

Sisällysluettelo

Ennen peliä

- 4 Tervetuloa Pelikirjaan
- 5 Tekijät ja kiitokset
- 6 Pelinjohtaminen pähkinänkuoressa
- 7 Pelinjohtajan muistilista
- 8 Pelin mekaniikat

Peliseikkailut

- 11 1. Aikaiset linnut
- 25 2. Hyvän sään aikana
- 41 3. Hatkat
- 55 4. Läpi harmaan kiven
- 69 5. Seisovaa ilmaa
- 85 6. Pöly laskeutuu
- 101 7. Toinen mahdollisuus
- 115 8. Alku



Pelimateriaalit

- 126 Hahmolomake
- 127 Hahmokuvat
- 128 Nimilista
- 129 Fiilistaulukko
- 130 Hyytelötaulukko
- 131 Erikoiskyvyt



Tervetuloa elämäsi seuraavaan suureen seikkailuun!

Edessäsi on pelinjohtajan kirja, jonka avulla voit vetää The World of Recovery (TWoR) -roolipelikampanjan ilman aikaisempaa kokemusta roolipelaamisesta. Jos olet pelaaja, etsi itsellesi peliporukka ja pelinjohtaja, niin pääsette seikkailemaan yhdessä! Lisätietoja: www.theworldofrecovery.fi

Sinä pelinjohtaja tai pelinjohtamisesta kiinnostunut tyyppi, hauskaa että löysit tänne! Ainutlaatuinen TWoR mullistaa käsityksesi roolipelaamisesta. Jännittävässä ja mukaansatempaavassa pöytäroolipeliseikkailussa pelaajasi tekevät valintoja, selviytyvät yhdessä kiperistä tilanteista ja pääsevät kokemaan päätähuimaavia seikkailuja toinen toistaan kiehtovammissa paikoissa.

Tämä kirja sisältää kahdeksan noin kahden tunnin mittaista peliseikkailua, jotka muodostavat The World of Recovery -roolipelikampanjan. TWoRissa on roolipeliksi poikkeuksellisen kevyet säännöt. Se soveltuu loistavasti niin ensikertalaisille kuin ropekonkareillekin.

Pöytäroolipelissä seikkailu etenee yhteisen pöydän äärellä istuen. Pelaajia voi olla 2-6. Pelissä ei tarvitse näytellä, improvisoida eikä käyttää rooliasuja. Pelaajan omat ja ryhmän yhteiset valinnat ohjaavat seikkailun kulkua. Pelaajat pääsevät ratkaisemaan tilanteita myös heittämillä noppaa. Yllättävät käänteet ovat pelin suola. TWoRissa jokaisen panos on tärkeä eikä kaveria jätetä. Sinun tehtäväsi pelinjohtajana on toimia kertojana, viedä peliä eteenpäin, ohjeistaa ja tukea pelaajia ja antaa heidän loistaa.

The World of Recovery pohjautuu toipumisorientaation viitekehykseen, jossa painottuvat voimavarat, osallisuus, toivo, merkityksellisyys ja positiivinen mielenterveys. TWoR yhdistää hyvinvoinnin ja pelaamisen ennennäkemättömällä tavalla.

Upeita pelielämyksiä toivottaen,

Rauni Koikkalainen ja Venla Leimu

The World of Recovery

Lilinkotisäätiö



Tekijät ja kiitokset

Tämä pelikirja on syntynyt Lilinkotisäätiön kolmivuotisen (2020-2022) *The World of Recovery* -hankkeen tuotoksena. *The World of Recovery* -nimen keksi kehittämisspällikkö **Heikki Hyvönen**, joka unelmoi digitaalisesta, pelihahmolla pelattavasta pelistä toipumisen tukena. Roolipeli lisättiin suunnitelmaan hankkeen käynnistyttyä vuonna 2020.

Pelin syntyyn on ollut vaikuttamassa iso joukko ihmisiä: taustajoukkomme Lilinkotisäätiöllä, ilman teitä tästä ei olisi tullut mitään. Upeat yhteiskehittäjämme ja muut pelien suunnittelussa ja testaamisessa mukana olleet ympäri Suomea, suurkiitos – olette kultaa! Lopullisen muotonsa peli on saanut hankepäällikkö **Rauni Koikkalaisen** ja hankesuunnittelija **Venla Leimun** yhteistyöllä.

Haluamme erityisesti kiittää teitä, jotka lähditte kokeilemaan roolipelaamista ensimmäistä kertaa elämässänne, vaikka kuinka jännitti. Teitä, jotka heittäyditte seikkailun pyörteisiin ja teitä, joiden risujen, ruusujen ja loistavien ideoiden ansiosta *The World of Recovery: Salainen tukikohta* -pelistä tuli sellainen, kuin se nyt on.

Huikeita peliseikkailuja toivottaen,
Helsingissä syyskuussa 2022
Rauni ja Venla
Lilinkotisäätiö

Tuottaja: Rauni Koikkalainen
Pelisuunnittelija, käsikirjoittaja, tarina: Venla Leimu
Mielenterveystyön asiantuntija: Rauni Koikkalainen
Pelisuunnittelun konsultointi: Juhana Pettersson ja Mike Pohjola
Kuvittaja: Henna Salminen
Pelikirjan taitto: Oona Kavasto
Hahmokuvat: charactercreator.org
Taustaorganisaatio: Lilinkotisäätiö
Rahoitus: Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskus (STEA)

Kiitokset: Aki, Arno, Benkku, Daniel, Eleonora, Elisabet, Emma, Emmi, Eveliina, Heikki, Heikki, Henna, Henri, Jan, Joel, Johanna, Juha, Juhana, Lara, Markus, Markus, Markku, Markku, Matti, Max, Mike, Milla, Miska, Nadja, Niina, Oona, Otso, Petri, Petri, Päivi, Päivi, Raisa, Riikka, Riikka, Roope, Saku, Sami, Satu, Seppo, Soila, Sonja, Suvi, Tapio, Tapsa, Tellervo, Tiina, Timi, Vera, Virpi ja moni muu!

Pelinjohtaminen pähkinänkuoressa

Kirjan seikkailut on kirjoitettu ja ohjeistettu yksityiskohtaisesti, jotta mahdollisimman monella olisi mahdollisuus pelata tätä roolipeliä. Ideana on aidosti aloittelijaystävällinen peli myös sinulle. Peli, mitä voit johtaa ilman improvisointia tai tuntikausien ennakkovalmisteluja. Sinun tulee kuitenkin hyvissä ajoin etukäteen lukea pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan, järjestää kuvakortit jos käytät niitä ja ottaa esille muu tarvittava kuten kynät, paperit ja nopat. Varaa tähän noin 30–60 minuuttia. Ole pelipäivänä ajoissa pelipaikalla, jotta ehdit järjestää pelipöydän valmiiksi. Varaa tähän noin 20 minuuttia.

Jokaisen pelikerran alussa pelaajat toivotetaan tervetulleiksi peliin ja peli päätetään purkukeskusteluun, missä jutellaan juuri pelatusta seikkailusta. Ensimmäinen ja viimeinen pelikerta sisältävät enemmän valmistelu- tai purkuaikaa kuin muut kuusi seikkailua. Jokainen pelikerta on suunniteltu noin kahden tunnin mittaiseksi. Jos pelaajat ovat hiljaisempaa porukkaa, saattaa peli olla lyhyempi. Se ei haittaa. Pyri pitämään sovitusta aikataulusta kiinni, jotta kukaan ei joudu lähtemään pelistä kesken seikkailun.

Pelin kuvituksena toimii A5-kokoinen kuvakorttipakka. Kuvat elävöittävät seikkailua, mutta voit pelata myös ilman niitä, jolloin pelinjohtaminen on helpompaa.

Pelinjohtajan kirja sisältää poikkeuksellisen tarkkaa pelin johtamisen ohjeistusta, mutta myös tilaa luovuudelle ja keskusteluille pelin sisällä on paljon. Voit antaa pelaajien improvisoida ohjeistusta runsaammin, jos he haluavat ja teillä on aikaa. Huomioithan, että tällöin hiljaisilla pelaajilla on isompi riski jäädä pelissä sivuun. Usein ensimmäisillä pelikerroilla opetellaan pelaamaan, eikä vielä juuri improvisoida. Pelin saavutettavuuden ja inklusiivisuuden takia emme suosittele yli kahden tunnin pelikertoja, loppukeskusteluun ja alkuohjeistukseen käytetty aika mukaanlukien.



Kirja sisältää tarkkaa ohjeistusta, mutta myös tilaa luovuudelle on paljon.



PELINJOHTAJAN MUISTILISTA:

- › Ole kannustava pelinjohtaja. Ole aina pelaajien puolella.
- › Pyri antamaan pelaajille tilaa tutkia, ehdottaa ja oivaltaa.
- › Rohkaise pelaajia kysymään sinulta apua, tukea ja neuvoja.
- › Kannusta heitä juttelemaan keskenään.
- › Älä painosta: moni ensikertalainen on pelissä ujo ja hiljainen. Saa ollakin.
- › Muista, että on sinun tehtäväsi viedä peliä eteenpäin. Pelikirja on tukenasi.
- › Pyri puhumaan rauhallisella ja selkeällä äänellä, jotta pelaajat ehtivät omaksua, mitä kerrot.
- › Pyri puhuttelemaan pelihahmoja heidän nimillään ja ota katsekontakti.
- › Älä paljasta pelaajille ratkaisuja, vaihtoehtoja tai salaisuuksia etukäteen.
- › Älä kerro heille jälkikäteen, mitä olisi voinut tapahtua, jos olisi pelattu toisin.
- › Ole itsellesi armollinen: sinun ei tarvitse osata kaikkea. Saat mokata.
- › Jos pelissä tulee ikävä konfliktitilanne tai huomaat pelaajan pahoittaneen mielensä, keskeytä peli hetkeksi ja sovitele tilanne.
- › Pidä hauskaa ja nauti pelistä!

TWoR: Salainen tukikohta on suunniteltu säännöiltään melko kevyeksi, mutta monipuoliseksi. Jokainen pelin nopanheitto ja valinta ohjeistetaan siinä kohdassa seikkailutekstiä erikseen. Tämä helpottaa pelinjohtajana toimimista merkittävästi ja antaa erinomaisen mahdollisuuden pelaajien tukemiseen, vaikkot itse muistaisi kaikkia sääntöjä.

Ethän paljasta pelin sääntöjä tai näytä Fiilis- tai Hyytelötaulukkoa pelaajille etukäteen. Säännöt ja taulukot tulevat peliin seikkailun sisällä suunnitellusti vähitellen kahden ensimmäisen pelikerran kuluessa, stressaavan sääntöähkyn välttämiseksi ja tuomaan yllätyksiä peliin. Säännöt on suunniteltu opittaviksi pelaamalla. Niitä ei ole välttämätöntä osata: sinä ohjeistat pelaajia ja Pelikirja ohjeistaa sinua jokaisessa tilanteessa.

Nopat

Kuusisivuinen noppa on **N6**
20-sivuinen noppa on **N20**.

Heitot

Pelissä heitetään:

Onnistumisheittoja 🍵 nopalla **N20**

Fiilishetit 🌀 nopalla **N6**

Hyytelöheittoja 🍷 nopalla **N6**

Suurinta tulosta **N6** heitetään esimerkiksi tasapelitilanteessa.

Valinnat

Pelissä tehdään myös **Valintoja**. Noin puolet pelin Valinnoista pelaaja tekee itse, **yksilöpäätöksellä**. Pelaaja päättää itse, tutkiiko hahmo esimerkiksi Rantaa vai Metsää. Toinen puoli valinnoista tehdään **ryhmäpäätöksellä**, neuvottelemalla ja valitsemalla enemmistön kannattama vaihtoehto. Ensimmäisillä pelikerroilla keskustelu on usein vähäisempää, pelikampanjan loppua kohti sitä on enemmän.

Fiilishetit 🌀 **N6** heitetään, kun tekstissä niin sanotaan. Tulokset luetaan **Fiilistaulukosta**. **Fiilishetit** 🌀 voi saada **miinuksia** tai **plussia**, mitkä pelaajat merkitsevät hahmo-lomakkeisiinsa lyijykynällä. Miinukset tulee käyttää heti seuraavassa **Onnistumisheitossa** 🍵. Plussat voi käyttää seuraavassa **Onnistumisheitossa** 🍵 tai säästää myöhemmäksi. Plussia voi yhdistää toisiinsa. Sinä tai pelaajat voitte halutessanne täydentää **Fiilishetit** 🌀 tulosten kuvailua omin sanoin. Ensimmäisillä pelikerroilla omaa kuvailua on tyypillisesti vähemmän, kampanjan loppua kohti enemmän.

Voit pelinjohtajana halutessasi pyytää yksittäistä pelaajaa tai koko peliporukkaa heittämään **Fiilishetit** 🌀, kun pelissä tapahtuu jotain yllättävää. Kokeile tätä vaikka seikkailusta 3 lähtien.

Fiilisinoppa tuo peliin jännitystä ja huumoria. Se on pelillinen väline tunteiden kohtaamiseen, käsittelyyn ja hyväksymiseen. **Fiilisinopan** tuloksista

selvitään aina ryhmän tuella. Hyvän tuloksen saanutta voi kannustaa tsemppaamaan pienemmän tuloksen heittäneen pelaajan hahmoa.

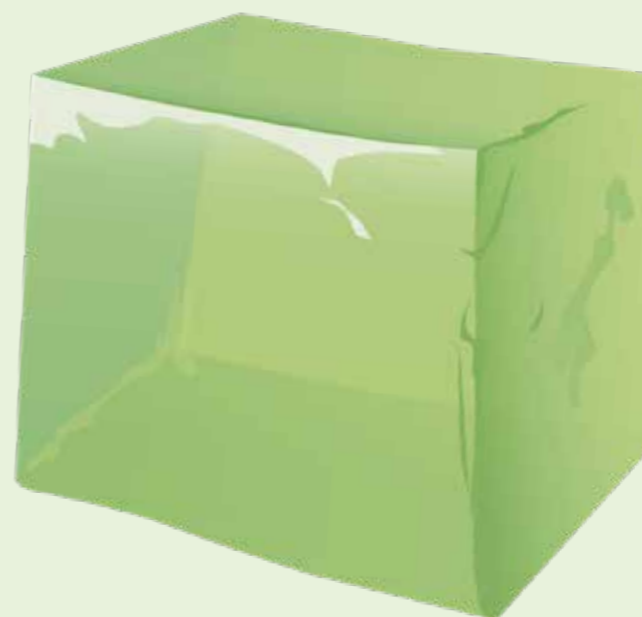
Onnistumisheitto 🍵 **N20** heitetään Pelikirjan ohjeen mukaisessa kohdassa, kun pelaajat yrittävät yhtä pelikerran keskeisimmistä toiminnoista kuten kiipeämistä, ongelmanratkaisua tai hakkerointia. Nopan silmäluvusta vähennetään tai siihen lisätään **Fiilishetit** 🌀 tulokset: miinukset on käytettävä heti seuraavaan **Onnistumisheittoon** 🍵, plussat voi säästää.

Onnistumisheittojen 🍵 tulokset ovat pelitilannetta kuvailevia tekstinpätkiä, mitkä luet ääneen. Ne vievät juonta eteenpäin.

Toisen seikkailun kuluessa, tekstissä mainitusta kohdasta lähtien, hahmoilla on jokin seuraavista **Erikoiskyvyistä**: **Ekologi**, **Fysio**, **Hakkeri**, **Infologi**, **Meteo** ja **Sparri**. Erikoiskyky antaa +4 **Onnistumisheiton** 🍵 silmäluukuun. Pelitekstissä on tähänkin selkeät ohjeet jokaisen heiton kohdalla. Ethän paljasta mitään Erikoiskyvyistä etukäteen – älä kerro edes, että niitä on.

Hyytelöheitto 🍷 **N6** tulee peliin toisen pelikerran kuluessa tekstin mukaisesta kohdasta lähtien. Se heitetään, kun **Fiilishetit** 🌀 tulee ykkönen, kun teksti niin erikseen ohjeistaa tai kun pelaaja päättää, että hänen hahmonsa käyttää **Hyytelökuution**. Tulokset luetaan **Hyytelötaulukosta**.

Hyytelönoppa tuo peliin jännitystä, huumoria ja ratkaisuja erilaisiin tilanteisiin. Kullakin pelaajalla on käytössään korkeintaan yksi **Hyytelökuutio** per pelikerta.





Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

1. pelikerta pähkinäkuoressa:

Tästä pelikerrasta noin puolet kuuluu ryhmäytymiseen ja pelivalmisteluihin. Pelaajat luovat ohjeistuksellasi itselleen pelihahmon. Hahmolomakkeessa on pelin alkaessa nimi, kuva ja kolme ominaisuutta.

Itse peli alkaa Treenisalista. Pelikerta kattaa kuukauden mittaisen ajanjakson, minkä aikana suoritetaan Holovalkun treenileiri.

Leiri huipentuu lopputehtävään: signaali pitää paikantaa ja tuoda kohde Valkulle. Signaali johdattaa kiipeilyseinän taakse. Polkua pitkin kiivetään kielekkeelle, löydetään maahan haudattu laatikko ja avataan se yhteisvoimin. Sisällä on Hyytelökuutioita ja Nanovaatteet.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien tyhjät hahmolomakkeet, hahmokuvat, hahmojen nimilistan, lyijykyniä, pyyhekumin ja paperia muistiinpanoja varten. Lisäksi tarvitset Fiilistaulukot ja Hyytelötaulukot sekä Nopat N6 ja N20. Jos käytät kuvakorttipakkaa ja Pelinjohtajan näkösuojaa, tarvitset myös ne.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä. On tärkeää, että tunnet seikkailun pääpiirteittäin etukäteen ja osaat toimia pelinjohtajana sen mukaan.
- › *Kursivoidut tekstit* on tarkoitettu ääneen luettaviksi, mutta on pelaajien valinnoista kiinni, mikä osa tekstistä luetaan. Osa kursivoiduista teksteistä jää aina lukematta. Muut kirjan tekstit ovat ohjeita sinulle, vain pelinjohtajaa varten. Älä lue niitä ääneen.
- › Ota kuvakorttipakasta pelikerralla tarvittavat kortit siten, että ensiksi mainittu kortti on ylimmäisenä numeropuoli ylöspäin, seuraava sen alla ja niin edelleen: 55, 1, 52, 56, 5, 40, 44, 46, 48, 47, 50 ja 45.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ole ajoissa pelipaikalla.
- › Istukaa saman pöydän ympärillä. Kaikkien on hyvä nähdä toisensa, kuvakortit ja nopanheittojen tulokset.
- › Ota itsellesi esille Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukot ja nopat **N6** ja **N20** pelaajille myöhemmin annettaviksi, lyijykynä ja pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava kuvakorttipakka (jos käytät kuvakortteja).
- › Ota pelaajia varten esille tyhjät hahmolomakkeet, hahmokuvat, nimilista, lyijykynät, pyyhekumi ja paperia.
- › Käytä Pelinjohtajan näkösuojaa siten, että kasvosi näkyvät pelaajille.

Luethan pelikirjan tekstit riittävän hitaasti ja selkeästi. Hitaampi kerronta toimii tunnelman luomisessa ja on monelle pelaajalle pelistä nauttimisen edellytys.

Hyvää peliä ja onnea matkaan!

Hahmonluonti ja tutustuminen

Ensimmäinen pelikerta alkaa hahmonluonnilla. Kun kaikki istuvat paikoillaan, voit aloittaa.

”Tervetuloa The World of Recovery –roolipeliin! Minä olen (oma nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Pelinjohtaja toimii roolipelissä kertojana ja pelaajien tukipilarina. Mahtavaa, että olette mukana! Nyt jokainen voisi kertoa nimensä ja jotain itsestään – vaikka, että miten päätyi tähän pelipöytään. Minä voin aloittaa.”

Toista vielä nimesi ja kerro jotain itsestäsi. Alussa pelaajia saattaa jännittää. Voit halutessasi vapauttaa tunnelmaa kertomalla omasta fiiliksestäsi tai vaikka jostain harrastuksestasi.

”Jatkaisitko sinä?...”

Sitä mukaa kun he esittäytyvät, kirjoita jokaisen pelaajan nimi muistipaperille istumajärjestykseen sulkuihin. Kun jokainen pelaaja on esitellyt itsensä:

”Kiitos! Nyt kerron pelistä vähän enemmän. The World of Recovery –pöytäroolipelikampanjaan kuuluu kahdeksan pelikertaa, joista tämä on ensimmäinen. Saatte kuulla pelin maailmasta lisää pelin edetessä, mutta tässä vaiheessa teidän on hyvä tietää, että pelin tapahtumat sijoittuvat useamman kymmenen vuoden päähän tulevaisuuteen. Teknologia on kehittynyt ja ääri-ilmastosuhteet kuten myrskyt ja tulvat ovat arkipäivää. Ihmisiä on maapallolla paljon nykyistä enemmän, luontoa taas vähemmän.

Ennen kuin päästään pelaamaan, luodaan jokaiselle oma pelihahmo. Pelihahmon valinta on tärkeä osa peliä. Hahmo voi olla samaa tai eri sukupuolta kuin sinä itse, eikä sukupuolta tarvitse määritellä. Pelihahmosi voi olla erilainen tai samanlainen kuin sinä – tai mitä tahansa siltä väliltä. Sinun ei tarvitse osata näytellä hahmoasi. Pääasia on, että pidät hahmosi ulkomuodosta ja ominaisuuksista, joita hahmolle pelin edetessä kertyy.”

Aseta pöydälle hahmokuvat, hahmolomakkeet ja nimilista. Jaa kullekin pelaajalle kynä, kumi ja hahmolomake.

”Edessäsi on Hahmolomake. Tämä on sinulle pelin tärkein paperi. Teet pelin edetessä Hahmolomakkeeseen merkintöjä. Ne tehdään lyijykynällä, jotta ne voi tarvittaessa kumittaa. Jokaisen pelikerran päätteeksi minä kerään hahmolomakkeet talteen seuraavaa peliä varten. Voit aloittaa kirjoittamalla kohtaan Pelaaja oman nimesi.

Pöydällä on paperi, missä on hahmon kuvia. Nyt pääsette jokainen valitsemaan kuvista sen, minkä haluatte oman pelihahmonne kuvaksi. Kaksi pelaajaa ei voi valita samaa hahmokuvaa.”

Odot, että kaikilla on hahmolomakkeessa pelaajan nimi ja hahmon kuva.

”Seuraavaksi pääset valitsemaan hahmollesi etunimen. Sukunimiä ei pelissä tarvita. Voitte pistää pöydällä olevan nimilistan kiertämään. Siinä on joukko pelimaailmassa tyyppillisiä etunimiä. Valitse nimi. Kahdella hahmolla ei voi olla samaa nimeä.”

”Riippumatta siitä, millainen sinä olet pelaajana, on jokainen hahmo TWoR-roolipelissä omalla tavallaan utelias, seikkailunhaluinen ja rohkea. Tämä mahdollistaa sen, että hahmonne uskaltavat tehdä pelissä valintoja, joiden avulla seikkailu etenee. Kirjoita hahmolomakkeeseesi ominaisuudet utelias, seikkailunhaluinen ja rohkea.”

Odot, että kaikki kirjoittavat ominaisuudet hahmolomakkeeseensa.

”Onko Hahmolomakkeessa nimesi, hahmosi nimi, hahmon kuva ja äsken mainitsemani ominaisuudet? Hahmolomakkeeseen tulee pelin edetessä muutakin tekstiä, mutta hahmosi on nyt tältä erää valmis. Mahtavaa!

Pelissä toimitte porukalla. Hahmonne seikkailevat yhdessä. He selviytyvät kiperistä tilanteista auttamalla toisiaan. Jokainen hahmo luottaa toisiin hahmoihin ja tahtoo heille hyvää. Tämä on tärkeää. Olisiko pelihahmoista jotain kysyttävää?”

Peli alkaa!

”Onko kaikilla Hahmolomakkeet? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery –roolipelikampanjan ensimmäiseen seikkailuun. Sen nimi on ”Aikaiset linnut”. Minä olen (oma nimesi) ja olen tänään teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänteistä lopullinen päätäntävalta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.

”Peli voi alkaa! Minä kerron, mitä pelin maailmassa tapahtuu. Te pelaajina ohjaillette omia hahmojanne päättämällä, miten he tilanteisiin reagoivat. Opite roolipelaamaan vähitellen tämän pelikerran aikana.

Kaikki alkoi, kun päätit uskaltaa ottaa loikan tuntemattomaan ja hakea työpaikkaa tulevaisuudentutkimustiimissä, mitä luotsaa eräs maailman tunnetuimmista tiedehenkilöistä, keksijänoro Ursula Kluz.

Haastattelussa teit parhaasi, mutta tiesit, että tällaisen työpaikan nappaaminen olisi saman tason juttu, kuin lotossa pääpalkinnon voittaminen.

Ällistykseksi noin viikko haastattelusta sait seuraavan holoviestin.

Aseta pöydälle kortti 55.



”Lähetäjä: VäyläYhtiöt/ Ursula Kluz
Tärkeys: Suuri
Suojaustaso: 8
Aihe: Tervetuloa koeajalle!

Olemme iloisia voidessamme toivottaa sinut tervetulleeksi uteliaaseen, innovatiiviseen ja ennakkoluulottomaan työyhteisöömme. Tulevaisuudentutkimustiimin perehdyttäminen alkaa ensi viikon maanantaina. VäyläYhtiöiden leijuauto tulee noutamaan sinut kotoasi klo 10. Kuten työhaastattelussa korostin, on työ luonteeltaan luottamuksellista ja vaitiolovaatimus absoluuttinen.

Tervetuloa töihin VäyläYhtiöihin!

Terveisin,
Ursula Kluz
Tiedejohtaja, tutkimustiimin vetäjä”

”Luit viestin häkeltyneenä. Ursula Kluz, maailman ehkä tunnetuin tiedehenkilö, oli palkannut sinut salaiseen tiimiinsä!

Ota pois kortti 55.

Viikko kului hujauksessa. Sait asiasi järjestykseen ja huipputeknologiaa edustava leijuauto kuljetti sinut asemalta Ursula Kluzin salaiseen tukikohtaan keskelle ei-mitään.”

Aseta pöydälle kortti 1.

”Olet juuri saapunut perille. Sinua jännittää, vatsassasi kihelmöi ja olet täynnä intoa. Jonkinlaisessa aulatilassa katselet ympärillesi. Siellä on muitakin. Ehkä tulevia työkaareitasi?

Automaattiovi avautuu edessäsi ja astutte sisään paikkaan, mikä on kummallinen yhdistelmä urheilukenttää, uimahallia ja kiipeilyä.”

Jätä muut kortit pöydälle.
Aseta pöydälle kortti 5.

”Astutte sisään ihmeissänne. Ette ehdi ihmetellä kauaa, kun teitä vastaan kävelee urheilullisen näköinen hahmo.”

Jätä muut kortit pöydälle.
Aseta pöydälle kortti 56.

”Tervetuloa Tukikohtaan! Olen Valkku. Olen teidän tukihenkilönne ja kouluttajanne tämän kuukauden kestävän koeajan verran. Minun tehtäväni on huolehtia, että te voitte hyvin ja viihdytte täällä. Ursula onkin kasanut huipputiimin!”

”Esittelykierros voisi olla paikallaan.”, Valkku toteaa säteilevästi hymyillen.

Olet utelias – millaiset tyypit hyväksyisivät epämääräisen työtarjouksen hulppeilla työsuhte-
eduilla?”

Hiljaisuuden vallitessa vaihdetaan uteliaita katseita. ”Jospa minä kertoisin vielä vähän itsestäni.”, Valkku sanoo. Olen hologrammi eli heijaste. Minulla on replikaattorilla luotu fyysinen keho, tunneohjelma ja lukuisia muita ominaisuuksia, mitä holomarkettien Fysiikkavalmentajilta ei löydy. Asun täällä holokannella. Tykkään liikunnasta ja tosiholo-ohjelmista. Nyt on teidän vuoronne!”

Pyydä hahmoja esittäytymään. Jokainen pelaaja kertoo pelihahmonsa nimen. **Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.** Tässä vaiheessa ei esitäydytä pelaajien nimillä, vaan hahmot esittäytyvät toisilleen.

Kun hahmojen esittelykierros on ohi, lue kaikille: ”(Lue hahmojen nimet istumajärjestyksestä yksitellen. Jos mahdollista, katso pelaajaa silmiin, kun sanot hahmon nimen), Tervetuloa porukkaan!” Mahtavaa! Tästä tulee hyvä, Holovalkku sanoo iloisesti.

Poista pöydältä kaikki kortit.
Aseta pöydälle kortti 5.

”Neljä viikkoa myöhemmin heräät Tukikohdan asuintiloissa omassa hytissäsi. Tuntuu, että jokaista lihastasi kivittää. Itse asiassa jopa sellaisia lihaksia, joiden olemassaolosta sinulla ei ollut mitään havaintoa muutama viikko sitten.

Siitä hetkestä, kun saavuitte, olette treenanneet Holovalkun hellässä huomassa kuin pienet eläimet. Valkku on osoittautunut ehtymättömän positiiviseksi tyypiksi, joka osaa vaatia jokaista teistä poistumaan mukavuusalueeltaan, koska, kuten hän jaksaa muistuttaa: ”vain sillä tavalla saavutetaan huipputuloksia, ja sinä ansaitset huipputuloksia!” Olette juosseet, kiipeilleet, uineet, punnertaneet ja nostaneet painoja. Olette hikoilleet kuin saunassa. Teistä jokaisen kunto on kohonnut, olette tutustuneet toisiinne ja saaneet uusia taitoja. Esihenkilöänne Ursulaa ette ole vielä päässeet tapaamaan. Holovalkku on kertonut, että Ursula on usein työmatkoilla.

Millainen tämä koeaika eli treenileiri on ollut sinulle? Pääset nyt heittämään pelin ensimmäisen nopanheiton, **Fiilisheiton** 🌀!”

Anna pelaajille
kuusisivuiset nopat **N6**.

”Fiilispoppaa heitetään kerran-pari jokaisen peliseikkailun aikana. Tällöin noppa ratkaisee, millainen fiilis hahmollasi on. Muina hetkinä päätät hahmon fiiliksen itse, jos haluat.”

Ohjeista kutakin pelaajaa heittämään **N6**. Lue sitten jokaisen tulos ääneen Fiilistaulukosta. **Huom!** Pelaajilla ei ole Hyytelökuutiota! Jos joku heittää 1, lue tulos (Jäätyminen, -3) sanomatta Kuutiosta mitään.

”Lisätkää muistiinpanokohtaan lyijykynällä **Fiilisheiton** 🌀 plussat tai miinukset.”

”Siirrytte kevyesti hölkkäen hyttisiivestä Holovalkun Treenisaliin. Kunto on kohonnut sen verran, että hölkkä ei tunnu missään. Tänään on koeaikanne viimeinen päivä. Ohjelmassa on loppukoe, jonka suoritate ryhmänä. Pääsette näyttämään, miten hyvin toimitte tiiminä ja mitä kaikkea osaatte.”

Poista pöydältä kortti 5.
Aseta pöydälle kortit 52 ja 56.

”Holovalkku odottaa teitä Treenisalin ovella innosta puhkuen.”

”Huomenta, aikaiset linnut! Teitä odottaa varsin hyvinsyönyt mato! Ohi on, melkein ohi on! Loppukoepäivää pukkaa! Tehtävänne on yksinkertaisuudessaan seuraava: paikallistakaa kohde ja ottakaa se haltuunne. Tämä on ryhmätehtävä. Onnistutte vain tiiminä. Jokaisen teistä tulee päästä kohteeseen, mutta kenenkään ei tarvitse pärjätä omin avuin. Muistakaa, TeeOoTee, te ootte tiimi!”

”Holovalkku katoaa ja katsotte toisianne innoissanne. Tätähän on kuukauden verran harjoiteltu. Haluatte näyttää, mitä osaatte.”

Poista pöydältä kortti 56. Jätä pöydälle kortti 52. Aseta pöydälle kortit 40, 44 ja 46.

”Seisotte Treenisalissa toisianne katsoen. Näette, että paikat ovat vähän muuttuneet. Tämä on ihan arkipäivää. Treenisali on toteutettu uusimmalla holotekniikalla eikä mikään ole Holovalkulle helpompaa, kuin tehdä vesialtaasta pidempi, juoksuradasta ylämäki tai saada aikaan kaatosade. Tästä teillä on paljon kokemusta menneiltä viikoilta.”

”**Teillä on nyt edessä pelin ensimmäinen Valinta: Ympäristö vai Skanneri?** Teette valinnan ryhmäpäätöksellä. Voitte jutella valinnasta, jos haluatte.”

”Eli, tarkkailletteko **Ympäristöä** vai käytätekö **Skanneria**?”

Ryhmäpäätös on enemmistöpäätös. Jos sellaista ei synny, pyydä pelaajia heittämään noppaa **N6**. Suurimman tuloksen saanut ratkaisee. **Lue vain se vaihtoehto, minkä ryhmä valitsee.**

Ympäristö: ”Treenisali vaikuttaisi olevan entisellään. Allas, pururata, kiipeilyseinä. Maisema on hieman erilainen aina päivän treenien tarpeiden mukaan, niin myöskin tänään. Kiipeilyseinä on tänään osa korkeuksiin kohoavaa vuorta. Synteettinen taivas on sininen ja täynnä poutapilviä. Taivaalla näyt-

täisi lentävän lintuja. Et näe sinänsä mitään tavallisesta poikkeavaa. Ympäristön tarkkailu ei anna teille muita tietoja.” Jos pelaajat eivät keksi tätä itse, ehdota että kokeilisivat seuraavaksi skanneria.

Skanneri: ”Otatte esille skannerinne.” Osoita pöydällä olevasta varustekortista 40 oikean yläkulman laitetta. ”Tämä nerokas, monikäyttöinen vekotin ottaa lukemia maaperästä ja ilmasta. Sillä voi skannata esineitä tai oikeastaan melkein mitä tahansa. Lisäksi se paikallistaa signaaleja.”



On vuorossa pelin ensimmäinen Onnistumisheitto 🍀 **N20**. Se heitetään 20-sivuisella nopalla.

Ojenna pelaajille 20-sivuiset nopat.

”**Heittäkää jokainen Onnistumisheitto** 🍀 **N20**. Vähennä silmäluvusta **Fiilisheiton** 🌀 miinukset. **Fiilisheiton** 🌀 plussat voit käyttää nyt tai säästää myöhemmäksi, miten haluat. Plussat ja miinukset ovat hahmolomakkeessasi.”

Auta tarvittaessa pelaajia tuloksensa tulkitsemisessa. Muistuta, että juuri käytetty hahmolomakkeen plussa tai miinus kumitetaan pois.

”Kertokaa tuloksenne!”

Tee merkki suurimman lopputuloksen saaneen pelaajan hahmon nimen alle muistiinpanoihisi. Jos korkeimpia tuloksia on useita, suurimman heittäneet pelaajat heittävät **N6** kunnes suurin tulos on selvillä.

Lue suurimman silmäluvun saaneelle:

”(Hahmon nimi), saat skannauksen suoritettua muita nopeammin. Kerrot joukkuekavereillesi, että signaali on vahva ja selkeä. Se on noin kolmenkymmenen metrin korkeudessa kiipeilyseinän suunnalla.”

Anna pelaajille hieman aikaa sanoa, että he lähtevät kohti signaalia. Vaikka kukaan ei sanoisi sitä, lue hetken kuluttua kaikille:

”Seisotte kiipeilyseinän juurella. Seinä on tavallisesti kymmenisen metriä korkea, mutta tänään se on osa suurempaa vuorta, joka kohoaa silmäkantamattomiin.”

”On vuorossa pelin toinen Valinta: Kiipeäminen, Mietintätauko vai Jalkautuminen? Tällä kertaa päätät yksin, mitä hahmosi tekee. Usein on kiinnostavaa, jos kaikki eivät valitse samaa vaihtoehtoa. Mitä valitset – lähteekö hahmosi kiipeämään, pitääkö hän mietintätaun vai jalkautuuko tutkimaan ympäristöä tarkemmin?”

Pyydä pelaajia vuorollaan kertomaan valintansa.

Kirjaa se ylös paperille pelaajan ja hahmon nimen viereen.

”Nyt käydään Valinnat läpi yksi kerrallaan. Keiden Valinta oli **Kiipeäminen?** Heittäkää **Onnistumisheitto** 📌 **N20**. Miinuksia ei tällä kertaa ole käytettävissä. Jos säästit **Fiilisheiton** 🌀 plussia, voit käyttää ne halutessasi nyt.”

Lue jokaiselle pelaajalle tämän tulokset aloittaen pienimmästä tuloksesta, sano alkuun hahmon nimi.

Kiipeäminen: Tulos 1-5

”(Hahmon nimi), olet tuskin päässyt alkuun, kun otteesi lipeää ja tipahdat maahan. Harmittaa ja takapuolesi jomotuksesta päätellen sitä koristaa iltaan mennessä komea mustelma. Tyypillinen maanantai! Huomaat lisäksi tipahdaneesi johonkin liukkaaseen. Se on kirkkaan vaaleanvihreää ainetta, ehkä nestettä.”

Näytä vain kyseiselle pelaajalle kortti 48.

”Kosketat ainetta ja havaitset, että se on jonkinlaista löllöä. Huomaat välittömästi, että se käsi, millä löllöä kosketit, on puuduksissa ja käyttökelvoton. Merkkää hahmolomakkeeseesi, että kätesi on puuduksissa tämän pelikerran loppuun saakka.”

Kiipeäminen: Tulos 6-15

”(Hahmon nimi), kiipeäminen sujuu rutiinilla. Tätä on harjoiteltu paljon. Noutset ylemmäs ja ylemmäs hitaasti, mutta varmasti. Jossain vaiheessa tajuat, että alapuolellasi ei ole treenileirillä käytettyä pehmustetta. Palaat maahan miettimään seuraavaa suunnitelmaa.”

Kiipeäminen: Tulos 16-20

”(Hahmon nimi), Olet skarppina kuin porkkana ja huomaat samantien, että kiipeilytreeneissä tavallisesti käytössä olevaa turvapehmustetta ei tänään näy. Kiinnität köyden vyötäisillesi ja alat etsimään sopivaa kohdasta, mihin toisen pään voisi heittää. Tiiraillessasi ylös suuhusi tipahdat jotain. Se maistuu mansikalta ja tekee olostasi virkeämmän. Lisää hahmolomakkeellesi +2. Voit käyttää plussan seuraavaan **Onnistumisheittoosi** 📌. Jäät ihmettelemään tapahtunutta. Taivaalla ei näy muuta kuin poutapilviä ja hololintuja.”

”Oliko Valintasi **Mietintätauko?** Nyt pääset heittämään **Onnistumisheiton** 📌 **N20**. Voit lisätä lopputulokseen **Fiilisheiton** 🌀 plussat, jos sinulla on niitä säästössä.”

Lue tämänkin Valinnan tulokset hahmon nimellä pienimmästä suurimpaan.

Mietintätauko: Tulos 1-5

”(Hahmon nimi), sää on kaunis. Lämpöä tuuli kutittaa poskeasi. Ei tässä ole kiirettä minnekään. Muistelet ihanaa unta, mitä näit viime yönä.” Voit kysyä pelaajalta, haluaako hän keksiä mistä hänen hahmonsa uneksi. Jos ei, voit sanoa että unessa hän oli leijutautossa kruisailmassa auringonlaskuun.

