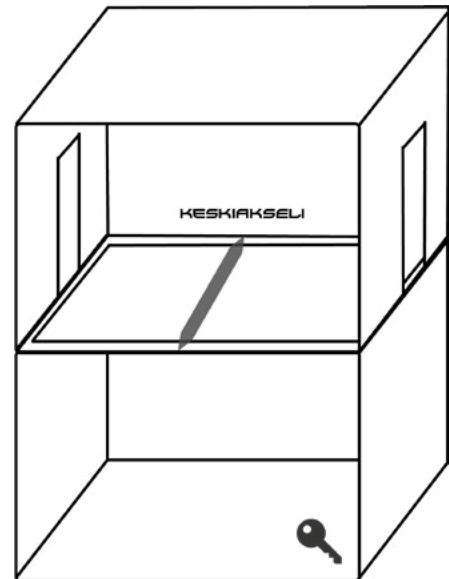
Lattian alla oleva tila on pimeä. Pelaaja ei näe mitään, ellei hänellä ole valoa (esim. otsalamppu, tuli). Alhaalla oleva pelaaja pystyy huutamaan ja keskustelemaan ylhäällä olevien pelaajien kanssa. Tila on noin neljä metriä alempana kuin lattia eli lattia pystyy periaatteessa pyörähtämään akselinsa ympäri.


Kohtaus menee täysin pelaajien antamien vaihtoehtojen mukaan. Mikä tahansa vaihtoehto on mahdollinen. Huomioitavaa on avaimen havaitseminen ja se, että pelaajien on päästävä jollakin ratkaisulla lukittun oven luokse. Tähän on useita ratkaisuja: lattia kiilataan niin, ettei se liiku: käytetään esimerkiksi köysiä tai vastapainoja. Jokin näistä vaihtoehdoista toimii hyvin. Lisäksi pitää muistaa auttaa lattian alle tippunut pelaaja takaisin ylös. Se on helppoa tehdä esimerkiksi kuormaliinalla.

9. Huone: varastohalli

Huone on iso varastohalli. Huonekorkeus on vähintään viisi metriä. Tilassa on valot. Hallissa on kaksi ovea: se, josta tullaan sisään, sekä uusi ovi, joka on lukittu.

Muuten varastohalli on tyhjä. Ainoastaan yhdessä nurkassa näkyy jotain rojua. Mikäli sitä tutkitaan, sieltä löytyy kasa halkoja (10 kpl) ja muutamia tiiliskiviä.





Keskellä on **suuri lasiseinäinen koppi**. Sen sisällä on pöytä, ja pöydällä näkyy **avauspainike (lukit- tuun oveen)**.

Kopissa riehuu **robotiskorpioni**. Se on 1,5 metriä pitkä, ja se liikkuu mekaanisilla jaloillaan nopeasti. Skorpioni on havainnut pelaajat, ja se hyppii lasiseinää kohti.

Pelinjohtaja voi itse määritellä onko lasiseinäisessä kopissa kattoa vai ei. Mikäli kattoa ei ole, se antaa mahdollisuuden heitellä tavaraa skorpionin päälle. Ovi avautuu sisäänpäin.

Miten skorpioni lamautetaan tai saadaan hengiltä?

Vaihtoehtoja on useita, ja näitä kaikkia on käytetty ongelman ratkaisemiseksi:

- Rikotaan lasi tai avataan ovi ja taistellaan skorpionia vastaan
- Käytetään välineitä: heitetään skorpionin päälle tavaraa tai sytytetään se tuleen (täpättäinkin voi käyttää)

Pelaajien antamiin ratkaisuihin on hyvä käyttää onnistumisheittoja. Pelinjohtaja määrittelee onnistumisen sen mukaan, kuinka loogisia ehdotukset ovat. Taisteluun edetään pelaajien ehdottamien vaihtoehtojen mukaan. Pelaajien päätösten mukaan voidaan taistelu myös välttää, ja skorpioni saadaan lamautettua jollain tavalla.

Jos taistelu tapahtuu:

Pelaaja hyökkää skorpionia vastaan. Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät D20-noppaa. Isompi luku voittaa. Mikäli siis pelinjohtaja heittää skorpionille suuremman luvun, onnistuu se **väistämään hyökkäyksen**. Huom! Pelaajalle voidaan ottaa huomioon **tilanne! Mikäli jokin asia auttaa pelaajaa hyökkäyksessä**, se otetaan silloin huomioon heiton luvussa. Esimerkki: pelaaja pääsee selvästi yllättämään skorpionin: lisätään heiton lukuun +3 tai +5 (tämän päättää pelinjohtaja ennen heittoa).

Skorpioni hyökkää pelaajaa vastaan. Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät D20-noppaa. Isompi luku voittaa. Mikäli siis pelaaja heittää suuremman luvun, hän onnistuu **väistämään hyökkäyksen**. Huom! Pelaajalle otetaan huomioon **pisteet suurimmasta perusominaisuusarvosta!** Ne lisätään heiton lukuun. Esimerkiksi pelaajalla on älykkyydessä suurin arvo (5). Tämä arvo lisätään heiton lukuun.

Osuman määrittäminen

Robotiskorpionin fyysisuusarvo on 40, ja arvo pitää saada taistelussa skorpionilta nolnaan, jotta skorpioni lamaantuu.

Milloin skorpioni pääsee iskemään myrkkypistimellä?

Skorpioni on onnistunut hyökkäämään yhtä pelaajaa vastaan. Tällöin pelinjohtaja heittää D20-nopalla myrkkypistimen mahdollista osumaa. **Jos luvuksi tulee yli 13, pistin on osunut pelaajaan.** Mikäli pistin ei osu, saa pelaaja fyysisyysvauriota D6-noppaheitolla. Silloin skorpioni on tehnyt vauriota pelaajaan esimerkiksi suullaan.

Myrkkypistinosuma aiheuttaa myrkytyksen, ja pelaajan terveys laskee yhdellä (-1) jokaisella vuorolla. Ainoastaan aikaisemmin olleesta *huoneesta 4* löytyvä lääkepullo (vasta-aine) voi auttaa. Mikäli vasta-ainetta ei käytetä, pelaajahahmon terveystilanne heikkenee koko ajan. Terveys voi laskea yhteen, jolloin pelaaja pyörtyy. **Kohinasta tulee silloin vihje lääkepullon käyttöön; pelinjohtaja kertoo vihjeen.**

10. Huone

Tämä on viimeinen toimintoja vaativa huone. Tässä voi joko määritellä itse oman tilanteen tai käyttää ongelmanratkaisutehtävää.

Vaihtoehtoisia ongelmanratkaisuja (joita voi käyttää myös myöhemmissäkin skenaarioissa, mikäli on

tarvetta):

1. Mikäli pelaajille on annettu huoneessa 6 olleet **surrealistiset kortit**, käytetään ne tässä.

Huoneessa on monitori, jossa on teksti:
”Valitse oikea kortti: Tunnetko kohinan?”
Alla on skanneri, johon kortin voi laittaa.

Pelaajat ovat löytäneet surrealistisia kortteja kuusi kappaletta. Niistä pelinjohtaja valitsee mielessään yhden, joka on oikea. Kohtauksessa on tarkoitus pohtia ryhmässä kortteja ja sitä, mitä kohina on. Suoranaisesti ne eivät vaikuta mihinkään. Kun pelaajat ovat löytäneet oikean kortin, ovi avautuu ja pelaajat pääsevät eteenpäin.

2. Mikäli skenaariorissa käytetään huoneesta 6 löytyvää **VHS-kasettia**: ”**Another code in the wall**”, toimi näin:

Huoneesta löytyy VHS-soitin ja televisio. Ovenssa on sähkölukko, johon voi naputella numeron. Pelaajien on ratkaistava, mikä on oikea numero, ja tämä tieto löytyy videosta. Pelaajat näkevät VHS-kasetilta Pink Floydin musiikkivideon ”Another brick in the wall”. Etsi YouTubesta video: [Pink Floyd – Another Brick In The Wall, Part Two \(Official Music Video\)](#).

Näytä video kokonaisuudessaan tai kohdasta 2:00 alkaen. Kohdassa 2:35 kävelee tyttö, jolla lukee paidassa ”number 32”. Se on ratkaisukoodi oveen.

11. Huone: tyhjä, seinillä ainoastaan muutamia vartijoiden takkeja

Lukitsematon ovi, joka avautuu ulos. Kun pelaajat poistuvat, tulee heille päähän kohinasta viestinkaltainen tunne:

”Hyvin tehty, olette valmiit!”

Pelaajat lähtevät tästä tilanteesta koteihinsa kohinaa tuntien.

Skenaarion loppupurku:

Mikäli pelin aikana pelinjohtaja ei ole antanut kokemuspisteitä, on skenaarion lopussa hyvä käydä tilanteet läpi ja arvioida onnistumiset. Purkutilaisuus on oleellinen osa peliä. Siihen kannattaa panostaa ajallisesti, sillä siinä tapahtuu herkkäimmät hetkiä oivaltamisen, oppimisen ja ajatustenvaihdon osalta.

Käy läpi loppukeskustelussa esimerkiksi aiheita:

- Miten eri hahmot toimivat skenaariorissa?
- Millaisia tilanteita skenaariorissa tuli vastaan?
- Miten pelaajien välinen yhteistyö sujui?
- Mitä pelaajat olisivat kenties voineet tehdä toisin?

Keskustelun aiheita työelämänäkökulmasta (tämä käydään omana itsenään, ei hahmona):

- Miettikää millaisissa työtehtävissä pelaajien hahmot ovat mahdollisesti olleet?
- Millaiset taidot hahmoilla on eri työtehtäviin? Sen pelaajat saavat itse päättää ja se on osaltaan hahmon rakentamista.

Skenaarioinfo: Tämä on yhden pelaajahahmon pelastusoperaatio. N.N:n (pelinjohtajan valitsema pelaaja) vointi on alkanut huonontua voimakkaasti. Valitse vapaasti, kuka hän on. Tämä pelaaja osallistuu skenaarioon kuten muutkin, mutta hänen liikkumisensa ja toimintonsa ovat heikompia. Ota se huomioon esim. fyysisissä tilanteissa (ei voi juosta, ei voi kiivetä, taistelut onnistuvat huonommin).

Kohinan istutus ei ole mennyt läpi toivotulla tavalla, ja Lumikko haluaa pelastaa hänet korjaamalla tilanteen. Miksi pelaajat joutuvat menemään Salonsaarelle? Se on lähialueen ainoa paikka, josta löytyväällä tekniikalla on mahdollista korjata kohina toivottuun tilaan.

Skenaarion alussa on kohtaaminen, jossa pelaajat hakevat auton N.N:n kuljettamiseksi Salonsaaren rantaan. Tämä on ollut toimiva aloitus tälle skenaariolle. Sen voi myös jättää pois, mikäli haluaa skenaariosta lyhyemmän. Tällöin aloitetaan suoraan rannasta kohti Salonsaarta.

Tämä kerrotaan pelaajille tiedoksi skenaarion alussa:

On kulunut viikko siitä, kun pelaajat ovat olleet hämmäntävissä tilanteissa Febriksen rakennuskompleksissa. Pelaajat ovat tunteneet koko ajan kohinaa, välillä vähemmän, välillä vahvasti voimistuen. Viikon loppupuolella pelaajat ovat alkaneet tuntea kohinasta huolestuttavaa tunnetta. N.N:n (pelinjohtajan valitseman pelaajan) vointi on alkanut huonontua voimakkaasti. Muut tuntevat sen selvästi. Kipu valuu kohinan kautta muille päin. Se ei ole vain kipua vaan myös huolta, ahdistusta ja välittämistä. Miten se korjataan?

Pelinjohtaja: Laita pelaajat kuuntelemaan kohinaa. Se tapahtuu heittämällä D20-noppaa.

Mikäli pelaaja saa luvuksi yli 10, saa hän kohinasta seuraavat kirjaimet (yksi tavu aina onnistumisen jälkeen): SAL, ON, SAA, RI (järjestyksen toki voi vaihtaa esim. RI, ON, SAA, SAL)
Lisäksi he saavat kohinasta vahvan tunteen, kuin varmuuden tämän paikan osalta. Tänne pitää mennä!

Mikäli joku pelaajista heittää 19 tai 20, koko ”Salonsaari” annetaan suoraan tiedoksi. Pelaajien oletetaan tietävän, missä paikka on. Heille kerrotaan sen olevan noin 20 kilometrin päässä kotikaupungista oleva saari, jolla on Febriksen rakennuksia. Tämän enempää he eivät paikasta tiedä.

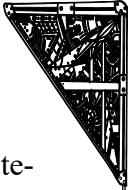
Kohtaaminen 1: Autovarikko

Koska N.N. on huonossa kunnossa, hänen siirtymisensä Salonsaareen ilman kyytiä on vaikeaa. Siksi pelaajat päättävät ”lainata” Febriksen autovarikolta kulkuneuvon.

Autovarikko on jossain päin kotikaupunkia. Pelaajat siirtyvät varusteineen paikalle. On yö –pimeää. Määritellään, mitä varusteita pelaajilla on mukana tässä vaiheessa. Yleensä oletetaan, että heillä on samat varusteet kuin hahmolomakkeeseen on kirjattu aikaisemmista skenaarioista. Koska Kohinassa pelataan avointa maailmaa, voi tietenkin olla, että pelaajat ovat jättäneet joitain tavaroita kotiinsa tai ottaneet joitain mukaan. Pelinjohtaja määrittelee, ovatko pelaajien ottamat tavarat realistisia ehdotuksia.