”Havahdut, kun poskellesi lätsähtää jotakin. Tähyilet taivaalle, mutta näet vain poutapilviä ja hololintuja. Puhdistaussasi nenällyllä poskeasi havaitset, että sen tahrannut asia on kirkkaan vaaleanvihreää löllöä.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 48.

”Huomaat, että poskesi on aivan turta ja puhuminen tuntuu oudolta. Merkkää hahmolomakkeen muistiinpanoihin, että kasvojesi oikea puoli on tunnoton.”

Mietintätauko: Tulos 6-15

”(Hahmon nimi), vaikka kaikki näyttää kovin rauhalliselta, tiedät että tämä on ryhmänne loppukoe. Päätät käyttää pieniä, harmaita aivosolujasi ja keksiä keinon, millä saatte suoritettua tehtävän nopeasti. Miettiessasi vaihtoehtoja tulet siihen tulokseen, että köyden kanssa kiipeäminen ei ole paras vaihtoehto. Päätät kertoa tämän kavereillesi.”

Mietintätauko: Tulos 16-20

”(Hahmon nimi), muistelet Holovalkun sanoja. Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty, hän aina muistuttaa. Alat siis pohtimaan vimmatusti. Toteat, että köydellä kiipeäminen ei nyt toimi. Teidän pitää keksiä jotain muuta. Tunnustellessasi kiipeilyseinää huomaat seinässä jotain kirkkaan vaaleanvihreää. Se on juuri kasvojesi tasolla.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 48.

”Katsot vaaleanvihreää löllöä uteliaana. Se tuoksu houkuttelevan makealle. Et tiedä mikä sinuun menee, mutta nuolaiset sitä kielenkärjelläsi kerran. Se maistuu mansikalle! Et malta olla nuolaisematta uudestaan. Ihanaa! Tunnet olosi virkistyneeksi. Lisää hahmolomakkeeseesi +2.”

”Oliko Valintasi **Jalkautuminen?** Nyt pääset heittämään **Onnistumisheiton** 📌 **N20**. Voit lisätä lopputulokseen **Fiilisheiton** 🌀 plussat, jos sinulla on niitä säästössä.”

Lue tämänkin Valinnan tulokset hahmon nimellä pienimmästä suurimpaan.

Jalkautuminen: Tulos 1-5

”(Hahmon nimi), olette Treenileirillä oppineet, että jalkautuminen on fiksu tapa kartoittaa tilannetta, jos kauempaa tarkkailu ei tuota tulosta. Päätät siis jalkautua, mutta hädin tuskin päästyäsi liikkeelle saat suonenvedon ja joudut pysähtymään hieromaan jomottavaa säärtäsi. Kun yrität lähteä uudestaan liikkeelle, huomaat että treenikenkäsi ympärille on kietoutunut jotain. Se on kuin vaaleanvihreä villasukka, jos villasukka olisi tehty löllöstä ja sitä pidettäisiin kengän päällä.”

Näytä pelaajalle kortti 48.

”Huomaat, että vasen jalkateräsi on puuttunut. Löllö on muuttunut kumimaiseksi eikä irtoa kengästäsi millään. Pystyt onneksi kävelemään, vaikka se kummalliselta tuntuukin. Merkkää hahmolomakkeeseesi, että vasen jalkateräsi on turta pelikerran loppuun saakka.”

Jalkautuminen: Tulos 6-15

”(Hahmon nimi), juokset valtavaa treenisalia ympäri, kartoittaen sen tutuksi käyneitä treenipisteitä. Kiipeilyseinä on tosiaan tänään osa suurta vuorta. Hölkkäät vuoren ympäri ja huomaat, että sen toisella puolella vuoren seinämä vaikuttaa sen verran loivemmalta, että sitä voisi kiivetä ilman sen kummempia apuvälineitä.”

Jalkautuminen: Tulos 16-20

”(Hahmon nimi), päätät kanavoida sisäistä Holovalkkuasi ja jolkottelet tasaiseen, ripeään tahtiin ympäri Treenisalia tarkkaillen kaikkea. Kiipeilyseinä on tänään kiinni valtavassa vuoressa. Vuori kohoaa korkeuksiin. Näyttäisi, että sen huippu on pilvissä. Maasto on pururadan toisella puolella ruohikkoista, sää on kaunis, ilma mukavan lämmin. Kierrettyäsi vuoren palaat kertomaan kavereillesi, että olet keksinyt parhaan tavan kiivetä vuorelle: sen toinen puoli soveltuu kiipeämiseen ilman köyttä. Yhtäkkiä Holovalkku ilmestyy tyypilliseen tapaansa yllättäen vierellesi. ”Hyvä sinä! Ota matkaevästä!”, hän sanoo ja antaa sinulle pikkiriikkisen, kirkkaan vihreän kuution.”

Näytä vain kyseiselle pelaajalle kortit 56 ja 47.

”Tämä vitamiinivälipala on laboratoriomme uusinta uutta. Se sulaa suussa ja antaa energiaa.” Ei se pelaa, joka pelkää”, ajattelet ja nakkaat kuution suuhusi. Se maistuu marjaisalta. Ja toden totta, olosi on jotenkin virkeämpi. Kirjoita hahmolomakkeeseesi +2. Plussan voit käyttää haluamaasi **Onnistumisheittoon** 📌.”

Lue kaikille: ”Kokoonnutte yhteen kiipeilyseinän juurelle. Jos haluat, voit kertoa mitä hahmosi keksi, löysi tai mitä hänelle tapahtui.”

Tässä pelaajat voivat halutessaan keskustella tilanteesta keskenään. Syntyypä keskustelua tai ei, **lue kaikille:**

”Päädytte siihen, että paras suunnitelmanne on kiivetä vuoren toiselta puolelta ilman turvaköyttä. Rinne on riittävän loiva siihen, eikä varsinaiselle köysien virittämiselle ole nyt sopivia varusteita tai olosuhteita. Tuumasta toimeen! Lähdette kiipeämään loputtoman korkealta näyttävän vuoren rinnettä jonossa peräkkäin. Heittäkää uusi **Fiilishaitto** 🌀 **N6!**”

Lue Fiilistaulukosta tulokset ilman Hyytelökuution mainitsemista. **Merkitse rasti sen hahmon nimen kohdalle, jonka pelaaja heitti suurimman tuloksen.** Hahmon fiilistä saa kuvailla tarkemmin kuin taulukossa, jos haluaa. Muistuta pelaajia merkkamaan mahdolliset plussat tai miinukset hahmolomakkeeseensa.

”Olette tehneet matkaa jo jonkin aikaa. Eteneminen on hidasta ja vaivalloista. Vuoripolulla mahtuu kulkemaan vain peräkkäin. (Isoimman **Fiilishaiton** 🌀 heittäneen hahmon nimi) kulkee etunenässä. Skannerienne mukaan olette jo lähellä. Signaali on melko tarkka, joten löytämisen ei pitäisi olla vaikeaa. Kun saavutte alueelle, missä kohteenne pitäisi olla, pysähdytte. Seisotte vuoren rinteessä olevalla kielekkeellä. Se on pinta-alaltaan melko suuri. Maasto on karua: kivenmurikoita ja kitukasvuista pensaikkoa. Kello tikittää ja alatte etsimään kohdetta kuumeisesti.”

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 🍷 **N20.** Käytä tässä **Fiilishaittosi** 🌀 miinukset. Voit käyttää **Fiilishaiton** 🌀 plussat, jos haluat. Muista poistaa käyttämäsi miinukset tai plussat hahmolomakkeestasi.”

Lue ensin niille, joiden tulos oli 1-10: ”(Hahmojen nimet), haravoit pusikkaa löytämättä mitään. Ajaudut niin reunalle, että huomaat kauhuksesi menettäväsi tasapainosi ja putoavasi alaspäin. Ehdit tuskin kiljai-

semaan, kun tömähdät jonkinlaiselle ilmassa leijuvalla patjalle. Holovalkku...”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 56

”...ilmestyy viereesi ilmaan leijumaan, hymyilee ja sanoo: Etiäppäin, sanoi mummo lumessa. En olisi antanut sun pudota, tietenkään. Hän hymyilee, iskee silmää, heilauttaa kättään ja katoaa. Patja ajelehtii vuoren tasanteelle ja laskee sinut turvallisesti kaveriesi luo.”

Lue muille: ”Seuraat(te) kaverinne(/kaverienne) putoamista ensin kauhuissanne, sitten ällistyneinä ja lopulta äärimmäisen helpottuneina. Kaikki tapahtui niin nopeasti, ettei Holovalkun pelastusopeista ollut tällä kertaa hyötyä.”

Jos kukaan pelaaja ei heittänyt ensimmäisellä kierroksella 11 tai yli, he saavat kaikki heittää uudelleen kunnes joku saa 11 tai yli.

Lue nyt niille, joiden Onnistumisheiton 🍷 **N20 tulos oli 11 tai yli:**

”(Hahmojen nimet/ hahmon nimi,) maasto on karua. Siellä täällä on kitukasvuista pensaikkoa tai ruohotupsu. Huomaat kuitenkin aikanne maastoa haravoituasi paikkan, missä maasto näyttää hieman myllätyltä. Täällä! Huudahdat innoissasi.”

Lue kaikille: ”Mitä teette?”

Ehdota, että hahmot voivat pohtia ratkaisua keskenään.

Pelaajien tulisi keksiä, että nyt kannattaa kaivaa. He voivat käyttää varusteisiinsa kuuluvia apuvälineitä tai kaivaa käsin. Voit antaa vihjeitä, jos pelaajat eivät itse keksi kaivaa. Käsin kaivaminen on hitaampaa, mutta onnistuu.

Kun kaivuuhommat on aloitettu, lue kaikille: ”Heittäkää **N6.** Kuka sai suurimman silmäluvun?”

Lue suurimman silmäluvun heittäneelle: ”(Hahmon nimi), hiki virtaa noroina kasvoillasi ja selkäsi pitkin. Huomaat kai-

paavasi hytin äänisuihkua, eikä lepokaan olisi pahitteeksi. Juuri kun olet luovuttamassa, osut johonkin kovaan. Alat kaivamaan vimmatusti, ja pian tajuat, että maahan on haudattu jotain kulmikasta. Kaivate porukalla vimmatusti paljastaaksenne maahan haudatun esi-
neen. Haluatte suorittaa tehtävän nopeasti ja kello tikittää.”

Aseta pöydälle kortti 50.

”Tarkastelette porukalla laatikkoa. Se on tiukasti kiinni maassa ja saatte siitä esille vain yläosan.”

Jos on aikaa, voit antaa pelaajien yrittää kaivaa laatikkoa esille tai nostaa sitä kuopasta. Kaivaminen on liian aikaavievää, nostaminen ei onnistu.

Lue joka tapauksessa kaikille: ”Laatikko on aivan liian painava kuopastaan nostettavaksi saati alas kannettavaksi. Se on pakko avata tässä ja nyt. **Heittäkää Onnistumisheitto** 🍷 **N20.** Jos sinulla on säästössä plusia **Fiilishaittosi** 🌀, käytä ne nyt. Tämä on pelin viimeinen **Onnistumisheitto** 🍷, eivätkä plussat säily seuraavalle pelikerralle.”

Lue suurimman Onnistumisheiton 🍷 **N20 tuloksen saaneelle:**

”(Hahmon nimi), hivelet laatikon reunoja. Se on kovaa materiaalia. Olet holouutisissa nähnyt tämantapaisia säilytyslaatikoita. Niitä käytetään ainakin teollisuudessa ja avaruusteknologiassa. Koputtelet laatikkoa etsien lukkoa tai koodia tai kasvojentunnistusruutua, näitä löytämättä. Löydät sileän alueen laatikon sivusta. Hivelet sitä sormellasi, mutta mitään ei tapahdu.”Mitä teette?”

Pelaajien tulisi keksiä, että sileä alue on sormenjälkeä varten ja kaikkien tulee painaa alueelle sormensa yhtä aikaa, jotta laatikko aukeaa. **Jos he eivät keksi tätä, pyydä heitä heittämään N6 ja lue suurimman silmäluvun saaneelle:** ”(Hahmon nimi), painat peukalosi sileälle, viileälle pinnalle, mutta mitään ei tapahdu. Ole kuitenkin melko

varma, että sileä pinta on sormenjälkitunnistusta varten.”

Jos pelaajat eivät vieläkään keksi, että tarvitaan kaikkien sormenjälki yhtä aikaa, voit antaa vihjeitä tähän suuntaan. Keksi-
vätpä he ratkaisun tai ei, **lue kaikille:**

”Aikanne pähkäiltyänne keksitte, että koska tämä Tehtävä on ryhmäsuoritus, tarvitaan laatikon avaamiseen todennäköisesti jokaisen teistä sormenjälki. Ahtaudutte kiinni toisiinne. Painatte kaikki sormenne laatikon sileän sivun sensorikohtaan. Laatikon kansi avautuu äänettömästi. Sisällä on tummasta, kevyestä kankaasta valmistettuja vaateker-
toja ja useita noin viiden kuutiosentin kokoisia, vihreitä kuutioita.”

Jätä pöydälle kortti 50.
Aseta pöydälle kortit 47 ja 45.

Tehtävä suoritettu, huokaisette onnellisina ja helpottuneina.”

”Jonkin ajan kuluttua seisotte Holoval-
kun edessä vastaanottamassa loppukoepa-
lautetta. Olette hikisiä ja naamaanne koris-
tavat multatahurat. Valkku hymyilee ja sanoo: (Hahmojen nimet, pyri katsomaan jokaista pelaajaa silmiin, kun sanot hänen pelihah-
monsa nimen), läpäisitte koeajan suoritta-
malla loppukokeen määräajassa kiitettävästi. Olen ylpeä teistä. Olitte hyvä tiimi. Se mitä löysitte laatikosta... Tuossa ovat teidän työ-
vaatteenne, uusinta nanoteknologiaa. Tarvit-
sette niitä, kun lähdette suorittamaan tehtä-
viä Tukikohdan ulkopuoliseen maailmaan. Ai
nuo kuutiot? Niihin päästään ensi treeneissä.”
”Valkku iskee silmää, läimäisee jokaista teistä
selkään kannustavasti ja katoaa. Nyt on aika
juhlia, päätätte.”

Ota kaikki kortit pois pöydältä.

”Tähän loppuu ensimmäinen pelikerta. Kiitos pelistä! Nyt kerään teidän Hahmo-
lomakkeenne. Pidän ne tallessa seuraavaa
pelikertaa varten. Voit ottaa lomakkeesta
kuvan, jos haluat.”

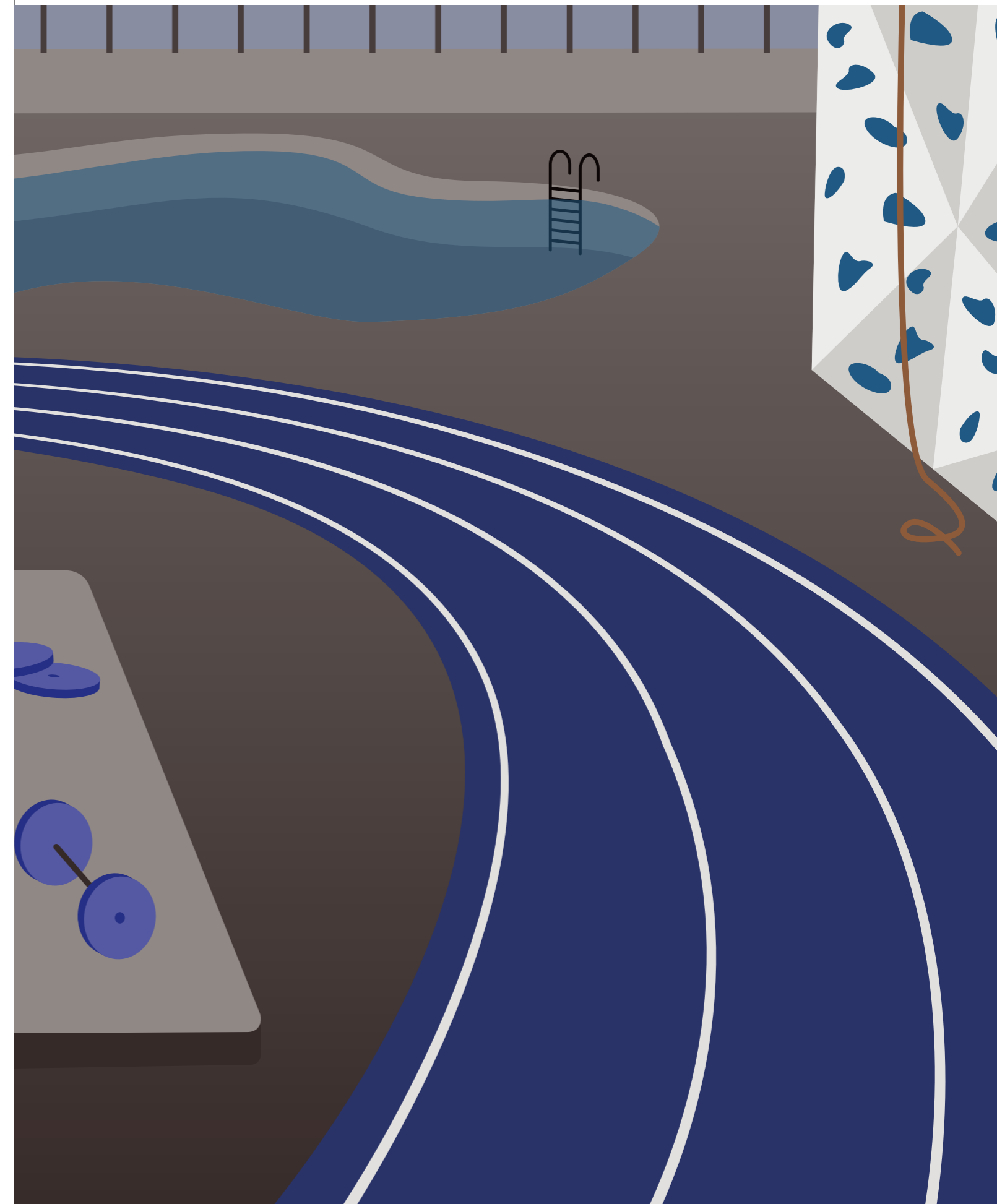
Purku

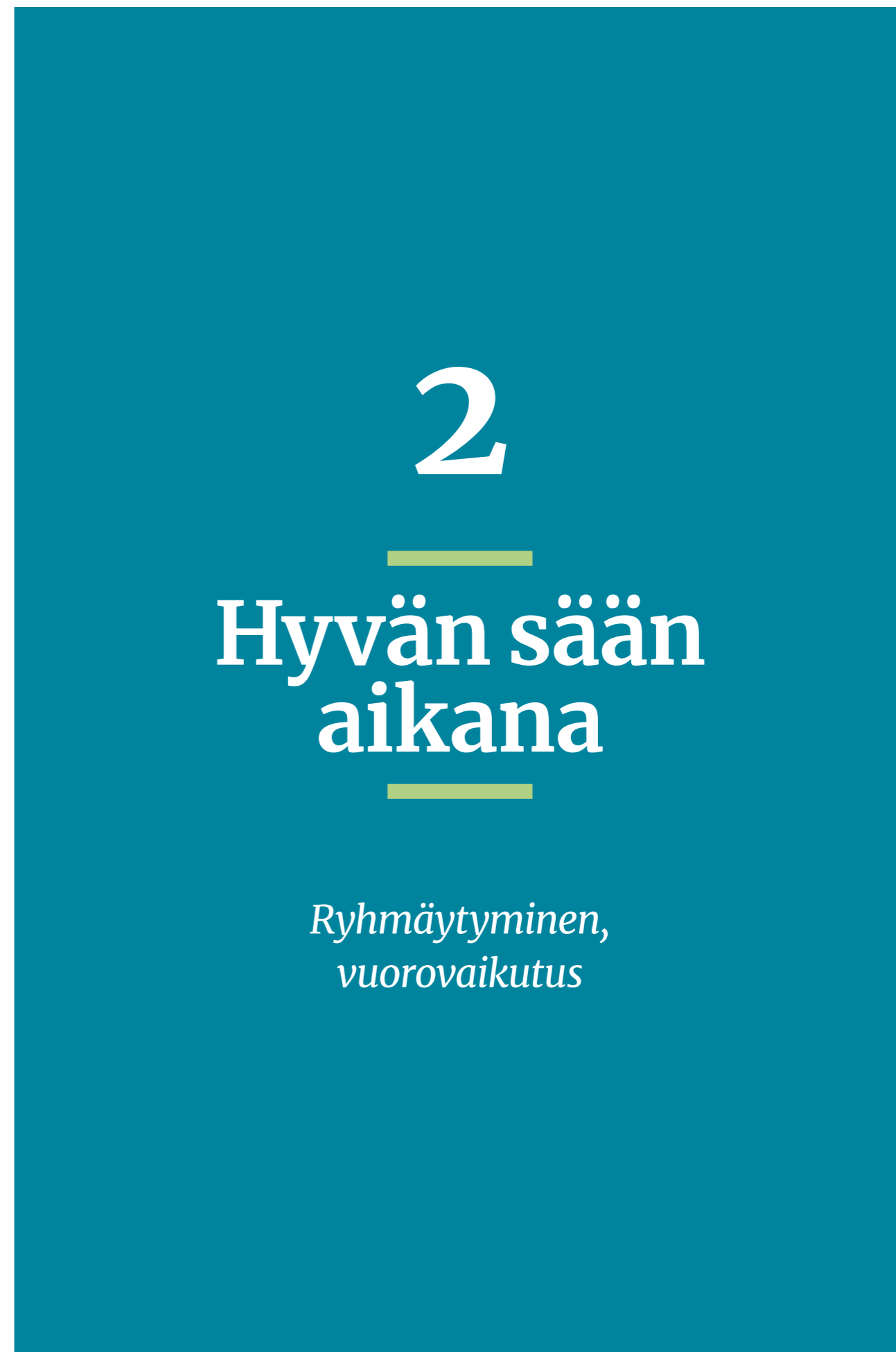
”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5–15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?





Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

2. pelikerta pähkinänkuoressa:

Treenisalissa Holovalkku onnittelee hahmoja koeajan läpäisemisestä ja antaa heille Hyytelökuutiot. Ursula Kluz palaa Tukikohtaan antamaan hahmoille tietoja ja ensimmäisen tehtävän. Pelaajat valitsevat hahmoilleen Erikoiskyvyn. Hahmojen tulee kulkea Portin kautta kohteeseen ja tutkia, miksi säälukemat ovat pielessä. Tukikohtaan tulee palata raportoimaan kahden tunnin kuluttua. Kohteesta löytyy vedestä näkymätön seinä, hiekasta iso kaapeli ja lopulta epäkuntoon mennyt sääkupu, mikä saadaan pois päältä. Hahmojen palatessa Tukikohtaan mukaan tulee salamatkustaja.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia. Jos käytät kuvakorttipakkaa ja Pelinjohtajan näkösuojaa, tarvitset myös ne. Lisäksi tarvitset Fiilistaulukot, Hyytelötaulukot ja nopat N6 ja N20 koko peliporukalle.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä. On välttämätöntä, että tunnet seikkailun elementit etukäteen ja osaat toimia pelinjohtajana sen mukaan.
- › *Kursivoidut tekstit* on tarkoitettu ääneen luettaviksi, mutta on pelaajien valinnoista kiinni, mikä osa tekstistä luetaan ja mikä jää lukematta. Muut kirjan tekstit ovat ohjeita sinulle, vain pelinjohtajaa varten.
- › Ota kuvakorttipakasta seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 1, 53, 56, 52, 45, 47, 48, 2, 55, 54, 10, 40, 41, 44, 46, 13, 11, 12 ja 35.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ole ajoissa pelipaikalla.
- › Istukaa saman pöydän ympärillä. Kaikkien on hyvä nähdä toisensa, kuvakortit ja nopanheittojen tulokset.
- › Ota itsellesi esille Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, Hyytelötaulukot ja Fiilistaulukot annettaviksi pelaajille **vasta pelin keskellä yllätyksenä**. Lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava kuvakorttipakka (jos käytät kuvakortteja).
- › Ota pelaajia varten esille Hahmolomakkeet, lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.
- › Käytä Pelinjohtajan näkösuojaa siten, että kasvosi näkyvät pelaajille.

Luethan pelikirjan tekstit riittävän hitaasti ja selkeästi. Hitaampi kerronta toimii tunnelman luomisessa ja on monelle pelaajalle pelistä nauttimisen edellytys.

Hauskaa peliä ja onnea matkaan!

”Onko kaikilla Hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery: Salainen tukikohta –roolipeli-kampanjan toiseen peliin. Sen nimi on ”Hyvän sään aikana”. Minä olen (oma nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänteistä lopullinen päätäntä-valta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.

”Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä.” **Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.**

”Selvisitte treenileirinne loppukokeesta eilen. Illalla järjestitte pienet pirskeet – heittäkää jokainen **N6** (isoimman silmäluvun heittäneen pelaajan hahmon) hytissä. Nyt on seuraava aamu.

On edessä Valinta: Lähdetkö lenkille vai Nukutko pitkään? Tämän valinnan teet yksin.”

Lue niille pelaajille, joiden hahmot lähtevät lenkille: ”(Hahmon nimi/ hahmojen nimet), lähdet lenkille.

Ota esille kortti 1.

”Tukikohta sijaitsee syrjäseudulla, joten saat (tai saatte) urheilla täysin rauhassa. Lenkkeilystä on tullut sinulle kuntoa ylläpitävä rutiini, mutta kyse on muustakin. Aamuinen juoksu auttaa sinua keskittymään. Viiden kilometrin pituinen lenkki kulkee Portin ohi ja Tukikohdan kaikkien rakennusten ympäri.

Ota esille kortti 53.

Happihyppely raittiissa ilmassa on virkistävä tapa aloittaa päivä. Olet terässä ja valmis uuteen päivään! Et voi olla hymyilemättä.” Kerro lenkille lähteneille pelaajille, että he

voivat kirjoittaa hahmolomakkeeseensa +2. Plussat voi käyttää haluamaansa **Onnistumisheittoon** 🍀 **N20.**

Ota kaikki kortit pois pöydältä.

Lue kaikille: ”Olet juuri käynyt aamu-suihkussa, kun saat viestin Valkulta. Sinut on kutsuttu takaisin Treenisaliin.”

Aseta pöydälle kortit 56 ja 52.

”Mahtavaa, tyypit! Te suoriudutte koe-ajasta ja suoritte lopputehtävän, vaikka heitin tiellenne vähän yllätyksiä. Hän iskee teille silmää. Kun sä suoritat tehtävää, mitä tahansa voi tulla eteen. Siksi on tärkeää olla valppaana ja valmiina kaikkeen!” Valkku muistuttaa.”

”Ja te olitte! Ja hoiditte homman kotiin! Yläfemmat!” Aluksi tuntui hassulta yläfemmata hologrammin kanssa, mutta olette totuneet siihen. Teillä on yllänne loppukokeen laatikosta löytämänne mustat asut. Ne ovat uudet työvaatteenne.”

Aseta pöydälle kortti 45. Jätä muut kortit pöydälle.

”Mustat housut ja paita on valmistettu nanokankaasta, joka on kevyttä, satumaisen pehmeää ja vahvan oloista. Oma asusi sopii sinulle täydellisesti. Se on ilman muuta mukavinta, mitä olet koskaan pitänyt päälläsi. Kallion kielekkeeltä löytämässänne laatikossa oli myös kasa vihreitä kuutioita, mitkä Valkku on sanojensa mukaan pitänyt teille tallessa.”

”Meillä on tässä pieni hetki loppoaikaa, mutta uskonko mä treeneissä loppoaikaan?”, kysyy Valkku itseltään. ”En!”, hän vastaa ennalta-arvattavasti, ja jatkaa: ”Paitsi jos Unelmien Holoselviytyjistä on tullut uusi tuotantokausi! Joten pidetään lyhyt Hyytelökuutiokoulutus tähän väliin!”

”Valkku ottaa vihreän, noin viiden kuutiokokoisena kuution käteensä.”

Aseta pöydälle kortti 47. Jätä muut kortit pöydälle.

”Saanko esitellä, Hyytelökuutio! VäyläLaboratorioiden uunituore keksintö. Nämä ovat prototyyppisiä elikkäs koekappaleita. Osaako joku arvata tai päätellä, mitä tällainen tekee? Tassua pystyyn, ei ole väärää vastauksia! Tai siis on, mutta ei sen väliä.”

”Tässä kohtaa ne teistä, jotka olivat viime pelikerralla tekemisissä vaaleanvihreän, mansikanmakuisen aineen kanssa, voivat halutessaan kertoa muutamalla sanalla kokemuksistaan.”

Sanoipa joku jotain tai ei, **lue kaikille:** ”Hyytelökuutio on monikäyttöinen ja kuutiomuodossaan taskukokoinen. Suun kautta nautittuna se maistuu metsämansikalle ja antaa syöjälleen optimaalisen vitamiini-, hivenaine- ja virkistysannoksen. Kun kuution heittää, se alkaa laajentumaan osuessaan kohteeseen – kas näin! Valkku paistaa vihreän kuution päin kiipeilyseinää, mihin se osuu läiskähtäen.

Laita pöydälle kortti 48.

”Osumakohdan vihreä löllö alkaa laajenemaan ja pian lähes kahden neliömetrin kokoinen alue seinää on kumimaiseksi silmiemme edessä kovettuvan vihreän aineksen peitossa. ”Eikä siinä vielä kaikki! Heitetyn kuution lähes nestemäinen aines kiinteytyy joustavan kumimaiseksi muutamassa sekunnissa, mikä voi joskus osoittautua käteväksi.” Valkku opastaa.

”Ja viimeisenä, muttei vähäisimpänä: jos joskus kohtaatte työtehtävää suorittaessanne jotakin, minkä haluatte pysäyttää, voitte yksinkertaisesti heittää kuution sen päälle! Hyytelökuutio lamauttaa noin 15 minuutiksi osuessaan elolliseen kohteeseen. Kohde ei vahingoitu, mutta on tehty vaarattomaksi. Kätevää, vai mitä?”

”Kuten ehkä jo päättelittekin, rakkaat ystävät ja kollegat, on teillä etuoikeus testikäyttää näitä kaunokaisia”, Holovalkku

sanoo ojentaen jokaiselle teistä päältä avoimen vyöpussin, missä on Hyytelökuutio. Kuutio tuntuu kädessä joustavalta. Hän jatkaa: Teillä on yksi kuutio per työtehtävä kullakin. Voitte käyttää tai olla käyttämättä ne, kuten vain parhaaksi näette. Te saatte apuvälineen reissuun, me taas teiltä kokemustenne kautta tietoja siitä, miten kuutiosta voisi suunnitella vielä paremman!”

Kehota jokaista pelaajaa lisäämään hahmolomakkeensa varustekohtaan yksi Hyytelökuutio.

”Keskustietokone keskeyttää Valkun luennon: ”Ursula Kluz pyytää Porttitiimiläisiä luokseen laboratorioon. Toistan, Ursula Kluz pyytää Porttitiimiläisiä luokseen laboratorioon.” Vatsanpohjaasi kouraisee. Jännitys, perhoset vatsassa, innostunut odotus tai jokin. Ursula Kluz, maailman ehkä kuuluisin tiedehenkilö ja sinun pomosi, on talossa ja tahtoo tavata sinut.”

”**On Fiilisheiton** 🌀 **N6 aika.** Ottakaa tästä Fiilistaulukot ja heittäkää kuusisivuista noppaa.”

Käykää läpi tulokset siten, että jokainen pelaaja kertoo tuloksensa ja lukee sitä vastaavan kuvauksen Fiilistaulukosta. Kehota pelaajia merkkamaan mahdolliset plussat ja miinukset hahmolomakkeisiinsa.

Jos joku pelaajista kertoo heittäneensä 1, lue kaikille:

”Historiallinen hetki, Fiilisheitosta tuli ykkönen ja teillä on Hyytelökuutiot! Teidän hahmoillenne alkaa käydä selväksi, että Hyytelö voi toimia arvaamattomasti. Kuten Fiilistaulukossa lukee, jos hahmolla on Hyytelökuutio, se laukee ja pelaaja heittää **Hyytelöheiton** 🍀.”

Jos joku heitti ykkösen, jaa kaikille pelaajille myös Hyytelötäulukot, varmista että **Hyytelöheitto** 🍀 heitetään ja elävöitä halutessasi Hyytelötäulukon tulosta kertomalla tarkemmin, miten Hyytelö lentää ja mihin se osuu.

Jos kukaan ei heitä ykköstä Fiilisheitosta 🌀, lue kaikille: ”Hyytelö on joskus arvaamatonta, kuten prototyypille sopii. Jos Fiilisheitosta tulee ykkönen ja hahmolla on Hyytelökuutio, se laukeaa ja pelaaja heittää **Hyytelöheiton** 🎲.”

Poista kaikki kortit pöydältä.

”Ursulan laboratorion ovet avautuvat automaattisesti sinulle ja muulle porukalle. Katsot ihmeissäsi ympärillesi.”

Aseta pöydälle kortit 2 ja 55.

”Seisotte Ursula Kluzin laboratoriossa hämillänne. Kluz on koko maanosan kuuluisin tiedehenkilö. Jokainen teistä on nähnyt hänet holouutisissa harva se kuukausi. Kukapa ei tietäisi hänen kunnianhimoisista tavoitteistaan ja uskomattomista saavutuksistaan tieteiden saralla. Kluzin suurin keksintö, Portit, on kuin suoraan tieteissarjasta. Ja siinä tämä merkkihenkilö nyt seisoo edessänne ja näyttää ihan tavalliselta tyypiltä!”

”Tervetuloa vakkareiksi, olette nyt osa meidän porukkaa! Sain kasaan huipputiimin!”, Ursula sanoo selvästi itseensä tyytyväisenä. ”Tuhannet hakivat työpaikkaa VäyläYhtiöstä. Teidät valittiin haastatteluun, koska hakemuksenne olivat omaa luokkaansa. Haastatteluista juuri te etenitte koeajalle, koska teitä yhdistää sellainen rohkeus, ennakkoluulottomuus ja palo olla uuden teknologian kehittämisen ja testaamisen etulinjassa, mitä meillä tarvitaan. Teissä jokaisessa havaittiin myös valtavaa kasvupotentiaalia. Ryhmällänne on lisäksi uniikki yhdistelmä erityistaitoja, mikä tekee teistä poikkeuksellisia – ja olette optimaalisesti keskenänne yhteen sopivia.”

”Kaverisi näyttävät vähintään yhtä häkeltyneen imarrelluilta, kuin sinäkin.”

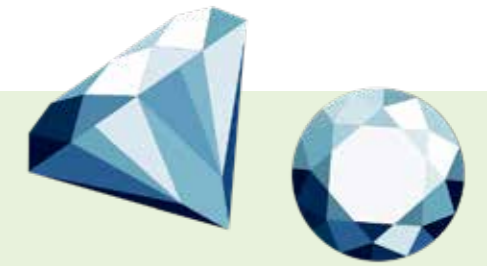
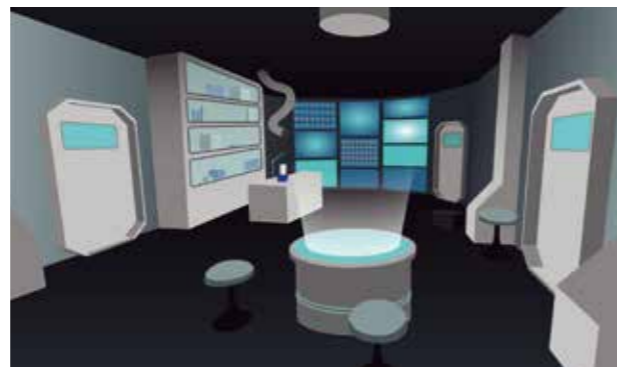
”Taisin aloittaa väärin päin. Unohdin esitellä itseni kunnolla.” Ursula sanoo, ja heijastaa kuvansa hologrammina huoneen keskelle. Hologrammi pyörii hitaasti, kuin näkymättö-

mällä jalustalla, ja sen ympärille alkaa piirtyä ilmaan leijumaan sanoja, lauseita ja käänteitä. Keinoälyäni lukee ääneen:”

”Ursula Kluz. Ikä 44 vuotta. Ammatti: tie-dejohtaja ja päätutkija, VäyläYhtiöt. Luonne: rehellinen, suorasukainen, itseironinen, ajoittain tosikko. Merkittävimmät saavutukset: teleporttiteoria, kehittäjä. Porttitekniologia: kehittäjä. Kluz on tiimeineen luonut ainutlaatuisen, globaalin teleporttiverkoston. Se on parhaillaan testikäytössä. Porttiverkoston toivotaan jo ensi vuosikymmenellä mullistavan paikasta toiseen liikkumisen maapallolla. Palkinnot: Turing, Nobel, Kyoto...”

”Ursula keskeyttää keinoälyn monologin: ”No niin, eiköhän tuo riitä”, hän sanoo punastuen. ”Pidemmittä puheita, te olette nyt minun Porttitiimini. Vielä kerran tervetuloa porukkaan! Porttitiimin jäsenenä kuljette Portin kautta kohteeseen ja suoritate siellä kunkin tehtävän vaatimat toimenpiteet: huoltotöitä, ongelmanratkaisua, testaamista ja sen sellaista. Olette treenanneet kuukauden koeajallanne erilaisia taitoja, mitkä ovat tehtävillä välttämättömiä. Olette oppineet uutta, mutta päässet myös käyttämään vanhoja vahvuuksianne.”

”Astutaan hetkeksi ulos hahmoista. Pääset nyt pelaajana valitsemaan hahmollesi yhden Erikoiskyvyn. Se on hahmosi lisäominaisuus, mistä on **Onnistumisheitoissa** 🎲 hyötyä. On tärkeää, että ryhmässä on monta Erikoiskykyä. Kannattaa siis valita eri kyvyt, vaikka mikään ei estä samojen Erikoiskykyjen valitsemista.”



Erikoiskyvyt:

Ekologi (Luontotieto ja Maastossa kulkeminen +4)

Ekologi tunnistaa kasvit ja ymmärtää eläinten toimintaa siinä, missä tavikset tuntevat paremmin hololuonnon. Ekologia tarvitaan, jos joudutaan tositoimiin aidoissa ympäristöissä.

Fysio (Voima ja Ketteryys +4)

Fysio juoksee kovempaa, kiipeää korkeammalle ja jaksaa pidempään, kuin muut. Häntä tarvitaan erittäin kovaa fyysistä kuntoa vaativissa suorituksissa.

Hakkeri (Tietokoneet ja Laitteet +4)

Hakkeri osaa koodata ja tuntee erilaiset kojeet ja laitteet, kuin omat taskunsa. Hän on korvaamaton tietoteknistä osaamista vaativissa tilanteissa.

Infologi (Yleistieto ja Ongelmanratkaisu +4)

Infologi on holokirjaviisas. Hänen yleistietonsa ja päättelykykynsä ovat vertaansa vailla. Hänen oivalluksensa saattaa osoittautua ratkaisevaksi, kun ryhmä suorittaa tehtävää.