Esimerkiksi jos pelaaja haluaa ottaa mukaansa linkkuveitsen, se on toki mahdollista. Jos pelaaja ehdottaa ottavansa mukaan trampoliiniin tai kenttäsiirrettä, sitä ei noin vain hyväksytä. Pelaajille piirretään autovarikon kartta, pelinjohtajalle autovarikon kartta löytyy liitteistä ([Kartta 2 - vartioitu pysäköintialue](#)). Se on suuri, verkkoaidalla ympäröity kenttä, jossa on useita Febriksen ajoneuvoja. Ajoneuvot pääsevät alueelle sähkökäyttöisestä portista. Varikon yhdessä laidassa on vartijan koppi, ja sen sisällä on Febriksen vartija. Vartijan kopista löytyvät avaimet ajoneuvoihin.

Miten pelaajat saavat ajoneuvon ja pääsevät varikolta pois? Mitä teette?



Pelinjohtaja: Tämä on esimerkki kohtauksesta, joka voi mennä hyvin vaihtelevasti, ja niin sen annetaankin mennä. Kohtauksessa on mahdollisuus väkivaltaiseen lopputulokseen, jossa vartijaa vahingoitetaan. Vartijan tainnutus on ok, mutta pelissä pyritään siihen, ettei vartijaa tarvitse vahingoittaa sen enempää.

Vinkki: Kohtausta on pelattu seuraavasti: vartija on saatu suostuteltua peitetarinalla luovuttamaan ajoneuvon. Tällöin käytetään karismaheittoa D20-nopalla. Onnistumiseen tarvitaan luku yli 17. Pelaajan karisma-arvo lisätään heiton lukuun. Esimerkki: pelaaja heittää luvun 10. Hänellä on karisma-arvo 4. Se tekee yhteensä 14. Pelaaja ei silloin onnistu suostuttelemaan vartijaa. Onnistuminen määritellään vaikeammaksi, mikäli suostuttelua ja karismaheittoa yritetään uudestaan.

Miten ongelma voidaan ratkaista? Yleensä vartija on hämätty jollain tavalla pois kopista, ja samalla on varastettu avaimet. Vartija on yllätetty, ja hänet on sidottu. Mahdollisuuksia on useita, ja on tärkeää antaa pelaajien käyttää mielikuvitusta pelatessa ja etenkin ryhmässä suunnitella eri vaihtoehtoja.

Kohtaus 2: venematka Salonsaarelle

Pelinjohtaja: Matkaa rannalta saareen on noin kilometri. Tässä apuna on rannalta löytyvä soutuvene. Jos haluat, voit laittaa soutuveneeseen lukituksen ketjulla, jolloin esimerkiksi teknisyyssarvossa korkealla oleva pelaaja voi onnistua aukaisemaan lukituksen. Soutuvene on valmistettu puusta, ja se on noin neljä metriä pitkä. Veneestä löytyy yksi airopari ja yksi mela. Veneen pohjalla on äyskäri.

Soutumatkalla tapahtuu seuraavaa:

Puolivälissä matkaa pinnalla kelluu esine (punainen pallo, jossa on jotain tekstiä).

Mikäli sitä halutaan tutkia lähempää, se pelaaja, joka kurottaa palloon, joutuu jonkin eläimen kiskaisemaan veteen!

Vedessä olevan pelaajan pelastamiseen voi käyttää mitä tahansa vaihtoehtoa, ja pelinjohtaja määrittelee tämän tilanteen.

Salonsaarella

Salonsaari on noin kymmenen hehtaarin kokoinen saari. Siinä on yksi suuri satama-alue ja kaksi isohkoa venelaituria. Alueelle tuodaan paljon tavaraa, ja satama-alueella näkyy kontteja, laatikoita ja esineitä. Ihmisiä ei satama-alueella näy tällä hetkellä.

Yksi venelaitureista on hieman erillään muista. Lähellä satamaa erottuu suuri Febriksen rakennus. Rakennuksen kartta löytyy liitteistä ([Kartta 3 - Salonsaari](#)). Pelaajat saavat itse määrittää, mihin kohtaan he nousevat saarella. Sillä ei ole käytännössä merkitystä.

Pelinjohtaja: rakennukseen pääsee vain yhdestä sivuovesta. Muut ovet ovat lukittuina.

1. Huone: vartijan huone

Huoneessa on vartija. Hän tuijottaa liikkumatta valvontamonitoreja.

Pelaajat saavat tässä kohtaa tehdä käytännössä mitä vain, koska vartija on vain nauhoitettu hologrammi, joka on heijastettu pöydän ääreen. Vartija ei siis reagoi mihinkään, hän on kuin taulu. Pelaajat saattavat siis yrittää kommunikoida hänen kanssaan, tainnuttaa hänet, heittää häntä jollakin tai muuta sellaista. Heille tulee yllätyksenä se, että kyseessä on hologrammi eikä oikea vartija.

2. Huone: vesiallashuone

Pelinjohtajalle: Tämä on suuri halli, jossa keskeisenä on suuri vesiallas. Vesialtaassa on **kaksi biomani-puloitua saimaannorppaa**. Ne ovat hyvin älykkäitä, minkä voi ottaa huomioon peluutuksessa. Hallin toisella puolen on lukittu ovi. Avain on jostain syystä norppa-altaan pohjalla, ja kohtauksessa pelataan

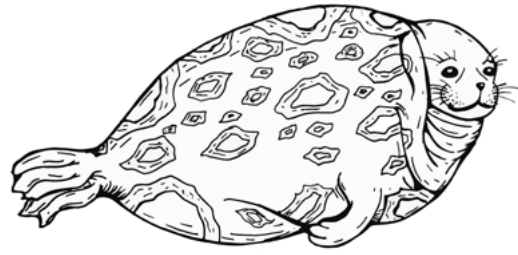


tilanne, jossa avain pitää saada jotenkin altaan pohjasta. Hallissa on runsaasti norppien koulutukseen käytettävää esineistöä, ja ne ovat avohyllyissä altaan lähellä.

Koulutukseen käytetyt esineet ovat: **palloja, kuvasymboleita eri tauluissa, rotannahkoja, värisymboleita ja naruja.**

Tauluissa olevat kuvasymbolit voivat olla mitä tahansa, ja pelinjohtaja määrää, mitä ne sisältävät.

Esimerkkeinä voidaan käyttää: avain, mies, nainen, käsi, ihminen, norppa, nuoli, suu, vesi, aurinko, puu, pallo, kala ja niin edelleen.



Hyllyjen vierestä löytyy ruokaa: **porkkanoita** laatikoissa sekä **muikkuja** suurissa kylmälaatikoissa.

Sopuisa ongelmanratkaisu on mahdollista, ja sitä on käytetty testipeluutuksessa usein. Pelaajat voivat käyttää muikkuja norppien palkitsemisessa, symboleita (yksi symboli on avain) ja muuta esineistöä. Näiden avulla kommunikaatio avaimen saamiseksi norpilta onnistuu.

Vaihtoehtona on myös taistelu norppien kanssa. Mikäli taistelu voitetaan, norpat sukeltavat jonkinlaista tunnelia pitkin altaasta pois. Taistelussa määritellään norppien fyysisyysarvoksi 20. Mahdolliset taistelut tehdään aikaisemmin käsikirjoituksessa selvitettyjen taistelumeکانismien mukaan.

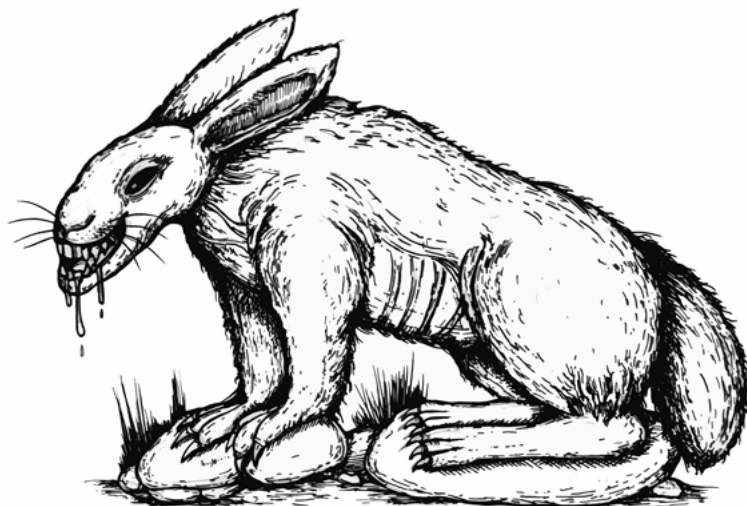
3. Huone

Suurehko halli. Tässäkin huoneessa on kasvatettu eläimiä. Seinustalla on avohyllykköjä, joissa on sekalaista esineistöä: kaulapantoja, naruja, köysiä ja puutavaraa. Hyllykössä on myös isot laatikolliset eläimille tarkoitettua ruokaa: porkkanoita, perunaa, salaattia ja kuivalihaa. Hallista lähtee yksi ovi (ei ole lukittu).

Yhdessä nurkassa on iso häkki, jonka ovi on auki. Häkin keskellä on koppi, josta kurkistaa omituisen näköinen eläinhybridi: **rusakkoahma**. Eläin on omituinen sekoitus kummastakin lajista. Otus kuikuilee pelaajia hieman pelokkaana.

Tilanteen peluutus: esimerkkejä

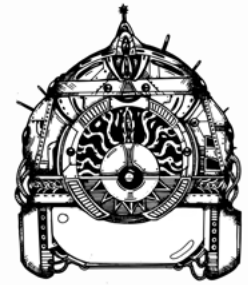
- jos rusakkoahmalle tarjotaan ravintoa, se ottaa sen tyytyväisenä vastaan. (joissakin peluutuksissa rusakkoahma on tullut jonkun lemmikiksi ja seuraa pelaajaa tulevissa kohtaauksissa)
- Taistelu eläintä vastaan on mahdollista. Eläin alkaa tulla sitä aggressiivisemmäksi, mitä enemmän hallissa liikutaan, jos sille ei tarjota ruokaa. Silloin käydään tavallinen taistelu (kuten taistelu ensimmäisen skenaarion rottien kanssa). Eläintä ei tarvitse tappaa. Pelinjohtaja voi laittaa eläimen pakenemaan lopulta takaisin koppiinsa. **Rusakkoahman fyysisyysarvo on 25.**



4. Huone

Tämä on suurehko laboratorio, jossa on paljon erilaisia teknisiä laitteita: johtoja, monitoreita ja tunnistamattomia laitteita. Pelaajat voivat tutkia laitteita, mutta niistä ei löydy mitään oleellista. Keskellä laboratoriota on tuoli, jonka yläpuolella on pelaajille valitsemiskokeesta tuttuja neuroverkkokypäriä.

Pelinjohtaja: Neuroverkkokypärien käyttö on ainoa mahdollisuus saada huonoon tilaan joutunut pelaaja paranemaan. Parantaminen tapahtuu neuroverkkokypärien avulla. Kuinka pelaajat ymmärtävät käyttää kypäriä parantamiseen?



Pelaajat voivat kuunnella kohinaa: helppo havaintoheitto, jossa pelaajan pitää saada D20-nopalla luvuksi yli 10. Tällöin he saavat kohinasta viestin, joka on välähdysmäinen *lumikkosymboli* (sen voi näyttää pelaajille), ja vahvan tunteen, joka kehottaa laittamaan neuroverkkokypäret päähän.

Huonoon tilaan joutunut pelaaja paranee suoraan neuroverkkoyhteydellä. Vähitellen hänen olonsa paranee, ja kohina muuttuu miellyttäväksi. Tämän tilanteen voi pelata myös heittämällä D20-noppaa: he onnistuvat, kun jokainen pelaaja on heittänyt luvuksi yli 15. Huom! Lumikko on mukana yhteydessä ja pelaajat tuntevat uuden henkilön vahvan läsnäolon. Voit kertoa pelaajille: ”Olette pelastamisen yhteydessä tunteneet kohinasta omituista tunnetta siitä, että yhteyteen on liittynyt ylimääräinen henkilö. Havainto on välähdyksenomainen ettekä saa siitä enempää irti.”

Joskus peluutuksissa on tullut tilanne, jossa pelaajat ovat kokeilleet saada oman kohinansa pois päältä. Se ei onnistu, vaikka kuinka yrittäisi.

Tärkeää: kun operaatio on onnistunut, pelaajat saavat yhteyden loppuessa viestin: ”Olen helpottunut siitä, että tämä onnistui! Luottakaa minuun...”

Skenaarion lopetus: Oleellisistä tästä skenaariosta on nyt pelattu. Sen voi lopettaa tähän olettamalla hahmojen pääsevän saarelta pois helposti, ilman mitään muita tapahtumia. He palaavat koteihinsa ihmettelemään tilannetta.

Skenaarion loppupurku:

Mikäli pelin aikana pelinjohtaja ei ole antanut kokemuspisteitä, on skenaarion lopussa hyvä käydä tilanteet läpi ja arvioida onnistumiset.

Käy läpi loppukeskustelussa esimerkiksi aiheita:

- Miten eri hahmot toimivat skenaariossa?
- Millaisia tilanteita skenaariossa tuli vastaan?
- Miten pelaajien välinen yhteistyö sujui?
- Mitä pelaajat olisivat kenties voineet tehdä toisin?

Keskustelun aiheita työelämänäkökulmasta (tämä käydään omana itsenään, ei hahmona)

- Millaisia työtehtäviä Febris tarjoaa Salonsaaren tutkimuslaitoksessa?
- Millaiseksi työelämä ja maailma ovat muuttumassa? Millaisia vahvuuksia itselläni on työelämässä pärjäämiseen?
- Mitä taitoja tulevaisuudessa vaaditaan?
- Mitä toivotte tulevaisuuden työelämältä?