Meteo (Ilmastotieto ja Selviytyminen +4)

Meteo tietää kaiken myrskyistä, tulvista ja ilmastonmuutoksesta. Hänen osaamisensa tulee käyttöön, kun ryhmä kohtaa nykyään niin yleisiä äärisäitä.

Sparri (Vuorovaikutus ja Tahdonvoima +4)

Sparri on omaa luokkaansa, mitä tulee henkiseen puoleen. Hänen kykynsä omistautua tehtävälle ja sparrata muita ovat korvaamattomia tiukoissa paikoissa, mihin ryhmä tulee taatusti joutumaan.

Nyt pelaajat voivat keskustella siitä, minkä Erikoiskyvyn kukakin haluaa. Varaudu lukemaan Erikoiskykykuvaukset uudelleen. Voit myös näyttää listan pelaajille Pelinjohtajan kirjasta, jos haluat.

Lue lopuksi kaikille: ”Teistä jokaisella on nyt Erikoiskyky. Hyvä! Kirjoittakaa Erikoiskyky ja sen antamat plussat hahmolomakkeisiin. Ja sitten takaisin peliin!”

Kirjoita itsellesi muistiinpanoisi jokaisen hahmon nimen viereen tämän Erikoiskyky. Tarvitset tätä listaa pian.

”Kuten ehkä jo olette hololähetyksistä kuulleetkin, ovat Portit tällä hetkellä testikäytössä. Niitä on toimintavalmiudessa kymmeniä ympäri maapalloa. Jos Porttitekniologia saadaan yleiseen käyttöön, helpottuu mat-

kustaminen suuresti. Siitä tulee myös nykyistä ympäristöystävällisempää. Mahdollisuudet ovat rajattomat. Porttitiimissä te teette ura-uurtavaa työtä ihmiskunnan hyväksi!”

”Sitten muutama käytännön asia. Portista pääsee kulkemaan vain Portin ollessa aktiivinen. Silloinkaan siitä ei pääse läpi kuka tahansa, vaan ainoastaan valtuutettu henkilö. Tämä on näin testivaiheessa ensiarvoisen tärkeää.” Ursula katsoo jokaista teistä silmiin. Katse on terävä, mutta hyväntahtoinen hymy pehmentää vaikutelmaa.”

”Päätte heti suorittamaan ensimmäistä tehtävää. Portti 38 lähettää poikkeussignaalia. Portin säälukema on muuttunut. Tänään tehtäväänne on siirryä kohteeseen, skannata säälukemat kohteessa kolmen skannereihinne tallennetun koordinaatin kohdalta, tutkia häiriön syytä ja raportoida Tukikohtaan palattuanne minulle havainnoistanne. Teillä on paikan päällä aikaa kaksi tuntia. Tässä jokaiselle teistä henkilökohtainen nanosormus. Niiden avulla pystytte kulkemaan porttien läpi.”

”Ursula ojentaa sinulle sateenkaaren väreissä kimaltelevan, höyhenenkevyen sormuksen, jonka pinta on täysin sileä.”

Kehota pelaajia lisäämään hahmolomakkeen varustelistaan nanosormus.

”Kun sujautat sormuksen sormeesi, tunnet sen mukautuvan juuri sinulle sopivaksi. Samalla se katoaa näkyvistä. Tunnet, että se on sormessasi, muttet pysty mitenkään näkemään sitä, vaikka kääntelisit kättäsi miten. Tämän täytyy olla huipputason häiveteknologiaa. Huikeaa!”

”Ursulan tarkka katse porautuu teistä yhteen kerrallaan. Innostunut hymy pehmentää onneksi taas vaikutelmaa.” **Lue tässä muistiinpanoistasi jokaisen hahmon nimi ja Erikoiskyky:** ”(Hahmon nimi ja Erikoiskyky, toisen hahmon nimi ja Erikoiskyky jne), onnea matkaan, Porttitiimi!”

Poista pöydältä kaikki kortit. Aseta pöydälle kortit 1 ja 53.

”Lähestytte hölkkäen aamulenkeltänne tuttua, kaarimaista rakennelmaa.

Kun pääsette parin metrin etäisyydelle, havaitsette sen sisällä pyörremäistä liikettä.”

Poista pöydältä kortti 53. Aseta pöydälle kortti 54.

”Katsotte toisianne silmät jännityksestä loistaen. ”Nyt mentiin!” Kaikki kieppuu. Tunne ei ole varsinaisesti epä mukava, mutta se on epätavallinen. Huomaat sulkeneesi silmäsi. Kun avaat ne, et voi olla haukkomatta henkeäsi. Edessäsi avautuu lumoava näky.”

Poista pöydältä kaikki kortit. Aseta pöydälle kortit 53, 40, 41, 44, 45, 46 ja 47.

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 🍀, +4 Meteo, Ekologi ja Infologi.”

Muistuta pelaajia, että **Fiilisheiton** 🌀 miinukset pitää käyttää nyt. Plussat **Fiilisheitosta** 🌀 tai aamulenkistä voi käyttää tai säästää myöhemmäksi. Käytetyt plussat tai miinukset on hyvä kumittaa hahmolomakkeestaan.

Lue suurimman tuloksen saaneelle:

”Hahmotat melko nopeasti, että tämä ei ole holomaisema. Olette taatusti aivan toisella puolella maapalloa. Seisotte rinteessä. Alempana näkyy hiekkaranta. On ihan lämmin. Leuto tuuli kutittaa poskeasi. Meri kimmeltää alhaalla kutsuvan turkoo-sina. Näet kauempana palmupuuta. Takanasi on Portti, samanlainen kuin Tukikohdassa. Pikainen skannaus paljastaa sen olevan toimintakuntoinen.”

Lue kaikille: ”Tehtäväänne oli tutkia, miksi portin säälukemat ovat poikkeuksellisia. Olette skannanneet Portin ja todenneet sen olevan kunnossa. Nyt teidän tulee käydä ottamassa kolmesta eri skannereihinne tallennetusta sijainnista säälukemat ja selvittää, mikä niissä on vialla.”

”**On vuorossa Valinta: Vesi**, +4 Fysio ja Sparri vai **Ranta**, +4 Ekologi ja Meteo. Tämän valinnan teet yksin. Lähdetkö tutkimaan turkoosina kimmeltävää vettä vai kultaista rantahiekkaa?”

”Katsotaan ensin, mitä tapahtuu teille, jotka valitsitte Vesi. **Heittäkää Onnistumisheitto** 🍀 **N20**, +4 Fysio ja Sparri.”

Lue tulokset pienimmästä suurimpaan. Jos useammalla pelaajalla on sama tulos, puhuttele heitä kerralla.

Vesi, tulos 1-5:

”(Hahmon nimi), et osaa päättää jättääkö varustereppu rannalle vai ottaa mukaan. Säädet repun kanssa ja jokin menee pieleen, heitä **Hyytelöheitto** 🍀.” Jaa pelaajille Hyytelötaulukot. Käykää läpi **Hyytelöheiton** 🍀 tulokset Hyytelötaulukon avulla. Kerro pelaajalle, että säätämässä kuluu niin kauan, ettei hahmo ehdi uimaan, vaikka se oli hänen tarkoituksensa.

Vesi, tulos 6-15:

”(Hahmon nimi), vesi on uskomattoman kirkasta. Uiminen luonnistuu sinulta rutiinilla ja nautit olostasi. Seuraat skannerisi suuntaohjeita ja uit syvemmälle. Tarkastelet vettä uimalasiesi läpi. Huomaat parin pienen, kirkkaan värisen kalan uiskentelevan lähistöllä. Voit yrittää pyydystää kalan näytepussiin.”

Pyydä pelaajaa heittämään N6 siitä, saako hän pyydystettyä kalan vai ei. Silmä luku 1-2 = yritys ei onnistu, silmä luku 3-6 = yritys onnistuu. Jos hahmo onnistuu yrityksessään, **pyydä häntä lisäämään yksi pieni, eksoottinen kala hahmolomakkeeseensa.** Kalan voi halutessaan laittaa Tukikohdassa oman hytin terraarioon, minkä saa kokonaan tai osittain muutettua akvaarioksi.

”Tutkit vielä vedenalaista maailmaa ja huomaat hämmästyksesi, että hieman kauempana vesi on selvästi sameampaa.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 13 vesi.

”Et onnistu uimaan sameille vesille asti, ikään kuin tielläsi olisi näkymätön este. Otat

vedestä kuitenkin skannerilla lukemat tarvittavalta kohdalta. Päätät palata rantaan kertomaan kavereillesi havainnostasi.”

Vesi, tulos 16-20:

”(Hahmon nimi), vesi on uskomattoman kirkasta ja tuntuu nanopukusi läpi miellyttävältä. Uiminen luonnistuu sinulta loistavasti, kanavoit sisäistä kalaasi ja nautit olostasi. Seuraat skannerisi suuntaohjeita ja uit syvemmälle. Otat Ursulan pyytämät ilmastolukemat noin neljäkymmentä metriä rantaviivasta. Tarkastelet vettä uimalasiesi läpi. Huomaat parven pieniä, kirkkaan värisiä kaloja uiskentelevan lähistöllä. Voit yrittää pyydystää niitä näytepussiin.”

Hän saa pyydystettyä pieniä, eksoottisia kaloja. **Kehota pelaajaa heittämään N6.** Pyydä pelaajaa lisäämään silmäluvun verran pieniä, eksoottisia kaloja hahmolomakkeeseensa. Kalat voi halutessaan laittaa Tukikohdassa oman hytin terraarioon, minkä saa kokonaan tai osittain muutettua akvaarioksi.

”Huomaat hämmästyksesi, että hieman kauempana vesi on erilaista. Ehkä likaisempaa. Siinä kelluu jotain, mikä näyttää roskilta.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 13.

”Uit kohti sameampaa vettä ja törmäät johonkin. Sinuun ei koske, mutta olet ihmeissäsi, koska et näe mitään estettä vedessä, vaikka sellainen selvästi on olemassa. Et saa estettä kierrettyä millään. Skannaat näkymätöntä estettä ja päätät palata rantaan kertomaan kavereillesi löydöstäsi.”

”Sitten katsotaan mitä tapahtuu niille, joiden Valinta oli Ranta. **Heittäkää Onnistumisheitto** 🍀 **N20**, +4 Ekologi ja Meteo.”

Käy nyt läpi Rannan valinneiden pelaajien tulokset pienimmästä suurimpaan.

Ranta, tulos 1-5:

”(Hahmon nimi), et ole ollut tällaisella hiekkarannalla koskaan. Ilmastosyistä matkustamista on rajoitettu, eivätkä halpojen holo-

ohjelmien hiekkarannat vedä millään vertoja aidolle biitsille. Päätät riisua nanotossusi ja upotat varpaasi hiekkään. Osut johonkin terävään. Auts! Puraisiko jokin juuri sinua varpaasta? Kiljaiset ja hypähdät ilmaan. Havaitset pikkiriikkisen ravun iskeneen sinuun saksensa. Heitä **Hyytelöheitto** 🟢 **N6!**”

Käykää läpi **Hyytelöheiton** 🟢 tulokset. Jos tulos on 5-6, kerro Hyytelötaulukossa olevan tuloksen lisäksi, että rapu jää Hyytelöön, hahmo pussittaa sen ja **saa lisätä sen hahmolomakkeeseensa** hyttinsä teraariota varten.

Ranta, tulos 6-15:

”(Hahmon nimi), elämäsi ensimmäinen kerta aidolla hiekkarannalla. Ilmastonmuutoksen takia matkustaminen on vain harvojen etuoikeus, eivätkä halpojen holo-ohjelmien hiekkarannat vedä todellakaan vertoja tälle, mietit hymyillen. Pelkästään jo reisaaminen tekee Porttitiimityöstä kaiken treenileirillä hikoilemisen arvoista. Kuljet rantaa pitkin ympärillesi katsellen. Lopulta pääset Ursulan pyytämien koordinaattien kohdalle ottamaan säälukemat. Päätät istahtaa hiekalle odottamaan kavereitasi. Annat satumaisen sileän, auringon lämmittämän hiekan valua sormiesi lävitse. Kaivat kädelläsi ajatuksissasi syvemmälle ja kätesi osuu johonkin suureen, kaarevaan ja lämpimään. Päätät kutsua kaverisi paikalle.”

Ranta, tulos 16-20:

”(Hahmon nimi), oikea hiekkaranta, käsittämätöntä! Et olisi koskaan uskonut pääseväsi aidolle biitsille. Tutkit rantaa hymy korvissa. Kaivelet hiekkaa sieltä täältä varpailasi. Löydät kauniin simpukan ja sujautat sen matkamunistoksi reppuusi.”

Kehota pelaajaa lisäämään simpukka hahmolomakkeeseensa.

”Havaitset hieman kauempana rantahiekkaa kaivellessasi sileän, lämpimän ja kaarevan asian, ehkä osan jotain suurempaa esinettä. Aiot kyllä kertoa siitä kavereillesi, mutta ensin haluat skannata tarvittavat säälukemat. Auringossa on ihana olla. Musta nanoasusi muuttaa hikesi mäntymetsän aroiksi. Sisäänrakennettu deodorantti on yksi

nanoasusi monista kätevästä erikoisuuksista. Kävellessäsi kohti rannan reunalla olevia palmupuita huomaat maassa lintuja.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 11.

”Ne ovat eksoottisia ja kauniita, eivätkä lähde karkuun, jos liikut rauhallisesti etkä metelöi. Löydät hiekasta myös muutaman kuolleen linnun. Ne ovat kaikki rivissä. Kummallista. Kuljet lähemmäksi ja törmäät näkömättömään esteeseen. Tästä pitää kertoa muille.”

Lue kaikille: ”Kokoonnutte rantahiekalla ja kerrotte, mitä olette löytäneet.”

Pelaajat voivat halutessaan muutamalla sanalla kertoa nyt löydöistään. **Jos kaikkien tulos on 1-5, anna pelaajien heittää uudet Onnistumisheitot** 🟡 **N20, kunnes jonkun tulos on vähintään 6 ja kaapeli löytyy.** Kehota tässä vaiheessa pelaajia myös **tutkimaan Vesi tai Ranta, jos toinen jäi tutkimatta.** Lue sen Valinnan tulokset. **Jos ne jäävät alle 6, anna tässäkin Valinnassa uudet heitot.**

Lue lopuksi kaikille: ”Teillä on vielä aikaa jäljellä ja säälukemat on nyt otettu. Päätätte kaivaa rannan hiekkaa yhdessä selvittääksenne, mitä sinne on haudattuna.”

”**On vuorossa Valinta: Mikä varuste?** Mitä varustetta apuna käyttämällä kukin hahmo päättää kaivaa hiekkaa? Vaihtoehdot ovat **Hanskat, Hyytelökuutio** (vain, jos hahmolla on Hyytelökuutio jäljellä), **Uimaräpylät ja Paljaat kädet.**”

Tämä Valinta ei vaadi nopanheittoa. **Lue tulokset allaolevassa järjestyksessä:**

Uimaräpylät: ”(Hahmon nimi), kekseliäisyys palkitaan. Uimaräpylöitä voi tosiaan käyttää lapiona, havaitset. Kaivaminen sujuu räpylöiden kanssa yllättävän nopeasti.

Hanskat: ”(Hahmon nimi), otat nanohanskasi esille varusterepustasi ja vedän ne käteesi. Ällistyksesi ne osaavat lukea, mitä teet. Kaivettuasi niillä hiekkaa hetken

ne nimittäin muokkautuvat automaattisesti käsiräpylöiksi. Nerokasta!”

Hyytelökuutio: ”(Hahmon nimi), päätät kokeilla, josko Hyytelökuutiosta olisi apua tässä tilanteessa. Otat kuution esille, nuolaiset sen joustavaa pintaa muutaman kerran - Nam, hyvää! -aikomuksenasi lätsäyttää sen hiekasta pilkottavalle pinnalle. **Heitä Hyytelöheitto** 🟢 **N6!**”

Käykää läpi **Hyytelöheiton** 🟢 tulokset Hyytelötaulukon avulla. Vaikka hyytelö osuisi kohteeseen, se ei tee sille mitään tai hyödytä kaivuuhommia, päinvastoin. Hyytelö vain tarttuu kaarevaan, hiekan alta pilkottavaan pintaan ja kovettuu siihen. ”Sinusta ei nyt ollut apua näissä kaivuuhommissa. Ei se mitään. Jäät katsomaan, mitä muut tekevät.”

Lue lopuksi kaikille: ”Aikanne kaivettuunne pysähdytte hengästyneinä tuijottamaan hiekasta paljastunutta kiiltävää, kaarevaa asiaa. Ei kyllä näytä tutulta! Jätte tutkailemaan sitä tarkemmin.”

”**Heittäkää kaikki Onnistumisheitto** 🟡 **N20, +4 Infologi ja Hakkeri.**”

Lue tulokset pienimmästä suurimpaan. Muistuta, että mahdollisesti tähän saakka säästetyt **Fiilishieittopussat** 🌀 voi käyttää nyt, jos haluaa. Jos ne käyttää, ne tulee kumittaa hahmolomakkeesta.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), tuijotat valtavaa esinettä huuli pyöreänä. Tökkäät sitä varpaallasi. Auts! Se on kova.” Jos kaikki saavat tämän tuloksen, anna hahmoille uusi heitto.

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), tarkastelet rantahiekkasta esille osittain kaivettua putkimaista asiaa hämmentyneenä. Luulet, että se ei ole irrallinen esine, vaan osa jotakin pidempää rakennetta. Päätät skannata hiekan läpi, minne se jatkuu.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), katso hiekasta paljastunutta asiaa ilahtuneena. Kuinka retroa! Tuo on kaapeli. Isoäitisi on

kertonut sinulle, miten hänen lapsuudessaan, ennen langattomuutta, kaapeleita ja johdotja käytettiin kaikkialla. Ne saattoivat mennä epäkuuntoon tai solmuun. Sinun on vaikea kuvitella, miltä lukemattomien johtojen ja kaapelien maailma on näyttänyt. Tiedät, että nykyään tällaisille virtojen ja aineiden kuljetustavoille on tarvetta ainoastaan teollisuuskäytössä ja vastaavassa, ja silloinkin vain, jos virta on poikkeuksellisen voimakasta. ”Kuulkaas kaverit, tämä tässä on kaapeli! Julistat innoissasi. Kerrot, että täällä täytyy olla poikkeuksellisen vahva voimakenttä lähistöllä. Se pitää löytää ja se onnistuu helpoiten skannaamalla hiekan läpi, minne kaapeli vie.”

Lue kaikille: ”Seuraatte hiekan alla kulkevaa putkimaista rakennetta. Skannerinne johdattaa teidät palmupuiden juurelle. Löydätte sieltä jonkinlaisen kontrollipaneelin.”

Aseta pöydälle kortit 10 ja 12.

”**On vuorossa Valinta: Vesi, Kuolleet linnut vai Paneeli.** Tämä valinta tehdään ryhmässä, enemmistöpäätöksellä. Kaikki menevät yhdessä tutkimaan valittua kohdetta.”

Kun Valinta on tehty, lue pelaajille se vaihtoehto, minkä he ryhmänä valitsivat:

Vesi: ”Käytte vielä porukalla uimassa ja tutkimassa näkymätöntä estettä tarkemmin. Päädytte siihen, että näkymätön este on voimakenttä, mikä pitää roskat ja lian kentän ulkopuolisella vesialueella.”

Kuolleet linnut: ”Tajuatte hetken skannailtuanne ja päihkäiltyänne, että linnut ovat kuolleet, koska ne ovat lentäneet päin näkymätöntä estettä, joka vaikuttaa olevan vähintään koko puurajan mittainen ja hyvin korkea. Sen täytyy olla suojakenttä.”

Paneeli: ”Havaitsette paneelin olevan lukossa. Ette voi tehdä paneelille mitään ilman, että se hakkeroidaan.”

Jos pelaajien Valinta ei ollut Paneeli, lue kaikille: ”Päätätte lisäksi tutkia paneelia tarkemmin. Havaitsette paneelin olevan lukossa. Ette voi tehdä paneelille mitään ilman, että se hakkeroidaan.”

Lue kaikille sen jälkeen, kun Paneeli on tutkittu:

”Alkaa jo olla kiire, ettekä ole vielä ratkaisseet poikkeuksellisten säälukemien ongelmia. Päätätte hakkeroida paneelin. **Heittäkää Onnistumisheitto** 🍷 **N20**, +4 Hakkeri ja Sparri. Voitte lisätä tähän heittoon **Fiilisheitoplussanne** 🍷, jos jollakulla on niitä vielä jäljellä.”

Lue ensin kaikille, paitsi suurimman heittäneelle: ”(Hahmojen nimet), hakkerointi vaatii taitoa, keskittymistä ja sopivaa mielentilaa. Tämä ei nyt ole teidän hetkenne loistaa hakkeroinnissa riippumatta siitä, kuinka näppärästi se rauhaisissa kotiolioissa sujuu. Ette saa oikeastaan mitään aikaan. Olette enemmän tiellä kuin hyödyksi.”

Lue sitten suurimman tuloksen saaneelle: ”(Hahmon nimi), ähellät paneelin kimpussa jonkin aikaa. Kello tikittää ja kohta pitäisi jo palata Tukikohtaan. Olisi sääli jättää hakkerointi nyt kesken, kun ollaan näin lähellä jotakin. Tunnet sen luissasi ja ytimissäsi. Keskityt, sen sinä osaat. Suljet kaiken muun pois mielestäsi ja tajuat: et koskaan pysty hakkeroimaan tällaisen turvallisuusluokituksen vekotinta. Voi olla, ettei kukaan pystyisi.”

”Päätät hätäpäissäsi skannata paneelin vielä kerran, vähän erilaisilla asetuksilla. Ja bingo! Et voi edelleenkään olla täysin varma, mitä paneeli tekee. Mutta olet varma, että se ei toimi, kuten sen pitäisi. Se on epäkunnossa. Ymmärrät, että tällaisessa laitteessa on oltava turvallisuussyistä hätäsulku mahdollisuus.”

”Hei, tyypit! Ei me päästä tähän sisään! Mutta tämä on jonkinlaisen voimakentän ohjauskeskus ja tämä on epäkunnossa. Nyt vaan sammutetaan tämä, äkkiä!”, ilmoitat tiimikavereillesi.

Pyydä pelaajia heittämään Onnistumisheitto 🍷 **N20**, +4 Fysio.

Lue suurimman tuloksen saaneelle: ”(Hahmon nimi), kohta on aika palata portille. Olette kaikki taas paneelin kimpussa, kuka mitäkin yrittäen. Sinä älyät kaivaa hiekkaa ja sieltä, maan rajasta, löytyy vipu. Erit-

täin retroa. Mitä seuraavaksi, ajattelet. Hevoskärryt? Väännät vipua kaikin voimin ja jotain tapahtuu. Kuuluu voimakas ZZZZ-ZAPPP! -ääni. Onnistuit!”

Lue kaikille: ”Voimakenttä on poissa päältä, ja sen huomaa. Taivaalle lipuu pilviä. Rannalla tuulee enemmän. Aiemmin tyyni vedenpinta rikkoutuu aaltojen lyödessä vaahtopäinä rantaan. Olette kuulleet ilmastokuvuista. Niillä suodatetaan saasteita likaisimmilta alueilta. Näin vahvasta kuvusta ei kukaan teistä ole koskaan kuullutkaan. Ei ihme, että säälukemat ovat menneet sekaisin, jos noin vahva kupu on epäkunnossa. Ihmettelette sitä, että kuvulla on kiinteät reunat. Yleensä ilmastokupujen läpi voi kulkea normaalisti. Eiköhän pomo jo näillä tiedoilla voi korjata, mitä pitää! Alkaa sataa kaatamalla. Tuuli yltyy navakaksi.”

”Heittäkää N6.”

Lue suurimman heittäneelle: ”Tajuat, että teillä on kahden tunnin määräajasta jäljellä enää 15 minuuttia. Portille on ainakin 10 minuutin matka, tässä säässä ehkä vartin. Et halua palata ekalta tehtävältäsi myöhässä. ”Nyt mennään eikä meinata! Portille!”, karjaiset kavereillesi. Pinkaisette juoksuun.”

”Heittäkää Onnistumisheitto 🍷 **N20**, +4 Fysio.” Lue tulokset pienimmästä suurimpan.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), kompastut. Tämä ei ole oikea hetki kompastua, mutta minkäs teet. **Jos sinulla on jäljellä Hyytelökuutio, heitä Hyytelöheitto** 🍷.” Lue Hyytelötaulukosta **Hyytelöheiton** 🍷 seuraukset. **Jos joku hahmoista hyytelöityy, lue muille:** ”Otatte vihreän löllön peitossa olevan kaverinne (hahmon nimi) ripeästi kannettavaksi. Onneksi Treenileirillä harjoiteltiin erilaisia kuljetus- ja pelastustehtäviä, ei tässä mitään.”

Jos hahmon alavartalo tai koko vartalo ei hyytelöidy tai jos hänellä ei ollut Hyytelöä enää jäljellä: ”(Hahmon nimi), olet juuri nousemassa ylös, kun kaverisi (valitse tähän toisen pelihahmon nimi) on jo tart-

tunut sinua käsivarresta. Hän nostaa sinut ylös, hymyilee ja kysyy: ”Ootko kunnossa?” Rohkaistut ja jatkat juoksemista. Olet itsenkin monta kertaa jeesannut tiimikavereitasi. Teillä on paras porukka.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), hiekassa juokseminen on hankalaa ilman rankkasadetakin. Kiität mielessäsi Valkun kauheita treenejä, missä hän muutti pururadan juoksupohjan milloin mudaksi, milloin hiekaksi ja milloin juurikkoiseksi metsäpoluksi. Myös kuntosi on kohonnut. Päättäväisyys täyttää sydämesi. Tätä on olla elossa, ajattelet katsoessasi kavereitasi. Tunnet heihin syvää yhteenkuuluvuutta.

Fiilistelysi keskeytyy, kun yhtäkkiä palmut ryskyvät ja ohitsesi kiittää jotain suurta ja ruskeaa. Rankkasade ja asian vauhti tekevät havainnostasi epätarkan. Jos sinulla on Hyytelökuutio jäljellä, voit yrittää heittää liikkuvaa kohdetta Hyytelökuutiolla. Teetkö niin?”

Jos pelaaja haluaa heittää Hyytelön, niin vuorossa on **Hyytelöheitto** 🍷 **N6** ja sen tulokset. **Älä kuvaile vielä osumaa tarkemmin, jos Hyytelö osuu kohteeseen.**

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), juokset hiekassa kuin vuorikauris. Olette onneksi harjoitelleet hiekalla juoksemista Treenileirillä. Se tuntui aikanaan vähän turhalta treeniltä, mutta ei enää. Rankkasateessa ja myrskytuulella et pääsisi eteenpäin ilman kauden tiukkaa Treenileiriä. Nanotosus pureutuvat hiekkaan yllättävän hyvällä pidolla. Olet skarppina, etkä edes juuri hengästy. Olo on huikea! Kunnes yhtäkkiä palmujen katveesta sinun ja kavereidesi ohitse ryntää jotain suurta, karvaista ja valtavan nopeaa. Joku iso, ehkä uhkaavalla vaikuttava eläin. Jos sinulla on Hyytelökuutio jäljellä, voit yrittää heittää liikkuvaa kohdetta Hyytelökuutiolla. Teetkö niin?”

Jos pelaaja haluaa heittää Hyytelön, niin vuorossa on **Hyytelöheitto** 🍷 **N6** ja sen tulokset.

Älä kuvaile vielä osumaa tarkemmin, jos Hyytelö osuu kohteeseen.

Tässä seikkailussa on kaksi erilaista loppua! Jos ruskeaa hahmoa heitetetään Hyytelökuutiolla siihen osuen, lue alla oleva loppu. Jos ruskeaa hahmoa ei heitetä kuutiolla tai siihen ei osuta niin, että se on liikuntakyvytön, käännä sivulle 38!

”Lähestytte Porttia juoksujalkaa. Ukkonen jylisee ympärillänne. Vesi valuu pitkin kasvojesi. Kun olette portilla, ilmestyy sen keski-osaan tuttu, vihertävä pyörre. Portti on aktiivinen.”

Aseta pöydälle kortti 54.

”Aiotte juosta vauhdilla portista läpi.” Jos hyytelöityä pelaajahahmoa kannetaan muiden juostessa, niin kerro se tässä. ”Mutta ennen teitä Portista lentää läpi valtava, vihreän hyytelön peitossa oleva möykky.”

Ota pöydältä pois kaikki kortit.

Aseta pöydälle kortti 1.

”Portin toisella puolella pysähdytte huottaen. Kaikki pääsivät perille, hämmästyksenne myös salamatkustajanne. Se on outoa, koska aktiivisestakaan portista ei pääse ilman sormusta, on Ursula teille kertonut. Maassa nimittäin lojuu vihreän löllön peitossa oleva suuri simpanssi. Olette ällikällä lyötyjä.”

Aseta pöydälle kortti 35.

Ehdota tässä vaiheessa, että hahmot voivat jutella tilanteesta keskenään pienen hetken, jos haluavat. **Keskeytä juttelu lukemalla kaikille:**

”Tukikohdan ovi aukeaa ja sieltä juoksee ihmishahmo teitä kohti. Se on Ursula Kluz. Ällistyksenne hän ei edes katso teihin, vaan luoksenne ehdittyään kyyristyy ikään kuin halaamaan hyytelöityä simpanssia selvästi tunnekuohon vallassa. ”Albert, sinä palasit!”, hän parahtaa.”

Siirry nyt sivun 38 alalaitaan, kohtaan Lue lopuksi.



Lue tämä loppu, jos ruskeaa hahmoa ei heitetä Hyytelökuutiolla tai siihen ei osuta niin, että se menettäisi kykynsä liikkua:

”Lähestytte Porttia juoksujalkaa. Ukkonen jylisee ympärillänne. Vesi valuu pitkin kasvojesi. Kun olette portilla, ilmestyy sen keskiosaan tuttu, vihertävä pyörre. Portti on aktiivinen.”

Laita pöydälle kortti 54 Portti aktiivinen.

”Aiotte juosta vauhdilla portista läpi.” Jos hyytelöityä hahmoa kannetaan muiden juostessa, niin kerro se tässä. ”Mutta ennen teitä siitä loikkaa läpi suuri, karvainen olento.”

Ota pöydältä pois kortti 54. Aseta pöydälle kortti 1.

”Portin toisella puolella pysähdytte huottaen. Kaikki pääsivät perille, onneksi. Mutta niin pääsi myös salamatkustajanne. Se on outoa, koska aktiivisestakaan portista ei pääse kulkemaan ilman sormusta, on Ursula teille kertonut. Aistinne kertovat kuitenkin toista, sillä Portilta Tukikohdan ovea kohti juoksee hurjaa vauhtia jokin suuri eläin. Se on simpanssi!”

Aseta pöydälle kortti 35.

Ehdota tässä vaiheessa, että hahmot voivat jutella tilanteesta keskenään pienen hetken, jos haluavat. **Keskeytä juttelu lukemalla kaikille:**

”Tukikohdan ovi aukeaa ja sieltä juoksee ulos ihmishahmo. Se on Ursula Kluz. Katsotte silmät ymmyrkäisinä, kun simpanssi ja uusi pomonne halaavat toisiaan kuin ystävykset, jotka eivät ole nähneet aikoihin.”

Lue loppuksi, kun seurue on tullut Portista läpi ja Ursula on kohdannut simpanssin, **kaikille:** ”Tähän loppuu toinen pelikerta. Kiitos pelistä! Nyt kerään teidän hahmoluomakkeet. Pidän ne tallessa seuraavaa peliker-taa varten. Voitte ottaa hahmoluomakkeestanne kuvan, jos haluatte. Nyt on vuorossa Purku.”



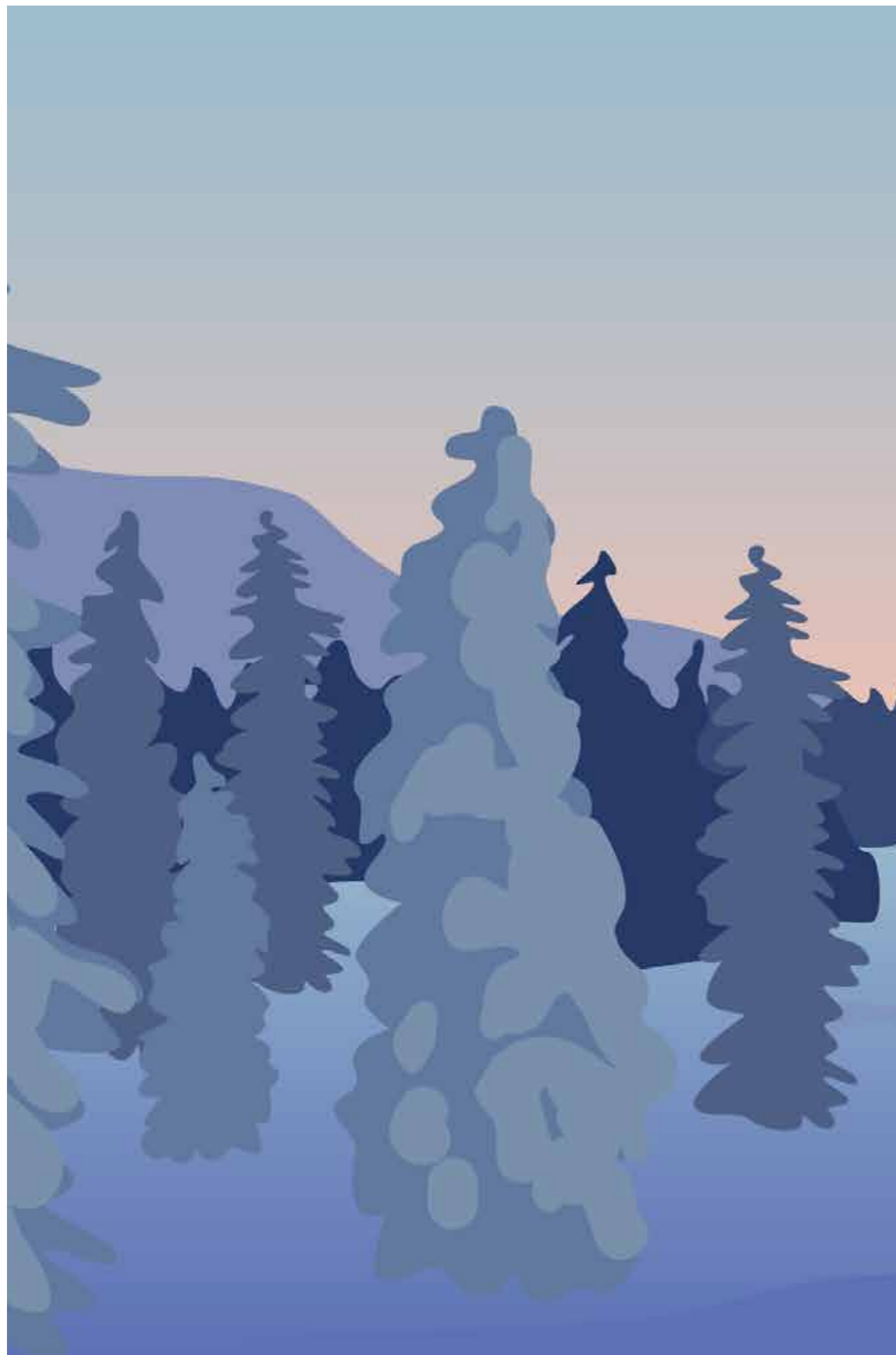
Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5–15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

3. pelikerta pähkinänkuoressa:

Pelikerta alkaa uudesta paikasta, Simpanssimitaukselta. Ursula selittää simpanssien taustaa ja antaa seuraavan tehtävän: simpanssinpoikanen Greta on karannut portin läpi. Greta pitää saada kiinni ja palauttaa Tukikohtaan. Kohteessa on lunta, jäätä ja kylmä. Sieltä löytyy Gretan jälkiä ja lopulta kylmettynyt simpanssinpoikanen, joka pitää kuljettaa nopeasti Portille.

Mitä tarvitset?

*Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia. Jos käytät kuvakorttipakkaa ja Pelinjohtajan näkösuojaa, tarvitset myös ne. Lisäksi tarvitset Fiilistaulukot, Hyytelötaulukot ja nopat **N6** ja **N20** koko peliporukalle.*

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 55, 57, 35, 32, 34, 36, 33, 1, 54, 21, 53, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 22, 23, 24 ja 48.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi esille Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava kuvakorttipakka (jos käytät kuvakortteja).
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot ja Hyytelötaulukot, lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Hyvää peliseikkailua!



”Onko kaikilla hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Hyytelö- ja Fiilistaulukot? Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery: Salainen tukikohta-roolipelikampanjan kolmannelle pelikerhalle. Sen nimi on ”Hatkat”. Minä olen (oma nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käännteistä lopullinen päätäntävalta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.”

”Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä, Erikoiskykynsä ja se, mihin taitoihin Erikoiskyky antaa +4. Jos haluat, voit myös kertoa hahmostasi jotain muuta, mitä tahansa.” **Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.**

”Teidän ensimmäinen tehtävänne Porttitiimin täysvaltaisina jäsenenä sai eilen yllättävän käänteen, kun kanssanne Portin läpi Tukikohtaan loikkasi salamatkustaja, simpanssi. Kaiken lisäksi simpanssi oli selvästi Ursulan vanha tuttu. Kokoonnuitte eilen illalla juttelemaan ensimmäisestä varsinaisesta työtehtävästänne ja sen saamasta yllättävästä käännteestä.”

Ehdota, että hahmot voivat jutella keskenään lyhyesti siitä, mikä fiilis simpanssista jäi. Keskustelu voidaan ohittaa.

Lue joka tapauksessa kaikille lopuksi:

”Päädytte siihen, että simpanssijuttu oli tosi kummallinen. Nukkumaan mennessänne olette yhtä mieltä siitä, että pomonne Ursula Kluz on teille velkaa selityksen. Osa työstänne on niin salaista, ettette itsekään saa tietää siitä kaikkea, se kuuluu sopimukseen. Mutta rajansa kaikella. On seuraava aamu. Ursula on tuonut teidät Tukikohdan teille entuudestaan tuntemattomaan siipeen. Hän on juuri avaa-massa monella eri turvajärjestelmällä lukittua ovea.”

Aseta pöydälle kortti 55.

”Ursula on läpäissyt ovilukon ääni-, kasvo- ja sormenjälkitunnistukset ja ovi avautuu. Olette selvästi jonkinlaisella Holokannella. Jätte ovensuuhun tuijottamaan edessänne avautuvaa näkyä.”

Jätä kortti 55 pöydälle.
Aseta pöydälle kortti 57.

”Paikka vaikuttaa viidakon ja valtavan eläinaitauksen sekoitukselta. Lempeä tuulenvire tuo nenääsi maanläheisen aromin. Näet eläinsuojan, köysiä, kasveja, puita ja hedelmiä. Juuri, kun olet uteliaana ihmisenä ottamassa askeleen eteenpäin, kömpii eläinsuojasta ulos suuri simpanssi. Se tulee teitä kohti ja heilauttaa kättään tervehdykseen. Muutama teistä ehtii huomata ällistyksenne kauempana vilahtelevan muitakin simpansseja.”

Jätä muut kortit pöydälle.
Aseta pöydälle kortti 35.

Näytä sattumanvaraisesti yksittäisille pelaajille kortit 32, 34 ja 36 ja ota ne sitten takaisin itsellesi.

(Voit valita sellaisia pelaajia, jotka yleensä ovat vähemmän äänessä.)

”Ursula katsoo simpanssia ja sanoo: Albert, tässä on meidän uusi Porttitiimi.”

Lue muistiinpanoistasi jokaisen hahmon nimi ja Erikoiskyky. ”Porttitiimi, oletekin jo tavanneet Albertin eilen vähän eri-koisemmissa merkeissä.” Ursula naurahtaa nolostuneena.”

”Hän katsoo teitä anteeksipyytävästi, rykäisee ja sanoo: Tuota niin, siis teillä on varmasti kysymyksiä. Kaikkiin en voi valitettavasti vastata. Tutkimuksemme on toistaiseksi huippusalaista ja Portit vasta testausvaiheessa. Kerron teille toki kaiken, minkä voin. Kuten tiedätte, Porttitutkimus on äärimmäisen salaista ja luottamuksellista. Sitä on tehty jo vuosia. Suunnitelmia, prototyyppejä, kokeita... Turvallisuus on ollut koko ajan meidän ykkösasia, koska emme halua tämän teknologian joutuvan vääriin käsiin.”

”On aika heittää **Onnistumisheitto** N2o, +4 Sparri ja Ekologi.

Kaksi teistä pääsee esittämään Ursulalle yhden kysymyksen kumpikin.”

Lue alla olevat neljä lihavoitua kysymystä ääneen. Älä lue vielä ääneen vastauksia. Kaksi suurimman tuloksen saanutta valitsee kumpikin yhden kysymyksen, minkä heidän hahmonsa pääsee esittämään Ursulalle. Kaksi vastausta jää siis lukematta.

Lue nyt kummallekin pelaajalle sekä tämän valitsema kysymys että siihen kuuluva vastaus:

Kysymys 1: Miten simpanssit liittyvät mihinkään?

”(Hahmon nimi), no, simpanssit ovat olleet varsin toimiva lisä Tutkimustiimiimme. Ne ovat valtavan älykkäitä, ketteriä ja mukavia työkavereita. Lisäksi niiden vaitioloon voi luottaa.”

Kysymys 2: Mikset kertonut meille, että kohteessa on simpanssi?

”Ursula näyttää, jos mahdollista, entistä katuvammalta ja syyllisemmältä ja sanoo: (Hahmon nimi), vakuutan sinulle, etten tiennyt Albertin olevan siellä. Vaistoat Ursulan puhuvan totta.”

Kysymys 3: Onko meillä vakuutus, joka kattaa simpanssihyökkäykset?

”Ursula naurahtaa kuivasti ja sanoo: (Hahmon nimi), voin vakuuttaa, haha, että teidät on vakuutettu kaiken mahdollisen varalta. Simpanssihyökkäys on kuitenkin se viimeinen asia, mikä teitä uhkaa. Lupaan sen. Olet varma, että Ursula tarkoittaa, mitä sanoo.”

Kysymys 4: Näin, kun halasit tuota simpanssia eilen. Mistä on kyse?

”Ursulan kasvoille syttyy hymy. (Hahmon nimi), minun on joskus vähän vaikeaa tulla toimeen ihmisten kanssa. On minua erakoksin haukuttu, ja töksäyttelijäksi. Albertia se ei haittaa. Albert ymmärtää minua ja hyväksyy

minut sellaisena kuin olen. Tunne on toivoakseni molemminpuolinen.”

Kun vastaukset kahteen kysymykseen on luettu, lue kaikille:

”Niin, Albert on huippuälykäs simpanssi ja kuuluu Tutkimustiimini ydinjoukkoon. Hänellä on oma sormus, minkä takia hän saattoi kulkea portin läpi sen aktivoituttua. Te suoriudutte eilisestä tehtävästänne kiitettävästi. Teidän ansiostanne Albert pääsi palaamaan Tukikohtaan. Hiekkarannan Portilla kokeilussa oleva äärimmäisen voimakas Sääkupu oli tosiaan, kuten havaitsitte, mennyt epäkuntoon.

Kupu on suunniteltu voimakkaaksi, mutta sen läpi pitäisi pystyä kulkemaan ihan samalla tavalla, kuin minkä tahansa kaupungin pääkadun yllä olevan Saastekuvun. Tämänkin kuvun pitäisi suodattaa läpäisemättömästi vain ei-toivotut asiat kuten saasteet, myrskytuuli, haitallinen säteily ja niin edelleen.”

”Nyt kävikin niin”, Ursula punastuu hieman, ”että päivitykseen liittyvän ohjelmointivirheen takia kupu muuttui kiinteäksi Albertin ollessa siellä lounaalla. Hän oli sinä päivänä huoltamassa toista porttia, mutta tuli syömään lounasta rantakohteeseen. Kun Albert yritti palata palmujen katveesta takaisin Portille, hän huomasi että suojakenttä blokkasi hänen kulkunsa.”

”Olemme tietenkin etsineet Albertia kuumaisesti hänen katoamisestaan saakka. Löytämistä on vaikeuttanut se, että tämä Portti ei ollut Albertin työlliställä, koska hän kävi siellä tauollaan huvikseen. Emme siis tieneet, missä hän on. Normaalisti Albertin sormuksen signaali olisi auttanut meitä paikantamaan hänet minkä tahansa Portin läheisyydestä, mutta epäkunnossa oleva Sääkupu blokkasi myös Albertin signalin. Olenkin teille sanomattoman kiitollinen, että pelastitte Albertin ja toitte hänet takaisin kotiin. Vahingossa tai ei, ilman teitä Albert olisi vieläkin Sääkuvun väärällä puolella jumissa. Näette kyynelten kihoavan Ursulan silmiin. Pomollanne on selvästi pehmeä puoli. Hämmästyksenne Albert taputtaa Ursulaa selkään kuin lohduttaen.”

Miltä kaikki tämä simpanssihässäkä salailuineen tuntuu?

Heitä Fiilisheitto 🌀 **N6**. Kellään ei ole täällä mukana varustereppua eikä Hyytelökuutiota, joten kuutio ei voi laueta. Pyydä pelaajia kertomaan tuloksensa yksitel- len ja merkkamaan plussat ja miinukset hahmolomakkeisiinsa. He voivat halutes- saan täydentää fiiliksensä kuvailua omin sanoin.

Lue kaikille: ”Ursula saa holoviestin ja siirtyy sivummalle vastaamaan siihen.

Palattuaan hän näyttää huolestuneelta ja sanoo: ”Kiitos vielä kerran tehtävän erin- omaisesta suorittamisesta! Korjaustiimi on saanut kuvun toimimaan, se on nyt kun- nossa ja säälukemat palanneet ennalleen. Olisi mukavaa antaa teille palkkioksi onnis- tumisesta vapaapäivä, mutta tänään se ei onnistu. Saatte nyt kiireellisen tehtävän. Tässä on Greta, Albertin ja Sofian poikanen,” Ursula sanoo. Ilmaan heijastuu holokuva söpöstä simpanssista.”

Aseta pöydälle kortti 33.

”Sain juuri äsken Turvatiimiltäni puhelun. Albertin katoamisen aiheuttamassa hässä- kässä ovet taisivat jäädä auki ja Greta on sel- lainen vekkuli... Hän on siis ihan vasta poi- kanen, eikä tietenkään saa kulkea Porteista. Mutta hän on myös utelias pikku veijari. Tänä aamuna, ehkä aamuisen täitarkastuksen yhteydessä, Greta oli sitten napannut isänsä Albertin nanosormuksen. Sormushan mukau- tuu käyttäjänsä sormen kokoon. Greta on havaittu kahden tunnin takaisessa valvonta- kameratallenteessa juoksemassa ensin pihalle ja sitten Portista läpi.

Albert ei ole vielä itsekään huomannut sor- muksensa kadonneen. Ursula huokaa. ”Ei, täällä ei ole aina tällaista. Mutta joskus rapa- tessa roiskuu. Onneksi minulla on teidät.”

”Gretan tai siis Albertin sormuksen sig- naali on vasta äsken havaittu yhdeltä poh- joisimmista porteistamme. Tehtävänne on mennä portin läpi ja tuoda Greta välittömästi takaisin. Arktisten olosuhteiden takia teillä on kiire. Nanoasunne suojaavat teitä, mutta Gre-

tan turkkikaan ei riitä lämmittämään poloista kovin kauaa noissa oloissa.”

Ota pöydältä pois kaikki kortit.

”Hetkeä myöhemmin seisotte Tukikohdan ovella.”

Laita pöydälle kortit 1 ja 55.

”Pakkaatte mukaanne lämpöhuopia. Heit- tääkö **N6**, kolme isoimman silmäluvun saa- nutta voi lisätä pelikerran ajaksi hahmolo- makkeeseensa sanan lämpöhuopa. Ursula kiinnittää jokaisen teistä paitaan niskapuo- lelle ohuen, taipuvan kauluksen. ”Pieni päivi- tys asuihinne.”, hän sanoo. Lähdette juokse- maan kohti Porttia määrätietoisesti.”

Aseta pöydälle kortti 54.

”Portti aktivoituu silmienne edessä. Nyt on kiire! Astutte peräkanaa määrätietoisesti Por- tista läpi. Tämä on pelastustehtävä. Teidän ensimmäinen pelastustehtävänne.”

Ota kaikki kortit pois pöydältä.

”Pakkanen nipistelee poskianne. Pai- tasi kauluksesta ponnahtaa esiin läpinäkyvä, kypärämäinen, kasvojen edestä aukinainen huppu. Tunnet, miten huppu puhaltaa läm- mintä ilmaa niskaasi. Ursulan kauluri! Asusi on melko ohut, mutta tuntuu mukautuvan kylmyyteen ja pitävän sinut lämpimänä. Mai- sema on satumaisen kaunis.”

Aseta pöydälle kortit 21, 53, 40, 41, 44, 45, 46 ja 47.

”On hiljaista ja hanki kimaltelee, kuin se olisi tehty timanteista. Havupuilla on paksu lumipeite ja oikealla näkyy horisonttiin saakka ulottuva jäätikkö.

On edessä Valinta: Metsä vai Jäätikkö? Tämä on Yksilövalinta. Lähdetkö etsimään Gretan jälkiä Metsästä vai Jäätiköltä?” Pyydä jäätikön valinnea heittämään noppaa ensimmäiseksi ja lue ensin heidän tulok- sensa.

Jäätikkö, Onnistumishetki 🍌 **N20**, +4 Fysio ja Infologi. **Fiilisheitto** 🌀 miinuk- set pitää käyttää nyt. Plussat voi käyttää tai säästää myöhemmäksi. Käytetyt plussat tai miinukset pitää kumittaa hahmolomak- keesta.

Jäätikkö, tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), lähdet kulkemaan kohti tasaisena hohta- vaa jäätikköä. Kannat huolta pienestä sim- panssinpoikasesta. Olet ajatuksissasi, etkä huomaa kun luminen maasto muuttuu liuk- kaaksi jääpinnaksi. Vaikka erikoiskengis- säsi on mukautuva pito, eivät nekään ehdi pysyä vauhdissasi. Aut! Pyllähdät jäätikön reunalle ja katsot kauhuissasi, kun Hyytelö- kuutiosi lentää vyöpussistasi kaaressa kohti... **Heitä Hyytelöheitto** 🍌 **N6**.”

Lue tulokset Hyytelötaulukosta, kuvaile tai anna pelaajan kuvailla tilannetta halu- tessasi tarkemmin.

Jäätikkö, tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), kävelet reipasta vauhtia kohti jääkentän reu- naa. Etenet jäätiköllä varoen. Nanokenkien pohjiin ilmestyy muutaman sekunnin kulu- essa nastat ja voit kiristää tahtiasi. Ehkä vii- den minuutin etenemisen jälkeen näet hori- sontissa jotakin. Pistät juoksuksi ja tavoitet- tuasi kummallisen möykyn havaitset seuraa- vaa.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 22.

”Skannerisi kertoo, että möykky on jäätä. Sen olisit nähnyt paljain silminkin. Skan- neri tekee toisen, paljon mielenkiintoisem- man löydön: jäässä on jotain jäämiä kuidusta tai jostain vastaavasta. Skannerisi jumittaa, mutta raaputat möykyn pinnalta jäätä näy- tepussiisi, jotta kaverisi voivat skannata sen. Juokset takaisin kavereidesi luo.”

Jäätikkö, tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), jälle saavuttuasi vedät puhdasta pakkasil- maa keuhkoihisi. Se virkistää. Olet hereillä, valpas ja täynnä tarmoa. Kuljettuasi useam- man minuutin havaitset jonkinlaisen kohou- man jäässä. Päätät käydä tarkistamassa mistä

on kyse. Pistät juoksuksi ja saavutat kohou- man muutaman minuutin kuluttua. Se on...” **Aseta pöydälle kortti 22.**

”...jonkinlainen kolmiomainen raken- nelma! Miten kiinnostavaa. Se ei näytä mil- tään, mikä syntyisi itsestään. Skannatessasi tätä parin metrin korkuista teräväkärkistä jää- muotoa tajuat, mitä se tuo mieleesi. Pyrami- dit. Jääpyramidi koostuu tosiaan, kuten arve- litkin, pelkästä jäästä. Oman arviosi mukaan se on veistetty tai muuten muotoiltu. Skannerisi löytää jotain vielä merkittävämpää: rakennel- masta löytyy lyhyitä karvoja. Simpanssin kar- voja. Greta on ollut täällä! Toiveikkuus täyttää sydämesi. Lisää hahmolomakkeeseesi +1 seu- raavaan **Onnistumishetki** 🍌.”

”Tutkit pyramidia ympäröivän alueen. Simpanssia ei näy missään, eikä kirkaalla jäällä näy selkeitä jälkiäkään, vaikka olet erottaviasi jäällä jotain. Olisikohan Greta kulkenut tästä kohti metsää? Juokset kerto- maan löydöstäsi kavereillesi.”

Jos kukaan Jäätikön valinneista ei saa Tulokseksi yli 5, anna heidän tulosten lukemisen jälkeen yrittää uudelleen, kun- nes yhden tulos on yli 5. Tällä tavalla jää- pyramidi löytyy varmasti.

Metsä, Onnistumishetki 🍌 **N20**, +4 Ekologi ja Meteo. **Fiilisheitto** 🌀 miinuk- set pitää käyttää nyt. Plussat voi käyttää tai säästää myöhemmäksi. Käytetyt plussat tai miinukset pitää kumittaa hahmolomak- keesta.

Metsä, tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), pinkaiset juoksuun ja tavoitatkin metsän reunan ennen kavereitasi. Puikkelehdit lumi- peitteisten havupuiden lomassa kuin vuori- kauris. Tai ehkä uhanalainen arktinen poro, mistä muistat nähneesi joskus luontodoku- mentin. Kunnes et enää puikkelehdit, koska kompastut lumen alla olevaan puunrunkoon ja kaadut nenällesi. Kömmit pystyyn lunta naamastasi pyyhkien huomattessasi Hyytelö- kuution sinkoutuvan vyöpussistasi ilmaan. **Heitä Hyytelöheitto** 🍌 **N6**.”

Lue tulokset Hyytelötaulukosta, kuvaile tai anna pelaajan kuvailla tilannetta haluessasi tarkemmin.

Metsä, tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), hölkkäät kohti metsän reunaa. Vedät juotessasi pakkasilmaa keuhkoihisi. Se virkistää, mutta keskityt nyt muuhun, kuin fiilistelemiseen. Pieni simpanssi on löydettävä – ja nopeasti. Pysähdyt tarkkailemaan ympäristöäsi. Et näe maassa jälkiä, mutta kaukana puiden lomassa vilahtaa jotakin. Se on vaalea eläin, ehkä jänis. Arktinen jänis.”

Näytä tälle pelaajalle kortti 23.

”Ehdit nähdä tuon kauniin eläimen, mutta se katoaa välittömästi.

Huokaat hieman pettyneenä ja jatkat jälkien etsimistä maastoon keskittyen. Löydätkin jotain. Jälkiä, eivätkä ne kuulu jänikselle! Kiiruhdat kertomaan löydöstä kavereillesi.”

Metsä, tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), etenet tasaiseen tahtiin kohti metsää. Pakkasilma nipistelee poskiasi, mutta huppu hohkaa lämmintä ilmaa. Yhdistelmä on mukava. Olosi on kuitenkin huolestunut: täällä on valtava kylmä. Pieni simpanssi on löydettävä ja nopeasti.

Katsot ympärillesi kuin merkkiä etsien. Kaukana puiden lomassa vilahtaa jotakin. Se on vaalea, kaunis eläin, jonka pitkät korvat ovat valppaasti pystyssä. Arktinen jänis!”

Aseta pöydälle kortti 23.

”Ehdit skannata jäniksen. Sinulla on nyt upea matkamuuisto tältä tehtävältä.”

Muistuta pelaajaa lisäämään hahmolomakkeeseensa holokuva arktisesta jäniksestä.

”Jänis katsoo sinua tutkivasti, höristää korviaan ja loikkii pois. Tulet aina muistamaan tämän kohtaamisen aidon, luonnonvaraisen eläimen kanssa. Keskität nyt kaiken energiasi simpanssin jäljittämiseen. Lumi on koskematon, kunnes sinä jälkinesi rikot sen neit-

seellisen pinnan. Melko pitkän etsimisen jälkeen löydät vihdoinkin jälkiä. Jälkiä, mitkä eivät kuulu jänikselle! Skannaat alueen ja löydät siltä simpanssin karvan. Greta on ollut täällä! Juokset kertomaan löydöstä kavereillesi.”

Jos kukaan ei valitse Metsää tai Metsän valinneista kukaan ei saa tulokseksi yli 5, ohjaa pelaajat Metsään ja heittämään, kunnes yhden tulos on yli 5. Tällä tavalla varmistat, että Gretan jäljet löytyvät.

Kun jäljet on löydetty, lue kaikille:

”Kohtaatte metsän reunassa. Teillä on toisillenne kerrottavaa.”

Kehota pelaajia kertomaan löydöistään ja miettimään, mihin suuntaan lähteä.

Ota pöydältä pois kaikki kortit, paitsi varustekortit ja kortti 21.

Lue sitten, syntyipä keskustelua tai ei:

”Lähdette seuraamaan Gretan jälkiä metsässä. Puita on harvakseltaan, mutta lumen alaiset kivenmurikat, oksat ja kuopat hankaloittavat ja hidastavat etenemistänne. Pysähdytte syömään ravinnetahnaa ja saattekin siitä lisää energiaa. **Lisätkää +1 seuraavaan Onnistumisheittoon** 🍌.”

”Jälkiä on helppo seurata. Lumessa tarpoaminen on raskasta, mutta huomaatte Holovalkun treenien vaikutuksen kehossanne ja tahdonvoimassanne. Jokainen teistä on elämänsä kunnossa.”

”**On aika heittää Onnistumisheitto** 🍌 **N20**, +4 Fysio, Ekologi. Jos teillä on **Fiilisheitto-plussia** 🌀 säästössä, ne voi käyttää nyt tai säästää myöhemmäksi. Käyttäkää ravinnetahnaplussa +1 nyt. Muistakaa kumittaa käytämänne plussat hahmolomakkeestanne.”

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), epävarmuus hiipii mieleesi. Greta on ollut arktisessa ilmassa jo ainakin tunnin, ehkä kauemminkin. Pelkää sen hengen ja terveyden puolesta. Olet ajatuksissasi ja unohdat katsoa eteesi. Yhtäkkiä oksa lävähtää naamallesi. Poskeasi

jomottaa. Hyytelökuutio ei onneksi laukea. Kiristät tahtia saadaksesi muut kiinni, mutta huomaat jääneesi aika lailla jälkeen.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), pelastustehtävä on ehkä tehtävätyypeistä tärkein, ajattelet. Valkun kanssa on treenattu myös huoltotehtäviä, selvitystehtäviä, noutoja ja kartoituksia. Vaikka tehtävillä pitää varautua kaikkeen, vain pelastustehtävässä lähtökohdaksi on, että joku on mahdollisessa hengenvaarassa ja tarvitsee apua. Päätät, että sinä et luovuta, et ennenkuin Greta on takaisin Tukikohdassa. Tällä ajatuksella rämmit eteenpäin upottavassa hangessa määrätietoisesti.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), pelastustehtävä on ollut sinulle Treenileirin tehtävätyypeistä hankalin. Sinun on ollut paljon helpompaa päästä sisään huolto- ja kartoitustehtäviin. Hieman yllättäen tunnet kuitenkin olevasi täynnä energiaa ja päättäväisyyttä. Tämä on tositilanne ja pelastustehtävä tuntuukin nyt tärkeimmän luokan hommalta. Liikut vaikeakulkuisessa, jäätävässä maastossa eteenpäin nopeasti, määrätietoisesti ja väsymättä. Vaistoat, että Greta on lähellä.”

Lue lisäksi suurimman Onnistumisheiton 🍌 **N20 tuloksen saaneelle:**

”(Hahmon nimi), saavut jonkinlaiselle aukiolle ensimmäisenä. Vauhtisi on melko kova, ja melkein törmäät lumisen metsän keskellä uhkaavana nousevaan kallioseinään.

Heitä (vain suurimman Onnistumisheiton tuloksen saanut pelaaja) uusi **Onnistumisheitto** 🍌 **N20**, +4 Sparri ja Ekologi. Voit käyttää halutessasi tähän heittoon myös säästetyt plussat, jos sinulla on niitä.

Tulos 1-15: ”(Hahmon nimi), melkein törmäät esteenä eteesi lähes pystysuorana kohoavaan kallioseinämään. Otat seinästä tukea, kun kavahdat taaksepäin kauhistuen. Sinua lähestyy valtava olento, joka näyttää vaaralliselta. Hypähdät peloissasi taaksepäin ja piiloudut lähimmän puun taakse. Sieltä katsottuna näky on häkellyttävä. Valtava, ruskea olento tuijottaa sinua tyhjillä sil-

millään kallioseinässä kiinni olevan jäälohkareen sisältä.

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 24.

”Jäät huohottaen kokoamaan ajatuksiasi, kun kaverisi saapuvat paikalle.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), melkein törmäät esteenä eteesi lähes pystysuorana kohoavaan kallioseinämään. Otat seinästä tukea, kun kavahdat taaksepäin kauhistuen. Sinua lähestyy valtava olento, joka näyttää vaaralliselta. Onnistut pitämään pääsi kylmänä ja tajuat, että lähempää tarkasteltuna näky edessäsi on vielä kummallisempi, kuin mitä ensin ajattelit.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 24.

”Valtava, ruskea olento tuijottaa sinua tyhjillä silmillään kallioseinästä... tai itse asiassa kalliossa kiinni olevasta jäälohkareesta. Edessäsi, jäälohkareen sisällä, on mammutti. Muinaisten aikojen arktinen jätti. Ehdit varoittaa metsästä aukiolle ryntääviä kavereitasi: ”Täällä on mammutti jään sisällä!”

Lue kaikille: ”Kaikki ehtivät nyt metsä- aukiolle, missä teitä odottaa tämä näky.”

Aseta pöydälle kortti 24.

”Mammutti on hurja, valtava ja lähes myyttinen otus. Sen kohtaaminen on häkellyttävä kokemus.”

”**Heittäkää Fiilisheitto** 🌀 **N6.**”

Kehota pelaajia lukemaan tuloksensa ääneen, heittämään mahdolliset **Hyytelöheitot** 🍌 ja merkitsemään plussat tai miinukset hahmolomakkeeseensa. Pelaaja voi halutessaan täydentää fiiliksensä kuvaimista omin sanoin.

Ohjeista pelaajia heittämään uudestaan N6. Lue suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), muiden tutkiessa Mammuttia päätät etsiä jälkiä Gretasta. Omat jäl-

kenne ovat sotkeneet lumen, joten jäljittäminen on hankalaa. Signaalin mukaan sormus on lähistöllä, mutta missä? Lähdet kiertämään kalliota huolellisesti ympäristöäsi skannaten, kun huomaat, että kallion yhdestä kolosta pilkottaa jotakin. Se on pieni, ruskea mytty. Se on Greta! Huudat kavereillesi, että kohde on löytynyt ja he syöksyvät luoksesi välittömästi.”

Aseta pöydälle kortti 33.

Lue kaikille: ”Lähestytte varoen pientä simpanssia. Se makaa lumeen kätpeytyneenä paikallaan ja vaikuttaa elottomalta. Mitä teette?”

Kehota pelaajia keskustelemaan tilanteesta ja tekemään toimintasuunnitelma. Voit antaa **vihjeitä**, jos pelaajat eivät keksi mitään. Jos keksitään **skannata** Greta, paljastuu, että se on elossa, mutta heikossa kunnossa. Jos Gretalle yritetään **syöttää** jotain, niin se ei pysty pureskelemaan omenaa, mutta sen suuhun saa sormella työnnettyä ravinnetahnaa, jos jollakulla on sitä jäljellä. **Hyytelökuutiota** Greta on liian heikko nuolemaan.

Pelaajien neuvoteltua lue kaikille:

”Olette kaikki yhtä mieltä siitä, että Greta on saatava kotiin lämpimään välittömästi. Teillä on mukanaan sitä varten lämpöpeittoja, mutta koska pieni simpanssi on jo pahasti kylmettynyt, ei peitto riitä. Se tarvitsee pikaisesti myös eläinlääkäreitä.”

”On vuorossa Valinta: Hyytelö vai Syli?”

Tämän valinnan teette ryhmässä, enemmistö päätöksellä. Yritätkö hyytelöidä Gretan kuljettaaksenne sen Portille vai haluatteko kantaa sen lämpöpeitossa perille?”

Pelaajat voivat nyt keskustella vaihtoehtoista. Voit antaa heille seuraavat vihjeet: **Hyytelön virkistävä vaikutus** on iso etu. On myös mahdollisesti **helpompaa hyytelöidä** poikanen kuin saada se syliinsä. Syllissä kannettaessa **lämpöpeiton ja sylin yhdistelmä** on kylmettyneelle simpanssille paljon suurempi etu, kuin

hyytelön virkistävä vaikutus. Toisaalta simpanssi on todennäköisesti vaikeampi saada syliin.

Tässä vaiheessa voit muistuttaa pelaajia, että **Hyytelövaihtoehto on tarjolla vain, jos jollain hahmoista on jäljellä Hyytelökuutio. Jos ei ole, siirry lukemaan kohdasta Lämpöpeitto.**

Jos seurueen Valinta on Hyytelö, pyydä niitä, joilla on Hyytelökuutio jäljellä, heittää Hyytelöheitto 🟢 N6. Jos Valinta on Syli, älä lue allaolevia tuloksia, vaan siirry suoraan sivulle 51 kohtaan Syli. Tässä kohdassa seikkailu haarautuu kahdeksi eri loppuratkaisuksi. Seuraa tarkasti ohjeita, jotta luet oikeat kohdat.

Lue Hyytelöheiton 🟢 tulokset järjestyksessä pienimmästä suurimpaan Hyytelötaulukosta. Taulukossa mainittu kohde on tässä Greta.

Jos joku saa tulokseksi 5 tai 6, lue taulukon kuvailun lisäksi: ”(Hahmon nimi), Greta on liikkumaton kohde ja selälaisena helppo maalitaulu. Onnistut heittää Hyytelökuution niin hellästi, että osuessaan se ei lainkaan satuta kylmettynyttä poikasta. Hyytelö ympäröi Gretan ja kovettuu kumimaiseksi. Iloksesi huomaat, että hyytelöity poikanen vaikuttaa piristyneen ja nuolee voipuneena, mutta silmät jo puoliksi auki hyytelöä suunsa ympäriltä. Nyt teillä on kannettavananne yksi hyytelöity simpanssi.”

Jos tulos oli 1-4 eikä hyytelöinti onnistunut, siirry alemmas kohtaan Syli – kerro, että hahmojen on siinä tapauksessa yritettävä sitä vaihtoehtoa.

Jos hyytelöinti onnistui, lue kaikille:

”Huomaatte nopeasti, että hyytelöity Gretan kantaminen on haastavaa. Se ei mahdu syliin ja hyytelössä ei ole kantokahvoja. Voitte neuvotella, keksisittekö nopeaa keinoa saada Greta kuljetettua Portille ja Tukikohtaan.”

Nyt on pelaajien kekseliäisyyden vuoro. Jos pelaajat eivät keksi mitään, vihjaa että **köysi** voisi auttaa. Köyden avulla Gretan voi **paketoita** helpommin kannettavaksi **nyytiksi** tai perässä vedettäväksi **hyytelöpulkaksi**. Hyytelön voi myös peittää lämpöhuovilla, mutta sitten simpanssi joutuu pimeään, mikä voi olla sille pelottavaa. On sinun vuorosi soveltaa! Kerro omin sanoin ja pelaajien valintojen perusteella, miten hyytelöity Greta kannetaan tai vedetään portille.

Lue lopuksi:

”Matkalla Greta on alkanut virkoamaan. Se ei tykkää olla Hyytelön sisällä ja näyttää teille kiukkuista naamaa. Ensin ette ole varma, mitä ilmeily tarkoittaa, mutta pian tajuatte sen irvistelevän teille. Hyytelön sisältä kuuluu myös hiljaista, mutta selvästi syyttävää ääntelyä. Mutta ei sen niin väliä, pääasia, että se on kunnossa. Saatte kuin saattekin Hyytelöity Gretan portille saakka, eikä hetkeäkään liian aikaisin.

Laita pöydälle kortti 54.

Heittäkää Onnistumisheitto 🟡 N20, +4 Fysio ja Meteo. Muistuta pelaajia, että nyt pitää käyttää **Fiilisheiton 🌀** miinukset ja plussat – on vuorossa pelin viimeinen **Onnistumisheitto 🟡**.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), kompuroit ja kaadut. Kävikö pahasti? Kaverisi (Hahmon nimi, heitä **N6** istumajärjestyksen mukaan arpoaksesi kuka) kysyy auttaessaan sinut salamannopeasti ylös. Jos sinulla on jäljellä Hyytelökuutio, heitä **Hyytelöheitto 🟢**.

Tulos 6-20: ”(Hahmon nimi), pääset portista läpi. Huojennuksen tunne on valtava.”

Poista pöydältä kaikki kortit paitsi 33, Greta.

”Portin aktivoituttua saatte kuin saattekin hyytelöityn poikasen ja koko tiimin siitä läpi.”

Poista pöydältä kortti 54 ja aseta pöydälle kortti 1.

”Teitä on vastassa lääkintätiimi. Gretan elintoiminnot tarkastetaan ja simpanssi asetetaan paareille. Kaksi lääkintähenkilöä lähtee kuljettamaan paareja kohti Tukikohtaa. Voitte huokaista helpotuksesta. Greta selvisi hengissä, eikä ole enää teidän vastuullanne. Te pelastitte Gretan. Olo on huikea. Päivän hyvä työ on todellakin tehty.”

”Tähän loppuu kolmas pelikerta. Kiitos pelistä!”

”Nyt kerään teidän hahmolomakkeenne. Pidän ne tallessa seuraavaa pelikertaa varten. Voitte ottaa lomakkeesta kuvan, jos haluatte.”

Siirry nyt sivulle 53 kohtaan Purku.

Syli

Jos pelaajien yhteinen Valinta oli Syli, lue tästä eteenpäin pelin loppuun saakka:

”Valitsitte kantaa Gretan jonkun teistä syllissä Portille. Mielestänne se on inhimillisempi vaihtoehto ja sisältää ehkä vähemmän säätämistä.”

”**Heittäkää Onnistumisheitto 🟡 N20** suostuttelu, +4 Sparri ja Ekologi.” Muistuta pelaajia, että nyt pitää käyttää **Fiilisheiton 🌀** miinukset. Plussat voi käyttää tai säästää.

Syli, tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), yrität napata mytyn syliisi. Greta ei ole kuitenkaan niin voimaton, kuin päälle päin näyttäisi. Se puraisee sinua. Reppana on niin huonossa kunnossa, ettei erota ystävää vihollisesta, ajattelet.”

Syli, tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), päätät lähestyä Gretaa varoen. Puhut sille rauhoittavalla äänellä ja kerrot, että aiotte viedä sen turvaan, sen vanhempien luo. Et muista nimiä, mutta uskot, että hyväntahtoisuutesi välittyy äänensävyistäsi. Simpanssi on liikkumaton, mutta mytty kohoilee hieman, sen hengitys on voimistunut. Hymyilet helpottuneena.”

Syli, tulos 16–20: ”(Hahmon nimi), puhut Gretalle rauhoittavimmalla äänelläsi ja lähestyt pikku simpanssia varoen. Ei mitään hätää Greta, sanot ja lähestyt pientä, surullista myttyä rauhallisesti. Me viedään sut kotiin. Pääset Sofia-emon ja Albert-isän luo ihan kohta. Nyt sinun pitää vain luottaa meihin. Me huolehditaan susta. Olet turvassa.” Simpanssin silmät aukeavat ja se tuijottaa sinua. Ilo täyttää sydämesi. Greta on hereillä ja tuntuu luottavan teihin!”

Jos kukaan ei heittänyt yli 5, anna Syli-vaihtoehtoon pelaajille uusi heittokierros.

Lue lopuksi vaihtoehdosta Syli suurimman Onnistumisheiton 🍷 heittäneelle: ”(Hahmon nimi) saat nostettua pienen pokasin syliisi. Se tarrautuu sinuun tiukasti. Valokulla on ehtymätön varasto käsittämättömiä sanontoja, joita kukaan muu ei käytä tai ainakaan ole käyttänyt vuosikymmeniin. Niistä ”Etiäppäin, sano mummo lumessa!” kuvaa tätä hetkeä täydellisesti, tajuat.”

Nyt muilla hahmoilla on mahdollisuus vuorovaikuttaa pieni hetki Gretan kanssa. Kysy, haluaako joku muista hahmoista tehdä yhtä seuraavista: **syöttää, lämmittää tai rauhoittaa.**

Pelaajat voivat itse kuvailla yrityksiään. Voit kysyä tarkentavia kysymyksiä, kuten ”Mitä yrität syöttää Gretalle?” Kaikki onnistuu ilman heittoa seuraavasti:

Syöttäminen: Greta voi jo haukata omena, jos sitä pidetään sen suun edessä, ei muuten. Se jaksaa kolme haukkua. Tahnan nuoleminen onnistuu myös, jos jollakulla on sitä jäljellä.

Lämmittäminen: Gretan voi kääriä jopa kolmeen lämpöpeittoon.

Rohkaiseminen: Gretalle voi puhua rauhoittavasti. Anna pelaajan kertoa, miten hahmo sen tekee.

Lue kaikille: ”Lähdette juoksemaan kohti Porttia. Greta tarvitsee eläinlääkäriä ja vanhempiaan. Pieni simpanssi roikkuu tukevasti (hahmon nimi) sylissä, eikä päästä irti. Se on valinnut luottaa teihin.”

Laita pöydälle kortti 54.

”Portin aktivoiduttua tarkoituksenne on, että (hahmo joka kantaa Gretaa) hyppää siitä läpi ensimmäisenä ja te muut seuraatte perässä yksitellen.”

”**Heittäkää Onnistumisheito 🍷 N20, +4 Fysio ja Sparri.**” Muistuta pelaajia, että nyt pitää käyttää **Fiilischeiton 🍷** miinukset ja plussat – on vuorossa pelin viimeinen **Onnistumisheito 🍷**.

Tulos 1–5: ”(Hahmon nimi), kompuroid ja kaadut. Kävikö pahasti? Kaverisi (toisen hahmon nimi, heitä **N6** istumajärjestyksen mukaan arpomalla) kysyy auttaessaan sinut ylös.” Jos simpanssia kantava pelaaja saa tämän tuloksen, tulee simpanssi saada Portin läpi esimerkiksi toisen hahmon nostamana. Anna pelaajien päättää miten. Jos he eivät keksi, anna heittää uudelleen kunnes tulos on yli 5.

Tulos 6–20: ”(Hahmon nimi), pääset portista läpi. Huojennuksen tunne on valtava.”

Anna tässä pelaajien heittää, kunnes jokainen on saatu Portin läpi tavalla tai toisella.

Poista pöydältä kaikki kortit paitsi 33, Greta. Aseta pöydälle kortti 1.

”Portin toisella puolella teitä kohti juoksee Tukikohdan lääkintätiimi. Greta ei haluaisi päästä irti sinusta, (sen hahmon nimi, joka kantaa Gretaa), ja sen elintoiminnot tarkistetaan sylissäsi. Lähdette lääkintätiimin saattamina hölkkäämään kohti Tukikohtaa. Voitte huokaista helpotuksesta. Greta selvisi hengissä, eikä poikanen ole tästä eteenpäin enää teidän vastuullanne. Te pelastitte Gretan. Olo on huikea.”

”Tähän loppuu kolmas pelikerta. Kiitos pelistä!”

”Nyt kerään teidän hahmolomakkeet. Pidän ne tallessa seuraavaa pelikertaa varten. Voitte ottaa lomakkeesta kuvan, jos haluatte.”

Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5–15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



4

Läpi harmaan kiven

*Päätöksenteko,
yhteistyö*

Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

4. pelikerta pähkinänkuoressa:

Pelikerta alkaa Tukikohdan portilta. Yksi sormuksista on varastettu. Sen signaali on juuri havaittu erään portin lähellä. Hahmojen tulee tutkia tilannetta, mutta heidän ensisijainen tehtävänsä on tuoda varastettu sormus takaisin.

Seurue etenee metsä- ja suomaaston kautta lammen rantaan signaalia seuraten, sukeltaa veteen ja löytää sieltä laatikon. Tukikohdalle paluun kanssa tulee kiire ja viime hetkillä kuviota sekoittaa yllättävä henkilö.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumin ja paperia, Pelinjohtajan näkösuojan (jos käytät sitä), kuvakortit (jos käytät niitä), Fiilistaulukon ja Hyytelötaulukon. Nopat N6 ja N20 koko peliporukalle.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta (jos käytät sitä) seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 1, 43, 55, 54, 40, 41, 44, 45, 47, 25, 28, 26, 27, 50, 34, 53, 5 ja 48.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi pelipöydälle Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava korttipakka (jos käytät sitä).
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Jännittävää seikkailua!

”Onko kaikilla hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery –roolipelikampanjan neljänteen seikkailuun. Sen nimi on ”Läpi harmaan kiven”. Minä olen (oma nimesi) ja olen tänään teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänneistä ja pelin muista asioista lopullinen päätäntävalta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.”

”Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä ja Erikoiskykynsä ja se, mitä bonuksia Erikoiskyky antaa. Jos haluat, voit myös kertoa hahmostasi lyhyesti jotain muuta, mitä tahansa.”

Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.

Ota esille kortti 1.

”Auringonpaiste kutittaa nenänpäästäsi, kun hölkkäät kohti Porttia. On aamuvartainen. Vaikka sää on täydellinen seikkailuun, olisit mieluummin syönyt rauhassa kunnan aamupalan hytissäsi, ajattelet kaihoisasti.”

Ota esille kortti 43.