Skenaarioinfo:

Tämä skenaario on jatkoa toiselle skenaariolle. Mikäli sitä ei ole pelattu, tämä toimii hyvin jatkumona myös aloitusskenaariolle. Silloin oletetaan, että kohinaa aiheuttavien nanobottien istutus on mennyt hyvin, ja Salonsaaren operaatiota ei ole tarvinnut tehdä. Skenaariossa pelaajat menevät virtuaalisaliin hankkiakseen rahaa unillaan ja pelatakseen virtuaalipelejä. He täyttävät myös työnhakulomakkeen. Skenaarion lopussa Lumikko ottaa heihin yhteyttä, ja he saavat ohjeita jatkoon.

Mikäli Salonsaari (skenaario 2) on pelattu, jatketaan tästä:

Pelaajille kerrotaan:

Saarelta on päästy ja operaatio pelaajan N.N. parantamiseksi on mennyt hyvin. Huomaatte kohinan arjessanne koko ajan. Te tunnette selvää yhteenkuuluvuutta toisiinne. Se ei ole kuitenkaan selvää telepatiaa välillänne – ette pysty suoranaisesti viestimään mitään. Öisin unet ovat olleet vahvoja ja elämyksellisiä. Ette ole nähneet aikaisemmin sellaisia. Olette nähneet uusia henkilöitä ja uusia paikkoja, joissa ette ole käyneet. Olette nähneet myös toisianne unissa. Arjessa kohina tulee vähän aaltomaisesti. Välillä se on hiljaa, välillä se vahvistuu. Se ei ole ollut teistä kuitenkaan pelottavaa, sillä huomaatte jollakin tasolla, että olette vahvistuneet.

Mikäli Salonsaaren skenaariota ei ole pelattu, jatketaan skenaarion 1 jälkeen tästä

Pelaajille kerrotaan:

Kohina ei lakkaa! On kulunut viikko siitä, kun olitte Febriksen tiloissa ja saitte kohinan. Mitä se on? Huomaatte jonkin muuttuneen päässänne. Te tunnette selvää yhteenkuuluvuutta toisiinne. Se ei ole kuitenkaan telepatiaa välillänne – ette pysty suoranaisesti viestimään mitään. Öisin unet ovat olleet vahvoja ja elämyksellisiä. Ette ole nähneet aikaisemmin sellaisia. Olette nähneet uusia henkilöitä ja uusia paikkoja, joissa ette ole käyneet. Olette nähneet myös toisianne unissa. Arjessa kohina tulee vähän aaltomaisesti. Välillä se on hiljaa, välillä se vahvistuu. Se ei ole ollut teistä kuitenkaan pelottavaa, sillä huomaatte jollakin tasolla, että olette vahvistuneet.

Skenaarion alkuun tärkeä vinkki:

Kohinan testipeluutuksissa on jokaisen peluutuskerran aluksi tehty toimenpiteitä, joilla pelaajat voivat syventää hahmoaan. Sen voi tässä kohtaa tehdä esimerkiksi pohtimalla seuraavia taustoja hahmostaan. Ne voi kirjata lyhyesti hahmolomakkeeseen:

- Oletko käynyt viikon aikana töissä? Missä työskentelet?
- Mitä pelaajahahmot ovat viikon aikana harrastaneet?
- Mitä kotiin kuuluu?
- Oletteko havainneet kohinasta mitään erikoista?
- Kaikkien tunnelmat: miltä pelaajahahmoista tuntuu?

Skenaarion taustaa: tämä tiedoksi pelaajille

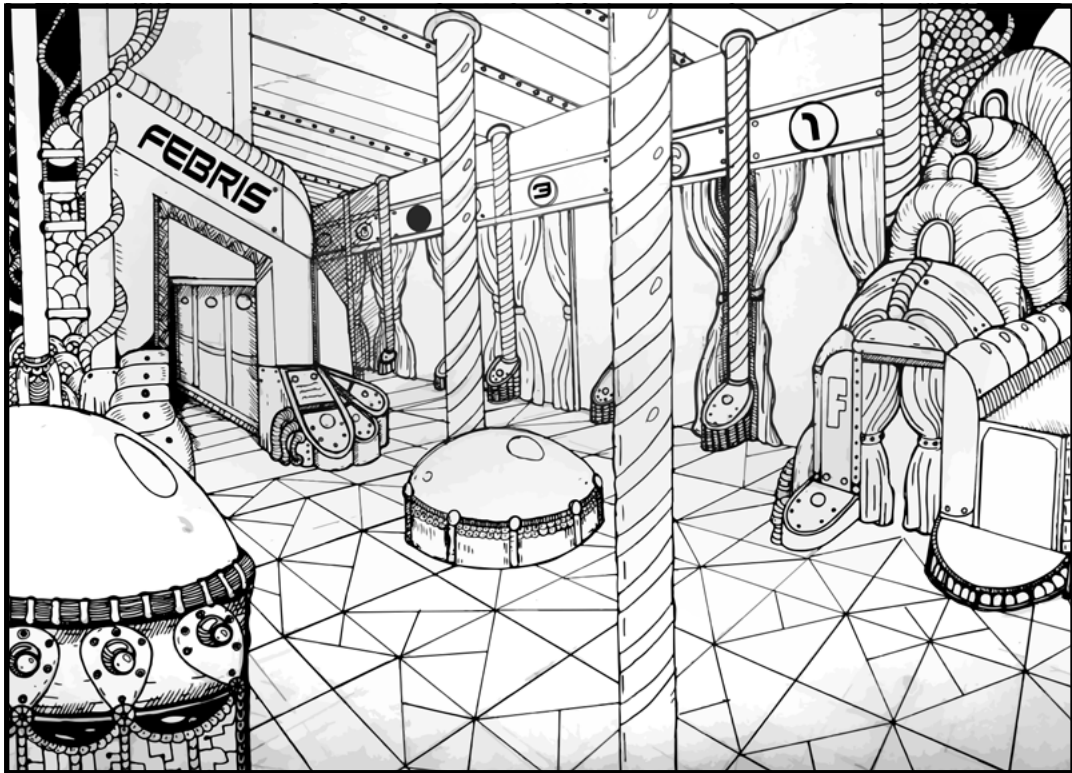
Uneksiminen ja uniteatterit:

Virtuaalisaleissa olevat uniteatterit ovat erittäin suosittua viihdettä. Ihmiset käyvät niissä katsomassa vr-laitteistolla äänitettyjä, oikeita unia. Ne henkilöt, jotka ovat parhaimpia uneksijoita ja tuottavat nämä elämykset unillaan, ovat kuuluisia ja rikkaita.

Kotikaupunkinne virtuaalisali on Febriksen hallinnoima, ja se on lähellä keskustaa. Rakennus on melko suuri kompleksi, ja siellä sijaitsevat virtuaalisalit pelaamiseen (vr-pelit).

Lisäksi sieltä löytyy useita saleja, joissa esitetään uneksijoilta kaapattuja tai tallennettuja unia.

Tunnetuimmat uneksijat kaappaavat unia omilla laitteillaan, mutta tavalliselle kansalle tarkoitettut unientallettajakoneet ovat sellaisia, joihin kuka tahansa voi tulla tarjoamaan näkyjään.



Skenaarion aloitus:

Tämä tausta kerrotaan pelaajille:

On kulunut viikko, ja olette tarkoituksella pitäneet matalaa profilia edellisten tapahtumien jälkeen. Te haluatte tavata toisenne selvittääksenne tilannetta ja vaihtaaksenne ajatuksia. Olette nähneet vahvoja unia, ja samalla on herännyt ajatus: ”Voisiko uneksimisesta saada helppoa rahaa?”

Saavutte paikalle, ja unientallettajakone on hieman toisaalla virtuaalisaleissa. Laitteistolle on pitkä jono, ja näyttää siltä, että tämän päivän osalta jonotus on turhaa. Jonoa vartioivat ja valvovat Febriksen vartijat ja työntekijät.


Mitä teette? Miten pääsette jonon etuosaan?

Pelinjohtajalle: Tilanteen voi ratkaista aivan vapaasti pelaajien ehdotuksilla. Tilanteen ratkaisevia keinoja ovat olleet esimerkiksi puhuminen, neuvottelu vartijoiden kanssa (käytetään karismaa), kyynärpäätekniikka tai harhautus (jopa lemmikiksi otettu rusakkoahma on ollut tekemässä harhautusta). Päätös on pelaajien.

Sisäänpääsyn jälkeen:

Jonosta menee muutama henkilö kerrallaan huoneeseen, jossa he viipyvät 15 minuuttia. Unien imeminen on melko raskas prosessi, ja vain hyvin harvoin se ei vaikuta fyysisesti henkilöihin. On yleistä, että unientallentajilta lähtee prosessissa tajunta tai he vaipuvat jonkinlaiseen transsiin. Silloin heidät kannetaan vieressä olevaan toipumissaliin. On kuultu huhuja, että jotakin vielä pahempaa olisi tapahtunut joillekulle. Siksi Febriksen henkilökunta tekee turvallisuussyistä testiskannauksen, ennen kuin unen tallentamisen aloitetaan.

Testiskannaus tehdään jonon loppuosassa. Siinä kevyellä, ohimolle asetettavalle laitteella tehdään yhteysien testaus aivojen neuroverkon ja tekniikan välillä. Jonosta poistetaan välillä henkilöitä, joilla skan-



naus ei ole mennyt läpi. Joillekuille skannaus aiheuttaa tuskallisen migreenikohtauksen, ja nämä henkilöt lähtevät paikalta oloaan voivotellen ja pahoinvoivina.

Pelaajat viedään yksitellen koneeseen, ja testiskannaus alkaa. Heitetään D20-noppaa. Koska pelaajilla on kohina päässä, tämä menee jokaisella erinomaisesti. Ei ongelmia, vaikka heittäisi mitä tahansa. Huom!
Pelaajille ei paljasteta kohinan alkuperää, he eivät saa tietää sitä, vasta kuin pelin lopussa!
(Jos nopalla tulee luvuksi 1, kriittinen epäonnistuminen, oletetaan anturin irronneen päästä ja tällöin tehdään uusi heitto.)

Seuraavaksi tapahtuu unen tallennus jokaiselta pelaajalta. Se on tärkeää, koska loistava uni lunastetaan ja siitä maksetaan palkkio.

Pelinjohtajalle: Unien tallennus on hyvä kohta irrottaa peli roolipelimäisestä kerronnasta. Tämä on tilaisuus saada pelaajista irti myös oman luovuuden kautta jotakin. Se voi olla tärkeääkin pelaajalle. Tämä on myös toiminut erittäin hyvin testipeluutuksissa.

Unien luominen voidaan tehdä seuraavasti:

Pelaajat joutuvat keksimään kolme henkilöä, eläintä, paikkaa ja esinettä (kirjoitetaan paperille). Lisäksi jokainen arpoo itselleen surrealistisen kortin. Pelinjohtaja kerää ehdotukset ja arpoo näistä kaikista ehdotuksista jokaiselle pelaajalle henkilön, eläimen, paikan ja esineen. Kortin kuva otetaan mukaan unijuoneen. Pelaajille annetaan viidestä kymmeneen minuuttia aikaa keksiä oma unijuoni. Unet käydään läpi jokaisen kohdalla ja tästä toimesta on hyvä muistaa antaa kokempisteet pelaajille.
Kaikki unet hyväksytään ja lunastetaan virtuaalisalien käyttöön.

Vaihtoehtoinen tapa 1: Ennen peluutusta pelaajille voidaan antaa tehtäväksi kirjata ylös aitoja unia, jotka voidaan tuodaan pelisessioon.

Vaihtoehtoinen tapa 2: Käytä Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettua ITU-pelikorttipakkaa. Se on tästä kohtauksesta laajennettu versio ja soveltuu siten oivallisesti tähän.

Miten määrätään, kuinka paljon rahaa saadaan? Heitetään esimerkiksi viisi kertaa D20-noppaa, ja yhteenlaskettu luku määrää, kuinka paljon krediittejä pelaajalle maksetaan unesta.

Pelaajat saattavat kysyä käytettävästä valuutasta ja siitä, miten rahajärjestelmä toimii. Valuuttana pelimaailmassa on krediitti. Se on Febriksen hallinnoima sähköinen järjestelmä, ja se toimii pankkikorttimaisesti. Krediiteillä ostetaan Febriksen hallinnoimia tuotteita, ja järjestelmä toimii yleisesti kaupunkikeskittymien palveluissa.

Sen rinnalla on koko maassa käytettävä valuutta, joka määräytyy metallien arvon kautta (kupari/hopea/kulta). Etenkin maaseudulla perinteinen vaihdantatalous on yleistä.

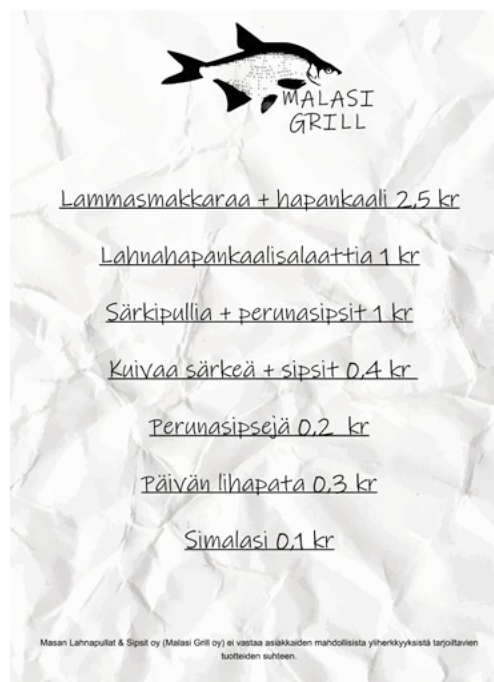
Nykyiseen valuuttaan verrattuna sata krediittiä vastaa arvoltaan tuhatta euroa (eli sillä voi ostaa paljon ruokaa, pyörän tai muuta sellaista). Kymmenen krediittiä vastaa sataa euroa, yksi krediitti vastaa kymmentä euroa.

Uneksimisen jälkeen pelaajilla on kova nälkä, ja pelaajat voidaan laittaa siirtymään ruokailemaan. Virtuaalisalin aulassa on (MALASI-grilli) ”Masan lahnappulat ja sipsit”, ja halutessaan pelaajat voivat tilata sieltä ruokaa.



Tarjolla menussa:

- Lammasmakkaraa ja hapankaalia 2,5 kr
- Lahna-hapankaalisalaattia 1 kr
- Särkipullia ja perunasipsit 1 kr
- Kuivaa särkeä ja perunasipsit 0,4 kr
- Perunasipsejä 0,2 kr
- Päivän lihapata 0,3 kr
- Simalasi 0,1 kr



Mitä pelaajat tilaavat?

Vinkki: Jokainen heittää D20-noppaa syömisen jälkeen: jos luvuksi tulee 2–8, Masan ruuista tulee hetkellinen vatsatauti (vähennetään –1 piste terveysarvosta). Jos luvuksi tulee 1, pitää käydä oksentamassa, ja pelaaja menettää –3 pistettä terveysarvosta.

Pelaajat siirtyvät virtuaalipelisaliin pelaamaan.

Tähän on mahdollista sijoittaa työnhakuun liittyvä tilanne. Ennen virtuaalisaliin siirtymistä, heidän tulee täyttää kaupungin meneillään olevan työnhakukampanjan lomake.

Työnhakukohtaus:

Työnhaku tapahtuu Febriksen laitteilla, joita voi käyttää työnvälitystoimistossa. Kukin pelaaja käy läpi **liitteessä olevat [työnhakuilmoitukset](#) (Liite D)**. Pelaajat valitsevat ja vastaavat niistä yhteen.

Kussakin lomakkeessa on määritelty työpaikka ja sen sisältämät tehtävät. Pelaajien on tarkoitus verrata pelihahmonsa ominaisuuksia ja taustaa kuhunkin työtehtävään. Pelaaja valitsee yhden työpaikan, joka soveltuu hänelle parhaiten. Muiden työpaikkojen osalta pelaaja joutuu perustelemaan, miksi työ ei välttämättä soveltuisi hänelle.

Vinkki: Työnhaku voidaan tehdä myös sähköisesti käyttäen Nettilomake.fi sivuston lomakepohjaa. Tällöin pelinjohtaja voi itse soveltaa haluamansa tavan toteuttaa työnhakukohtauksen.

Työnhakulomakkeen täytettyään pelaajat voivat siirtyä suoraan virtuaalisaleihin pelaamaan.

Virtuaalisalissa pelattava peli

Esimerkki 1: Colosseum

Pelihuoneessa ovat Febriksen uudet, johdottomat vr-lasit, ja pelaajat laittavat ne päähänsä. Peli alkaa! Silmien eteen avautuu Colosseum hurraavien katsomojen pauhatessa.

”Olette saapuneet antiikin Rooman gladiaattoriareenalle! Gladiaattoritaistelut Colosseumilla kestivät pitkään, jopa päiväkausia. Taistelut eivät olleet pelkästään gladiaattorien taistelua keskenään, vaan ihmisiä

viihdytettiin raivokkaiden eläinten avulla! Ympäri Rooman imperiumia kuljetettiin eläimiä taistelemaan keskenään. Virtahepo vastaan karhu? Susilauma vastaan leijona?

Tänään olette pelissä jokin eläin, joka taistelee toista eläintä vastaan. Paras eläin palkitaan!”

Peliohjeet

Aluksi jokainen pelaaja tekee kahdella D6-nopalla heiton (2D6), jonka perusteella jokainen saa oman eläimensä:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Leijona | 7. Virtahepo |
| 2. Karhu | 8. Krokotiili |
| 3. Visentti | 9. Jättiläiskalmari |
| 4. Strutsi | 10. Gorilla |
| 5. Komodonvaraani | 11. Leveähuulisarvikuono |
| 6. Norsu | 12. Lammas |

Perussääntö:

Jokaisella eläimellä on fyysisuusarvo aluksi 100. Jokaisen osuman jälkeen siitä vähennetään arvottu vaurion määrä. Kun arvo menee nolleen, pelaaja häviää kaksintaistelun.

Pelaajat heittävät yhtä aikaa D6-noppia. Suuremman luvun heittänyt onnistuu hyökkäyksessä. Mikäli pelaajat saavat saman numeron, heitetään uudelleen. Huom! Tasatilanneheiton jälkeinen seuraava osuma kerrotaan kahdella!

Hyökkäysheiton hävinneeltä eläimeltä määritetään seuraavaksi osumasta saadut vauriot. Onko onnistunut hyökkäys aiheuttanut lopulta suurta vai pientä vauriota? Esimerkiksi hyökkäys oli onnistunut, mutta purema aiheuttaa vain pintaraapaisun vastustajaan.

Tämä määritetään kahdella heitolla:

1. Heitetään D20-noppaa, jolloin saadaan **osuman onnistuminen**
2. Satunnaislukugeneraattorilla arvotaan **aiheutetun vaurion määrä**

Vaurioita voidaan helpoiten määrittää satunnaislukugeneraattorin avulla.

Esimerkiksi satunnaisluku 30–90 on helpointa tehdä esimerkiksi puhelimen avulla: syötä Google-hakuun ”random number generator”. Avautuvaan Googlen sovellukseen määritellään esimerkiksi vähintään 30 ja enintään 90.

Osuma heitetään D20-nopalla:

Saatu luku 15–19: erinomainen osuma! Vaurio arvotaan satunnaislukugeneraattorissa 40–90 väliltä.

Saatu luku 10–14: hyvä osuma. Vaurio arvotaan 20–70 väliltä

Saatu luku 5–9: keskinkertainen osuma. Vaurio arvotaan 10–40 väliltä

Saatu luku 2–4: osuma tulee mutta vain vähäistä vauriota. Vaurio arvotaan 2–9 väliltä

Saatu luku 20: Täydellinen hyökkäys ja osuma! Tämä tuottaa suoran voiton!

Saatu luku 1: Täydellinen epäonnistuminen, hyökkääjä vahingoittaa itseään! Vaurio arvotaan 30–90 väliltä ja luku vähennetään hyökkääjältä.

Taisteluja voidaan käydä aluksi sovittu määrä, ja esimerkiksi turnausmuotoinen peluutus on myös toimiva ratkaisu.

Vinkki: tätä peliä voidaan käyttää toki aivan irrallisena pelinäkin. Pelin kesto ei ole pitkä; se riippuu tur- nauksen pituudesta.

Esimerkki 2. Keep talking and nobody explodes!

Testipeluutuksissa on käytetty myös videopeliä tämän kohtauksen pelaamiseen. Toimiva, kiihkeätempoi- nen peli on esimerkiksi Nintendo Switchillä (julkaistu myös muilla alustoilla) pelattava **Keep talking and nobody explodes**. Pelissä pitää purkaa pommi yhteistyön avulla. Siinä käytettävästä manuaalista on julkaistu myös netistä löytyvä suomennos. Se auttaa huomattavasti, mikäli englantia tuottaa pelaajille on- gelmia. Peliä pelataan yhdessä pelinjohtajan määrittämän ajan verran.

Skenaarion lopetus:

Kesken peliä kaikki muuttuu mustaksi. Näkyy välähdyksiä, ja lopulta keskelle tulee lumikko-logo. Se häviää ja laseihin muodostuu kuvaa maalaismaisemasta ja maatilasta.

Kuuluu ääni: ”Seuratkaa kohinaa: menkää Kaapron luo! Aikaa on vähän. Te tapaatte minut siellä. Olen **Lumikko**. Te olette tärkeitä, auttakaa meitä!”. Samalla he näkevät välähdyksenomaisia kuvia maalaista- losta ja maaseutumaisemasta.

Pelaajat poistuvat pelialialta ja suuntaavat kotiin hyvin hämmentyneinä tapahtuneesta.

Torille on jälleen kokoontunut joukko ihmisiä, jotka huutavat Febriksen vastaisia iskulauseita ja jakavat lappuja, joissa kysellään mahdollisia tietoja kadonneista nuorista.

Pelinjohtaja: mikäli tätä aloitusskenaariossa (skenaario 1) olevaa kohtausta ei ole pelattu, **se pelataan nyt**.

Skenaarion loppupurku:

Mikäli pelinjohtaja ei ole pelin aikana antanut kokemuspisteitä, skenaarion lopussa on hyvä käydä tilan- teet läpi ja arvioida onnistumiset. Voit käydä läpi myös edellisten skenaarioiden ohessa olleita mallikysy- myksiä.

Keskustelun aiheita työelämänäkökulmasta (tämä käydään omana itsenään, ei hahmona

- Miten työtä haettiin pelissä?
- Käykää läpi pelissä ollutta työnhakulomaketta ja hakemuksia. Pohdintaa: millaisista asioista rakentuu hyvä työhakemus?
- Internet ja verkon avulla työskentely on muuttanut työelämäkenttää, miten? Millaista se voisi olla tulevaisuudessa?
- Skenaariossa luotiin myytävä virtuaaliuni. Miksi luovuus on tärkeää työelämässä?
- Miten luovuutta voi kehittää?

Skenaarioinfo: Tämä on jatkoa kolmannelle skenaariolle. Tässä skenaariossa pelaajat tapaavat Kaapron ja hänen perheensä. Maatilalla käydään yksi taistelu karannutta hybridipetoa vastaan. Pelaajat pääsevät keskustelemaan Lumikon kanssa verkon välityksellä. He joutuvat pakenemaan maatilalta ja suuntaavat kohti Febris-Helsinkiä. Mikäli pelin haluaa kolmiosaiseksi, yhdistä silloin skenaario 4 ja 5. Vähennä tästä skenaariosta taisteluita (esim. drone tai konekoira)

Pelinjohtaja:

Pelaajat ovat saaneet virtuaalipelialissa Lumikolta ohjeet siirtyä Kaapro-nimisen henkilön luokse. He tuntevat kohinan avulla suunnan, ja he ovat nähneet välähdyksenomaisia kuvia maalaistalosta ja maaseutumaisemasta. Pelaajat ovat yöpyneet kodeissaan, ja he ovat sopineet lähtöajan iltopäiväksi. He tuntevat kohinasta selkeästi suunnan, mihin mennä.

Vinkki: mikäli matkalle maatilalle halutaan taistelukohtaus, voidaan peluuttaa seuraava kohta. Jossain vaiheessa pelaajat kuulevat metsästä ääntä ja heidät ympäröi susilauma. Tästä seuraa taistelu. Susia on pelinjohtajan määrittelemä määrä, ja pelinjohtaja suhteuttaa susien fyysisyysarvon sopivaksi taistelua varten (esim. 10).

Mikäli matkalle ei sijoiteta taistelua, matka Kaapron luo käy ilman ongelmia. Matkattuaan toistakymmentä kilometriä pelaajat saapuvat lopulta maatilalle, joka näyttää tutulta. Tämän maiseman he ovat nähneet virtuaalipelialissa.



Maatilaa lähestyessään pelaajat saavat vastaansa kolme miestä. Heistä yksi on yli kaksimetrinen, lihaksikas ja muhkeapartainen mies (Kaapro).

Hän kysyy:

”Keitä olette ja millä asialla liikutte?” Pelaajien pitää selvittää tilanne (esim. kohina, Lumikko, miksi ovat tulleet paikalle).

Kaapro: ”Tulkaa mukaani. Voitte levätä ja yöpyä aitassani. Jatkamme aamulla tilanteen selvittämistä.”

Pelaajat kuljetetaan maalaistalomiljööseen, ja heidät sijoitetaan aittaan nukkumaan. Pelaajille tuodaan illalla ruokaa ja juomaa. Yö nukutaan mukavasti näissä olosuhteissa.

Aamulla Kaapro tulee herättämään pelaajat ja vie heidät päärakennukseen. Kartta kaapron tilasta löytyy liitteistä ([Kartta 4 - Kaapron tila](#)). Aamiaista on katettu runsain määrin tuvan pöydälle.

Paikalla on kaksi naista:

Alina: 16-vuotias, Kaapron tytär. Asunut maatilalla koko elämänsä. Hiukset ovat pitkät, vaaleat. Hänestä näkee, että hän on tehnyt fyysistä työtä, jäntevän oloinen. Hoitanut hevosia koko nuoruutensa ja tulee niiden kanssa hyvin toimeen.

Pia: Kaapron vaimo, 45-vuotias. Tummat pitkät hiukset ovat palmikolla. Roteva hänkin ja hieman pyöristynyt. Kova nauramaan.

Kaaproa, Alinaa, Piaa pelaa pelinjohtaja. Skenaariossa on myös mahdollista käyttää näihin hahmoihin uusia pelaajia. He osallistuvat peliin vain tässä skenaariossa.



Pia on leipomassa aamun leipiä. Ruisleipätaikina on ollut kohoamassa ja happanemassa muutaman päivän, ja nyt se kuplii siihen malliin, että se on valmis leivottavaksi. Nyt hän on vaivaamassa taikinaa ja laittamassa leipiä uuniin paistumaan.

Alina on herännyt ja menee tallille ruokkimaan hevosia.

Aamiaispöydässä käydään keskustelu:

”Minä olen siis Kaapro. Tervetuloa maatilalleni. Toivottavasti pystyn auttamaan teitä. Kertokaa, mikä teillä on hätänä? Mihin tarvitsette apua?”

Pelaajien pitää selvittää taustaansa, mitä heille on tapahtunut ja miksi he ovat paikalla.