”Hyttisi ruokatulostin on aivan omassa sarjassaan. Se on yksi parhaita työsuhde-etujasi. Replikaattorien karvalakkimalleja löytyy tavallisista kaupoista, mutta niiden tuotokset eivät hemmottele makuhermoja. Toki ne ovat käteviä mökillä, sukelluskapseleissa tai avaruusasemilla, mutta kukaan ei käyttäisi niitä kulinaristisista syistä. Tästä poiketen sinun hyttisi replikaattorin valikoima on valtava. Mikä vielä uskomattomampaa, sillä pystyy valmistamaan esimerkiksi tuoreita marjoja ja vihanneksia, tai useamman ruokalajin aterian! Tänä aamuna jouduit harmiksesi tyytymään kiireessä suuhun pursottamaasi ravinetahnaan, koska teille tuli äkkilähtö tehtävää suorittamaan.”

Ota kaikki kortit pois pöydältä. Aseta pöydälle kortti 55.

”Ursula kutsui teidät luokseen kukonlaulun aikaan. Hän oli poissa tolaltaan: yksi nano-sormuksista oli varastettu yön aikana. Kaukoskannaus oli paikantanut sormuksen signaalin erään syrjäisen Portin luo.”

”Porttitiiminne tämänpäiväinen tehtävä on löytää sormus ja palauttaa se Tukikohtaan. Jos ehditte, voitte yrittää samalla selvittää, mistä varkaudessa on kyse. Tehtävä vaatii kuitenkin erityistä nopeutta ja varovaisuutta: Ursula epäilee, että sormus aiotaan siirtää jonnekin signaalikantaman ulottumattomiin. Saatatte kohdata perillä vastarintaa ja tärkeintä on päästä kotiin nopeasti, vaikkette ehtisi tutkia mitään.”

Ota kortti pois pöydältä. Aseta pöydälle kortit 1 ja 54.

”Hait tätä työtä, koska halusit elämäsi vauhtia ja jännittäviä tilanteita. Se, että VäyläYhtiöiden meininki vaikuttaa usein kolossaaliselta säädöltä, tekee sinun työpäivistäsi mukavan vaihtelevia, ajattelet tyytyväisenä. Portti kimmeltää edessäsi, se on aktivoitu, se vie seikkailuun. Vedät henkeä ja astut väreilevään pyörteeseen.”

”**Heitä Fiilishoitto** 🌀 **N6**. Käydään tulokset läpi yksi kerrallaan. Voit kuvailla hahmosi oloa tarkemmin, jos haluat.” Kehota pelaajia lukemaan tuloksensa ääneen, heittämään mahdolliset **Hyytelöheitot** 🟩 ja merkitsemään plussat tai miinukset hahmolomakkeeseensa.

Ota kortti pois pöydältä. Aseta pöydälle kortit 40, 41, 44, 45 ja 47.

”Katsellette ympärillenne. Olette aidossa metsässä. Paikan vehreys lyö ällikällä. Olette kuulleet 2000-luvun alkupuolen suurista metsistä. Väestönkasvun aiheuttama asuinalueiden tarve ja erilaiset energiantuotantolaitokset ovat syöneet niiden elintilaa vuosi vuodelta.”

”On ihan eri lailla rauhallista kuin kaupungissa tai Tukikohdassa, muttei kuitenkaan

hiljaista. Jossain ääntelee lintu. Sen ääni on outo, eikä muistuta lainkaan rentoutusohjelmaksi hololintujen salonkikelpoista sirkutusta. Toisesta suunnasta kuuluu rapinaa. Lehtien havina ja erilaiset metsän äänet muodostavat kiehtovan kokonaisuuden, oman maailmansa. Missään ei näy ketään teidän lisäksenne.”

”**On vuorossa Valinta: Lähdetekö kohti linnun sirkutusta vai rapisevaa ääntä?** Tämän valinnan teette ryhmässä, enemmistöpäätöksellä. Hahmot voivat nyt jutella valinnasta.”

Anna pelaajien neuvotella hetki. Älä paljasta tätä pelaajille, mutta valinnalla ei tällä kertaa ollut merkitystä. **Minne tahansa pelaajat menevätkin, lue:**

”Ääni vie metsään. Lähdette päättäväisesti etenemään maastossa, vaikkatte löydä minkäänlaista polkua tai muuta selkeää kulkureittiä. Aikanne metsäryteikköä haravoituanne kaivatte skannerinne esille. Varastetun sormuksen signaali on selkeä ja päätätte seurata sitä niin ripeästi, kuin mahdollista. Metsässä liikkuminen on kuitenkin yllättävän hankalaa, koska tiellänne on paljon puita, kivenmurikoita, juurakkoja ja sen sellaista. Lomailijoille tehdyissä Holometsissä on paljon siistimpää ja helppokulkuisempaa.”

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 🟡 **N20**, +4 Fysio ja Ekologi. Jos teillä on **Fiilishoitosta** 🌀 miinuksia, pitää ne käyttää nyt. Plussat voi käyttää nyt tai säästää myöhemmäksi. Päätös plussista sanotaan ääneen ennen nopanheittoa.”

Lue tulokset pienimmästä suurimpaan. Niputa saman tulosalueen tulokset yhteen ja lue ne kaikki kerralla.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), tiesit jo Treenileirin maastoharjoituksista, että mitä kivisempää ja kuoppaisempaa maasto, sitä hankalampaa eteneminen. Silti yllätyt siitä, miten hankalaa tämä on. Vilkauset kesken hölkkäämisen kauemmas, signaalien suuntaan. Se on iso virhe, olisi pitänyt pitää katse maassa. Kompastut juurakkoon ja mätkähdät

maahan. Auts! Vaikka olet varsin kykenevä liikkumaan erilaisissa maastoissa, on metsä onnistunut kampittamaan sinut. Jos sinulla on Hyytelö jäljellä, heitä **Hyytelöheitto** 🟩.” Käykää **Hyytelöheiton** 🟩 tulokset läpi. Pelaaja tai sinä voitte halutessanne kuvailla tarkemmin, mitä tapahtuu.

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), hiljennät vauhtiasi, koska pelkääät muuten kompastuviasi epätasaisessa maastossa. Huomaat maassa erikoista kasvustoa. Et voi olla pysähtymättä hetkeksi. Kosketat vihreää ainesta. Se on ihanan pehmeää. Skannaat sen. Karhunsammalta! Otat pienen palan näytepussiisi. Haluat kasvattaa sitä hyttisi terraariossa.”

”Fiilistelet marjan varpujen keskellä tilanteen autenttisuutta, kun jokin pikkiriikkinen lentävä ötökkä pistää sinua poskeen. Skannaat ilmaa ärtyneenä. Hyttynen! Mitä ihmettä?! Tunnet poskeasi kirveltävän. Siihen on nousemassa paukama.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), olet pitänyt mielessäsi Holovalkun ohjeen siitä, että mitä hankalampi maasto, sitä tiukemmin kannattaa katse pitää maassa. Etenet siis ripeää tahtia huolimatta siitä, että metsä osoittautuu odotettua hankalammaksi maastoksi juoksemista ajatellen. Olet muita nopeampi ja ehdit pysähtyä metsän reunaan otta- maan näytteet maastosta. Lisää hahmolomakkeeseesi näytteet karhunsammal ja mus- tikanvarpu. Voit siirtää ne hyttisi terraarioon kasvamaan, jos haluat.”

Kun **Onnistumisheittojen** 🟡 tulokset on käyty läpi, **lue kaikille:** ”Huomaat, että metsään tulvii vähitellen valoa. Puita on harvemmassa ja pian näet, että edessänne on aukio. Päivästä on tulossa lämmin, huomaat astuessasi ulos metsästä. Taivas on kauniin sininen. Täällä tuoksuukin erilaiselta. Signaalille ei ole enää pitkä matka ja hyvä niin. Kello tikittää.”

Heittäkää Onnistumisheitto 🟡 **N20**, +4 Meteo ja Infologi. Plussat voi käyttää nyt tai säästää myöhemmäksi. Päätös plussista sanotaan ääneen ennen nopanheittoa.” **Lue pienimmän tuloksen saaneelle:**

Pienin tulos: ”(Hahmon nimi), iloitset maaston helpottumisesta ja pinkaiset juoksuun. Ehdit etenemään vain muutaman kymmenen metriä, kun huomaat kuitenkin kauhuksesi, että jalkasi ovat juuttuneet kiinni, etkä pääse etenemään! Maasto allasi on märkää ja upottavaa. Huikkaat kavereillesi, että jeesi olisi paikallaan. Vajoat hitaasti syvemmälle.”

Lue kaikille muille: ”Näette, että (äskeisen hahmon nimi) on jäänyt jumiin! Kuin maaperä olisi napannut kiinni hänen kengistään! Vaikuttaisi siltä, että (hahmon nimi) ei pääse omin avuin liikkeelle. Juoksette aukion reunalle ja mietitte, kuinka hänet pelastaa. Teillä on varusteenne ja voitte myös hyödyntää ympäristöänne.”

Kehota tässä vaiheessa pelaajia neuvotelemaan ja ideoimaan keskenään, miten he saisivat kaverinsa pelastettua. Myös jumissa oleva kaveri voi yrittää osallistua keskusteluun korottamalla ääntään, jos haluaa. Jos pelaajat eivät itse keksi skannata upottavaa maaperää tai muuten keksi, että kyse on suosta, vihjaa heille, että maaperää voi skannata.

Kun suo on mainittu tai jos pelaajat eivät keksi sitä, lue kaikille: ”Maaperä, missä (hahmon nimi) on jumissa, on suota: äärimmäisen harvinaista ja suojeltua maatyyppeä. Upottavaa, muttei myrkyllistä.”

Jos pelaajilla ei ole vielä pelastuskeinoa keksittynä, lue kaikille: ”Näissä olosuhteissa köysi tuntuu fiksuimmalta välineeltä (hahmon nimi) pelastamiseen.”

Jos pelaajat keksivät keskenään vielä tässä vaiheessa toisenlaisen tavan pelastaa kaverinsa, anna heidän toteuttaa suunnitelmansa. **Jos heidän suunnitelmansa on mielestäsi mahdoton, kerro ettei se onnistu. Voit kuvailla, miten suunnitelma menee pieleen tai lue:** ”Suunnitelmanne ei valitettavasti onnistu.” ja vihjata taas köydestä. Anna pelaajien keksiä, miten köyttä käyttää. Jos he eivät keksi, vihjaa että köy-

den voi sitoa jonkun vyötäisille tai melko lähellä olevaan puuhun ja heittää sitten suossa jumittavalle kaverille. Kaveria ei saa turvaan Hyytelökuution avulla tai esim. kaivamalla maastoa. Jos joku yrittää mennä itse suohon, hänkin jumittuu sinne.

Muokkaa allaolevat tulostekstit pelastusratkaisuun sopivaksi, jos köyttä ei käytetä. Suossa olevan pelaajan hahmo heittää nyt **Onnistumisheiton** 🍌 N20, +4 Fysio, Meteo ja Sparri. Yli 10 on onnistuminen. Jos tulos on 1-9, **lue tälle pelaajalle:** ”(Hahmon nimi), yrität napata köydestä kiinni, muttet saa siitä otetta. Heitä se uudelleen! Huudat rannalla seisovalle kaverillesi.” **Anna pelaajan heittää, kunnes hän saa tulokseksi 10 tai yli ja lue sitten:**

”Saat vihdoon köydestä kiinni etkä aio päästää irti, ennen kuin olet turvassa. Sinut kiskotaan maihin. Se on hankalaa, mutta toimii. Liian pitkän ajan kuluttua olet taas kivulla maalla. Mikä helpotus! Sanot kavereillesi, että olet riittävän kunnossa jatkamaan matkaa.”

Jos joku muista pelaajista kysyy, mitä omalla **Onnistumisheitotuloksella** 🍌 tekee, ei sitä tarvita lainkaan. Tällä kertaa tarvittiin vain pienin tulos.

Lue pelastusoperaation jälkeen kaikille: ”Katseltele suoaluetta mielteliänä. Signaali on sen toisella puolella. Heittäkää **Onnistumisheitto** 🍌 N20, +4 Ekologi, Meteo ja Hakkeri. Jos sinulla on plussia säästössä, voit halutessasi käyttää ne nyt. Päätös plusista sanotaan ääneen ennen nopanheittoa.”

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), olet ymmälläsi. Et kyllä keksi, millä ihmeellä upottavan alueen läpi pääsisi. Olet varma vain yhdestä asiasta: suo ei ole maastolajina oookoo. Se on kaikkea muuta.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), mietit, voisiko suoalueen kiertää. Se näyttää kuitenkin mahdottomalta tai ainakin hitaalta ja epävarmalta reitiltä, eikä teillä ole aikaa hukattavaksi. Kiertelet suoalueen reunaa karsimättömänä, kunnes huomaat sammaleen



peittämän kiven. Se on melkein maastoutunut suohon, mutta kivi se on! Kun katsot tarkemmin, huomaat, että kiviä on useampia. Ehkä niitä pitkin pääsisi suon yli? Jotenkin se sormusvaras on sinne päässyt. Kerrot kavereillesi löydöstäsi.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), jotenkin se sormusvaraskin on päässyt suon toiselle puolelle. Täytyy olla jokin polku, salainen kulureitti tai vastaava. Ellei tyypillä sitten ollut lennokkia tai leijuajoneuvoa, mutta sellaisesta ei ole ollut havaittavissa jälkiä maassa eikä päästöjä ilmassa. Mieleesi juolahtaa virtuaalipeli, missä järven poikki kuljettiin kiveltä kivelle loikkien. Lähdet tietoisesti etsimään reittiä suon yli ja löydätkin sammalpeitteisen

kiven, jolle astua. Skannaillet suota ja toteat, että kivireitti on olemassa, vaikka sitä ei ole helppoa havaita paljaalla silmällä. Sinulla on nyt mahdollisuus ottaa näyte suosta. Jos otat näytteen, voit viedä sen hyttisi terraarioon kasvamaan.”

Lue kaikille: ”Löydätte lopulta suoalueelta sammalpeitteisiä kiviä, joiden avulla suon ylittäminen on mahdollista. Nanokenkänne tarttuvat liukkaaseenkin pintaan ja kivistä muodostuu hämmästyttävän kätevä polku. Jos joukossanne on Meteo tai Ekologi, hän kertoo muille, että reitti on selvästi ihmisvoimin tehty ja naamioitu. Suo päättyy ja olette taas metsässä. Etenette hengästyneinä kohti signaalia, joka on jo aivan lähellä.”

”Heittäkää N6 suurimman tuloksen heitto.”

Lue isoimman silmäluvun heittäneelle:

”(Hahmon nimi), etenet joukon etunässä, kun huomaat jonkin kimaltavan puuden oksistossa. Kiihdytät vauhtisi kovempaan hölkkään ja pian huomaat tullesi rantaan. Auringonsäteet kimmeltävät veden pinnalla.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 25.

Lue muille pelaajille:

”Saavutatte edelle ehtineen (ensiksi rantaan ehtineen hahmon nimi) tuossa tuokiossa. Hän seisoo rannassa skanneri kädessä katsellen vettä mielteliään näköisenä.

Pyydä pelaajaa asettamaan kortti 25 pöydälle.

”Skannerinne eivät jostain syystä anna tarkkaa lukemaa. Niiden mukaan olette ihan sormuksen lähellä, mutta virhemarginaali on jopa sata metriä. Ehkä korkeat puut häiritsevät signaalia. Jos joukossanne on Hakkeri, hän tietää, että alueella täytyy olla käytössä signaalin sekoituslaite. Niitä käytetään, kun halutaan tehdä asioista vaikeammin löydettäviä. Teidän on yritettävä löytää sormus, vaikka työkeikkanne on juuri muuttunut neula heinäsuovasta – tehtäväksi. Mieliala on silti korkealla: päivä on kaunis, ilma raikasta ja kirkasvetinen metsälampi kruunaa maise-man. Mitä teette?”

”On vuorossa Valinta. Voit tutkia yhtä seuraavista: Onko kartoituskohteesi **Hiekka, Puut, Vesi** vai **Vastaranta**?” Tämän valinnan teet yksin.

”Heittäkää kaikki yhtä aikaa **Onnistumisheitto** 🍀 **N20** ja kirjoittakaa tulos hahmolomakkeeseenne. Jos pelaajilla on plussia säästössä, ne voi käyttää nyt. Päätös plussista sanotaan ääneen ennen nopanheittoa. Erikoiskykyplussat tulevat tällä kertaa vasta seuraavassa vaiheessa yllätyksinä.”

Käy tulokset läpi allaolevassa järjestyksessä pienimmästä suurimpaan.

Puut, +4 Infologi ja Hakkeri:

Tulos 1-7: ”(Hahmon nimi), katselet rantaviivaa. Havupuita on kaikkialla. Tiedät, ettet ole holosimulaatioissa, koska kaikkialla on myös itikoita. Huitaistessasi yhtä osut kuusen oksaan, joka maksaa potut pottuina sinua päin läiskähtäen. Poskeasi kirveltää. Rannan puissa ei ole kerrassaan mitään kiinnostavaa, toteat ja palaat rantaan.”

Tulos 8-20: ”(Hahmon nimi), katselet rannan puita. Kuusia, kertoo skannerisi. Ja orgaanisia elämänmuotoja, hyttysiä. Huitaistessasi yhtä verenimijää kätesi osuu kuusen oksaan. Huomaat viereiseen oksaan takertuneen kankaanpalan!”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 28.

”Mitä teet?”

Jos pelaaja keksii itse, että hahmo voi skannata kankaan, niin hyvä. Keksiipä tai ei, **lue:**

”Skannaat kankaan. Kangas on mustaa, kestävä ja kevyttä. Se vaikuttaa olevan korkealaatuista nanokangasta ja on todennäköisesti kuulunut vaatteeseen. Näet jälkiä häiveteknologiasta, koska kankaanpala muuttuu tietystä kulmasta katsottuna ajoittain näkyvämmäksi! Tosi vaikuttavaa! Juuri tällaisesta asusta sormusvaras hyötyisi, ajattelet. Otatko kankaanpalan mukaan vai jätätkö sen paikoilleen?”

Vesi, +4 Ekologi ja Sparri

Tulos 1-7: ”(Hahmon nimi), sua lähde kaunis katselen, likellä vettäsi... Mieleesi nousee muinaislaulu, minkä opettelitte alakouluissa. Onpa kaunista! Tämä on pieni järvi tai suuri lampi, päättelet.”

Tulos 8-20: ”(Hahmon nimi), paikka on rauhallinen ja kaunis. Vesi houkuttelee luokseen. Et muista koska olisit päässyt uimaan makeassa luonnonvedessä viimeksi. Ehkä lapsena? Pinnalla kelluu kauniita keltaisia ja valkoisia vesikukkia vihreine lehtineen. Ne ovat kuin sadusta.”

”Villiuinti on lähes myyttisenä pidetty elämys. Voi pitää itseään onnekkaana, jos kokee sen kerran elämässään. Holoaltaat ovat asia ihan erikseen, mietit, muistellen treenilei-

rin uintiharjoituksia. Täällä on oikeita itikoita. Pitäisikö viedä hyttynen tai sen holomatriisi Tukikohtaan työmatkamuistoksi?”

Anna hahmon tämän halutessa skannata hyttynen ja lisätä hahmolomakkeeseensa hyttynen holomatriisi. Itikan elävänä näyteputkeen saaminen ei onnistu.

Vastaranta, +4 Ekologi ja Infologi

Tulos 1-7: ”(Hahmon nimi), suuntaat katseesi kauemmas. Se lipuu ulapan yli vastarannalle. Kovin on nättiä. Ihan kuin olisit nähnyt vastarannalla jotain, mutta aurinko varmaan teki tepposet, tuskin se mitään oli.”

Tulos 8-20: ”(Hahmon nimi), katseesi lipuu ulapan yli vastarannalle. Olet näkevinäsi liikettä. Tarkennat skannerisi vastarannan suuntaan. Siellä vilahtaa jotain! Painat refleksinomaisesti skannerisi tallennusnappia ja tiedot tallentuvat laitteeseen. Peura! Aito peura, niin luulet! Metsäpeura, tarujen jalo eläin.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 26.

”Tästä riittää kavereille kerrottavaa. Harmi, että eläin on kadonnut yhtä nopeasti, kuin se ilmestyikin. Siitä ei näy enää vilaustaakaan, mutta kaukoskan্নatiedot holokuvaa varten ovat tallessa!”

Kehota pelaajaa lisäämään hahmolomakkeeseensa peuran holomatriisi.

Hiekka, +4 Meteo ja Ekologi

Tulos 1-7: ”(Hahmon nimi), rantahiekassa on jälkiä. Joku tai jokin on kulkenut siitä. Et saa selvää, kuuluvatko jäljet ihmiselle vai eläimelle. Joku on selvästi mennyt veteen, eikä siitä voi olla kovin kauaa, päättelet.”

Tulos 8-20: ”(Hahmon nimi), löydät rantahiekasta jälkiä. Muistelet treenileirin jäljitysharjoituksia ja uusien oppiesi avulla ei kestä kauaa, kun erotat hiekasta kengänjälkiä. Sinulle on selvää, että kulkija on ihminen, jolla on täysikasvuisen jalka.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 27.

”Jäljet vievät veteen ja sieltä pois. Ne ovat melko tuoret.”

Kun kaikki Valintojen tulokset on käyty läpi, lue kaikille:

”Seisotte rannalla ja mietitte, mitä tehdä seuraavaksi. Sormus pitäisi löytää ja äkkiä.”

Kehota pelaajia juttelemaan keskenään vaihtoehtoista ja kysy, mitä he ehdottavat.

Lue muiden ideoiden paitsi uinti/sukeltaminen kohdalla:

”Teille tulee vahva tunne, ettei sormus löydy sieltä.”

Jos kukaan ei löytänyt äskeisen Valinnan tuloksena jälkiä vedestä, kaikki heittävät N6. Lue suurimman silmäluvun saaneelle:

”(Hahmon nimi), huomaat rannan hiekassa jotakin. Jälkiä! Ne vievät veteen ja sieltä pois.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 27.

”Muistelet treenileirin jäljitysharjoituksia. Erotat hiekasta jalkineen jäljen ja päättelet, että kulkija on ihminen, jolla on täysikasvuisen jalka.”

Jos kukaan ei ehdota veteen menemistä, anna vihjeitä kunnes niin käy.

Lue heti, kun joku mainitsee, että pitäisi mennä uimaan/sukeltamaan:

”Tuumasta toimeen! Asunne soveltuvat erinomaisesti uimiseen. Jätätte varusterepunne rannalle. Haluaako joku ottaa sieltä jotain mukaansa?”

Kehota pelaajia kertomaan tässä vaiheessa, mitä he ottavat mukaan veteen.

Jos pelaaja haluaa hahmon ottavan mukaansa veteen joko varusterepun tai jotain, mitä on pidettävä kädessä uimisen aikana, kerro ettei tämä onnistu, koska uimisesta ei tule mitään.

Kun varusteet on valittu, lue kaikille:

”Lähdette uimaan. Vesi tuntuu nanoasunne läpi fantastiselta. Ne kolme erikseen mukaan otettavaa varustetta, mistä on vedessä hyötyä, ovat **uimaräpylät, uimalasit** ja nanoasun **hanskat**, jotka muuttuvat vedessä räpylähanskoiksi. Nyt ei voi enää vaihtaa varusteita, eli jos sinulla on mukana joku tai jot-

kut noista varusteista, lisää +2 hahmolomakkeeseesi.”

”Millä fiiliksellä uiminen sujuu?
Heittäkää Fiilisheitto 🌀 **N6.**”

Kehota pelaajia lukemaan tuloksensa ääneen, heittämään mahdolliset **Hyytelöheitot** 🟩 ja merkitsemään plussat tai miinukset hahmolomakkeeseensa. Jos Hyytelö laukeaa, se ei kovetu vedessä, vaan nousee nestemäisenä pintaan ja kelluu pinnalla kumimaisena, vihreänä, mansikantuoksuisena lauttana.

”Uitte kirkkaassa vedessä. Keltaiset ja valkoiset kukat kelluvat veden pinnassa satumaisen kauniina vihreine lehtineen. Nanoasun kanssa uiminen on todella miellyttävää. Huomaatte, että automaattisesti esille pongahtanut läpinäkyvä huppunne sallii teidän hengittää vedessä. Ällistyttävää! Päätätte sukella tutkiaksenne lammen vedenalaista aluetta. Pohjassa kasvaa vesikasveja. Siellä näyttää olevan hiekkaa, mutaa ja satunnaisia kiviä. Muutama pikkukala vilahtaa hieman kauempana, teitä selvästi vältellään.”

”Heittäkää **Onnistumisheitto** 🟡 **N20**, +4 Sparri ja Infologi. Vähentäkää tuloksesta **Fiilisheiton** 🌀 miinukset. **Fiilisheiton** 🌀 plussat voi käyttää tai säästää. Se pitää päättää ennen heittämistä. Jos sait uimaräpylöistä tai hanskoista +2, käytä se nyt.”

Kirjaa muistiinpanoihisi pienimmän ja suurimman tuloksen saaja.

Lue pienimmän tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), sukellat kaikessa rauhassa, kun tunnet, miten jokin hipaisee kättesi. Apua! Se on kala! Ehkä pieni hetki ihmiskunnalle, mutta suuri sinulle. Niin sanottu ensimmäinen kontakti. Potkit ja huidot, jotta otus ottaisi turvavälin sinuun. Kala säikähtää huitomistasi yhtä paljon, kuin sinä säikähdät suompeitteistä uutta tuttavuuttasi. Se katoaa yhtä nopeasti, kuin on ilmestynytkin.”

”(Pelaajan nimi), **Heitä Fiilisheitto** 🌀 **N6.**”

Käykää läpi **Fiilisheiton** 🌀 tulos, pelaaja tai sinä voitte kuvailla tarkemmin, miten fiilis sopii tilanteeseen. Jos Hyytelö laukeaa, se ei kovetu vedessä, vaan nousee nestemäisenä pintaan ja kelluu pinnalla kumimaisena, vihreänä, mansikantuoksuisena lauttana.

Lue sitten isoimman Onnistumisheitto-tuloksen 🟡 saaneelle: ”(Hahmon nimi), sukellat syvemmälle kuin muut, aivan lammen pohjaan. Havaitset jotain kummallista, jotain, mikä ei kuulu joukkoon. Jotain tummaa. Näet hiekkaa, mutaa ja vesikasveja. Haravoit pohjaa käsilläsi (tai hanskoillasi). Olet varma, että tunsit äsken jotain luontoon kuulumatonta. Kätesi osuu kovaan ja kulmikaaseen esineeseen. Kaivat sen esiin. Se on pieni kuutio! Minikokoinen säilytyslaatikko!”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 50.

”Tunnustelet laatikkoa. Se mahtuu käteesi. Nouse pintaan tutkimaan löytöäsi. Ursulan laboratoriossa on aivan samanlaisia monessa eri koossa. Uit kavereidesi luo näyttääksesi esineen. Kun saavutte rantaan, et ehdi juttelemaan kavereidesi kanssa, koska näette hiekkalla ison simpanssin. Se viittilöi teille.”

Aseta pöydälle kortti 34.

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 🟡 **N20**, +4 Ekologi ja Sparri. Vähennä miinuksesi tai lisää halutessasi plussasi nopan silmälukuun.”

Merkitse, kuka sai suurimman tuloksen. Lue kaikille paitsi suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmojen nimet), onko tämä simpassi ystävä vai vihollinen? Se näyttää rauhalliselta, mutta myös paljon vahvemmalta, kuin kukaan teistä. Ja nopeammalta, ja kiipeilytaitoisemmalta. Voitko olla varma, että sen aiheet eivät ole pahat?”

Lue suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), tunnistat simpanssin heti. Se on Sofia, yksi Ursulan tiimin jäsenistä. Sen elekieli on ystävällistä ja se viittilöi teitä seu-

raamaan itseään. Olet varma, että se on puolellanne. Olet yhtä varma siitä, että Sofia on lähetetty hakemaan teidät takaisin Portille ja nopeasti. Mutta onko tehtävä suoritettu? Onko sormus laatikossa?”

Pyydä, että pelaaja asettaa pöydälle kortin 50.

Anna pelaajien tutkia laatikkoa hetki. Paljastuu, että laatikko ei aukea, mutta signaali on skannattaessa voimakkaampi laatikon kohdalla. Vaikka pelaajat eivät sitä itse keksisi, voit kertoa heidän suorittavan skannauksen ja tajuavan, että sormuksen on oltava laatikossa.

Lue kaikille: ”Heittäkää N6. Suurimman silmäluvun saanut ottaa sormuksen repuunsa.”

Ota pöydältä pois kaikki kortit, paitsi kortti 34 ja kortti 50.

”Portille on matkaa. Muistatte Ursulan varoituksen tehtävän vaarallisuudesta ja päättätte edetä niin nopeasti, kuin mahdollista. Juoksette ensin suon yli kiviä pitkin hyppiä ja sitten metsän läpi portille päin. Älykenkäne pureutuvat kuhunkin maastoon, helpottaen matkantekoa. Hengästyttää. Puut vilisevät silmissänne. Ennen pitkää edessänne siintää portti. Vihdoin!”



Aseta pöydälle kortti 53.

”Portti ei aktivoidu, vaikka olette jo ihan lähellä. Olette loukussa!”

”Kuulette ääniä takaanne. Joku seura teitä juosten! Havaitsette silmäkulmansanne tummapukuisen, kovaa vauhtia etenevän hahmon, joka selvästi yrittää saada teitä kiinni. Hänellä on kädessään jotain. Heittäkää **Onnistumisheitto** 🟡 **N20**, +4 Hakkeri ja Infologi. Jos joku on vielä säästänyt **Fiilisheitto-plussia** 🌀, pitää ne käyttää nyt.”

Lue suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), kaverisi eivät sitä ehdi huomata, mutta sinä tiedät nämä vekottimet ja satut olemaan poikkeuksellisen skarp-pina. Kurkkuasi kuristaa, kun tajuat, että tyyppillä on kädessään lamautin. Ne ovat laittomia, eikä sellaisen osuma tunnu hyvältä. Karjaiset kavereillesi, että sormusvaras on tainnut löytyä. Teidän pitää päästä karkuun ja äkkiä!”

Lue kaikille: ”Tilanne on saanut ikävän käänteän. Sofia on jo ehtinyt portille ja säästää jotain sen äärellä. Äkkiä portti aktivoituu. Mikä helpotus! Mitä teette?”

Poista pöydältä kortti 53.

Aseta pöydälle kortti 54.

Edessä on Valinta: Suoraan Portista vai Ensin Hyytelöinti? Tämä valinta tehdään yksin. Jokainen, jolla on Hyytelökuutio jäljellä, valitsee, heittääkö hän tyyppiä Hyytelökuutiolla ja juoksee sitten portille, vai juoksee suoraan portista läpi. Jos kuutio on jo käytetty, yrittää hahmosi juosta suoraan Portista läpi.”

Ensin Hyytelöinti. Jos kukaan ei valitse tätä vaihtoehtoa, siirry sivulle 66.” (Hahmon nimi), päätät hyytelöidä tyyppiä. Sinulla ei ole aikomustakaan antaa hänelle mahdollisuutta posauttaa sinua tai kavereitasi atomeiksi lamauttimellaan. Heitä **Hyytelöheitto** 🟩 **N6.**”

Käykää läpi **Hyytelöheittojen** 🟩 tulokset. Kuvaile osumaa Hyytelötaulukon mukaisesti. Sinä tai hahmo voitte halutessanne improvisoida ja kertoa tarkem-

min, mitä tapahtuu. Jos jonkun hahmoista kehon alaosa hyytelöityy, hän pääsee silti ”sukeltamaan” Portista läpi kaverien avulla tai yksin, miten pelaajat valitsevat. Muiden ruumiinosien hyytelöityminen ei estä portista läpi juoksemista.

Lue kaikille kun Hyytelöheitot on heitetty tai jos kukaan ei heitä niitä:

”Sofia seisoo Portin äärellä ja tuuppaa teihin vauhtia loikatessanne yksi kerrallaan Portista läpi. Päässänne pyörii, vatsassa jyskyttää ja henki tuskin kulkee. Tämä keikka olikin tavallista rankempi, ajattelet.”

Ota pois kortti 54. Aseta pöydälle kortti 1. Ota kaikki kortit pois pöydältä. Aseta pöydälle kortit 5 ja 55.

Lue kaikille: ”Makaat illalla punkasasi, kun sinulle tulee holoviesti. Se on Ursula. ”Hienoa työtä, tiimi. Sormus on nyt turvassa. Tutkimustiimimme entinen jäsen oli varastanut sen. Hänet irtisanottiin puolisen vuotta sitten, ennen teidän palkkaamistanne, koska hän jäi kiinni yrittäessään kaupata tutkimustuloksiamme voittoa vastaan. Tapaus oli valittava, mutta se on nyt hoidettu. Tukikohdan turvallisuutta parannetaan, eikä tällaista enää pääse tapahtumaan, lupaan sen.”

Lue kaikille: ”Tähän loppuu tämä pelikerta. Kiitos pelistä!”

”Nyt kerään teidän hahmolomakkeet. Pidän ne tallessa seuraavaa pelikertaa varten. Voitte ottaa lomakkeesta kuvan, jos haluatte.”



Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5-15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



5

Seisovaa ilmaa

*Ongelmanratkaisu,
luovuus*

Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

5. pelikerta pähkinänkuoressa:

Hahmot viettävät rauhallisen aamun harrastustensa parissa. He havaitsivat, että Tukikohdan lämpötila on koholla. Valkku sijaistaa työmatkalla olevaa Ursulaa. Nousevan lämpötilan ongelma johdattaa Tiimin Ursulan laboratorioon, missä päädytään hakkeroimaan kone, jotta päästään korjaamaan ilmastointi. Hakkerointi johdattaa Tukikohdan käytävään, missä tutkitaan kokoushuone ja erilaisia luokkuja. Yhdessä keksitään, miten saada yläluokku auki. Paljastuu, että ilmastointikanava on tukossa. Syyllinen on tiimille varsin tuttu tapaus.

Mitä tarvitset?

*Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia, Pelinjohtajan näkösuojan (jos käytät sitä), kuvakortit (jos käytät niitä), Fiilistaulukon ja Hyytelötaulukon. Nopat **N6** ja **N20** koko peliporukalle.*

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta (jos käytät sitä) seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu numero on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 5, 43, 6, 2, 4, 3, 55, 52, 56, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 7, 50, 9, 8, 33 ja 48.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi pelipöydälle Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava korttipakka (jos käytät sitä).
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Hauskaa pelikertaa!

”Onko kaikilla hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Kumita viime pelikerran plussat ja miinukset hahmolomakkeestasi. Täydennä varusteisi lisäten puuttuvat esineet ja yksi Hyytelökuutio. Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery: Salainen Tukikohta -roolipelikampanjan viidenteen seikkailuun. Sen nimi on Seisovaa ilmaa. Minä olen (oma nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänteistä lopullinen päätäntävalta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.”

”Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä ja Erikoiskykynsä ja se, mitä bonuksia Erikoiskyky antaa. Jos haluat, voit myös kertoa hahmostasi jotain muuta. Ihan mitä tahansa.”

Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.

”Palasitte eilen tehtävältä. Olette tänään voineet viettää rauhallista aamua hyteissänne ja nauttineet siitä täysin siemauksin.”

Aseta pöydälle kortti 5.

”Tästä pienestä, omasta tilastasi on muodostunut melko lyhyessä ajassa sinulle tärkeä. Hyttisi yksi seinistä on holoseinä. Holo-

seinän liikkuvaa kuvaa vaihtamalla hytin maisema muuttuu avaruuden tähtisumusta suurkaupungin sykkeeseen tai rentouttavaan luonnonmaisemaan. Terraariossa voit kasvattaa seikkailuilta tuomiasi kasvinäytteitä tai tehdä siitä osittain tai kokonaan akvaarion. Hyllyillesi on kertynyt viikkojen kuluessa sinulle tärkeitä tavaroita. Päätät nauttia rauhallisesta aamusta syömällä kunnon aamiaisen.”

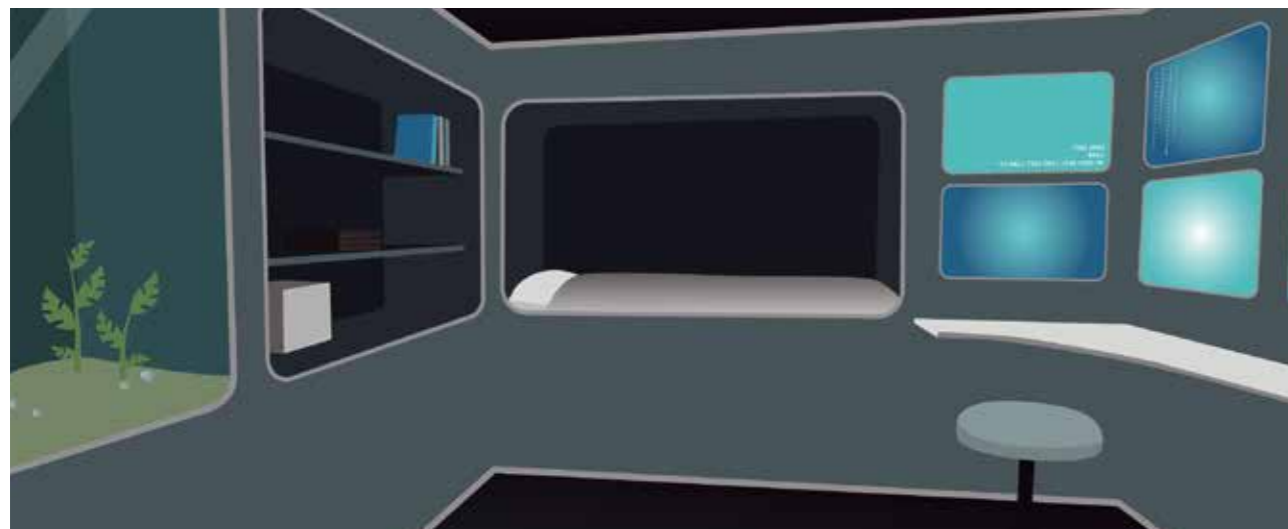
Aseta pöydälle kortti 43.

”Iloisesti itsekse vihellellen replikoit unelmiesi aamiaisen. Replikaattori toimii kätevästi äänikomennoilla, kuten: ”Kuumaa teetä, mukillinen.”

Kysy tässä pelaajilta, haluaako joku kertoa, mitä hahmon unelmien aamupala sisältää.

”Replikaattori ei ole pelkästään ruokaa varten. Sillä voit 6D-tulostaa pelejä, kirjoja tai melkein mitä tahansa. Olet viime aikoina innostunut erityisesti yhdestä harrastuksesta ja päätät kuluttaa rauhallisen aamun sen parissa.”