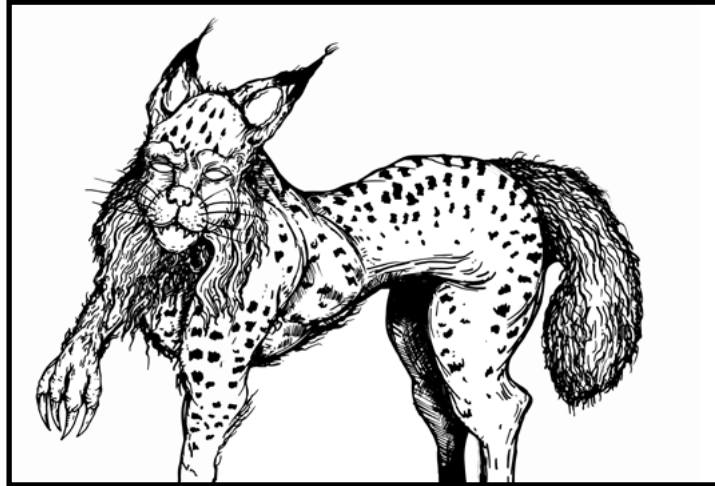
Lopulta Kaapro päästää heidät pälkähästä ja on vakuuttunut: ”Olenkin odottanut teidän saapuvan. Lumikko odottaa teitä. Pääsette tapaamaan häntä aamiaisen jälkeen.”

Aamiaisen keskeyttää pihalta kuuluva kiljunta ja avunhuudot! (Alinan ääni). Mitä teette?

Tallin edessä on Alina, joka vapisee kauhusta. Hän on mennyt ovesta sisään ja nähnyt yhden hevospilttuun kohdalla maassa verta. Paikalle hiivittyään hän on nähnyt hevosen (nimeltään Rusko) maassa raadeltuna. Sitä on syömässä iso, omituisen näköinen peto. Alina on perääntynyt takaisin pihalle.

Tallin kuvaus: Tallissa on kolme pilttuuta hevosille. Talli on ison kokoinen, ja se on jaettu kahtia. Hevosten lisäksi siellä on muutamia lehmiä tai vasikoita. Eläimet ovat hyvin hiljaa, pelokkaan oloisia ja vähän hysteerisiäkin. Tallin keskellä on heinäpaaleja.

Pedon kuvaus: Ahma-ilves, 200 kg:n painoinen. Febriksen laboratoriossa kehitetty, päässyt karkuun. Taistelussa nopealiikkeinen. Terävät kynnet ja hampaat. **Fyysisyysarvo: 30.**



Sisältä kuuluu äkkiä pikkutyttö kiljaisu ja avunhuuto: naapurin pikkutyttö on piiloutunut tallin nurkkaan, ja peto on tulossa sitä kohti. Mitä pelaajat tekevät?

Tallin seinustalla on esineitä, joita voi poimia helposti avuksi. Esineet ovat: **heinähanko, rautaketju, kirves, vesuri, lapio ja puukeppejä.**

Mikäli pelaaja saa aiheutettua aseilla vauriota, määritetään se seuraavasti:

Heinähanko: D6-nopalla heitto vaurion määrittämiseksi. Pedon fyysisyydestä vähennetään suoraan tämä heitetty luku. Kirves D12, vesuri D12, puukeppi D6 ja rautaketju D6.

Pelinjohtaja voi pelata Kaaproa tallin sisällä taistelussa. Kaapro voi lähteä tässä tilanteessa myös hakemaan haulikkoa, ja hän tulee sen kanssa paikalle, mikäli taistelu alkaa näyttää pahalta muiden pelaajien kannalta. Alinan oletetaan olevan tallin ulkopuolella osallistumatta taisteluun.

Taistelut: Pelinjohtaja ja pelaaja heittävät D20-noppaa. Isompi luku voittaa. Mikäli siis pelaaja heittää suuremman, hän onnistuu **väistämään hyökkäyksen**. Huom! Pelaajalle otetaan huomioon **pisteet suurimmasta perusominaisuusarvosta!** Ne lisätään heiton lukuun hyökätessä. Esimerkiksi pelaajalla on älykkyydessä suurin arvo (5). Tämä arvo lisätään heiton lukuun.

Mikäli pelaaja saa pienemmän luvun kuin pelinjohtaja, onnistuu peto hyökkäyksessä.

Pelinjohtaja heittää silloin **vaurion D6-nopalla**. Vaurio vähennetään pelaajan terveysarvosta.

Pedon kanssa pelataan joko loppuun saakka tai se karkaa paikalta.

Keskustelu Lumikon kanssa

Taistelun jälkeen tavataan Lumikko.

Kaapro vie pelaajat navetan sivurakennuksen yläkertaan. Salaoven takana on laitteistoa ja sieltä löytyy neuroverkkokypäriä, joilla saa yhteyden. Kaapro voi sanoa esimerkiksi: ”Saatte yhteyden Lumikkoon näillä neuroverkkokypärillä. Hän odottaa teitä.”

Pelinjohtaja: kohtausta on pelattu verkon kautta käyttämällä selaimella toimivia chat-ohjelmistoja (esimerkiksi YoTeach). Tällöin pelinjohtaja siirtyy toiseen tilaan kirjoittamaan Lumikon viestejä, ja pelaajat jäävät koneen tai padin ääreen kirjoittamaan vastauksia.

Lumikon laittamia viestejä voivat olla esimerkiksi:

- Hienoa. Olette päässeet Kaapron luo.
- Olen auttamassa teitä, ja te olette auttamassa niitä, jotka ovat suuressa hädässä.

- Olen tehnyt paljon sen eteen, ettei teitä huomata.
- En voi vielä kertoa, kuka oikeasti olen.
- Saatte sen kyllä myöhemmin selville.
- Meidät on huomattu, ja olemme suuremmassa vaarassa kuin koskaan.
- Autan teitä.
- Tulkaa Helsinkiin.
- Jenna antaa teille tarvittavat tavarat.
- Kaapro tuo teidät oikeaan paikkaan.
- Menkää nyt – tämä yhteys ei ole välttämättä turvallinen.
- Tapaan teidät siellä.
- Kohina auttaa teitä.
- Vastarinnan isku on toteutettava mahdollisimman pian.
- Lopuksi: **Jokin on pielessä, katkaisen yhteyden! Tulkaa!**

Tämän viestittelyn voi tehdä myös suullisesti ja silloin pelinjohtaja antaa vastauksia käyttämällä näitä samoja esimerkkejä.

Pelinjohtaja: Tämä jatkotilanne kerrotaan pelaajille:

Matkaan on lähdettävä heti. Kaaprolle kerrotaan käyty keskustelu, ja hän näyttää hyvin huolestuneelta. Kaapro alkaa pakata tavaroita mukaan. Hän menee talliin ja ajaa sieltä kohta pois autolla. Se on vanha Volvo, ja se kulkee häikäpöntöllä.

Kaapro toimii kuljettajana. Ennen lähtöä hän hyvästelee perheensä. Näyttää siltä, että Alina ja Pia lähtevät myös pois maatilalta, ja he varustavat hätäntyneenä hevospoljetustaan. Pia antaa pelaajille mukaan matkalle tuoreita, yhä lämpimiä ruisleipiä.

Seurue lähtee autolla liikkeelle kohti Helsinkiä.

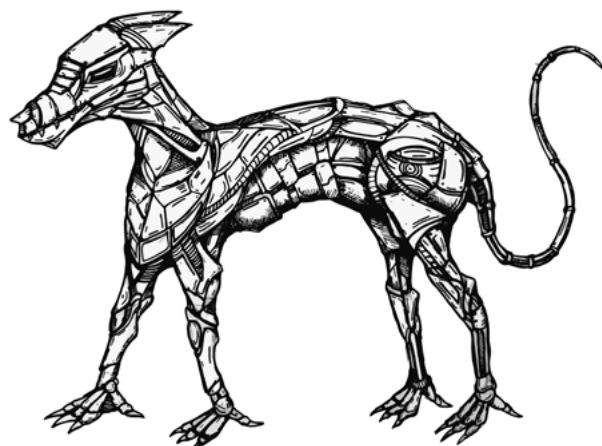
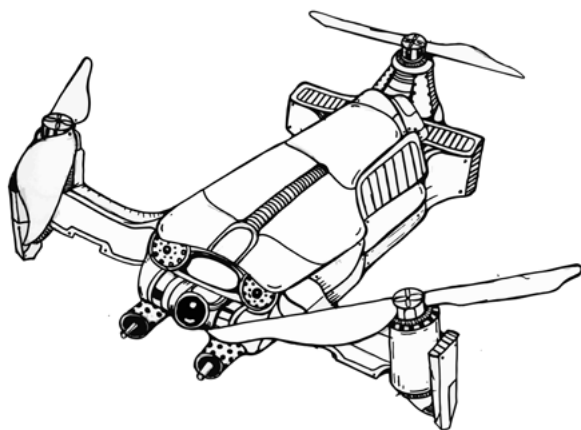
Kohtaus matkalla – Dronen ja konekoiran hyökkäys

Pelinjohtaja: Tämä taistelukohtaus on irrallinen juonesta, ja sen voi jättää myös pelaamatta. Miksi ne hyökkäävät pelaajien kimppuun? Tässä juonessa oletetaan, että johtaja Sotka on laittanut laitteet hyökkäämään pelaajien kimppuun. Tätä ei tietenkään kerrota pelaajille.

Puiden takaa ilmestyy drone. Kaapro hiljentää vauhtia ja puristaa rattia. Drone lentää aluksi ohi. Se ilmestyy kuitenkin takaisin ja jää pörräämään auton viereen.

Paikalle ilmestyy toinen drone (tämä voidaan jättää pois, pelinjohtaja päättää).

Samalla tietä pitkin jolkottelee konekoira kovaa vauhtia kohti pelaajia.





Tästä tilanteesta käydään taistelu

Autosta löytyvät aseet ovat:

- Kaksi haulikko (niillä saadaan osumavauriota heittämällä D20-noppaa)
- Metalliputkia (niillä saadaan osumavaurio heittämällä kaksi kertaa D6-noppaa)

Drone: fyysisyysarvo 15. Droneilla on pneumatiikkaan perustuvat aseet, eli ne voivat ampua ilmakiväärinkaltaisesti.

Konekoira: fyysisyys 20. Liikkuu ketterästi. Tekee mekaanisilla leuoillaan pahaa jälkeä, jos osuu.

Taistelu tehdään pelinjohtajan määrittelemänä. Mikäli tilanne alkaa mennä pahasti tappion puolelle, ei pelaajia vahingoiteta liikaa. Pelaajat voivat tuntea esimerkiksi voimakkaan sysäyksen kohinassa – dronet tippuvat taivaalta, ja konekoira jää sätkimään maahan ja on lopulta liikkumatta.

Taistelun jälkeen matka suuntautuu kohti Helsinkiä.

Skenaarion loppupurku:

Mikäli pelinjohtaja ei ole pelin aikana antanut kokemuspisteitä, on skenaarion lopussa hyvä käydä tilanteet läpi ja arvioida onnistumiset. Voit käydä läpi myös edellisten skenaarioiden ohessa olleita mallikysymyksiä.

Työelämäkeskustelu:

- Miten yrittäjäyys on mielestäsi erilaista pelin maailmassa verrattuna reaali maailmaan?
- Mitkä ominaisuutesi auttavat sinua yrittäjänä?
- Oletko harkinnut yrittäjäyttä tapana työllistää itsesi?
- Millaisena koet maatalouden merkityksen nyt ja tulevaisuudessa?

SKENAARIO 5. FEBRIS-HELSINKI

Skenaarioinfo: Tämä skenaario on jatkoa neljännelle skenaariolle. Tämä on pelin viimeinen osa. Pelaajat menevät Febris-Helsinkiin, ja pääsevät Lumikon ja vastarinnan avustamana päämajaan. He tapavat lopulta Lumikon ja löytävät kadonneet nuoret. Loppukohtauksessa paikalle saapuu johtaja Sotka, jonka kanssa taistellaan. Pelaajat saavat nuoret vapautettua kohinan avulla.

Matkakuvaus: matka menee ilman hämminkiä. Yöpyvät matkalla jossain järven rannalla.

Vinkki: mikäli juonta haluaa mutkistaa, voi tähän kohtaan tehdä kohtauksen, jossa pelaajat saavat kohinasta viestin: *Älkää luottako Lumikkoon!* Se on siis johtaja Sotkan lähettämä viesti, ja hän pyrkii viestin avulla sekoittamaan pelaajia. Tämä juoni on tosin joskus sekoittanut loppuskenaariota melkoisesti, ja sen voi jättää pois.

Kaapro kuljettaa pelaajat Tikkurilaan ja pysäköi auton syrjäiseen paikkaan metsän reunalle. Lähellä on pakettiauton näköinen kulkuneuvo. Sen kyljessä on Febris-tunnus. Kaapro kehottaa pelaajia menemään auton luokse.

Pakettiauton takaosasta tulee esiin hyvin hermostunut nainen. Hänellä on mustat, lyhyehköt hiukset, ja hän on pukeutunut Febriksen haalariin. Nainen vilkaisee pelaajien yli kohti Kaaproa. ”Saavuitte viimein! Olen Jenna – tulkaa äkkiä sisään.” Pelinjohtaja määrittelee, miten paljon Jennan kanssa keskustellaan. Tämä voidaan käydä myös kuittaamalla tilanne nopeasti. Jenna ei puhu paljoa ja antaa vain tarvikkeet pelaajille.

Jenna antaa pelaajille seuraavat tarvikkeet:

Sähkölamautin (1 kpl)

Vaatteet (Febriksen logoilla)

Kulkukortit (jokaisella omansa)

Pelaajat poistuvat pakettiautosta palaten Kaapron luokse ja jatkavat matkaa kohti Helsinkiä.

Kaapro ajaa auton kohti Febris-Helsingin päämajaa. Se sijaitsee lähellä Töölönlahtea, ja alue on todella suuri. Se sisältää erilaisia rakennuksia. Keskellä aluetta kohoaa suuri, korkea kerrostalokompleksi. Sen lähellä on varastorakennus, jonka sisään Kaapro ajaa Volvon.

Kaapro kertoo pelaajille: ”Tämän rakennuksen viereen ajaa kohta työntekijöitä keräävä kuljetusajoneuvo. Hypätkää siihen ja näyttäkää kulkukortit.” – ”En voi tulla teidän mukaanne. Palatkaa tähän, kun olette suorittaneet operaation. Odotamme teitä täällä. Onnea matkaan!”

Pelaajilla olevat tarvikkeet kannattaa tässä vaiheessa katsoa läpi. Yhtään asetta (paitsi sähkölamautin) ei mielellään oteta mukaan tähän skenaarioon, ja Kaapron voi laittaa keräämään aseet pois turvallisuuteen vedoten.

Hetken odottelun jälkeen paikalle saapuu melko suuri henkilöstönkuljetusauto, joka on täynnä Febriksen työntekijöitä. Heillä on yllään samanlaiset Febris-univormut eli -haalarit.

Pelaajat näyttävät kulkukortit kuljettajalle ja pääsevät sisään.

Pelaajat istuvat bussiin, ja se nytkähtää uudestaan liikkeelle. Febriksen alue on todella suuri. Matkalla ohitetaan isoja aurinkokennopeltoja. Niitä jatkuu läheisille rinteille, ja ne muodostavat yhdellä silmäykselläkin usean hehtaarin alueen. Niiden vieressä on pieniä huoltorakennuksia, ja ajoittain auto pysähtyy ja jättää työntekijän kyydistä omalle toimipisteelleen.

Pelaajien viereen istuu yllättäen mies. Hänellä on tummat, lyhyet hiukset. Hän tarkkailee heitä päästä varpaisiin. Hän näyttää kädessään olevaa metallilaattaa: *Siinä on lumikko-tunnus.*

Auto pysähtyy lopulta korkean rakennuksen eteen. Rakennuksen katolla on korkea torni, joka on täynnä lähetinantenneja. Viereen saapunut mies nyökkää ja sanoo: ”Seuratkaa minua. Teidän pitää siirtyä aulasta C-rakennukseen ja sen ylimpään kerrokseen.”

Pelaajat siirtyvät sisään aulatilaan, jossa heille tehdään henkilötarkastus. Kulkukortit skannataan. Yhden pelaajan (pelinjohtaja valitsee) kohdalla kulkukortti ei toimi. Vartija alkaa tarkastella tilannetta tarkemmin. Tässä tilanteessa voi pelaajille peluuttaa karismaheiton (helppo) tai bussissa tavattu mies voi tulla apuun. Hän kuiskaa vartijalle jotain, ja he jäävät neuvottelemaan. Lopulta pelaajille nyökätään, ja he pääsevät jatkamaan eteenpäin hissillä C-rakennukseen. Kartta C-rakennuksesta löytyy liitteistä ([Kartta 5 - Helsinki Febriksen päämaja](#))

C-rakennus:

1. Huone

Ylimmäisessä kerroksessa hissien ovet avautuvat huoneeseen, jossa on lukittu ovi. Ovesa on koodia vaativa sähköinen lukko. Pelaajien pitää kuunnella kohinaa heittämällä D20-noppaa. Onnistunut heitto on yli 10. Näin he saavat vaadittavat numerot 3, 2, 8 ja 8. Mikäli joku pelaajista heittää luvun 19–20 tulee koko koodi välittömästi mieleen.

2. Huone

Huoneessa on kaksi ovea. Kun pelaajat saapuvat huoneen keskelle, ryntää sivulla olevan huoneen ovesta vartija. Vartija katsoo virnuillen pelaajia ja kehottaa olemaan liikkumatta. Hänellä on pamppu kädessä.

Mitä pelaajat tekevät?

Pelaajien annetaan tässä vaiheessa toimia hetken omia yrityksiään. Tilanne puretaan kuitenkin nopeasti seuraavasti: Paikalle saapuu toinen vartija sivuhuoneesta. Hän tainnuttaa ensimmäisen vartijan maahan ja sanoo pelaajille: ”Menkää! Minä pidättelen heitä.”

Sivuhuoneessa ei ole mitään oleellista, mikäli pelaajat käyvät sitä tutkimassa.

3. Huone

Tämä huone on suuri, laboratorion kaltainen tila, jossa on runsaasti erilaisia laitteita. Huoneen takaseinustalla on ihmisiä makaamassa sängyillä virtuaalikypärät päässä. He ovat nuoria ihmisiä, ja heitä on silmämääräisesti toistakymmentä. Jos heitä tarkkailee havaintoheitolla, voi havaita yhden heistä olevan torilla etsitty, lentolehtisistä tuttu nuori (*Ville Rautiainen*).



Yhden tarkkailumonitorin takaa nousee valkeaan takkiin pukeutunut nuorehko mies. (Hän on noin 30-vuotias ja 180 cm pitkä ja laiha. Hänellä on silmälasit.)

Hän sanoo hymyillen: ”Tapaamme vihdoinkin! Olen Lumikko. Oikea nimeni on Aarni.”

Keitä nuoret ovat? Mitä on tapahtunut?

”Heidät on valjastettu Febris-Suomen johtajan, Sotkan, mielipuoliseen viritelmään saada neuroverkon toiminta maksimaaliseen tehoon. Sen avulla hän yrittää saada luotua neuroverkon, johon hän voisi siirtää oman tietoisuutensa. Ajatus on täysin typerä ja mahdoton. Silti hän haaskaa nuoria yksi kerrallaan hulluun yritykseen. On aika taistella vastaan. Siihen tarvitsen teitä. Te olette valikoituneet parhaimpina yksilöinä auttamaan tämän hulluuden lopettamisessa.

Näiden nuorten aivot ovat olleet todella pitkään kiinni neuroverkkoyhteydessä. Ainoastaan teidän avullanne me voimme irrottaa heidät pois turvallisesti. Meillä on kiire! Autetaan heidät pois, ennen kuin toimintamme havaitaan.”

Vieressä on neuroverkkokypäriä, joiden avulla pelaajat voivat kytkeytyä neuroverkkoon yhdessä Lumikon kanssa.

Peluutusohjeet: Nuorten pelastaminen verkosta

Neuroverkkoon liittyneenä pelaajat ”näkevät” yhden nuoren kerrallaan. Heille tulee mielikuva, kuin nuori olisi kiinni köysillä, jotka on vedetty eri suuntiin. Kun pelaajat keskittävät voimansa, he voivat katkaista ”köysiä”.

Kohtaus pelataan seuraavasti: Jokainen pelaaja ottaa yhden D6 nopan ja heittää yhtä aikaa.

Mikäli pelaajat heittävät **kaikki nopat parittomaksi TAI parilliseksi**, he onnistuvat mielenkeskityksensä ja ”köydet” katkeavat.

Esimerkki epäonnistumisesta: pelaajia on neljä. He heittävät luvut 2, 3, 4 ja 6. Tehtävä ei onnistu, koska mukana on pariton luku 3.

Esimerkki onnistumisesta: pelaajia on neljä. He heittävät luvut 2, 2, 4 ja 6. Tehtävä onnistuu, koska kaikki luvut ovat parillisia.

Huom! Tehtävä onnistuu kohtuullisen helposti, mikäli pelaajia on neljä tai vähemmän. Mikäli pelaajia on enemmän, tehdään pareittain kahden nopan heittoja.

Nuoria on paljon, eikä jokaisen pelastumisesta ole tarkoitus pelata erikseen. Pelinjohtaja määrittelee tämän määrän, ja onnistumisten jälkeen pelaajien oletetaan oppivan irrotustekniikan helposti, ja loput nuorista saadaan pois neuroverkosta.

Pelaajat tulevat pois neuroverkosta. He näkevät nuoret väsyneinä makaamassa laboratoriosängyillä. Monet heistä ovat vielä tajuttomana.

Kohtaus: Johtaja Sotka

Huoneeseen pääsee myös hissien kautta. Hissin ovet avautuvat yllättäen, ja huoneeseen saapuu harmaahiuksinen, laiha, 60–70-vuotias mies.

Hän katsoo Lumikkoa ja osoittaa tätä samalla aseella.

Johtaja Sotka: ”Kas, Aarni. Olen kasvattanut kyytä povellani. Sinä olet siis Lumikko. Hauska tavata – tai pikemminkin olen vähän pettynyt tapaamiseen.

Sinäkö siis istutit näihin nuoriin neuronanobotteja ja sait heille aikaan kohinan? Ovelasti keksitty. Mutta tiedätkö, niin laitoin minäkin itseäni! Tämä kohina, joka on kuulunut päässäni muutaman päivän, on ollut varsin mielenkiintoista.”



Johtaja Sotka katsoo pelaajia: ”Ja tervehdys myös teille! Hienoa, että tulitte luokseni. Tarvitsinkin uutta verta kokeeseeni. Teidän avullanne onnistun varmasti. Kohina on teissä niin voimakkaana! Mutta eiköhän tämä ole tässä nuori oppipoikani”, hän sanoo ja osoittaa aseella Lumikkoa.

Mitä pelaajat tekevät?

Tilanteen voi ratkaista useilla eri tavoilla.

Mikäli pelaajat päätyvät taisteluun, he voivat käyttää mukana olevia esineitä. Erilaiset harhautukset ovat mahdollisia. Taistelut käydään yleisten taistelusääntöjen mukaan. **Johtaja Sotkan fyysisyysarvo on 15.**

Kohinan käyttäminen on mahdollista myös johtaja Sotkan tainnuttamiseen: pelaajat voivat keskittää kohinan yhteen henkilöön eli kohdentaa kaiken kohinan täydellä volyymillä Sotkaan. Tämä voidaan pelata pelinjohtajan valitsemilla säännöillä. Tilanteessa voidaan käyttää esimerkiksi aikaisemmassa nuorten vapauttamisessa käytettyä pelimekanismia.

Jos tämä onnistuu, kohina kohdistuu Sotkaan: hän laittaa kädet korvilleen ja näyttää siltä, kuin tuntisi päänsä räjähtävän. Hän lyyhistyy maahan.

Kun Sotka on saatu lamautettua, Lumikko ryntää viestintävälineelle ja komentaa kiihkeästi: ”Tulkaa nyt!”

Hetken kuluttua paikalle saapuu eri puolilta runsaasti Febriksen vartijoita.

Vartijat eivät välitä pelaajista vaan tulevat auttamaan neuroverkossa pitkään viruneita nuoria.

Nämä ovat vastarintaliikkeessä mukana olevia vartijoita, jotka ovat olleet pitkään valmistelemaan vastaiskua Sotkaa vastaan. Sotka laitetaan rautoihin ja viedään pois.

Aarni (Lumikko) saapuu pelaajien luokse ja kiittää heitä: ”Olemme kaikki teille kiitoksen velkaa. Ilman teitä ja teidän kykyjänne emme olisi ikinä onnistuneet tässä.”



Skenaarion loppunäytös:

Aarni lähtee pelaajien mukana pois rakennuksesta, ja he siirtyvät Kaapron kanssa sovittuun tapaamispaikkaan.

Kaapro on odottamassa heitä usean, vahvasti aseistetun henkilön kanssa, jotka ovat tulleet paikalle kuljetusautoilla.

Kaapron ja Aarnin kohtaaminen: he ilahtuvat valtavasti nähdessään toisensa, halaavat toisiaan pitkään. Kaapro: ”Rakas poikani, hienosti tehty! Olen ollut niin huolissani...”

Pelin loppu ja loppupurkuosuus pelaajana:

Aarni tarjoaa pelaajille mahdollisuutta tulla Febriksen palvelukseen käyttämään kohinaa yleiseen hyvään. Mahdollisuuksia on runsaasti (tutkimuslaitokset Suomessa ja ulkomailla, neuroverkon käyttö opeustarkoitukseen, pelisalien ja uniteattereiden kehittäminen...)

Kohina on myös mahdollista poistaa pelaajista, mikäli he haluavat. Tällöin he voivat palata normaaliin tilaan ilman mahdollisuutta hyödyntää neuroverkon ominaisuuksia.

Pelin loppupurkuosuus, jossa käydään läpi koko peli:

Koko Kohina-pelikampanjan pelaaminen on osallistujille vaikuttava ja monimerkityksellinen kokonaisuus. Siksi suositeltavaa on käyttää vielä kokonaan yksi purkutapaaminen, jossa pelin tapahtumat, toiminnat ja juoni käydään läpi. Pelaajilla on mahdollisuus pohtia omia ratkaisujaan ja hahmon kehittymistä. Pelinjohtajalla on myös tilaisuus esittää näkemyksiään pelin tapahtumista ja maailmasta.

Esimerkkikysymyksiä:

- Millainen pelikokemus oli mielestäsi?
- Mitä opit itsestäsi?
- Millainen pelikokonaisuus oli mielestäsi?
- Mitä pelaajat haluavat tehdä kaiken tämän jälkeen?
- Millaisiin Febriksen tehtäviin tai töihin he haluaisivat siirtyä?

5 LOPUKSI

Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettu roolipelin käyttö työelämävalmennuksen apuna oli matka johonkin aivan kutkuttavan mielenkiintoiseen. Taustani roolipelien parissa tuki näkemystä, että elämyksellisyys synnyttää vahvoja oppimiskokemuksia. Hyvin harvalla peluutuksiin osallistuneilla oli aikaisempaa roolipelikokemusta, mutta sitä ei yleisesti koettu ongelmaksi.