”Heitä N6 saadaksesi selville, mikä se harrastus on.” Lue vastaukset istumajärjestyksessä. Jos useampi sai saman silmäluvun, lue tulos kaikkien hahmojen nimet mainiten.*



UUSI HARRASTUS

”(Hahmon nimi), olet innostunut holoeläimistä. Heijastat harva se ilta huoneeseesi eksoottisen eläimen hologrammin. On hauskaa katsella, kun pingviini, pantteri tai kameleontti kulkee hytissäsi tutkien paikkoja ja tehden lajille ominaisia juttuja. Eläimiä voi ruokkia tai silittää. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

”(Hahmon nimi), olet siirtynyt suihkussa laulajasta karaoke-ekspertiksi. Harva se aamu ilahdutat kuvitteellisia kuulijoitasi voimabiisillä, mikä antaa sinulle potkua päivään. Eikä mikään sovi melankoliseen oloon paremmin, kuin koskettava balladi. Voit heijastaa holoseinällesi taustaksi mitä tahansa tuhatpäisestä konserttiyleisöstä keskiaikaiseen majataloon tai trooppiseen biitsiin. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

”(Hahmon nimi), Valkku tutustutti sinut jo Treenileirillä Unelmien Selviytyjät -tosiholo-ohjelmaan. On parasta heijastaa uusin jakso seinällesi, ottaa vastareplikoidut popparit esille ja rentoutua. Bonuksena sinä ja Valkku holoviestitte sarjan käänteistä harva se päivä. Se tuo vastapainoa vastuulliselle työllesi. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

”(Hahmon nimi), työ Porttitiimissä vaatii sosiaalisuutta ja jatkuvaa valppautta. Vapaa-ajallasi tasapainotat työsi ajoittaista stressaavuutta kokoamalla 6D-palapelejä. Niiden pariin on hauskaa uppoutua. Hologrammipaloja voi käännellä ilmassa. Ne muuttuvat kiinteiksi vasta loksahdettuaan oikealle paikalle. Hyttisi hyllyllä on jo upea Skotlantilainen maisema. Järven vesi välkähtelee aidon näköisenä, ruoho huojuu tuulella ja linna näyttää asutulta. Välillä järvestä pilkistää miniatyyrikokoinen Loch Nessin hirviö. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

”(Hahmon nimi), keräilet kulkuneuvojen pienoismalleja. Löysit harrastukseksi pariin, kun 6D-tulostit vahingossa pienen autonrenkaan yrittäessäsi replikoida donitsia. Nyt hyllyjäsi koristaa kavalkadi toinen toistaan vaikuttavampia kulkuneuvoja aina historiallisista junista uusimpiin leijuautomalleihin. Kulkuneuvot toimivat aivan, kuten isommatkin versiot. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

”(Hahmon nimi), olet viime aikoina innostunut pelaamaan kaikkialla trendaavaa peliä. Pelissä suoritetaan monenlaisia tehtäviä ottamalla holokuvia erilaisista paikoista ja koordinaateista. Kun sinä vangitset holokamerallasi maisemia, tunnelmia tai esineitä, nousee pelihahmosi tasoja ja hahmon seikkailu etenee. Kun pelaat, unohdat arjen stressit ja tylsyyden. Kirjoita harrastus hahmolomakkeeseesi.”

Lue kaikille: ”Päivän alkupuolisko kuuluu rentouttavissa merkeissä lempipuuhasi parissa. Joskus paraskin työ voi olla stressaavaa. Onneksi vapaa-aika on keksitty, mietit tyytyväisenä.”

”Heittäkää Fiilischeitto ☺ N6 siten, että jokainen lisää silmälukuun +2.” Kehota pelaajia kertomaan **Fiilischeittonsa** ☺ tulokset ja merkkamaan plussat hahmolomakkeeseensa. Pelaaja voi halutessaan kuvailla hahmonsia fiilistä tarkemmin.

”Olet vaihtamassa työasua päällesi, kun huomaat hikoilevasi kunnolla. Tosi outoa. Hytissä on kuuma, vaikka ilmastointi toimii yleensä moitteettomasti. Annat Keskustietokoneelle äänikomennon: ”Laske lämpötila normaalille tasolle.”, mutta mitään ei tapahdu. Kokoonnutte, kuten tavallista, hyttikäytävässä mennäksenne yhdessä laboratorioon ottamaan Ursulalta vastaan päivän tehtävän.”

Poista kaikki kortit pöydältä.
Aseta pöydälle kortti 6.

Kerro tässä, että pelaajat voivat halutesaan vaihtaa pari sanaa siitä, miten hahmoilla on aamu sujunut.

Lue kaikille: Matkalla laboratorioon vaihdatte kuulumisia ja toteatte yhdessä, että lämpötila on koholla jokaisen hytissä, eikä Keskustietokone onnistunut korjaamaan sitä. Tukikohta on huipputeknologialla varustettu yksikkö, jossa kaikki toimii yleensä moitteettomasti. Tämä on kieltämättä kummallista. Onneksi työvaatteenne muuttavat hikenne mäntymetsän tuoksuiseksi deodorantiksi. Käytävässä tuoksuu vahvasti metsä.

Poista pöydältä kortti 6.
Aseta pöydälle kortti 2.

”Saavutte Ursulan laboratorioon. Labra on, kuten usein aikaisemminkin, tyhjä ja autio. Kolkossa tilassa ei näy pölyhiukkastakaan, eikä Ursulaa. Päätätte katsella hieman ympärillenne. Tutkitte laboratoriota löytämättä sen

kummempaa. Huomionne kiinnittyy kuitenkin sivuseinän vitriiniin. Olette katselleet usein uteliaina sen sisältöä kauempaa.”

”On vuorossa Valinta. Katsotko tarkemmin Kiviä, Petrimaljoja vai Laatikkoita?
Tämä valinta tehdään yksin.”

Aseta pöydälle kortti 4.

Jos joku pelaajista haluaa missään vaiheessa avata vitriinin, se ei onnistu millään keinolla. Lasi on rikkomatonta ja vitriinin avausmekanismi tuntematon. Vitriinin seinien läpi ei myöskään pysty skannaamaan mitään. Sisältö on selvästi suojattu hyvin.

Tämä toiminta ei vaadi **Onnistumisheittoa** 🍀. **Lue tulokset:**

Petrimaljat: ”(Hahmon nimi), vitriinissä on petrimaljoja, missä kasvaa jotain epäilyttävää. Pieniä varsia, joiden päässä on pallukat ja karvoja. Mitäköhän Ursula tutkii tai on kehittämässä?”

Kivet: ”(Hahmon nimi), vitriinissä on erikoisen näköisiä kiviä. Et ole nähnyt sellaisia Tukikohdan lähettyvillä. Ne ovat kummallisen muotoisia ja niissä on reikiä.”

Laatikot: ”(Hahmon nimi), vitriinissä on laatikoita. Tavallisia, pienikokoisia säilytyslaatikoita. Ne näyttävät täsmälleen samalta, kuin se laatikko, missä varastettu sormus oli metsälammen pohjassa. Muisto onnistuneesta tehtävän suorittamisesta rohkaisee sinua. Lisää +2 seuraavaan **Onnistumisheitoosi** 🍀.”

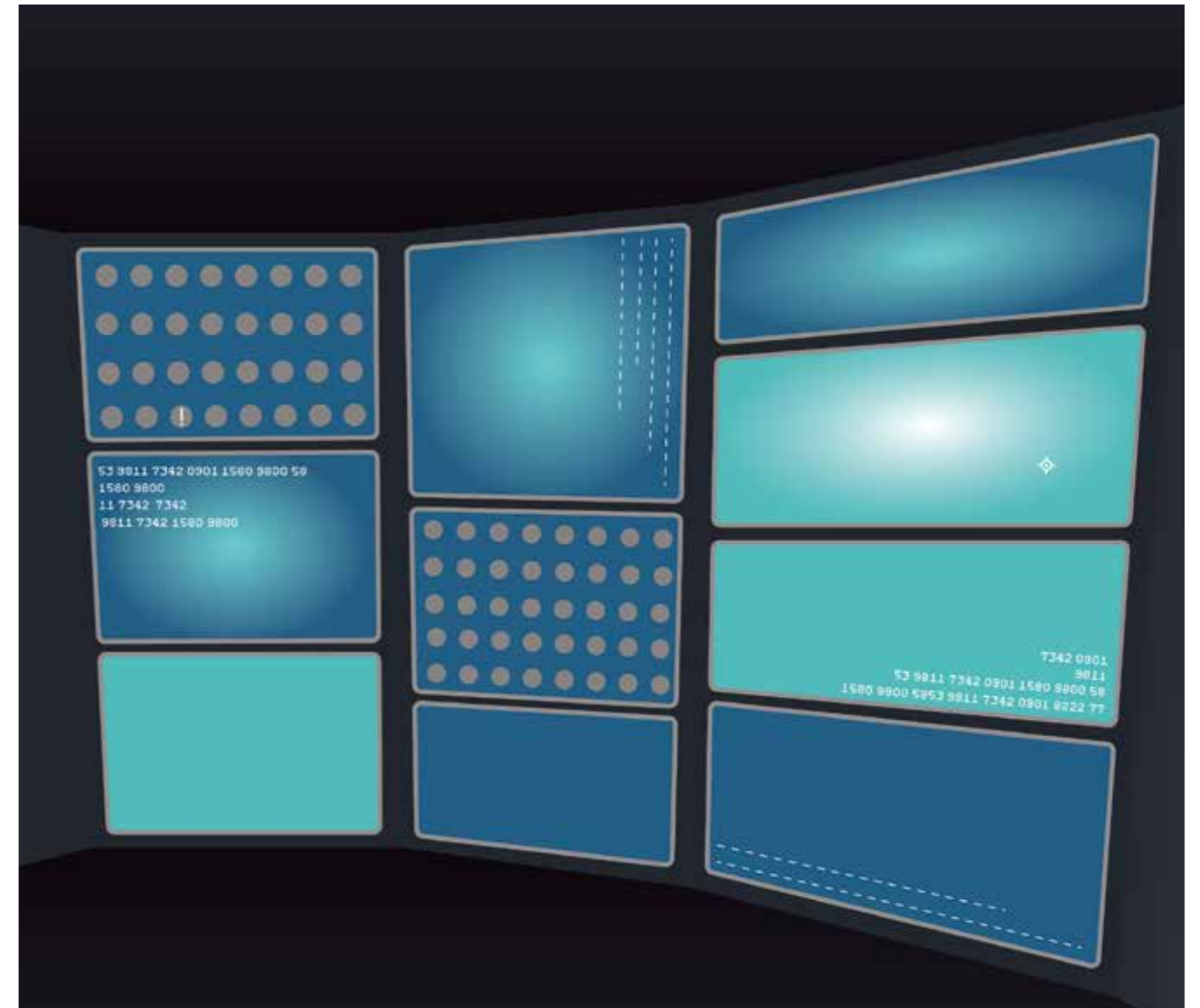
Lue kaikille: ”Heittäkää N6.”

Lue suurimman silmäluvun saaneelle:

”Muiden tutkiessa yhä vitriiniä sinun huomiosi kiinnittyy komentokeskuksen kontrollipaneeliin.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 3

”(Hahmon nimi), seinä on täynnä tietoa, jota kukaan teistä ei kylmiltään osaa tulkita. Nappuloita, näyttöjä, jonkinlaisia mittareita jne. Pistät erityisesti merkille yhden monitorin, missä näyttää vilkkuvan jotain. Pieni huutomerkki. Painat sitä ja labran valot sam-



mutvat Ursulan tutun hologrammin ilmestyessä huoneeseen.”

Aseta pöydälle kortti 55.

”Hologrammi katsoo ympärilleen. Se hymyilee ja sanoo teille: ”Huomenta Porttitiimi! Jouduin taas lähtemään kiireiselle asialle, joka liittyy eilen palauttamaanne varastettuun sormukseen. Toivotan teille mukavaa vapaapäivää ja kannustan teitä käyttämään ajan hyväksi treenaamalla Valkun kanssa ja huoltamalla varusteenne.”

”Tämä ei ole ensimmäinen kerta, kun omintakeinen esihenkilönne ottaa ja lähtee jonnekin. No, ehkä vapaapäivä tulee tarpeeseen.”

Poista pöydältä kaikki kortit.

”Onko joku hahmoista käynyt omalla ajallaan treenaamassa Valkun kanssa? **Heittäkää N6. Parillinen tulos: Valkun kanssa on treenattu. Pariton tulos: Et ole treenannut ylimääräistä, perustreeneissä ja muussa liikunnassa on jo tarpeeksi.”**

Merkitse itsellesi istumajärjestykseen, kuka ei ole treenannut ylimääräistä ja kuka on.

Aseta pöydälle kortit
52, 56 ja 40, 41, 44, 45 ja 46 ja 47.

”Astutte sisään Treenisaliin. Holovalkku on kumartuneena uima-altaan äärelle otsa

rypyssä. Nähdessään teidät hänen kasvonsa kirkastuvat. Valkku hymyilee ja rientää luokseen kädet ojossa. Hän lähestyy ensin niitä hahmoja, jotka eivät ole käyneet treenaamassa ja katsoo jokaista heistä liikuttuneena ja ylpeänä: ”(Lue tässä niiden hahmojen nimet, jotka **eivät** ole treenanneet ylimääräistä), äitini aina tapasi sanoa, että kyllä routa porsaan kotiin ajaa. Ja tässä sitä nyt ollaan. Tässä. Sitä. Nyt. Ollaan! Tervetuloa kertaamaan!”

”Mietit, voiko hologrammilla olla äitiä. On myös lievästi loukkaavaa tulla verratuksi porsaaseen, mutta Holovalkku katsoo sinua niin onnellisena, ettet voi olla vihainen.

Valkku aloittaa harkat samantien: ”Otaanpa ihan protokollan mukaan vanhojen hyvien aikojen kunniaksi: Riviin järjesty! Reppu esiin tuo! Varusteet riviin aseta!”
Teet työtä käskettyä.”

”Heittäkää kaikki N6.”

Lue tulokset pienimmästä suurimpaan. Kehota pelaajia merkkamaan kadonnut tavara hahmolomakkeeseensa.

Tulos 1: ”(Hahmon nimi), repustasi puuttuu skanneri ja omena.”

Tulos 2: ”(Hahmon nimi), repustasi puuttuvat uimaräpylät ja köysi.”

Tulos 3: ”(Hahmon nimi), varusteistasi ei löydy skanneria.”

Tulos 4: ”(Hahmon nimi), repustasi puuttuu omena.”

Tulos 5: ”(Hahmon nimi), ruokatuubisi on kadonnut jonnekin.”

Tulos 6: ”(Hahmon nimi), varusteesi ovat muuten moitteettomassa kunnossa, mutta reppusi pinnassa on mönjää.”

”Holovalkku katsoo teitä surullisen näköisenä: ”Hyvin varusteltu tehtävä on puoleksi suoritettu tehtävä. Jos olisitte joutuneet nyt tehtävälle... hän pudistelee päätään. No, eipä tuo mitään! Etiäppäin, sano mummo lumessa.”

”Kummallista tässä on se, että te tarkistatte varusteenne Valkun ohjeiden mukaan sään-

nöllisesti ja jokainen teistä on varma, että viime tarkastuksessa kaikki oli täysin kunnossa.”

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 📌 **N20**, +4 Sparri.” Muistuta, että heittoon voi käyttää Fiilisheittoplussansa, jos ei halua säästää niitä. Jos joku sai vitriinin laatikkojen tutkimisesta plussaa, sen voi myös käyttää halutessaan nyt.

Lue tulokset pienimmistä suurimpaan:

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), änkytät ja soperrat, että kyllä te aina tarkastatte, mutta...” Voit kysyä, haluaako pelaaja kuvailla tarkemmin, miten hahmo selittää Valkulle tilannetta.

”Valkku katsoo sinua rohkaisevasti, taputtaa sinua olalle holokädellään ja sanoo: Ei se mitään. Moka on lahja, virheistä oppii ja kaikki unohtaa joskus.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), kerrot, että tässä on nyt jokin väärinkäsitys. Vannot, että homma hoituu.” Voit kysyä, haluaako pelaaja kuvailla tarkemmin, miten hahmo selittää Valkulle tilannetta.

”Valkku hymyilee, tarttuu sinua harteista ja sanoo: ”Mä uskon sinuun ja teihin. Te. Olette. Mun. Paras. Tiimi.”

Mietit, että varmaan myös ainoa tiimi, muttet sano mitään.

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), selität, miten tarkistit varusteesi hiljattain juuri, miten hän on opettanut. Miten kaikki oli kunnossa.” Voit kysyä, haluaako pelaaja kuvailla tarkemmin, miten hahmo yrittää selittää Valkulle tilannetta.

”Olet valtavan vakuuttava. Kaverisi vakuuttelevat kanssasi. Valkku uskoo teitä, raapii päätään ja sanoo: No, tämä ei ole ensimmäinen kummallinen asia tänään... Anteeksi, että saarnasin teille. Asioilla on tapana järjestyä.”

Lue kaikille: ”Noniin, sitten treenaamaan!, Valkku karjahtaa tsemppaavasti. Aloittatte treenit hölkkämällä. Sitten siirrytte kiipeilyseinälle. Liikkuminen tuntuu tänään

raskaalta. Hiki valuu norona selkäsi pitkin. Puserosi imaisee hien neutraloiden hajut ja kosteuden, mutta tunnet silti olosi epätavallisen nihkeäksi.”

”Puolen tunnin treenin päätteeksi Valkku huikkaa teille: ”Alhaalla kokoonnu!”

Laskeudutte kiipeilyseinältä ja juoksette samaan tahtiin muodostelmassa Holovalkun luo. Hän katsoo teitä ylpeänä.”

”Parempi keskeyttää treenit tähän paikkaan. Treenisalin lämpötilasäädin taitaa olla epäkunnossa. Jo aamulla luvuissa oli pientä häikkää, mutta nyt tilanne on pahentunut. Altaan vesi on neljä astetta liian lämmintä ja sensorien mukaan ilman lämpötila on peräti kahdeksan astetta normaalia korkeammalla.” Täälläkin on tosiaan lämmin.”

Jos pelaajat eivät itse keksi tätä, vihjaa, että he voivat kertoa Valkulle, että lämpötila on ollut koholla jokaisen aamupuhissa, käytävässä ja Ursulan labrassa.

Lue sitten kaikille: ”Kerrotte Valkulle, että lämpötilassa on häikkää myös hyteissä, käytävällä ja labrassa. Valkku raapii päätään mielteliään näköisenä ja sanoo:

Käykää selvittämässä tilanne. Lämpötila on saatava laskemaan, tai ainakin sen jatkuva nouseminen pitää saada pysäytettyä! Täällä on paljon lämpösensitiivisiä näytteitä, jotka menevät pilalle, jos vikaa ei saada korjattua. Tehkää, mitä teidän täytyy tehdä! Minun luvallani. Mä uskon teihin!”

Poista pöydältä kaikki kortit. Aseta pöydälle kortit 2 ja 3.

”Palaatte Ursulan labraan, missä Keskustietokone ja Tukikohdan pääkontrollipaneelit sijaitsevat.”

Jos joukossa on yksi tai useampi Hakkeri, lue hänelle nimeltä hahmo mainiten. Jos porukkaan ei kuulu yhtäkään Hakkeria, lue kaikille:

”(Hakkerihahmon nimi, jos pelissä on Hakkeri), lämpötilaongelman ratkaisemiseksi

teidän pitää päästä Tukikohdan tietokantaan, missä voitte tarkemmin tarkastella sekä Tukikohdan karttoja että ilmastointidataa ja puhdistaa ohjelmat mahdollisista viruksista. Koska teillä on normaalisti pääsy ainoastaan hyttienne tietokantoihin, missä näitä tietoja ei ole riittävästi saatavilla, pitää teidän hakkeroida Keskustietokone. Olette sitä mieltä, että teillä on tähän Valkun lupa.”

”**Heittäkää Onnistumisheitto** 📌 **N20**, +4 Hakkeri. Tähän heittoon voi käyttää säästämänsä Fiilisheittoplussat, jos haluaa.”

Lue tulokset pienimmistä suurimpaan.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), tämä ei totisesti ole sinun päiväsi. Tajuat pian, että olet enemmän tiellä, kuin hyödyksi. Harmittaa, mutta minkäs teet. Päätät antaa kavereillesi tilaa ja astut sivummalle.

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), keskityt parhaasi mukaan. Yrität kiertää turvallisuusprotokollaa kaikin mahdollisin keinoin, siinä kuitenkin onnistumatta. Oli ehkä hölmöä kuvitella voivansa murtautua yhteen maan tarkimmin varjelluista tietokannoista.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), olet tässä hyvä. Vedät henkeä, katsot kontrollipaneelia ja ryhdyt hommiin. Ahkeroit hiljaisuuden valitessa ja toteat pian, etteivät perinteiset keinot tule tässä toimimaan. Onneksi olet juuri lukenut tutkimuksen laittoman hakkeroinnin keinoista. Otat käyttöön vähemmän sallitut keinot. Ei se pelaa, joka pelkää, ajattelet. Juuri, kun olet lopettamassa toivottomana, huomaat ohittaneesi viimeisenkin suojauksen. ”Olen sisällä!”, huudahdat kavereillesi.”

Jos kukaan ei saa tulosta 15 tai yli, lue käytyäsi läpi tulokset 1-15:

”Jatkatte yrittämistä. Teidän pitää päästä tietokantaan sisään, muuten tästä ei tule mitään, toteatte turhautuneina, mutta päätäväisinä.”

Kehota pelaajia heittämään uusia Onnistumisheittoja 📌 **N20**, +4 Hakkeri, kunnes joku saa yli 15. **Lue sitten Tulos 16-20 edelliseltä sivulta.**

Jatka lukemista sille, joka hakkeroi tietokannan:

”(Hahmon nimi), olet sisällä! Sinulla on vain hetki. Tiedät, että tällaisissa tietojärjestelmissä koneella on automaattisuojaus. Sinut suljetaan ulkopuolelle muutaman minuutin kuluttua. Jos hätälukitusprotokolla käynnistyy, ei tietokantaan ole sen jälkeen asiaa.”

”Löydät nopeasti ilmastointiasetukset ja havaitset, että ne ovat kunnossa. Järjestelmässä ei myöskään ole viruksia, kerrot kavereillesi. On kyllä yksi tunkeilija, mutta se olet sinä itse, kerrot heille huvittuneena. Kaivat tietokannasta esiin Tukikohdan piirustukset. Pintatasolla mitään ei löydy, mutta kun löydät ilmastointikartan, huomaat heti, että Hyttikäytävän putkiston kohdalla on jonkinlainen häiriö. Se pitää käydä paikan päällä tarkastamassa.”

Poista kortit pöydältä. Aseta pöydälle kortti 6.

”Juoksette hyttikäytävään innoissanne. Johtolanka, vihdoin! Katsotte tuttua käytävää uusin silmin. Käytävän varrella on ovet teidän hytteihinne. Käytävän päässä on suuri ikkuna, mistä näkee kokoushuoneeseen. Te ette ole koskaan käyneet kokoushuoneessa, koska se ei ole kovin kiinnostava vaan näyttää ankealta. Seinässä lähellä lattiaa on luukku. Katossa on ritilä.”

”On vuorossa Valinta: Tutkitko Katon ritilää, Seinän luukku vai Kokoushuonetta? Tämän valinnan teet yksin. **Heittäkää Onnistumisheitto** 📌 N20, +4 Infologi. Jos Fiilishieppolussa on jäljellä, voi ne käyttää nyt. Se pitää sanoa ennen napanheittoa.”

Lue tulokset allaolevassa järjestyksessä ohjeiden mukaan.

Kokoushuone.**Lue isoimman tuloksen saaneelle:**

”(Hahmon nimi), kurkistat kokoushuoneeseen sen ikkunasta. Huone on karu. Pöytä, tuoleja, kirkas valaistus.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 7.

”Ei mitään kiinnostavaa. Lattialla näkyy kuitenkin jotakin, mitä päätät tutkia tarkemmin.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 50.

”Kokoushuoneen ovi ei ole lukossa. Huone on sisältä yhtä tylsä, kuin ulkoakin. Huoneen nurkassa on säilytyslaatikko. Sellaisia on Tukikohdassa siellä täällä. Tämä on melko suuri versio peruslaatikkomallista. Nostat sitä hieman ja huomaat, että sen pohjassa on punertavaa, hiekkamaista ainesta.”

Voit kysyä, mitä jos mitään pelaaja haluaa tehdä. Jos pelaaja yrittää avata laatikon, se ei onnistu. **Jos pelaaja haluaa skannata hiekkaa, lue:** ”Skannerisi on varmaankin epäkunnossa, koska hiekan lukemat ovat poikkeukselliset. Et ymmärrä niitä.”

Lue lisäksi Kokoushuonetta tutkineelle suurimman tuloksen saaneelle:

”Vesiperä, toteat turhautuneena. Menet kertomaan kavereillesi, että kokoushuoneessa ei ole mitään, mikä auttaisi teitä ilmastoinnin korjaamisessa.”

Katon ritilä.**Lue isoimman tuloksen saaneelle:**

”Sinun järkesi mukaan katon ritilän kautta voisi päästä ilmastointiputkistoon.”

Seinän luukku.**Lue isoimman tuloksen saaneelle:**

”(Hahmon nimi), seinän luukku aukeaa melko vähällä vaivalla...”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 9.

”... mutta sen takaa paljastuu kontrollipaneeli. Et voi tehdä paneelille mitään, koska se on lukitustilassa. Tämän siitä saa, kun hakkeroi pomonsa tietokannan huippusalaisessa Tukikohdassa, sanot itsellesi.”

Lue sitten kaikille:

”Tajuatte, että teidän on päästävä sisäkaton ritilään käsiksi. Mutta miten?”

Aseta pöydälle kortti 8

Kehota pelaajia neuvottelemaan keskenään. Kun he ehdottelevat erilaisia ratkaisuja, voit johdatella heitä lähemmäs oikeaa vastausta:

Esimerkiksi: ”Ei, **köyttä ei voi heittää** ritilään, se ei tartu siihen.”

”**Skannaaminen ei paljasta mitään** tavallisuudesta poikkeavaa, paitsi että ilman lämpötila käytävässä on nyt kymmenen astetta normaalilämpötilan yläpuolella.”

”**Ritilään ei ulotu hyppäämällä.**”

”Jos yritätte muodostaa **ihmispyramidia**, on se **liian epävaka**.”

Tarkoitus on, että pelaajat keksivät, että **ritilän alle pitää nostaa pöytä** esimerkiksi kokoushuoneesta, hytistä tai laboratorista. Sen päälle kiipeämällä luukulle voisi ylettyä.

Jos pöydän kantamista luukun alle ei keksitä, pyydä pelaajia heittämään Onnistumisheitto 📌 N20, +4 Infologi, ja lue suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), katsot ympärillesi ymmälläsi. Tutkit varusteesi läpi vielä ker-taalleen ja ähköiset harmissasi. Ei tästä tule yhtään mitään! Katseesi osuu kokoushuoneen pöytään. Pöytä! Sen päälle voisi nousta. Se ei ehkä riittäisi, mutta se olisi hyvä alku!”



Kehota pelaajia kertomaan, mitä hahmot tekevät. Heidän tulisi **kantaa kokoushuoneen, hytin tai labran pöytä ritiläluukun alle. Kun se on tehty, lue pelaajille:**

”Kuka hahmoista kiipeää pöydälle? Jokainen saa nousta pöydälle vuorotellen, jos haluaa. Voitte arpoa järjestyksen heittämällä N6.”

Jos hahmo kiipeää pöydälle ja kurkottaa ritilään, hän ei yletä.

Jos hän pomppii pöydällä ja osuu kädellään tai jollain työkalulla ritilään, hän saa ritilän auki. Ritilä jää roikkumaan luukun reunasta ja tyhjä, ihmisen juuri ja juuri mentävä aukko on nyt avoin, mutta **sitä ei pääse skannaamaan eikä sinne ylety.**

Lue kaikille: ”Pöytä on hyvä alku. Se on tukeva, mutta sen päälle pitää kasata vielä jotain, jotta yletytte luukulle saakka.”

Kehota pelaajia miettimään, mitä pöydän päälle voisi kasata. **Ratkaisuksi kelpaa tuoli, iso laatikko Ursulan labrasta tai kokoushuoneesta tai muuta suhteellisen tukevaa.**

Lue kaikille, kun tuoli tai muu esine on pöydällä:

”Näyttää melko huteralta. Olisi hyvä saada tukevoitettua omatekoista kiipeilytelinettänne jotenkin. Mitä teette?”

Anna pelaajille pieni hetki ilman vihjeitä.

Ota sitten esille kortit 40, 41, 44, 45, 46 ja 47.

Vain Hyytelökuutio tai todella huolellinen tuolin pöytään köyttäminen useamman hahmon köydet yhdistämällä auttaa tässä tilanteessa, muut kuvakortit ovat hämäystä.

Jos kukaan ei keksi hyytelöidä tuolia tms kiinni pöytään, anna pelaajien heittää Onnistumisheitto 📌 N20, +4 Sparri, ja lue suurimman heittäneelle pelaajalle, jolla on Hyytelökuutio jäljellä. (Jos kellään ei

ole Hyytelökuutiota, kerro että hahmo keksii köyttää tuolin ja pöydän yhteen yhdistämällä hahmojen köydet isoksi köysiviritykseksi.):

”(Hahmon nimi), joskus ne kaikista älytömmimmät ideat ovat parhaita. Katselet vihreää, hieman tutisevaa kuutiota kädessäsi ja tiedät, mitä sinun tulee tehdä. Pidemmittä puheita pamautat kuution pöydän pinnalle tarkoituksenas, että se kiinnittää pöydän ja sen päällä olevan esineen toisiinsa siten, että niille on tukeva kiivetä.”

Kehota pelaajaa heittämään Hyytelöheitto 🟢. Jos se epäonnistuu, kerro, että nyt muut saavat kukin vuorollaan yrittää samaa. Jos Hyytelöt loppuvat, lue eteenpäin soveltamalla siten, että rakennelma on hutera eikä Hyytelöä ole.

Lue Hyytelöheitossa 🟢 **onnistuneelle pelaajalle:** ”(Hahmon nimi), hyytelö on kovettunut kumimaiseksi ja se on se loppusalaus, minkä ansiosta rakennelmanne on nyt riittävän tukeva. Luukulle pitäisi päästä kiipeämään, ja sukkelaan.”

”Jos porukassa on **Fysio**, on tämä tehtävä hänelle. Jos **Fysiota ei ole**, heittäkää **N6 isoin silmäluku**, kuka pääsee kiipeämään. Voitte halutessanne suunnitella tätä enemmän.”

Tue hahmojen suunnitelmia.

Lue kaikille: ”(Hahmon nimi) lähtee kiipeämään rakennelmaanne pitkin kohti ritiläluukkuja.

Pyydä kiipeävää pelaajaa heittämään Fiilisheitto 🟡 **N6**. Käykää läpi tulokset ja muistuta pelaajaa kirjaamaan plussat ja miinukset hahmolomakkeeseensa. Anna pelaajan kuvailla tilannetta enemmän, jos hän haluaa. Jos tulos on 2 tai alle, tulee toinen hahmo tilalle kiipeämään. Hahmon voi arpoa **N6** suurin silmäluku. Jos kiipeävän pelaajan **Fiilisheiton** 🟡 tulos on 3 tai enemmän, onnistuu kiipeäminen. **Anna pelaajien heittää Fiilisheittoja** 🟡, kunnes joku saa 3-6.

Muista, että pelaajat ovat mahdollisesti jo aikaisemmin avanneet luukun, jolloin sitä ei tarvitse enää avata uudelleen.

Lue lopuksi sille pelaajalle, joka on onnistunut kiipeämään luukulle:

”Seisot rakennelmanne huipulla.”

Jos luukku on kiinni, pystyy hahmo avaamaan sen vaivatta.

”Pystyt tästä käsin työntämään pääsi luukusta sisään. Siellä on lämmin ja tuoksu omenalta! Huikkaat kavereillesi alhaalla nämä tiedot ja sytytät taskulamppusi.”

”Ilmastointiputki ei näytä ilmastointiputkelta, vaan enemmänkin kaatopaikan ja likapyykkikorin risteytykseltä. Putkessa on kaikenlaista sälää. Kuulet rapinaa ja valaiset lampullasi tarkemmin. Huomaat, että putken pohjalla on mytyssä jotakin, mikä näyttää aivan yöpaidaltasi. Huikkaat kavereillesi tilannekatsauksen.”

Tässä **muut** pelaajat saavat mahdollisuuden ideoida, että putki pitää skannata. Voit halutessasi hyväksyä myös toisenlaiset ideat, millä Greta paljastuu. Jos muut, käytävällä seisovat pelaajat eivät keksi mitään, kehota heitä heittämään **Onnistumisheitto** 🟡 **N20** +4 Ekologi ja Infologi, ja lue suurimman saaneelle:

”Skannaa se putki! Saat varmaan nyt paremmat lukemat, kun olet sisällä! Huikkaat kavereillesi.”

Lue putkessa olijalle:

”Skannaat putken.”

Jos hahmolla ei ole skanneria, hänelle pitää heittää, ojentaa tai muuten toimittaa skanneri.

”Skannerisi tunnistaa putken materiaalit. Se havaitsee myös, että teidän repuistanne kadonnutta tavaraa on täällä roppakaupalla. Mitä ihmettä? Viimeiseksi skannerisi havaitsee orgaanista materiaalia. Ei, vaan olennon. Elävän olennon. Se on simpanssi. ”Kaverit, täällä on simpanssi!”

”Ensin simpanssi katoaa täysin näkyvistä, mutta pian pieni, utelias pää pilkistää vaate- ja tavararöykkiön takaa ja ryömmii putkessa kohti sinua. Simpanssi on Greta, vanha tutunne!”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 33.

Lue kaikille: ”Greta muistaa teidät jäätävältä karkumatkaltaan. Se luottaa teihin ja pitää teistä. Toisaalta se viihtyy uudessa piilo-paikassaan varsin hyvin. Sillä on siellä kissanpäivät, eikä se haluaisi lähteä.”

”On vuorossa **Valinta**. Teette päätöksen ryhmässä, enemmistöpäätöksellä. Voitte jutella asiasta, kuten aina. Yritetäänkö Greta **Houkutellessa** alas hahmojen toimesta, vai yrittääkö putkessa olija ottaa sen samantien **Syliin?**”

Jos pelaajat valitsevat Syli, lue tästä eteenpäin. Jos he valitsevat Houkuttelemisen, siirry tämän sivun oikealle paltalle, kohtaan Houkuttelemisen.

Syli:

Putkessa oleva pelaaja heittää **Onnistumisheiton** 🟡 **N20** empatia, +4 Sparri, Fysio ja Ekologi. Pelaaja voi kuvailla toimintaansa tarkemmin, jos haluaa.

Tulos: 0-10: ”Greta ei pelkää sinua, mutta se rakastaa pesäänsä. Se ei suostu syliisi. Päätät pyytää kavereitasi yrittämään vaikka herkuilla.”

Tulos 11-20: ”Ojennat kätesi Gretaa kohti. Yllätykseksi se tarttuu siihen ja hyppää kaulaasi. Käytät tilaisuutta hyväksesi ja kiemurtelet ulos ilmastointikanavasta kaveriesi hurratessa alhaalla. Heti luukusta ulos päästyään Greta loikkaa pois kaulastasi, laskeutuu ketterästi rakennelmaanne pitkin alas ja tapittaa teitä pienillä, vilkkuvilla silmillään.”

Pyydä ilmastointiputkeen kurkottanutta pelaajaa asettamaan pöydälle kortti 33.



Houkuttelemisen:

Jos Syli-heitto epäonnistui tai pelaajat valitsivat vaihtoehdon Houkuttelu, heittävät ne pelaajat, joiden hahmot eivät ole putkessa vaan käytävässä, keskenään **Onnistumisheitto** 🟡 **N20**, +4 Ekologi, Infologi ja Sparri.

Suurimman tuloksen saanut pelaaja kertoo, mikä hänen strategiansa on. Jos pelaaja ei halua kuvailla tarkemmin, kysy **houkutteleeko** hän simpanssin **herkulla vai huhuilemalla vai molemmilla**. Pelaaja onnistuu automaattisesti. Pelaajat voivat myös päättää tehdä tämän porukalla.

”Onnistuit! Ensin (Putkessa olevan hahmon nimi) tulee varovasti alas rakennelmaanne pitkin ja pian sen jälkeen Gretan pieni pää kurkistaa luukusta. Kohta koko eläin roikkuu ritilästä vaivatta, kuin, no, simpanssi. Heti luukusta ulos päästyään Greta laskeutuu ketterästi rakennelmaanne pitkin alas ja tapittaa teitä pienillä, vilkkuvilla silmillään.

Pyydä ilmastointiputkeen kurkottanutta pelaajaa asettamaan pöydälle kortti 33.

Ota kaikki kortit pois pöydältä. Aseta pöydälle kortti 5.

Lue kaikille:

”Illalla painat pääsi tyynyyn hytissäsi. Lämpötila on palannut tavalliselle tasolle ja Greta on palautettu Simpanssimitaukseen. Kun kävitte viemässä Gretan kotiinsa, huomasitte aitauksessa aukinaisen ilmastointiritilän. Greta oli kulkenut ilmastointiputkea pitkin Simpanssimitauksesta aina Hyttikäytävälle saakka.”

”Ehkä se oli seikkaillut muuallakin Tuki-kohdassa. Ainakin poikanen oli innostunut omimaan kaikki sitä kiinnostavat tavarat itselleen ja varastoimaan ne pesäänsä.

Gretan suunnitelma oli lähes täydellinen. Harmillisesti hyttikäytävän ilmastointiputki meni lopulta epäkuntoon. Sen verran syste-

maattisesti Greta onnistui sen tukkimaan piilopaikkansa päivä päivältä kasvavalla tavara-ryökyllä.”

”Jos vapaapäivät ovat tällaista säätöä, olet ehkä mieluummin suorittamassa tehtävää, ajattelet. Menet nukkumaan ja näet unia veikeistä, mutta rasittavista simpanssinpoikista.”

Lue kaikille:

”Tähän loppuu tämä pelikerta. Kiitos pelistä!

”Nyt kerään teidän hahmolomakkeet. Pidän ne tallessa seuraavaa pelikertaa varten. Voitte ottaa lomakkeesta kuvan, jos haluatte.”



Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5-15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



6

Pöly laskeutuu

*Muuttuvat tilanteet,
sopeutuminen*

Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

6. pelikerta pähkinänkuoressa:

Pelikerta alkaa simpanssiaitaukselta. Porttitiimi on saanut vahvistuksen, mikä herättää monenlaisia fiiliksiä. Tehtävänä on skannata Portti kohteessa ja tarkistaa, että VäyläYhtiöiden turvapaikka on kunnossa. Ollaan aavikolla. Hiekkamyrsky nousee. Maanalainen turvapaikka löytyy lopulta. Sieltä löytyy kaikenlaisia esineitä, myös jotain arvokasta.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia, Pelinjohtajan näkösuojan (jos käytät sitä), kuvakortit (jos käytät niitä), Fiilistaulukon ja Hyytelötaulukon. Nopat N6 ja N20 koko peliporukalle.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta (jos käytät sitä) seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 57, 55, 33, 34, 35, 36, 1, 54, 53, 14, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 17, 16, 18, 20, 19, 50, 49, 5 ja 48.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi pelipöydälle Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava korttipakka (jos käytät sitä).
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Hyvää peliä!

”Onko kaikilla hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Kumita viime pelikerran plussat ja miinukset hahmolomakkeestasi. Täydennä varusteisi lisä-ten puuttuvat esineet. Kirjoita hahmolomakkeeseen, että sinulla on yksi Hyytelökuitio. Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery -roolipelikampanjan kuudenteen seikkailuun. Sen nimi on Pöly laskeutuu. Minä olen (oma nimesi) ja olen tänään teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänneistä ja pelin muista asioista lopullinen päätäntä-valta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa ja kokeilla. Ei ole tyhmiä kysymyksiä.

Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsansa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä ja Erikoiskykynsä ja se, mitä bonuksia Erikoiskyky antaa.”

Varmista, että jokainen esittelee hahmonsansa. **Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.**

”Viime tehtävästänne on kulunut viikko. Ursulaa ei ole juuri näkynyt. Hän on pysytellyt kiireisenä ja vastaillut kysymyksiinne simpansseista ja edellisen tehtävänne sormusvarkaasta tyypillisen tapaansa epämääräisesti. Nyt hän on kutsunut teidät Simpanssitauteille.”



Aseta pöydälle kortit 57, 55, 33, 34 ja 35.

”Suuri, rauhallinen Albert makoilee simpanssien majan katolla nauttien selvästi vapaahetkestä. Sofia puuhailee kauempana jotain kiinnittämättä teihin huomiota. Greta kipittää luoksenne ja tarttuu kädestä...”

Heittäkää N6, isoimman silmäluvun saanutta.

Lue vielä, kenen käteen Greta tarttuu.

”Ursula rykäisee, pälyilee hermostuneesti ympärilleen ja sanoo: ”Tuota niin, siis teillä on ollut kysymyksiä. Kaikkeen en voi vastata. Tutkimuksemme on toistaiseksi huippusalaista ja Portit vasta testausvaiheessa. Simpansseihin liittyen kerron teille, minkä voin.”

”On vuorossa **Valinta**. Tämä valinta tehdään ryhmässä, enemmistö päätöksellä. Onko päällimmäinen asenteenne **Innostus** vai **Epäily** liittyen Tukikohdan simpanssinkein? Neuvotelkaa tästä keskenänne ja kertokaa minulle ratkaisunne.”

Lue pelaajille ryhmän valinnan mukaan joko **Innostus** tai **Epäily**. Pelaajat voivat halutessaan kertoa lisää fiiliksiään omin sanoin.

Innostus: ”Kerrotte Ursulalle, että vaikka simpanssinkein onkin epätavallista, ei se haittaa teitä. Luotatte, että tutkimusta hoidetaan eettisesti, reilusti ja kaikkien tarpeet huomioiden. Ursula katsoo teihin ja jat-

kaa: ”Olen itse kovin kiintynyt simpansseihin. Haluan niille kaikkea mahdollista parasta ja toivon, että Porttitutkimuksella monia elinympäristöjä saadaan elvytettyä. Siitä hyötyvät myös simpanssit. Olemme siis testanneet ja kehittäneet portteja jo vuosikausia. Olen itse toiminut koekaniinina enemmän, kuin kukaan muu.”

”Silti tuntui projektin alussa hankalalta testata Portteja simpanssien kanssa. Homma on kuitenkin sujunut paremmin kuin hyvin ja yhteistyö on sujunut joka suhteessa yli odotusten. Gretan synnyttyä meillä on ollut aiempaa enemmän yllättäviä tilanteita, mutta en vaihtaisi päivääkään pois!

Sanoin jo monta viikkoa sitten, että olen kiintynyt simpansseihin. Uskon ja toivon, että tunne on molemminpuolinen.” Ursula on selvästi vilpitön, mutta yhtä selvästi hän jättää paljon kertomatta.”

Epäily: ”Kerrotte Ursulalle, että koko simpanssitouhu on mielestänne epätavallista. Esitätte toiveen, että tutkimusta hoidetaan eettisesti, reilusti ja kaikkien tarpeet huomioiden. Ihmettelette tarvetta ottaa simpansseja osaksi tiimiä. Ursula katsoo teihin ja jatkaa: ”Ymmärrän epäilyksenne. Toivottavasti voin edes pieneltä osaltani lievittää sitä.”

”Olen itse kovin kiintynyt simpansseihin. Haluan niille kaikkea parasta ja toivon, että Porttitutkimuksella monia elinympäristöjä saadaan elvytettyä. Siitä hyötyvät myös simpanssit.”

”Olemme testanneet ja kehittäneet Portteja jo vuosikausia. Olen itse toiminut koekaniinina enemmän, kuin kukaan muu. Silti minustakin tuntui projektin alussa hankalalta ottaa simpanssit mukaan. Homma on kuitenkin mennyt paremmin kuin hyvin ja yhteistyö simpanssien kanssa on sujunut joka suhteessa yli odotusten. Gretan synnyttyä meillä on ollut aiempaa enemmän yllättäviä tilanteita, mutta en vaihtaisi päivääkään pois! Odotan sitä, että voin kertoa teille enemmän. Toivottavasti se päivä koittaa pian. Ursula on selvästi vilpitön, mutta yhtä selvästi hän jättää paljon kertomatta.”

Lue lopuksi kaikille: ”Tänään saatte mukaanne tehtävälle Tarmon.”, toteaa Ursula.”

Aseta pöydälle kortti 36.

”Tarmo on sekä fiksu että erittäin ketterä. Hän on arvokas lisä tiimiinne.” Miten otatte vastaan Ursulan kootut selitykset ja yllättävän simpanssilisäyksen porukkaanne?”

Heittäkää Fiilishetto N6. Merkatkaa plussat ja miinukset hahmolomakkeisiinne.”

Muistuta, että pelaajat voivat halutessaan kuvailla fiilistään omin sanoin, taulukon tekstiä täydentäen. Jos Hyytelökuutio laukeaa, pelaaja heittää **Hyytelöheiton**. Hän tai sinä voitte kuvailla, mitä **Hyytelöheitosta** seuraa. Halutessasi voit keksiä ja kuvailla, miten Ursula ja simpanssit reagoivat Hyytelösählykseen.

Poista pöydältä kaikki kortit 39.
Aseta pöydälle kortit 1 ja 54.

Lue kaikille: ”Sataa vettä. Taivas veloo harmaana massana ja maassa on suuria lätköitä, joiden läpi juoksette tahdissa. Toivottavasti siellä, minne te olette nyt menossa, on parempi sää, mietit hölkätessäsi kohti jo aktiivisena loistavaa porttia. Simpanssi nimeltään Tarmo - kookas, täysikasvuinen uros - loikkii vaivatta rinnallanne. Mitäköhän tästäkin tulee, pohdit itsekseksi. Olet toki ennakkoluuloton, mutta onkohan nyt ylitetty joku outousraja lopullisesti?”, mietit.”

”Ursulan antama tehtävä on tällä kertaa kaksiosainen. Porttitekniologiaa on päivitetty kestävämpään paremmin ankariakin säävaihteluihin. Tehtävänne on käydä ottamassa lukemat päivitetystä Portista. Käytte samalla kohteessa tarkastamassa, että VäyläYhtiöiden Turvapaikka on kunnossa.”

”Sujahdatte Portista läpi. On lämmin. Nanoasusi läpinäkyvä huppu pongahtaa ylös ja tunnet lähes huomaamattoman, viilentävän ilmvirran hiuksissasi.”

Aseta pöydälle kortit 53, 14, 40, 41, 44, 45, 46 ja 47.

”Paikka on autio. Kaikkialla on hiekkaa, eikä sitten juuri muuta. Kaukana siintää outo, valtava kivimuodostelma. Kasvillisuutta ei juuri ole. Alue näyttää autiolta, eikä mitään VäyläYhtiöiden turvapaikkaan viittaavaa näy missään. Onneksi teillä on sinne koordinaatit.”

Heittäkää Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Hakkeri. Muistuta, että **Fiilishheiton** 🌀 miinukset pitää käyttää nyt. Plussat voi käyttää tai säästää. Kirjoita istumajärjestyseen, kuka sai pienimmän ja kuka suurimman tuloksen.

Lue pienimmän tuloksen saaneelle: ”Ryntääät innokkaana skannaamaan Porttia, kun hiekka liukuu odottamattomasti altasi, menetät tasapainosi ja kolautat pääsi Portin reunaan. Tunnet, miten otsaasi on nousemassa kuhmu. Uusi tiimikaverinne Tarmo on välittömästi luonasi. Se tutkii raajojesi liikkuvuuden, auttaa sinut ylös ja taputtaa rohkaisevasti olalle. Katselet päätäsi pidellen ympärillesi ja huomaat, että skannerisi lensi törmäyksessä kädestäsi. Se lojuu hiekalla kauempana. Skanneri on epäkunnossa. Se osui varmaan Porttiin lentomatallaan.

Merkkaa hahmolomakkeeseesi, että Skannerisi on tämän pelikerran ajan käyttökelpoton.”

Jos hahmoista joku on Hakkeri, hän voi tässä yrittää korjata laitteen. Vain Hakkeri heittää N6. Tulos 3 tai yli: Onnistuu. Tulos 1 tai 2: Ei onnistu, korjaamiseen tarvitaan Tukikohdasta löytyviä välineitä.

Lue suurimman Onnistumisheittotuloksen 📍 **saaneelle:** ”Portin päivitys näyttää onnistuneen. Portti toimii moitteettomasti ja sen lukemat ovat juuri sellaisia, kuin pitäkin.”

Lue kaikille: ”Ensimmäinen osa tehtävää on nyt suoritettu. Ennen Turvapaikan etsimistä päätätte tutkia ympäristöä. Ympäristön havainnointi ja kartoitus on asia, mitä olette Valkun kanssa treenanneet paljon. Se on tur-

vallisuusyistä tehtävä perustoimenpide, mikä on suoritettava tehtävällä aina, kun mahdollista.”

”Heittäkää N6.”

Lue suurimman silmäluvun saaneelle:

”(Hahmon nimi), lähdette kartoittamaan maastoa porukalla reippaasti hölkäten. Tarmo seuraa vierellä neljällä raajalla liikkuen, vauhdissanne pysyen. Ehdit ensimmäisen erikoisen kivimuodostelman luo.”

Aseta pöydälle kortti 17.

”Kyseessä on erikoinen, luonnonmukainen kivimuodostelma, millaista et ole aikaisemmin nähnyt. Lähdet kiertämään sitä ja ällistyt, kun pääset toiselle puolelle. Kiviainekseen on kaiverrettu kuvioita. Erotat simpansin ja ihmishahmon. He seisovat kahden portin välissä. Hahmojen ympärillä on pyöreitä muotoja ja rakennuksia, jotka muistuttavat arkkitehtuuriltaan Tukikohtaa. Kutsut kaverisi ihailemaan kuvia.”

Kehota nyt pelaajia heittämään Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Meteo ja Fysio. Muistuta pelaajia lisäämään nopan silmäluukuun mahdollisesti säästetyt plussat.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), ihaillet kiveen hakattuja muotoja. Päätät kokeilla skannerillasi, voisitko itsekkin jättää paikkaan oman, ikuisen jälkesi. Olet juuri alkamassa kirjoittamaan skannerilla kiveen (Hahmon nimi) oli täällä, kun Tarmo on vierelläsi ja laskee karvaisen käsivartensa omasi päälle. Sen käsi peittää skannerisi. Se ei halua, että sinä kirjoitat seinään mitään. Nyt nolottaa.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), ihmettellet seinän kuvia. Jos Portit ovat salaisia, niin miksi täällä on selvä viittaus niihin? Toisaalta, ehkä noita muotoja ei tunnistaisi Porteiksi, jos ei tietäisi, mistä on kyse. Kuulet huminaa, katsot taivaalle ja pelästyit. Horisontti on täysin harmaa. Jokin lähestyy.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), muiden keskittyessä tutkimaan kivimuodostelman kuvia sinä päätät katsella ympärillesi. Näet maassa liskon.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 16.

”Se on kovin pieni ja aivan paikallaan. Voit yrittää jompaakumpaa: poimia sen mukaasi tai ottaa siitä holokuvan.”

Holokuvan ottaminen onnistuu ilman nopanheittoa, mutta pyydystämiseen tarvitaan N6 tulos 3 tai suurempi. Voit halutessasi kuvailla, miten lisko karkaa tai jää satimeen.

”Aistit valppaina jatkat ympäristön tutkimista, ja huomaat heti, että kaikki ei ole kunnossa. Horisontti on harmaa. Tiedät välittömästi, mistä on kyse. Hiekkamyrsky! Nyt on kiire!”

Lue kaikille: ”Tilanne valkenee kaikille hyvin nopeasti: taivaanrannassa teitä lähestyy hiekkamyrsky!”

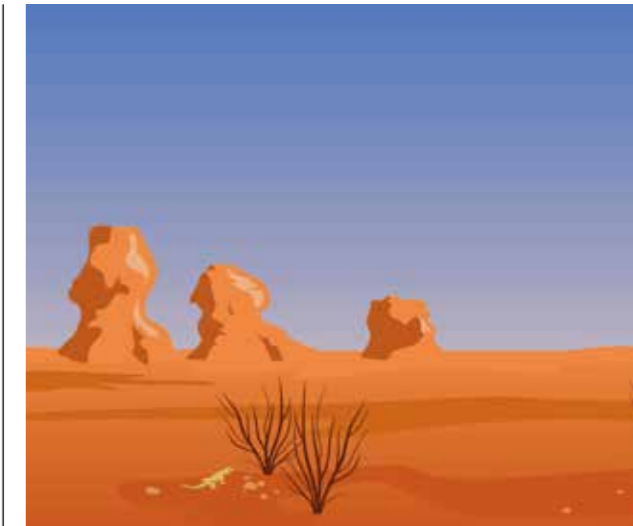
Ehdota, että pelaajat voivat halutessaan jutella tilanteesta.

Lue kaikille: ”Taivaanranta ei näy. Kuu-lette vaimeaa kohinaa. Hiekkamyrsky on kohta yllänne! Nyt on helppo tajuta, miksi tämän kohteen Portista on pitänyt tehdä säänkestävämpi. Se, että juuri täällä on VäyläYhtiöiden turvapaikka, käy myös järkeen. Teidän on päästävä suojaan, ja äkkiä! Olette tottuneet reagoimaan nopeasti muuttuviin tilanteisiin, mutta hiekkamyrskyyn ette ole ikinä aikaisemmin joutuneet. Mikä fiilis?”

”Heittäkää Fiilishheitto 🌀 **N6.**” Pelaajat voivat lukea tuloksensa ja kuvailla hahmonsa fiilistä halutessaan lisää. Muistuta heitä merkkamaan plussat ja miinukset hahmolomakkeisiinsa.

Lue kaikille: ”Siitä, kun havaitsitte lähestyvän myrskyn, on kulunut vain muutama sekunti. Teidät on koulutettu toimimaan näissä tilanteissa ryhmässä, mutta on vaikeaa pitää Valkun oppeja mielessään kun tietää, ettei olla Treenisalissa.”

On vuorossa Valinta: Turvapaikan etsiminen, Mietintätauko tai Kivirykelmästä suojan hakeminen. Tämän valinnan teet yksin.



Lue tulokset allaolevassa järjestyksessä, pienimmästä suurimpaan:

Mietintätauko. Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Infologi ja Hakkeri. Muistuta pelaajia käyttämään Fiilishheittoinuk-sensa tai valitsemaan, käyttävätkö vai säästävätkö he plussansa.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), pysähdyt hetkeksi keräämään ajatuksiasi. Tähän ei voi jäädä missään nimessä. Se ei ainakaan toimi, sanot itsellesi. Et kuitenkaan kykene juuri nyt muuhun, kuin tuijottamaan horisonttiin paikoillesi jähmettyneenä.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), tässä on nyt kolme vaihtoehtoa, toteat itsellesi. Voitte jäädä tähän ja yrittää suojautua myrskyltä kivimuodostelmaan turvaten. Voitte juosta Turvapaikkaan, mihin teillä on koordinaatit. Tai voitte suunnistaa Portille, minne on matkaa, mutta mikä veisi teidät varmaan turvaan. Poissuljet ensimmäisen ideasi epävarmana. Turvapaikkaa voisi yrittää löytää matkalla Portille, päättelet.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), lasket reppusi maahan, vedät henkeä ja kyykistyit hiekalle kuin aavikolta vastausta hakien. Äkkiä kaikki on täysin kirkasta. Te ette ehtisi Portille ajoissa. Kivimuodostelma ei tarjoa riittävää suojaa, koska hiekkamyrsky saattaa riehua kauan. Turvapaikan löytäminen on ainoa toivonne. Nouse ylös valmiina kutsu-maan kavereitasi, kun huomaat liskon kipitävän kohti reppuasi.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 16.

”Näet, miten pieni lisko vilahtaa sisään reppusi raollaan olevasta suuaukosta. Liskokin tietää tarvitsevasa turvapaikan. Lisää hahmolomakkeeseesi lisko.”

Turvapaikan etsiminen. Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Meteo ja Fysio. Muistuta pelaajia käyttämään Fiilisheittoihin tai valitsemaan, käyttävätkö vai säästävätkö he plussansa.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), nimikin sen sanoo, Turvapaikka on ainoa järjellinen valinta, päättelet. Sinulla ei kuitenkaan ole mitään käsitystä, missä Turvapaikka sijaitsee. Skannerisi ei näytä toimivan. Käännyt tiimikaveridesi puoleen, koska omin avuin et pysty nyt suunnistamaan minnekään.

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), lähdet etenemään kohti Turvapaikan koordinaatteja, mitkä on tallennettu jokaisen teistä skannereihin. Juokset hiekkalla pari minuuttia sydän kurkussa, peläten myrskyn iskevän, kun löydät koordinaattien osoittamalle paikalle. Signaali on tarkka. Seisot hiekkalla juuri oikeassa kohdassa, mutta missään ei näy mitään.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), saavutat Turvapaikan koordinaatit muutamassa minuutissa. Niiden kohdalla ei näy mitään tavallisuudesta poikkeavaa, mutta se ei sinua hämmennä. Lasket reppusi maahan ja skannaat hiekkaa niin nopeasti kuin pystyt, etsien mitä tahansa jälkiä. Saat tuloksia vasta, kun skannaat hieman syvemmältä. Kolmenkymmenen sentin syvyydestä löydät suuren, suorakulmion muotoisen rakenteen, mikä on jonkinlaista metallia. Nouse ylös valmiina kutsumaan kavereitasi kun huomaat liskon kipittävän kohti reppuasi.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 16.

”Näet, miten lisko vilahtaa sisään reppusi raollaan olevasta suuaukosta. Liskokin tietää tarvitsevasa turvapaikan. Lisää hahmolomakkeeseesi lisko.”

Kivirykelmästä suojan hakeminen.

Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Sparri ja Ekologi. Muistuta pelaajia käyttämään Fiilisheittoihin tai valitsemaan, käyttävätkö vai säästävätkö he plussansa.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), lähdet Valkun oppien mukaan kartoittamaan kivimuodostelmaa. Et löydä luolaa etkä onkaloa ja tajuat hyvin nopeasti, että tämä ei ole toimiva suojapaikka hiekkamyrskyssä. Pysähdyt niille sijoillesi vapisten. Tarmo-simpanssi on heti vierelläsi, tarttuu sinua kädestä ja alkaa kiskomaan kohti sitä suuntaa, mistä tulittekin.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), maaston kartoittaminen ja suojan etsiminen kuuluvat koulutusaikasi perusjuttuihin. Valitettavasti ei kestä kuin hetki havaita, että kivimuodostelmasta ei ole suojaksi hiekkamyrskyssä. Onneksi myrsky ei ole yllänne vielä joihinkin minuutteihin. On aikaa vaihtaa suunnitelmaa. Ymmärrät, että porukan on nyt pysyttävä yhdessä. Olet vakuuttunut siitä, että yhdessä te selviätte tästäkin pulasta. Tarmo vaikuttaa olevan täysin kartalla. Ehkä tämä kohde on sille tuttu. Hyvä, että se on mukana, ajattelet. Päätät luottaa sen arvostelukykyyn. Ursulakin sanoi, että siitä olisi hyötyä.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), sinulta ei kestä kuin hetki todeta, että kivimuodostelmasta ei ole suojapaikaksi. Vaikka ehtisittekin sitoa itsenne kiinni kallioseinään tai toisiinne, olisitte silti tuntemattoman ajan riehuvan myrskyn armoilla. Teidän on löydettävä Turvapaikka, koska Portille ette varmaankaan ehdi ajoissa, toteat. Mieleesi on kristallinkirkas. Kutsut Tarmoa, joka on hetkessä vierelläsi. Turvapaikka? Sanot sille kysyvästi ja näytät skannerisi koordinaatteja. Tarmo katsoo sinuun ja tarttuu sinua kädestä. Pinkaisette käsi kädessä juoksuun. Simpanssi tietää, minne se on menossa.”

Lue kaikille: ”Olette päätyneet etsiytymään Turvapaikkaan yhdessä niin nopeasti, kuin mahdollista. Pian huohotatte juoksemisesta hengästyneinä Turvapaikan koordinaattien kohdalla. Hiekkamyrskyn humina on voimistunut. Kivimuodostelma ei näy enää yhtä selkeästi, myrsky on lähes sen yllä. Tarmo alkaa kaivamaan hiekkaa määrätie-

toisesti. Alatte auttamaan sitä kaivuuhommissa kuin viimeistä päivää.”

”Heittäkää N6.”

Lue suurimman heittäneelle: ”Olet kaivamassa noin 20 sentin syvyydessä, kun osut johonkin kovaan ja metalliseen. Jatkatte kaikki kaivamista entistä määrätietoisemmin ja pian olette saaneet näkyviin suuren, suorakulmion muotoisen, metallisen rakenteen. Se on luukku – tai ovi, joka vie maan alle. Luukussa on ehkä joskus ollut numerolukko tai sormenjälkitunnistin, mutta nyt niiden kohdalla ammottaa reikä. Metallinen luukku aukeaa sitä nostamalla. Näette sen alla kiveen hakatut portaat ja sitten, pimeyttä. Syöksytte peräkanaa luukusta maan alle ja portaita alas. Kun luukku kolahtaa viimeisen teistä takana kiinni, kuulette miten kohina on aivan teidän yläpuolellanne. Luukun rikotun lukon reiästä valuu hiekkaa teidän päällenne. Olette turvassa.”

”On pilkkopimeää. Ilma tuntuu ihanan viileältä. Kuuntelette ylhäältä kantautuvaa hiekkamyrskyn huminaa ja sitä, miten hengityksenne tasaantuu.”

Ota pois pöydältä kaikki maanpäällistä maisemaa kuvaavat kortit. Jätä pöydälle Tarmon kortti 36 ja varustekortit.

”Heittäkää Fiilisheitto 📍 N6.”

Pelaajat voivat lukea tuloksensa ja kuvailla hahmonsa fiilistä halutessaan lisää. Muistuta heitä merkkamaan plussat ja miinukset hahmolomakkeeseensa.

Kysy pelaajilta, mitä heidän hahmonsa tekevät. Jonkun tulisi keksiä kaivaa **varusterepusta taskulamppu**. Anna vihje varusteista, jos kukaan ei keksi muuten. **Taskulampun esille kaivamista yrittävät heittävät N6**. Silmäluvulla 2-6 lampun saa esille ongelmitta. Ykkösen heittänyt tiputtaa taskulamppunsa ja joutuu konttaamalla hapa-roimaan lamppuaan luolan pohjalta. Kun taskulampun on sytytetty:

Aseta pöydälle kortti 18.

”Maisema on aavemaisen kaunis. Luola ei ole ihan pieni, eikä sitä arvaisi VäyläYhtiöiden Turvapaikaksi. Taskulampun valossa se menisi ihan täydestä luonnonmukaiset luolastot –kilpailussa. Jopa porrasmaiset kivimuodostelmat näyttävät siltä, kuin kuuluisivat osaksi luolaston perusrakennetta. Turvapaikka on tosiaan ovelasti maastoutettu, ei voi muuta sanoa. Ursula halusi, että tarkistatte että Turvapaikka on kunnossa. Kohta on aika suorittaa tehtävänne toinen osa, Turvapaikan kartoitus. Sitä ennen otatte vesihuikat ja syötte hieman evästä.”

”Pieni lepo hetki teki ihmeitä. Virkistyneenä on helpompi jatkaa hommia. Lisätkää +2 seuraavaan **Onnistumisheittoon** 📍.”

”**On edessä Valinta:** Etenkö luolastossa **Takaosaan, Oikealle** vai **Vasemmalle?** Teet tämän valinnan yksin.” Käy läpi Valinnat ja lue niiden tulokset allaolevassa järjestyksessä.

Takaosaan. Heitä Onnistumisheitto 📍 **N20**, +4 Infologi ja Hakkeri.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), lähdet päättäväisesti luolan uumeniin. Edettyäsi pari minuuttia kauhu valtaa sydämesi. Et halua tähän suuntaan. Äänesi kaikuu outona seinistä, kun huhuilet kavereitasi. Palaat sinne, mistä lähditkin kiittäen onneasi siitä, ettet koskaan ole joutunut tällaiseen paikkaan yksin.”

Tulos 6-20: ”(Hahmon nimi), etenet syvemmälle ja syvemmälle luolan uumeniin. Tuntuu, kuin olisit toisessa, oudossa todellisuudessa. Kaikkialla on hämärää ja luolan äänet kaikuvat ympärilläsi aavemaisina. Juuri kun olet kääntymässä takaisin, huomaat Tarmo-simpanssin jolkotelleen rinnallesi. Sillä on otsalamppu, jonka valokeila liukuu käsivartesi yli. Näet käsivartesi luut! Kiljaiset, mutta Tarmo laskee kätensä rauhoittavasti kädellesi. Se haravoi luolaston seinämiä, kattoa ja maata systemaattisesti erikoislampullaan. Kerran se löytää luolan katonrajasta jotakin ja kumauttaa sitä nyrkillään. Käsiisi tippuu soraa ja sen keskellä satumaisena

kimaltava, vihreänsininen kivi. Tarmo haluaa sinun pitävän kiven itselläsi. Lisää varusteisiisi puolijalokivi opaali. Simpanssi jatkaa matkaansa vielä syvemmälle, mutta sinä päätät palata sinne, missä luolan sisäänkäynti on.”

Vasemmalle.

Heitä Onnistumisheitto 🍷 **N20**, +4 Sparri ja Fysio.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), kuljet luola syvemmälle sen vasenta seinämää tutkien. Taskulamppusi valo heittää toinen toistaan kummallisempia varjoja luolan seiiniin. Et viihdy täällä. Tunnet, miten reidellesi tippuu jotakin, jotain elävää! Se kipittää säärtäsi alaspäin ja on poissa. Sinulle riitti! Palaat pikaisesti kavereidesi luo sinne, mistä lähditkin.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), hyräilet itsekseksi tuttua laulunpätkää pitääksesi mielialasi korkealla pimeässä, aavemaisessa luolastossa. Etenet luolan vasenta seinää tutkien, kunnes kompastut johonkin, kaadut maahan kontillesi ja pudotat taskulamppusi. Se ei onneksi sammu ja sen valossa huomaat, mihin kompastuit. Se on kangasmytty. Kun osoitat sitä taskulampullasi, huomaat jotain ihmeellistä: joistain kulmista katsottuna kangasta ei näy lainkaan. Tämä on häivekangasta! Olet innoissasi uskomattomasta löydöstäsi ja lähdet näyttämään sitä kavereillesi sinne, mistä tulittekin.”

Ohjeista kyseistä pelaajaa lisäämään 1x1.5 metrin pala häivekangasta hahmolomakkeeseensa.

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), kuljet itsevarmasti eteenpäin luolan vasenta seinämää tutkien. Ihaillet taskulamppusi luomia, toinen toistaan ihmeellisempiä varjoja luolan seinillä, kun sen valokeilassa vilahtaa jotakin. Lisko!”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 16.

”Seuraat liskoa syvemmälle luolaston uumeniin. Pian löydät itsesi avonaisen oven edestä. Sen lukko on rikottu. Astut sisälle jonkinlaiseen komeroon. Sen hyllyt ammottavat tyhjyyttään. Mitä ikinä täällä onkin ollut,

kaikki on varastettu, toteat harmissasi. Olet juuri lähdössä, kun päätät vielä tunnustella lattialta alimpien hyllyjen alta, olisiko sinne jäänyt jotain. Käteesi osuu jotain sileää. Vedät siististi viikatun kankaan esille hyllyn alta ja valaiset sitä taskulampullasi. Valon osuessa kankaaseen se katoaa näkyvistä. Häivekangasta! Huikeaa! Lisää varusteisiisi 2x3 metrin pala häivekangasta, mikä tekee kohteen näkymättömäksi. Lähdet kertomaan kavereillesi löydöstäsi.”

Oikealle.Heitä Onnistumisheitto 🍷 **N20**, +4 Meteo ja Ekologi.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), lähdet taskulamppusi kanssa tutkimaan luolan oikeaa puolta. Luolan seinämä on epätasainen ja moni kohta, mitä ajattelet onkaloksi, paljastuukin vain kaarevaksi osaksi seinää. Et löydä mitään kiinnostavaa.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 20.

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), taskulamppusi valo heittää aavemaisia varjoja luolan seinien oudoille muodoille. Uudelleen ja uudelleen luulet löytäneesi jotain, kun varjoista paljastuu jälleen yksi osa seinää. Olet juuri palaamassa takaisin, kun päätät vielä kurkata erään kulman taakse. Sieltä löytyy ovi!

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 19.

”Ovi on lukossa, mutta sen vieressä on paneeli, minkä sileä pinta on sinulle jo Tree-nileiriltä tuttu.”

Tässä pelaajan tulisi keksiä painaa sormensa paneelille. Anna tarvittaessa **vihje**. Ovi aukeaa vaivatta **sormenjäljellä** – se on ohjelmoitu avautumaan Porttitiimiläisille.

”Painat sormesi tunnustusruudulle. Ovi liukuu ääneti auki edessäsi ja astut sisään ahtaaseen tilaan. Kuulet, kuinka ovi sulkeutuu takanasi. Tämä ei ole huone, tämä on komero, toteat heti. Hyllyt notkuvat erilaisista tölkeistä, pusseista, tuubeista ja säiliöistä. Päätät olla tutkimatta niitä, koska olet ollut poissa jo kauan ja haluat palata muiden tiimiläis-

ten luokse pikaisesti. Tunget kiireessä reppuusi kolme keskihyllyllä olevaa pakkausta. Mitä löysit? **Heitä N6.**”

Tulos 1-2: Noin kilon painoinen, tiiviiksi kuutioksi pakattu ruokakapseli sisältää lajitelman seuraavia aineksia: Lisukkeet ja tiivisteet. Leivät, kastikkeet, mausteet, tahnat, ruokapelletit ja ravinnetahnatuubit.

Tulos 3-4: Noin kilon painoinen, tiiviiksi kuutioksi pakattu ruokakapseli sisältää lajitelman seuraavia aineksia: Pääruuat. Keitot, muhenokset, pastat, risotot, pizzat, kebabit ja juhla-ateriat.

Tulos 5-6: Noin kilon painoinen, tiiviiksi kuutioksi pakattu ruokakapseli sisältää lajitelman seuraavia aineksia: Jälkiruuat. Kiisselit, hattarat, karkit, donitsit, kuivatut ja säilötyt hedelmät ja pussitettu jäätelö.

”Kiiruhdat täpötäyden reppusi kanssa takaisin muiden tiimiläisten luo.”

Kehota pelaajaa kirjoittamaan hahmolomakkeeseensa tämän saamat muonat.

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), etenet luolaston oikeaa seinämää nopeasti ja äänettä. Vaistosi johdattaa sinua yhä syvemmälle ja syvemmälle hämärään luolastoon, jonka seinille taskulamppusi valo muodostaa aavemaisia varjoja. Käännyt taas yhdestä kulmasta oikealle ja huomaat seisovasi oven edessä. Ovi on lukossa, mutta sen vieressä on paneeli, minkä sileä pinta on sinulle jo Tree-nileiriltä tuttu.”

Tässä pelaajan tulisi keksiä painaa sormensa paneelille. Anna tarvittaessa **vihje**. Ovi aukeaa vaivatta **sormenjäljellä** – se on ohjelmoitu avautumaan Porttitiimiläisille.

”Painat sormesi tunnustusruudulle. Ovi liukuu ääneti auki edessäsi ja astut sisään ahtaaseen tilaan. Kuulet, kuinka ovi sulkeutuu takanasi. Tämä ei ole huone, tämä on komero, toteat heti. Hyllyt notkuvat erilaisista tölkeistä, pusseista, tuubeista ja säili-

öistä. Kun tutkit niitä lähempää huomaat, että tämä on Turvapaikan ruokavarasto. Näillä muonilla eläisi suurempikin porukka täällä maan alla useamman viikon. Sillä, joka päätti murtautua Turvapaikkaan, ei ilmeisesti ollut aikaa tai kiinnostusta murtautua ruokavarastoon, päättelet. Tyyppi saattaa tulla takaisin, joten voit yhtä hyvin ottaa vähän matkavälikäsiä ennenkuin tunkeilija vie kaiken, selität itsellesi. Tunget reppuusi kuusi vapaavalintaista ruokakapselia:

Pääruokakapseli. Noin kilon painoinen, tiiviiksi kuutioksi pakattu ruokakapseli sisältää lajitelman seuraavia aineksia: Keitot, muhennokset, pastat, risotot, pizzat, kebabit ja juhla-ateriat.

Jälkiruokakapseli. Noin kilon painoinen, tiiviiksi kuutioksi pakattu ruokakapseli sisältää lajitelman seuraavia aineksia: Kiisselit, hattarat, karkit, donitsit, kuivatut ja säilötyt hedelmät ja pussitettu jäätelö.

”Kiiruhdat reppu muonaa pullollaan takaisin kavereidesi luo. Sinulla on heillekin maukasta välipalaa.”

Kehota pelaajaa kirjoittamaan hahmolomakkeeseensa hahmon saamat muonat.



Lue kaikille: ”Kokoonnutte luolan sisäänkäynnin alapuolella. Voitte jutella löydös-tänne, jos haluatte. Olette valmiit, voitte raportoida Ursulalle, että Turvapaikkaan on murtauduttu. Luukun reiästä ei enää valu hiekkaa ja kun kiipeätte portaita lähemmäs pintaa, vahvistaa skannerinne, että hiekka-myrsky on laantunut. Mutta missä on Tarmo?”

Karvainen tiimiläisenne ilmestyy näkyville luolan uumenista. Se kantaa pienehköä laatikkoa.”

Aseta pöydälle kortti 50.

”Laatikko muistuttaa ensisilmäyksellä tavallista Ursulan labran säilytyslaatikkoa, mutta kun sen kääntää ympäri, paljastuu sen pintaan maalattu merkki, pääkallo ja ristiluut.

Haluatteko tutkia laatikkoa?”

Jos laatikko halutaan ottaa kokonaisuena mukaan, **lue kaikille:**

”Uteliaisuus voittaa, haluatte tietää tässä ja nyt, mitä laatikossa on sisällä. Miten avaatte laatikon?”

Kehota pelaajia juttelemaan vaihtoehtoja ja anna **vihjeitä**. Jos joku keksii **skannata** laatikon: Laatikon läpi ei voi skannata, mutta sen pinnalta löytyy Tarmon jälkien lisäksi **sormenjälkiä**, joiden haltijat on yhdistettävissä tunnettuun kansainväliseen salakuljetusliigaan. Suojaluokituksenne ei anna teille tietoa sormenjälkien omistajan henkilöllisyydestä, mutta ajatus sisällön rikollisesta alkuperästä vahvistuu.



Jos joku yrittää **rikkoa laatikon tai avata sen omalla sormenjäljellä**: Laatikkoa ei saa auki sormenjäljellä eikä voimalla, mutta **jos pintaa koskee oikeasta kohdasta, siihen ilmestyy numerolukko, jonka voi hakkeroida**. Jos pelaajat eivät keksi yrittää hakkerointia, anna esimerkiksi joukon hakkerille vihje.

Kun laatikko on keksitty hakkeroida, **lue kaikille:**

”Heittäkää **Onnistumisheitto** 🎲 **N20**, +4 **Hakkeri**. Lisätkää silmälukuun plussat, jos teillä on niitä vielä säästössä.”

Lue suurimman tuloksen saaneelle:

”(Hahmon nimi), se on helppoa kun sen osaa. Reilun kymmenen minuutin näpertämisen jälkeen laatikon kansi liukuu äänettömästi auki. Haukotte henkeänne, sillä teitä kohtaa seuraava näky.”

Aseta pöydälle kortti 49.

”Tapa, millä taskulamppujenne valo saa sateenkaaren väriset valohiiput heijastumaan kivistä saa teidät arvelemaan, että kyse on aidoista timanteista. Skannerinne vahvistavat havainnon. Niitä on **N20+8 kappaletta**.”

Heitä tässä itse **N20** pelaajien nähden.

”Teillä on Ursulalle tuliaisia. On aika palata Tukikohtaan.”

Ota kaikki kortit pois pöydältä.

Laita pöydälle kortti 5.

Lue kaikille:

”On ilta. **Heittäkää N6**.”

Lue suurimman silmäluvun saaneelle:

”(Hahmon nimi), päivä on ollut pitkä, jännittävä ja raskas jopa Porttitiimin mittapuulla. Onneksi kotiinpaluu sujui kummalluksitta, ettekö törmänneet salakuljettajiin missään vaiheessa. Tänäpäin tarvitset rentoutusta. Hyttiäsi saa helposti tuunattua erilaisilla holoefekteillä. Päätät heijastaa seinälle kauniin Alppimaiseman ja kutsua tiimikaverisi luoksesi iltapalalle. Olet siirtänyt huonekaluja hytin reunoille ja levittänyt lattialle pari huopaa. Nautitte eväsretkenne herkuista



vuoristopuron äärellä, lintujen laulua kuunnellen. Ihaillette holoauringonlaskua. Kauempana vuorikauriin hologrammi katselee teitä kallion kielekkeeltä.”

Kysy, haluaako jonkun pelaajista hahmo sanoa tässä jotakin.

Lue kaikille: ”Makaat hyttisi punkassa valmiina nukahtamaan. Olet aivan poikki, mutta et voi olla hymyilemättä. ”Spotti-valo hylly 2”, sanot. Kun valo osuu hyllyysi, hajooa yhtenäisen säde häikäisevän kauksi, sateenkaaren värisiksi pilkuiksi. Hyllyläsi on yksi löytämistänne timanteista. Niiden alkuperää ei kyetty jäljittämään, joten Ursula päätti antaa jokaiselle teistä yhden omaksi, palkinnoksi hyvästä työstä.”

Kehota pelaajia lisäämään hahmolemmakkeisiinsa yksi timantti.

Tähän loppuu tämä pelikerta. Kiitos pelistä!

”Nyt kerään teidän hahmolomakkeet. Pidän ne tallessa seuraavaa pelikertaa varten. Voitte ottaa lomakkeesta kuvan, jos haluatte.”



Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5-15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



7

Toinen mahdollisuus

Toivo, selviytyminen

Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

7. pelikerta pähkinänkuoressa:

Peli alkaa Holovalkun täsmätyönohjauksessa. Sen jälkeen siirrytään Portille huoltotehtäviin. Epäkuntoon menneen Portin ansiosta seurue siirtyy aavikkoa muistuttavaan paikkaan, missä tuulee. He saavat selville olevansa Mars-planeetalla ja löytävät aikakapselin. Siellä on Marsin epäonnistuneeseen asutusprojektiin kuuluneen ihmisen holopäiväkirja. Matka jatkuu renkaanjälkiä seuraten eteenpäin, kohti joukkoa rakennuksia, joista astuu ulos tuttuja tyyppejä.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia, Pelinjohtajan näkösuojan, Fiilistaulukon ja Hyytelötaulukon. Nopat N6 ja N20 koko peliporukalle.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 30-60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta (jos käytät sitä) seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 5, 1, 53, 2, 56, 54, 21, 14, 10, 40, 41, 44, 45, 47, 31, 30, 29, 33, 35, 39, 38 ja 48.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi pelipöydälle Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava korttipakka (jos käytät sitä).
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Huikkea seikkailu alkakoon!

”Tervetuloa *The World of Recovery* –roolipelikampanjan seitsemännelle pelikerralle. Sen nimi on Toinen yritys. Minä olen (nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Toimin kerrotojana, ohjeistan teitä ja minulla on seikkailun käänteistä lopullinen päätäntävalta. Pelin aikana voi ja saa kysellä, ehdottaa asioita jne.

Onko kaikilla **N6** ja **N20**? Ja hahmolomakkeet ja kynät? Kumita viime pelikerran plusat ja miinukset hahmolomakkeestasi. Täydennä varusteesi lisäten puuttuvat esineet ja yksi Hyytelökuutio. Hyvä! Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmon kuva ja kerro nimi ja erikoiskyky. Jos haluat, voit myös kertoa hahmostasi jotain muuta. Esimerkiksi millainen tyyppi hahmosi on tai mikä fiilis hahmolla on juuri nyt. Voit myös luoda hahmollesi taustaa, mitä et kerro muille.”

Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.

Aseta pöydälle kortti 5.

”Heräät hytissäsi virkistyneenä. Hytin keinoäly toivottaa sinulle hyvää huomenta valitsemallasi äänellä ja kertoo päivän ohjelmasta. On edessä **Valinta**, teet tämän valinnan yksin. Lähdetkö **Lenkille** vai **Jatkatko unia**?”

Lue niille, jotka lähtevät **Lenkille**:
”Lähdet lenkille.”

Poista kaikki kortit pöydältä.
Aseta pöydälle kortti 1.

”Tukikohta sijaitsee syrjäseudulla, joten saat urheilla täysin rauhassa. Lenkkeilystä on tullut sinulle rutiini. Ylläpidät sillä kuntoasi, mutta kyse on muustakin. Aamuinen juoksu auttaa sinua keskittymään. Lenkkisi kulkee Portin ohi ja Tukikohdan kaikkien rakennusten ympäri.”

Aseta pöydälle kortti 53.

”Happihyppely raittiissa ilmassa on virkistävä tapa aloittaa päivä. Olet terässä ja valmiina uuteen päivään! Et voi olla hymyilemättä. Lisää +2 seuraavaan **Onnistumisheittoosi**!”

Poista kaikki kortit pöydältä.

Niille, jotka **Jatkoivat unia** ei tapahdu mitään erikoista.

Lue kaikille: ”Replikoit itsellesi pikaista aamupalaa. Sitä syödessäsi mietit, kuinka vain muutamia kuukausia sitten et ollut astunut jalallasikaan Tukikohtaan. Et olisi voinut kuvitellakaan, että esihenkilösi on maailman-



kuulu Ursula Kluz, saati että muihin työkalu-vereihisi kuuluu joukko simpansseja ja rasi-tavuuteen saakka positiivinen hologrammi-valmentaja. Totuus on tosiaan tarua ihmeellisempää.”

”Ursulan labra viiden minuutin kuluttua” –äänimerkki herättää sinut muisteluistasi. Tänäpäivänä on reissupäivä, kuten tavallista. Nouse ylös sängystä, venyttele, pueta mustan työ-asun päällesi, tarkistat pikaisesti varustereppusi ja astut ulos hytistäsi valmiina seikkailuun. Käytävällä seuraasi liittyy muu porttitiimi.”

Aseta pöydälle kortit 2 ja 56.

Ursulan labrassa teitä odottaa hämmästyksenne Valkku, jonka hymyilee kuin Naantalin aurinko: ”Heei, mun lempityyppit koko maailmassa!” Valkku ei ole aikaisemmin toiminut Treenisalin ulkopuolella. On tyypillistä, että hologrammi toimii vain tietyllä, sille määritellyllä alueella, mutta tiedätte Valkun haaveilleen jo kauan vapaammasta liikkumisesta. Miten toivotatte Valkulle huomenta?”

Rohkaise pelaajia moikkaamaan Valkkua lyhyesti.

”Huomenten toivotusten jälkeen Valkku katsoo teitä iloisena ja sanoo: olen tosiaan saanut päivityksen. Holomatriisini toimii nyt myös täällä laboratoriossa. Niin paljon kuin rakastankin Treenisaliani, käy se joskus ahtaaksi. Vuosi-pari tätä rataa, niin voin ehkä tulla mukanne tehtäville! Tehtävistä puheenollen, ette ihan vielä pääse tehtävälle.”

”Pidetään ensin Täsmätyönohjaus, tiukka vartti! Näitä pitäisi olla vähintään muutama vuodessa, eli jo on korkea aikakin. Tämän kerran Täsmätyönohjauksen aihe on ”Kun sä oot tehtävällä.”

Ohjeista nyt pelaajia, että hahmot voivat kertoa omin sanoin valitsemastaan aiheesta alla listattujen otsikkojen mukaan tai heittää aiheen nopalla. Pelaaja tai sinä voitte halutessanne keksiä tarkennusta alla olevaan kuvaukseen.

”Nyt meillä alkaa pienryhmätyöskentely. Jutellaan yhdessä siitä, mitä kaikkea tehtävien aikana tapahtuu. Valitse näistä kolmesta sinua puhuttelevin aihe!”, Valkku kehottaa.

”1. Rapatessa roiskuu – kun kaikki ei mene suunnitelmien mukaan.

2. Pupu pöksyssä – kun tehtävän aikana jännitti liikaa.

3. Hyytelö ja minä – kun Hyytelökuutio päätti olla tottelematta.”

”Alatte keskustelemaan aiheista pienryhmissä. Pääsette myös piirtämään, luomaan miellekarttoja ja halutessanne laulamaan tai tanssimaan tuntemuksenne ilmoille. Valkku on innokkaasti mukana kaikessa, mitä teette.”

Tässä kohdassa pelaajat voivat vuorotellen kommentoida hahmonsa kokemuksia tai tekemisiä pienryhmässä, jos haluavat. Mitään ei tarvitse sanoa.

Lue lopuksi joka tapauksessa:

”Kiitos tästä vartistä. Meni yliajalle, mutta oli sen arvoista. Olette kultaa!” Valkku sanoo. Hänen silmissään kimaltaa jotakin. Sitä Valkku rykäisee ja sanoo: ”No niin, töiden pariin! Joidenkin porttien kanssa on ollut muutaman tunnin ajan teknisiä ongelmia. Ursula ei ole nyt täällä, mutta hän haluaa, että käytte tutkimassa pari signaalia, otatte muutamasta portista lukemia ja raportoitte hänelle.”

Poista pöydältä kaikki kortit.
Aseta pöydälle kortit 1 ja 53.

”Taivas on mustana myrskypilvistä ja vettä sataa kaatamalla. Läpinäkyvät nanohup-punne ponnahtavat automaattisesti esiin heti, kun astutte Tukikohdasta ulos. Tunnette, miten asunne alkavat tuottaa lämpöä ja kienne tarttumapohjat mukautuvat kosteeseen maahan sopivammiksi. Näette jo kaukaa, kuinka portti aktivoituu. Mikä olo sinulla on? **Heitä Fiilishetto**!”

Käykää läpi **Fiilishetton** tulokset. Pelaajat voivat kuvailla hahmojen fiiliksiä tarkemmin, jos haluavat. Muistuta pelaajia

lisäämään plussat tai miinukset hahmolemmakkeisiinsa.

Poista pöydältä kortti 53.
Aseta pöydälle kortti 54.

”Hyppäätte portista läpi. Taas mennään!”

Poista kaikki kortit pöydältä.

”Tuttu, kieppuva tunne ottaa teidät valtaansa. Ympärillänne vilahtaa erilaisia maisemia. Tämä ei ole tavallista.”

Aseta pöydälle kortit 21, 14 ja 10.

”Näette toisenne kieppuvassa pyörteessä, hapuilette toisianne kohti ja onnistutte tarttumaan toisiinne. Joku saa napattua kaveria kädestä, toinen hihasta, kolmas repun hihnasta.”

”Haluaako joku tehdä jotain porttipyörteen sisällä?”

Pelaajat voivat: **skannata ympäristöä**, jolloin he saavat tulokseksi valtavan nopeasti vaihtelevia lukemia. He voivat yrittää **liikkua jonnekin** ”maisemaan”; mutta se ei onnistu. He voivat yrittää **löytää porttia**, mutta sekään ei onnistu, kuten ei takaisin palaaminenkaan. Voit keksiä itse mitä tahansa, mikä sopii tarinaan.

”Loputtomalta tuntuvan ajan jälkeen maisema asettuu aloilleen.”

Poista pöydältä kaikki kuvat paitsi 14 eli aavikko.

Odot 5 sekuntia hiljaisuudessa.

Ota kaikki kortit pois pöydältä.

”Tuulee. Vasta hetki sitten Tukikohdan sateessa kastuneen nanohuppusi pintaan rapisee hiekkaa. Hupun suodatinosa nousee kasvojesi eteen ja silmiäsi suojaamaan laskeutuu hupun yläreunasta läpinäkyvä visiiri. Erotat lentävän hiekan keskeltä ystäväsi ääriiviivat. Kurottaudutte toisianne kohti.

Päätätte pysyä yhdessä, myrskyssä olisi vaarallista hajaantua.”

”On edessä **Valinta**. Tämä Valinta tehdään ryhmässä. Vaihtoehdot ovat **Portin etsiminen**, **Lähimaaston tutkiminen** ja **Suojaan hakeutuminen**.”

Heitot ja tulokset käydään läpi pienimmästä suurimpaan. **Fiilisheiton** miinukset pitää nyt käyttää, plussat voi halutessaan säästää.

Portin etsiminen. Onnistumisheitto N20 +4 Hakkeri ja Infologi. **Fiilisheiton** miinukset pitää nyt käyttää, plussat voi säästää.

Tulos 1-5: ”(Hahmon nimi), haparoit ympärillesi. Olet pyörällä päästäsi äskeisestä kieputuksesta ja kävelet eteenpäin horjuen. Pian törmäät johonkin kovaan.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 53.

”Käsi vartasi jomottaa ja tunnet, miten siihen on nousemassa mustelma. Ärähdät Portille muutaman valitun sanan. Se ei ole tänään selvästikään puolellasi.”

Hahmon vuoro kuluu törmäyksestä toipumiseen.

Tulos 6-20: ”Aikasi haparoituasi löydät jotakin kovaa, suurta ja kulmikasta. Se on Portti.”

Aseta pöydälle kortti 53.

Jos ryhmä valitsi Portin etsiminen, keksii suurimman tuloksen saaneen pelaajan hahmo skannata portin:

”(Hahmon nimi), Portti vaikuttaa olevan sinänsä ehjä, mutta lukemat ovat oudot. Ette saa niitä muutettua normaaleihin parametreihin millään keinolla.”

Ota kaikki kortit pois pöydältä.
Aseta pöydälle kortit 40, 41, 44, 45 ja 47.

Lähimaaston tutkiminen. Onnistumisheitto N20, +4 Meteo ja Ekologi.



Tulos 0-5: ”(Hahmon nimi), ainoa, mitä kykenet porttipyörteestä pää pyörällä tähän hätään tutkia, on maasto. Se koostuu hiekasta ja kivistä. Ne vaikuttavat aavikon hiekalta ja kiviltä. Olet ottamassa skanneria esille, kun sinua alkaa pyörryttämään lisää. Istahdat hiekalle ja pidät pienen tauon.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), eipä tässä säässä voi muuta tutkia, kuin maastoa. Se koostuu hiekasta ja kivistä. Ne muistuttavat aavikon hiekkaa ja kiviä. Hiekka on hieman punertavaa. Skannerinne eivät toimi normaalisti, vaan näyttävät outoja lukemia.”

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), tutkit lähimaastoa mitään erityistä löytämättä. Mieleesi palkkähtää villi ajatus. Tuulen nopeus on huima, eikä suoja löydy. Jos hyytelöitte itsenne, voitte odotella 15-30 minuuttia turvassa, hyytelön ravinnegeelistä nauttien. Haluatko hyytelöidä itsesi ja ehdottaa tätä muillekin?”

Kehota niitä pelaajia, joiden hahmot innostuvat tästä vaihtoehdosta, heittämään **Hyytelöheitto**. Voit keksiä tästä hauskaa peliä. Hyytelöikö jokainen itsensä vai hahmot toisensa? Tai esimerkiksi: hahmo hyytelöityy vauhdissa, mikä jatkuu hyytelöityneenäkin vielä hetken kaverien katsoessa vieressä. Hyytelöön ehtii sen neste-mäisemmässä muodossa sekoittua hiekkaa. Hahmo muistuttaa valtavaa, oudon muotoista Vihreä kuula -karkkia.

Suojan etsiminen. Onnistumisheitto N20, +4 Sparri ja Fysio.

Tulos 0-5: ”(Hahmon nimi), tutkit lähimaastoa suoja löytämättä.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), suoja ei löydy. Mieleesi palkkähtää villi ajatus. Jos hyytelöitte itsenne, voitte odotella vartin verran turvassa, hyytelön ravinnegeelistä nauttien. Haluatko hyytelöidä itsesi ja ehdottaa tätä muillekin?”

Kehota niitä pelaajia, joiden hahmot innostuvat tästä vaihtoehdosta, heittämään **Hyytelöheitto**. Voit keksiä tästä hauskaa peliä. Hyytelöikö jokainen itsensä vai hahmot toisensa? Tai esimerkiksi: hahmo hyytelöityy vauhdissa, mikä jatkuu hyytelöityneenäkin vielä hetken kaverien katsoessa vieressä. Hyytelöön ehtii sen neste-mäisemmässä muodossa sekoittua hiekkaa. Hahmo muistuttaa valtavaa, oudon muotoista Vihreä kuula -karkkia.

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), et löydä suoja, eikä läheinen Porttikan sitä oikeastaan tarjoa. Pysyttelet myös mielellään kauempana Portista, koska et halua taas joutua äskeiseen pyörteeseen. Havaitset kuitenkin ympäristöä tutkiessasi, että tämä myrsky ei ole lainkaan kova. Se varmasti laantuu minä hetkenä hyvänsä.”

Lue sitten kaikille: ”Myrsky laantuu. Se on ohi yllättävän äkkiä. Mietitte, oliko se edes myrsky vai oliko kyse enemmän siitä, että olitte juuri tulleet läpi epäkuntoisen Portin tehosekoittimesta. On hiljaista ja katsotte ympärillenne uteliaina. Huppunne suodatinosineen pysyy päässänne, mikä on hieman kummallista. Myrskyn laannuttua laitteenne toimivat normaalisti ympäristöä voi havainnoida huomattavasti paremmin.”

On vuorossa Valinta. Tämän valinnan teet yksin. Tutkitko **Maa-ainesta** vai **Ilmaa**?

”**Heittäkää Onnistumisheitto** N20, +4 Ekologi, Meteo, ja Infologi.” Muistuta säästettyjen plussien käyttämismahdollisuudesta.

Maa-aines:

Tulos 0-15: ”(Hahmon nimi), hämmästyksesi tämä ei ole autiomaan hiekkaa, vaikka näyttää siltä.”

Tulos 15-20: ”(Hahmon nimi), skannerisi mukaan hiekassa on perkloraaattia.”

Kysy pelaajalta, mitä hän tekee tällä tiedolla. Voit kertoa hänelle, että hahmo tietää seuraavaa: ”Perkloraaattia ei esiinny luonnonmukaisissa olosuhteissa maapallolla lainkaan. Skannerisi taitaa olla epäkunnossa. Todella harmillista.”

Ilma:

Mikä tahansa tulos: ”Kuka tahansa ilmaa tutkiva huomaa, ettei täällä ole ilmakehää. Täällä on pieni painovoima, joka on noin kolmasosa maan vastaavasta. Ilmanpaine on alle prosentin maan pinnan ilmanpaineesta.”

Hahmoilla on tässä aikaa neuvotella hetki, jos he haluavat. Hahmot hoksaavat todennäköisesti, että he ovat toisella planeetalla. Jos joku keksii hakea tietoja tai verrat niitä eri planeettojen tietoihin, niin lukemat vastaavat Mars-planeetan lukemia!

Lue kaikille: ”Kun kerran tänne asti on selvitty, mennään vielä eteenpäin. Päätätte kartoittaa aluetta paremmin. Lähdette hökkäämään eteenpäin.”

Pyydä pelaajia heittämään N6.**Lue pienimmän tuloksen saaneelle:**

”Juoksette eteenpäin. Olet vauhdissa, muita edellä. Liikkuminen tuntuu vähän oudolta, liiankin vauhdikkaalta. Yhtäkkiä tunnet, kuinka jalkasi osuu johonkin ja kompastut. Jos sinulla on Hyytelökuutio jäljellä, heitä **Hyytelöheitto**.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 31.

Lue muille: ”Juoksette samaan tahtiin eteenpäin, kunnes huomaatte, miten (kompastuneen hahmon nimi) kaatuu rähmälleen hiekalle.”

Pyydä kompastuneen hahmon pelaajaa asettamaan pöydälle kortti 31.

”Maasta pilkistää jotakin. Se vaikuttaa metalliselta. Mitä teette?”

Pelaajien tulee tässä keksiä tutkia esi-
nettä. Skannaus, kaivaminen tai muu
metodi toimii. Lopputulos on kuitenkin
sama:

”Vaikuttaa siltä, että hiekkamyrsky on paljastanut maan alle tiukasti hautautuneen esi-
neen. Lieriön muotoinen, metallista valmistettu, noin 40 cm pitkä ja halkaisijaltaan 15 cm esine vaikuttaa tutulta.”

Pyydä pelaajia heittämään **Onnistumisheitto** +4 Infologi ja Hakkeri.

Tulos 0-5: ”(Hahmon nimi), päättelet, että tämä lieriö on jonkinlainen säilytysastia. Et keksi tähän hätään, millainen.”

Tulos 6-20: ”(Hahmon nimi), tajuat, että kyseessä on aikakapseli! Kouluajanasi hautasitte hieman tätä muistuttavan lieriön koulun takaiseen metsikköön. Olitte tallentaneet sinne piirustuksianne, äänitteitänne ja päivän holosanomat. Muistat, miten kirjoititte omankielen tunnilla tulevaisuuteen sijoittuvan esseen siitä, kuka löytäisi kapselin ja mitä hän sen sisällöstä ajattelisi.”

Lue kaikille: ”Uteliaisuus voittaa ja päätätte yrittää avata lieriön.”

On vuorossa Valinta: Hakkerointi, Voima vai Sorminäppäryys? Tämän Valinnan teet yksin.

Lue tulokset allaolevassa järjestyksessä:

Voima. Onnistumisheitto +4 Fysio.

Kaikki tulokset: ”(Hahmon nimi), isket lieriötä. Paukutat sitä. Moukaroit sitä kaikin voimin. Turhaan, kun ei niin ei. Tämä on selvästi tekniikkalaji. Lieriö pitää hakkeroida.”

Sorminäppäryys. Onnistumisheitto +4 N20, +4 Fysio ja Meteo.

Kaikki tulokset: ”(Hahmon nimi), vaikka kuinka näpräät lieriötä, ei se aukea. Ei sitten millään. Lieriö pitää hakkeroida.”

Hakkerointi. Onnistumisheitto +4 N20, +4 Infologi ja Hakkeri.

Tulos 0-5: ”(Hahmon nimi), tämä olisi hakkeroitavissa, mutta et onnistu.”

Jos kenenkään tulos ei ole 6 tai yli, anna pelaajien heittää uudelleen Hakkerointia, kunnes yksi pelaajista saa tulokseksi 6 tai yli.

Tulos 6-20: ”(Hahmon nimi), keksit ovelan tavan ohittaa lieriön suojaus. Sen kansi liukuu äänettömästi auki jääden lieriöön kiinni. Sisällä on ikuisuusparistolla varustettu, rullalla oleva holopädi. Sen aikaprintti ajoittaa sen noin 20 vuotta vanhaksi teknologiaksi. Tämä on tosiaan aikakapseli, minne säilötään tietoa ja muistoja. Kun vedät holopädin ulos ja rullaat sen auki, ilmestyy näytölle ja sen yläpuolelle leijumaan kymmenen aikuisen ihmisen kasvokuvat. Jokaisella on pääsään vanhanaikaiselta näyttävä nanohuppu. Ei läpinäkyvä, vaan vaalea.”

Kysy pelaajilta, mitä he tekevät. Jos kukaan ei keksi, anna **vihje**.

Kun joku **koskee pädiä** tai antaa sille **äänikomennon**, lue tämä:

”Yksi hologrammeista kasvaa ja alkaa puhumaan. Pitkätukkainen, iloisen näköinen nuori henkilö katsoo eteensä hymyillen ja sanoo: ”Moi! Yrität lukea Aarni Kontion Siirtokuntapäiväkirjaa, mutta sinulla ei ole siihen valtuuksia. Eli et ole minä tai sinulla ei ole tarvittavaa turvallisuusluokitusta. Tunnussana, nuuskija!”

Pelaajat eivät saa vielä arvata Tunnussanaa! Ensin pitää heittää **Onnistumisheitot** +4 N20.

”Heittäkää **Onnistumisheitto** +4 infologi ja Sparri”

Tulos 0-5: ”(Hahmon nimi), Mars? Siirtokunta? Saippuakauppias? Kekkonen? Star Trek?”, arvuuttelet. Ei onnistu, ei millään.”

Tulos 6-15: ”(Hahmon nimi), perklooraatti? Peruna? Nanohuppu? Simpanssi? Salasana? Tunnussana?”, arvaillet. Ei onnistu, ei millään.”

Jos kukaan ei saa 16-20, anna uusinta-heittokierroksia, kunnes jonkun tulos on 16-20.

Tulos 16-20: ”(Hahmon nimi), pohdit erästä lukemaasi kirjaa, missä oli matka, sor-mus ja salasana. Rakastat sitä teosta. Voisiko se olla niin ilmiselvää? Niin helppoa?!”

Sano, että tässä vaiheessa kuka tahansa pelaaja saa arvata tunnussanaa tuloksetaan riippumatta.

Lue kaikille: ”Mitä tuo Aarni Kontio sanoikaan äsken?”, kysytte toisiltanne.”

Jos kukaan ei muista, mitä Kontio sanoi, lue suurimman **Onnistumisheitto-tuloksen** +4 N20 äskeisessä Valinnassa saaneelle pelaajalle: ”(Hahmon nimi) muistat sanat, jotka olivat: ”Tunnussana, nuuskija!”

Oikea tunnussana on Nuuskija. Jos pelaajat eivät ole arvanneet tätä, **anna vihjeitä**, kunnes joku arvaa. Voit esimerkiksi ehdottaa Tunnussanaa. Ja sitten, jos ei vielä lääkään keksitä, voit ehdottaa nuuskijaa. Tunnussana, nuuskija ei toimi, vaan nuuskija pitää lukea erikseen.

Kun tunnussana on sanottu, **lue:**

”Lokipäiväys on kahdenkymmenen vuoden takaa. Aarni Kontion hologrammi kasvaa ja alkaa nauramaan: ”Tervetuloa, Nuuskija! Halusin, että näet vähän vaivaa. Uteliaisuus on just hyvä. En minäkään olisi ilman sitä Marsissa. Mieti vähän, Marsissa! Varmaan mietitkin, olet itsekkin varmaan Marsissa. Tai sitten kuuntelet minua jossain museossa Maapallolla tai Kuussa. Se olis hienoa! Tämä on siis Aarni Kontion henkilökohtainen loki.

Punainen tehtävä, päivä 10. Ihan mahtava fiilis, vaikka puvun kautta suodatetun veden juomisen kanssa on vielä aika paljon opettelamista. Kaikki on mennyt just nappiin, ihan

kuin itsensä punaisen planeetan tuuli olisi päättänyt olla meille myötäinen. Olosuhteet ovat toki karut, mutta sehän jo tiedettiin. Meillä on kasassa mahtava porukka, säteilypuvut toimivat moitteetta ja Tukikohdan ensimmäinen rakennus alkaa olla asumiskunnossa. Tänäaen muutettiin teltoista sinne.

Nyt pitää mennä, viljelyvuoro kutsuu. Meidän pieni porukka, me ladunraivaajat, jätämme tämän kapselin muistoksi niille, jotka tulevat meidän jälkeemme. Ehkä te pääsette syömään meidän istuttamia herneitä, perunoita ja tomaatteja. Ehkä täällä on jo kunnan pellot teidän aikaan.” Aarni Kontion naama katoaa. Päiväkirjamerkintä on päättynyt. Ette saa pädistä muuta irti. Laitat päidin takaisin rullalle ja sujautat sen takaisin kapseliin, jonka kansi sulkeutuu naksahden.”

”On vuorossa **Valinta**. Tämä Valinta on Ryhmäpäätös. Otatteko aikakapselin **Mukaan** vai hautaatteko sen **Löytöpaikkaansa?**”

Kehota pelaajia juttelemaan tai äänestämään, kummin tehdään.

Mukaan: ”Tässä on pala historiaa. Ehkä kapselin voi palauttaa löytöpaikalleen myöhemmin, mutta haluatte tutustua sen sisältöön kunnolla ennen sitä.”

Löytöpaikkaan: ”Haluatte kunnioittaa Marsin ensimmäisen siirtokunnan asukkaiden toiveita ja hautaatte kapselin takaisin sen löytöpaikkaan.”

Lue sitten kaikille: ”Jatkatte matkaanne eteenpäin. Monenlaiset tunteet ja ajatukset myllertävät mielessänne. On yleistä tietoa, että Marsia tosiaan yritettiin parikymmentä vuotta sitten asuttaa. Projekti kaatui mahdottomuuteensa: Marsin olosuhteet eivät tukenet ahkerimpiakaan yrityksiä. Hiekka-myrskyt ja säteily tekivät lopulta planeetan asuttamisesta mahdotonta. Lisäksi Marsiin kesti aivan liian kauan matkustaa ja kuljettaa tavaroita. Projektin ylläpitokustannukset olivat myös niin hurjat, että se oli ajettava alas.”

Heittäkää **Fiilisheitto** 🌀.

Käykää läpi **Fiilisheiton** 🌀 tulokset plus-sineen ja miinuksineen. Merkitse itsellesi, kuka sai isoimman silmäluvun. Pelaajat voivat, kuten tavallista, kuvailla halutesaan hahmojensa fiiliksiä tarkemmin.

Lue kaikille: ”Olette kaikki ällikällä lyötyjä asioiden saaman yllättävän käänteen takia. Olette toisella planeetalla. Tajutonta. Olette kuitenkin harvinaisen innokas, hyvin koulutettu ja seikkailunhaluinen poppoo.”

Lue nyt isoimman Fiilisheitto-tuloksen 🌀 **äskän heittäneelle:** ”(Hahmon nimi), etiäppäin, sano mummo lumessa, sanot itsellesi mielessäsi. Hölkkää muista hieman sivummalla, kun huomaat maassa jotain.”

Näytä vain tälle pelaajalle kortti 30.

Pyydä hetken kuluttua pelaajaa asettamaan kortti 30 pöydälle.

Kehota pelaajia juttelemaan jäljistä hetki keskenään.

Lue lopuksi kaikille: ”Ajoneuvo on renkasvälin perusteella melko suuri. Ette ole nähneet minkään ajelevan täällä ympäriinsä. Holovalkun sanat tulevat taas kerran mieleen: ”Poissulje kaikki mahdottomat vaihtoehdot. Jäljelle jäävä vaihtoehto, vaikka kuinka epätodennäköinen, on luultavimmin tosi.”

Jos porukassa on Infologi tai Meteo, lue hänen pelaajalleen allaoleva. Jos ei, lue kaikille:

”(Hahmon nimi), päättelet, että koska renkaanjaljet näkyvät täydellisesti huolimatta äskeisestä tuulesta, olette nyt siirtyneet alueelle, missä on vahva sääkupu toiminnassa. Seuraatte renkaan jälkiä pitkältä tuntuvan ajan verran. Näkyvyys on nyt aiempaa parempi – tai sitten edessänne kohoava rakennusrykelmä on kauempaa katsoessa ollut kätkeytyneenä jollakin huipputasolla häive-teknologialla.”

Aseta pöydälle kortti 29.

”Mitä teette? On vuorossa **Valinta**. Tämä Valinta on Ryhmävalinta. Vaihtoehdot ovat **Lisää tietoa, Takaisin Portille ja Kohti Rakennuksia**. Näistä valitaan vain yksi.”

Pyydä pelaajia juttelemaan keskenään vaihtoehdoista.

Pelinjohtaja huomio! Tämä pelikerta päättyy yhden alla olevista vaihtoehdoista lukemiseen. On siis kolme vaihtoehtoista loppua. Lue niistä vain yksi pelaajien valinnan mukaan.

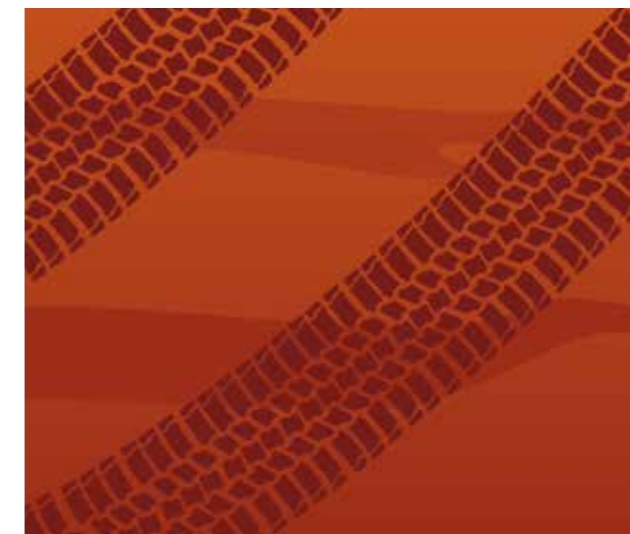
Jos valitaan **Lisää tietoa**, lue seikkailu loppuun suoraan tästä alta, kohdasta ”1. vaihtoehtoinen loppu”.

Jos valitaan **Takaisin Portille**, siirry kohtaan ”2. vaihtoehtoinen loppu” sivun oikealle puolelle, ja lue seikkailu loppuun siitä.

Jos valitaan **Kohti Rakennuksia**, siirry kohtaan ”3. vaihtoehtoinen loppu” sivulla 112 ja lue seikkailu loppuun siitä.

1. vaihtoehtoinen loppu:

Lisää tietoa: ”Huomaatte, että huppunne eivät ole enää esillä. Et muista, missä vaiheessa omasi vetäytyi. Tässä on tapahtunut niin paljon. Päätätte pitää perusteellisen miettimistauon ja edetä tai palata, kun teillä on enemmän tietoa kaikesta. Olette juuri pysähtymässä tähän paikkaan eväs- ja mientätauolle, kun huomaatte liikettä rakennusten edessä.”



Anna pelaajien keksiä skannata tai katsoa kiikareilla. Jos he eivät tee sitä, vihjaa tai kerro: ”Kun katsotte tarkemmin, huomaatte seuraavat asiat. Ensinnäkin rakennukset näyttävät todella tutuilta. Ne on rakennettu täysin Tukikohdan tyyliin! Toiseksi, pihalla seisoo tuttu hahmo, Ursula.”

Ota esille kortti 55.

”Ja Albert! Ja Greta! Ja kaksi tuntematonta simpanssia.”

Ota esille kortit 33, 35, 39 ja 37.

”Ursula katsoo teitä ja vilkuttaa. Tähän loppuu seitsemäs pelikerta.”

Siirry kohtaan Purku sivulle 113.

2. vaihtoehtoinen loppu:

Takaisin Portille: ”Huomaatte, että huppunne eivät ole enää esillä. Et muista, missä vaiheessa omasi vetäytyi. Tässä on tapahtunut niin paljon. Päätätte lähteä takaisin. Tänne voi palata, kun teillä on enemmän tietoa kaikesta. Olette juuri kääntymässä takaisin, kun huomaatte liikettä rakennusten edessä.”

Anna pelaajien keksiä skannata tai katsoa kiikareilla. Jos he eivät tee sitä, vihjaa. **Lue** joka tapauksessa:

”Kun katsotte tarkemmin, huomaatte seuraavat asiat. Ensinnäkin rakennukset näyttävät todella tutuilta. Ne on rakennettu täysin Tukikohdan tyyliin! Toiseksi, pihalla seisoo tuttu hahmo, Ursula.”

Ota esille kortti 55.

”Ja Albert! Ja Greta! Ja kaksi tuntematonta simpanssia.”

Ota esille kortit 33, 35, 39 ja 37.

”Ursula katsoo teitä ja vilkuttaa. Tähän loppuu seitsemäs pelikerta.”

Siirry kohtaan Purku sivulle 113.

3. vaihtoehtoinen loppu:

Kohti rakennuksia: ”Huomaatte, että huppunne eivät ole enää esillä. Et muista, missä vaiheessa omasi vetäytyi. Tässä on tapahtunut niin paljon. Rohkeasti eteenpäin, toteatte. Syteen tai saveen, vai miten se nyt menikään!

Lähdette etenemään kohti rakennuksia, kun huomaatte liikettä niiden edessä.”

Anna pelaajien keksiä skannata tai katsoa kiikareilla. Jos he eivät tee sitä, vihjaa.

Lue joka tapauksessa:

”Kun katsotte tarkemmin, huomaatte seuraavat asiat. Ensinnäkin rakennukset näyt-

tävät todella tutuilta. Ne on rakennettu täysin Tukikohdan tyyliin! Toiseksi, pihalla seisoo tuttu hahmo, Ursula.”

Ota esille kortti 55.

”Ja Albert! Ja Greta! Ja kaksi tuntematonta simpanssia.”

Ota esille kortit 33, 35, 39 ja 37.

”Ursula katsoo teitä ja vilkuttaa. Tähän loppuu seitsemäs pelikerta.”

Siirry kohtaan Purku.



Purku

”Jokaisen pelikerran jälkeen pidetään 5–15 minuutin purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa haluamallanne tavalla, nostaen esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?

Mikä jäi parhaiten mieleen?



8

Alku

*Tulevaisuus, vahvuudet,
positiivinen palaute*

Huom! Älä näytä näitä muistiinpanoja pelaajille. Jos olet pelaaja, älä lue eteenpäin, jottei seikkailu paljastu sinulle.

8. pelikerta pähkinänkuoressa:

Marsissa Ursula kertoo pelaajille kaiken. He saavat selville uusia, ratkaisevia asioita Mars-projektista, Porteista ja simpansseista. Kukin tiimiläinen saa valita, lähteekö hän uuteen elämään, jatkaako töitä Tukikohdassa vai siirtyykö Marsiin siirtokuntalaiseksi. Pelikerta ja kampanja loppuu Valkun Täsmätyönohjaukseen, missä annetaan ja saadaan positiivista palautetta.

Pelikerran lopussa on tunnin verran aikaa Purkuun ja palautteen keräämiseen.

Mitä tarvitset?

Pelinjohtajan kirjan, pelaajien hahmolomakkeet, lyijykyniä, pyyhekumi ja paperia, Pelinjohtajan näkösuojan (jos käytät sitä), kuvakortit (jos käytät niitä), Fiilistaulukon ja Hyytelötaulukon. Nopat N6 ja N20 koko peliporukalle.

Etukäteisvalmistelut pelinjohtajalle, 40–60 minuuttia:

- › Lue tämän pelikerran teksti läpi kokonaisuudessaan ennen peliä, mielellään jo edellisenä päivänä.
- › Ota kuvakorttipakasta (jos käytät sitä) seuraavat kortit, ja tee niistä pakka siten, että ensiksi mainittu kortti on numeropuoli päällä on ylimmäisenä, seuraava sitten jne: 29, 55, 33, 35, 38, 39, 47, 56, 52 ja 48.
- › Tarvitset **pelaajien määrän A4-papereita**. Kirjoita jokaiselle yhden hahmon nimi. **Kirjoita** sitten nimen alle ”Valkun toimesta” **lyhyt, positiivinen kuvaus hahmosta**. Voit käyttää esimerkiksi sanoja luotettava, päättäväinen, rohkea, kekseliäs, sinnikäs, iloinen, kannustava, hauska, ainutlaatuinen, taitava, perusteellinen, luova ja niin edelleen. Kuvaus loppuu jokaisessa paperissa sanoihin: Olen ylpeä susta! T. Valkku. Esimerkkipaperissa voisi lukea vaikkapa: ”Seri, olet taitava Hakkeri. Olet hauska ja fiksu tiimipelaaja. Olen ylpeä susta! T. Valkku.” Ei kannata kirjoittaa liian pitkää kuvausta, ettei pelaajille tule turhia suorituspaineita. He kirjoittavat pelikerran lopussa kukin muille hahmoille terveiset tähän samaan paperiin.
- › **Lue Pelinjohtajan muistilista sivulta 7!**

Valmistelut pelipaikalla juuri ennen peliä, 20 minuuttia:

- › Ota itsellesi pelipöydälle Pelikirja, Pelinjohtajan näkösuoja (jos käytät sitä), Hyytelö- ja Fiilistaulukko, lyijykynä, pyyhekumi, paperia ja pelikerralla tarvittava korttipakka (jos käytät sitä). Ota esille myös ennalta valmistelemasi A4-paperit, joissa on Valkun terveiset hahmoille.
- › Ota pelaajia varten esille hahmolomakkeet, Fiilistaulukot lyijykynät, pyyhekumi, paperia ja nopat **N6** ja **N20**.

Ikimuistoista viimeistä pelikertaa!

”Onko kaikilla hahmolomakkeet? Nopat? Kynät ja kumit merkintöjä varten? Kumit-takaa viime pelikerran plussat ja miinukset hahmolomakkeistanne. Tällä pelikerralla et pääse täydentämään varusteitasi. Jos käytit Hyytelökuution viime pelikerralla, ei sinulla ole nyt kuutiota. Hyvä, aloitetaan! Tervetuloa The World of Recovery –roolipelikampanjan viimeiseen peliin. Minä olen (oma nimesi) ja olen teidän pelinjohtajanne. Toimin kertojana, annan ohjeita ja minulla on seikkailun käänteistä ja pelin muista asioista lopullinen päätäntävalta. Pelin kuluessa voi ehdottaa ja kokeilla erilaisia asioita. Ei ole tyhmiä kysymyksiä. Jokaisen pelikerran lopussa on Purku. Sen aikana pääsette juttelemaan pelikerrasta.

Aloitetaan sillä, että jokainen esittelee hahmonsa muille. Näytä hahmosi kuva ja kerro hänen nimensä ja Erikoiskykynsä. Jos haluat, voit myös kertoa hahmostasi jotain muuta. Tämä pelikerta jatkuu suoraan siitä hetkestä, mihin viime pelikerta loppui. Voit esimerkiksi kertoa, missä fiiliksissä hahmosi viime pelikerta päättyi.”

Varmista, että kaikki esittäytyvät. **Pelaajien