Suosittelen heittäytymään Kohinan mukaan ja kokemaan elämyksiä!

Peluutuksista saatuja palautteita osallistuneilta

”Peli sijoittui uniikkiin pelimaailmaan, joka oli luotu yksinomaan peliä varten. Tarina oli myös kyseistä peliä varten keksitty. Maailma ja tarina vaikuttivat tarpeeksi uskottavilta, ja sen kulkuun oli mukava osallistua.”

”Kohinassa pääsi kehittämään ja hyödyntämään ryhmätyötaitoja, jotka ovat tärkeitä myös työelämässä. Tätä harvoin pääsee arkielämässä harjoittelemaan, joten oli mukavaa vuorostaan päästä käyttämään ja parantamaan niitäkin taitoja.”

”Ryhmä oli aktiivimalliin sopivaa toimintaa, joka erottuu joukosta. Monesti TE-toimiston kanssa sovitut työkokeilut ja vastaavat eivät ehkä olisi kaikkein mukavinta toimintaa, jota voi harrastaa, mutta Kohinan tyyliin toimintaan voi paljon helpommin heittäytyä mukaan jo pelkästä kokeilunhalustakin.”

”Kotona istuessa harvemmin tulee nähtyä ihmisiä, ellei erikseen sovi tapaavansa kavereiden kanssa. Ryhmä toi sosiaalista kanssakäymistä elämään ja tarjosi myös mahdollisuuden tutustua uusiin ihmisiin.”

Kiitokset:

Digillä duuniin! -hanketyöryhmä (Sanna Lappalainen, Heikki Kantonen, Niko Arola, Ville Eerikäinen) Taneli Selin on ollut merkittävässä roolissa pelin kehittämisessä. Kohina-roolipelin kehittämistyö käynnistettiin hänen kanssaan yhteistyössä Mikkelin kaupungin Kuhan selviit -hankkeessa, joka oli Sosiaalisen kuntoutuksen valtakunnallisen kehittämishankkeen, SOSKU:n, osahanke.

Digitaalisen Median työpaja (Mikkeli)

Ohjaamo Pientare (Pieksämäki)

Ohjaamo Olkkari (Mikkeli)

Juvan nuorisopalvelut

Game Lab Mikkeli

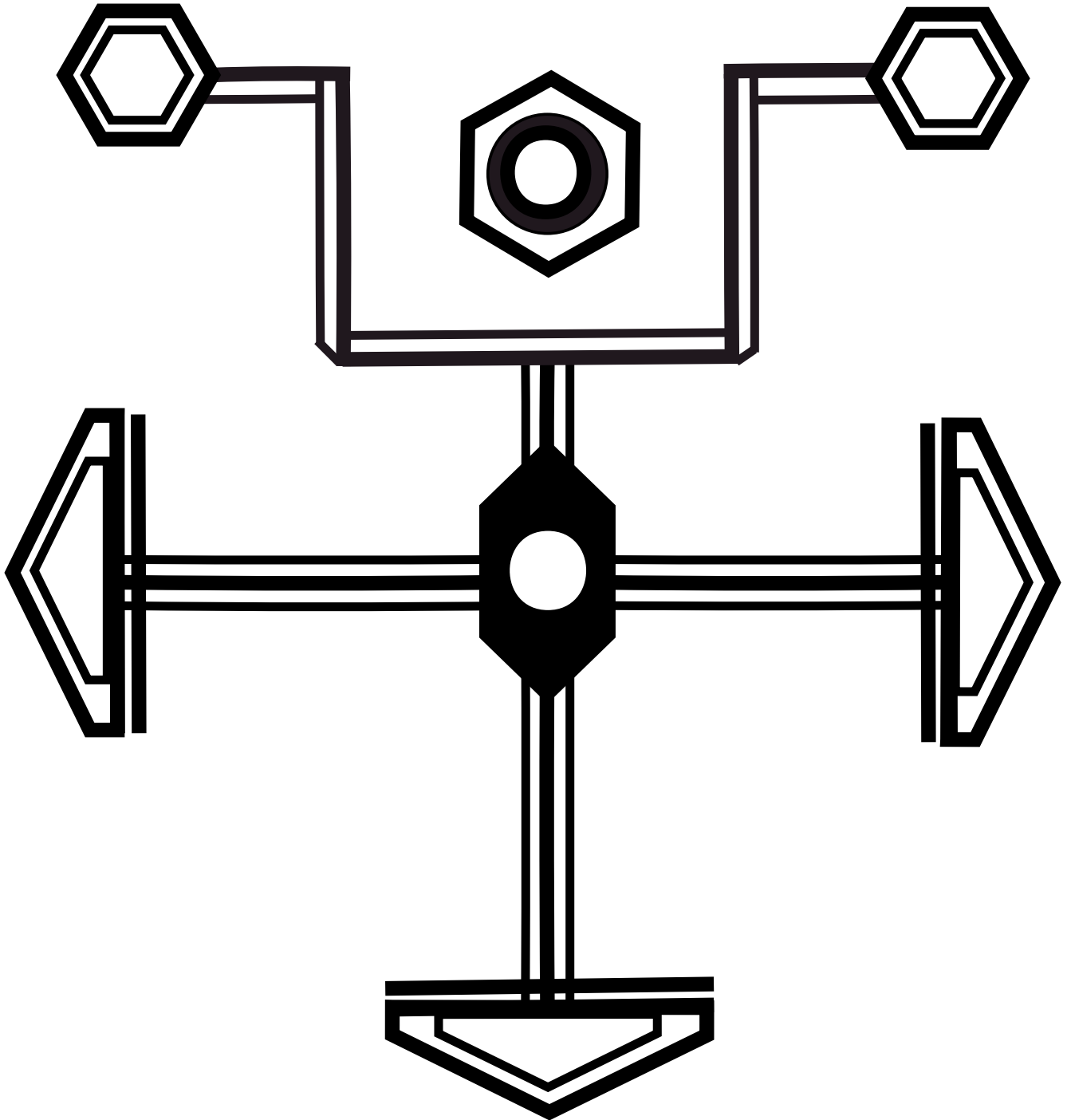


LIITTEET

Seuraavilta sivuilta löydät KOHINAN pelaamisessa tarvittavia, tai pelaamista auttavia liitemateriaaleja. Voit halutessasi tulostaa tai valokopioida lisäkappaleita kaikista liitteistä peliä varten.

Liitteet on järjestetty aakkosittain seuraavaa järjestykseen:

- A. Lumikkosymboli
- B. Hahmolomake
- C. Kadonnut lapsi flyer
- D. Surrealistiset kortit
- E. Työnhakuilmoitukset
- F. Kartat



KOHINA

HAHMOLOMAKE

PERUSTIEDOT:

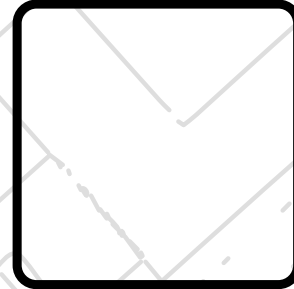
NIMI:

SYNTYMÄAIKA:

PITUUS (CM):

PAINO (KG):

OMAKUVA



PERUSOMINAISUUDET:

FYYSISYYS:

ÄLYKKYYS:

TEKNISYYS:

KARISMA:

TERVEYS: 1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18

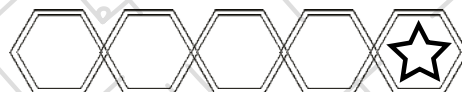
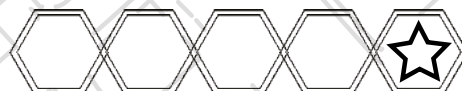
19 20 21 22 23 24

PERUSOMINAISUUKSIEN LUOMINEN:

HEITÄ NELJÄÄ KUUSISIVUISTA NOPPAA JA JAA SAADUT LUVUT FYYSISYYTEEN, ÄLYKKYYTEEN, TEKNISYYTEEN JA KARISMAAN HALUAMALLASI TAVALLA.

TERVEYSARVOSI ON NELJÄN PERUSOMINAISUUDEN YHTEENLASKETTU SUMMA.

KOKEMUSPISTEET:

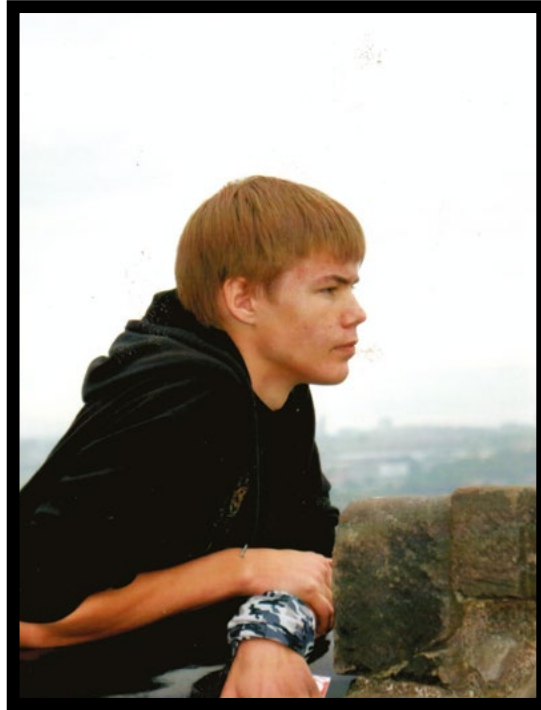


OMINAISUUDET & TAUSTA

TAVARAT & VARUSTEET

MUISTIINPANOJA & HAVAINTOJA

Missä poikani on?



Poikani Ville Rautiainen valittiin Febriksen Valitsemiskokeessa 2/2016 opiskelemaan Helsinkiin.

Emme ole saaneet häneen yhteyttä tämän jälkeen.

Missä hän on?

Mikäli tiedät jotain Villen sijainnista, niin ota yhteyttä vanhempiin:

Tommi ja Venla Rautiainen: tekarinumero: 444552



AJONEUVOJEN KULJETTAJIA - FEBRIS -

Onko kansalaisrekisterisi puhdas vailla liikennevälinerikkomuksia?

Oletko näkökyvyltäsi vähintään normaali?

Tunnetko palvelun olevan tärkein arvosi?

Haemme kuljettajia henkilösiirtoihin. Työ on ajoittain fyysistä, sekä saattaa sisältää riskejä. Takaamme kuitenkin mahdollisuuden päästä mukaan Febriksen luotettavaan työyhteisöön.



Etsimme innovatiivista ja rohkeaa biojalostajaa

Olemme menestyksellä vieneet eteenpäin lajinjalostustekniikkaa jo vuosien ajan. Lajinjalostuksemme kohteina on niin lihantuotannon, yhteiskuntaa turvaavien eläinten, kuin harrastuseläinten tuottaminen.

Etsimme eloisaan tiimiimme henkilöä jalostamaan lihantuotantoon tähtääviä uusia eläimiä. Kohteenamme ovat kotimaiset kalat (etenkin hauki) ja hirvi.

Vaatimukset:

- Febris Academy Graduate, geeniteknologian vankka taustatieto
- Mahdollisuus osallistua pitkiin kenttätöitä vaativiin työtehtäviin hirven kiima-aikana (syys-lokakuu)

KEVÄTTÖIHIN!

RESSULAN LUONNONMUKAINEN RAVINTO

Maanmuokkaus- sekä istutustöitä tarjolla kausiluonteisesti. Kevätkylvöt pian käyntiin!

Tilapäinen työ, mutta hyvät edut mm. työpaikkaruokailu sekä aittamajoitus. Kokemus työeläimistä (hevokset) hyödyllistä.

MASSIT VÄHISSÄ?
ROISKUVA RASVA PELOTA?
TULE ILOISEEN PORUKKAAN
TIENAAMAANI!

Masan Lahnapullat & Sipsit

Ruokalamme palvelevat ympäri
kaupunkia. Oma-aloitteisuus sekä
kalankäsittely- ja ruoanlaitto-
taidot eduksi. Emme voi taata
tauntimääriä, minimipalkka.

Joustavat vuorotii!



MALASI
GRILL

UNITALLENATAJIEN KÄYTTÖASSISTENTTI

Etsimme taiteellista henkilöä Febriksen uniteatteriin
tallennearviointiin

Febris on tuottanut useita kansainvälisestikin arvostettuja unitallen-
teita. Työtehtäväsi on uniteatterin käyttöliittymän ylläpito ja
tallenteiden ottaminen uneksijoilta.

Käyt läpi tallenteita ja teet niistä markkina-arvioinnin.

Edellytämme hakijalta hyvää omaa uneksimistaitoa ja mahdollisim-
man vähäistä allergiaa laitteistojen käytössä. Hyvät luontaisedut
lähtien omista kotilaitteistosta. Mahdollisuus lisäkoulutukseen
Helsingin Febris-keskuksessa.



APUPOIKAA TAI -TYTTÖÄ

Eerikin Saha Oy

Sina reipas nuori! Tule kunnon töihin!
Alueen paras työporukka odottaa

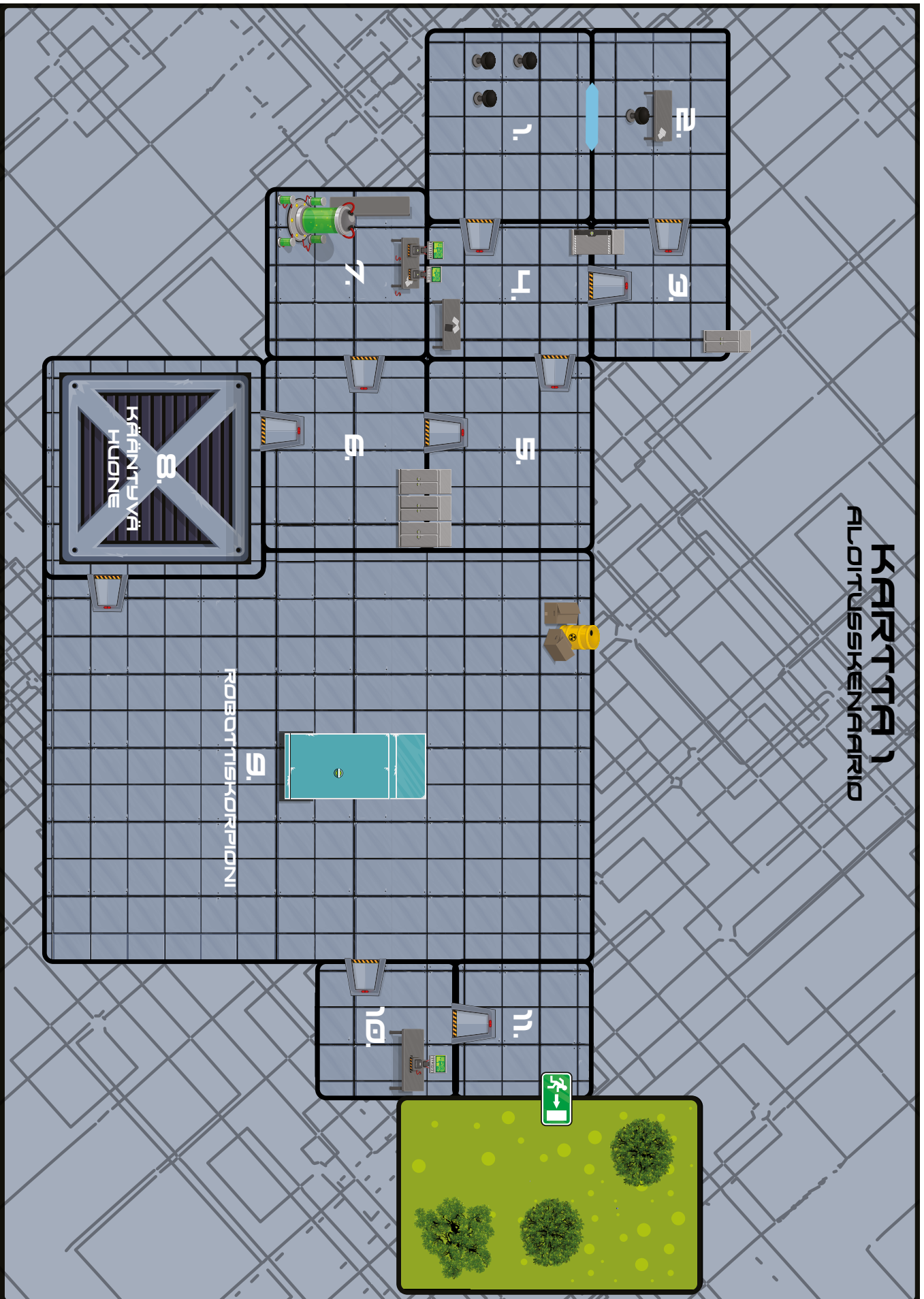






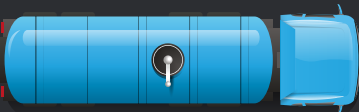
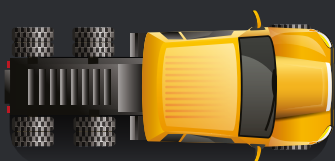
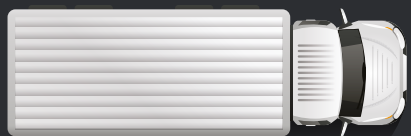
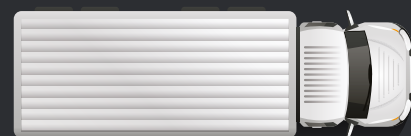
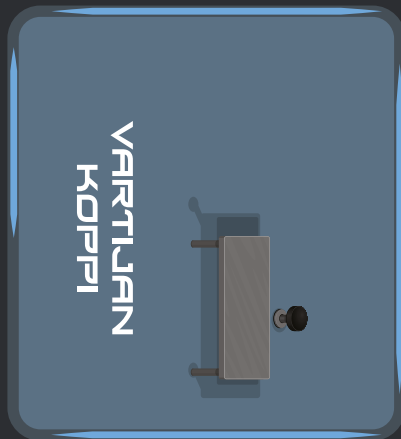
KARTTA 1

ALOITUSKENAARI



KARTTA 2

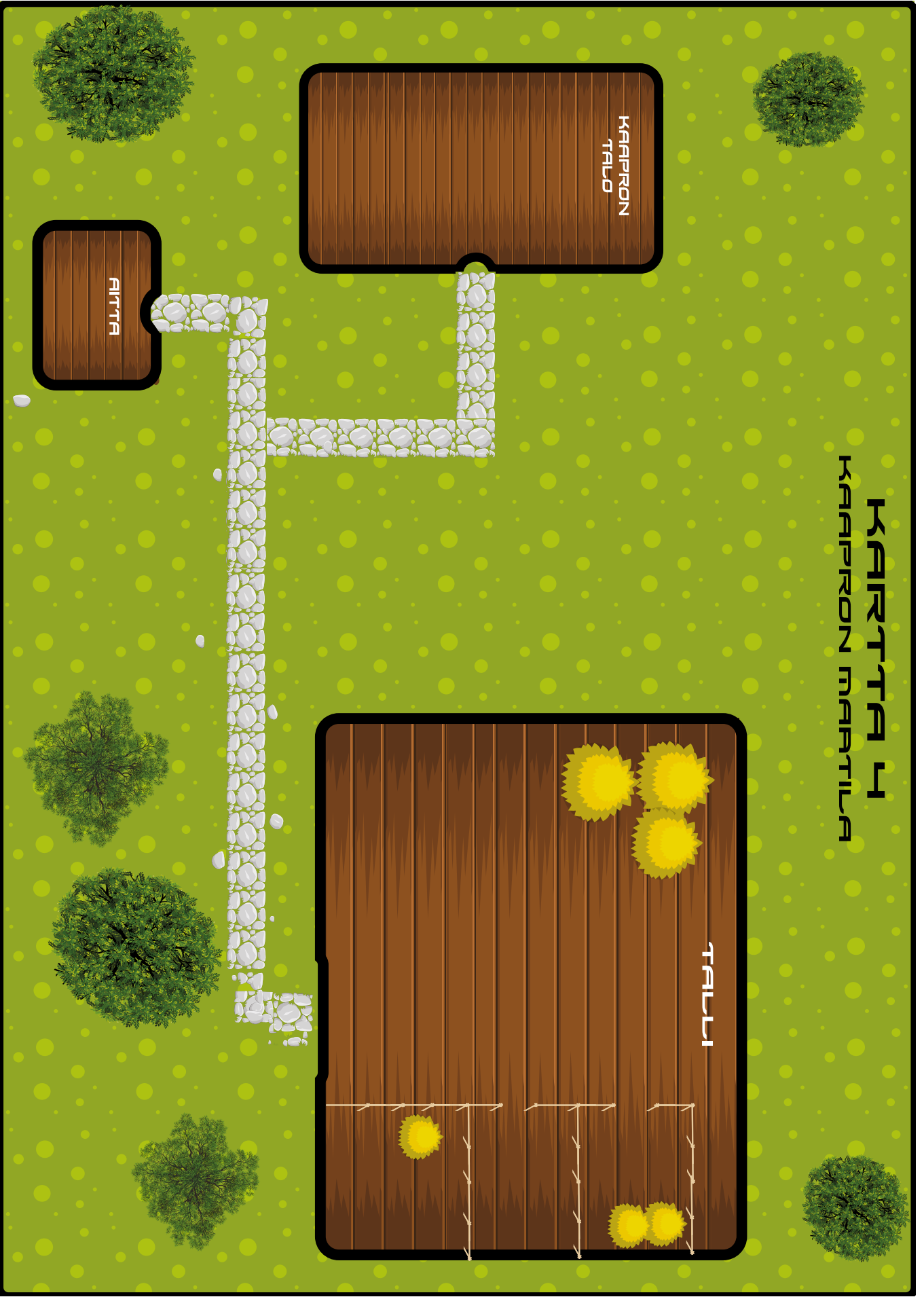
VAIRTIIDITU PYSÄKÖINTIALUE



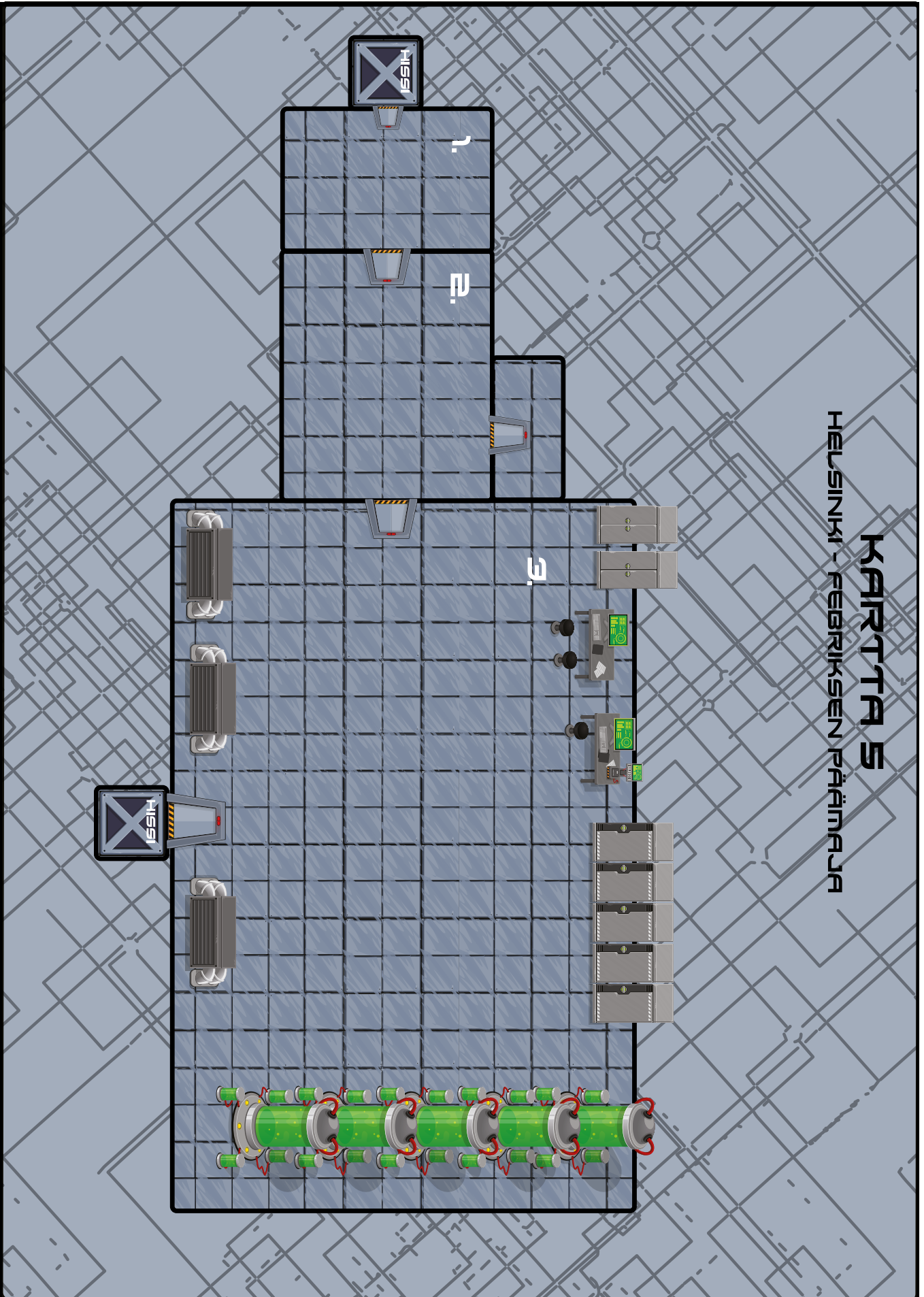
KARTTA 3 SALONSAARI

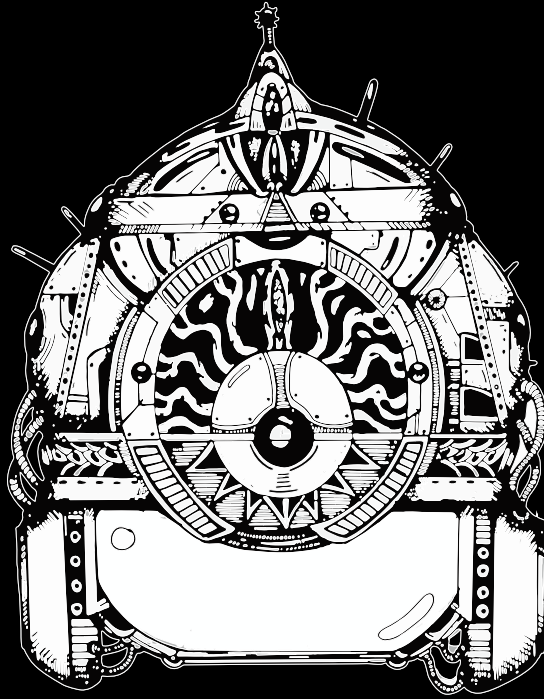


KARTTA 4 KAARRON NAATIJA



KARTTA 5 HELSINKI - FABRIKSEN PÄÄMAJJA





OTAVIA

XAMK

Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu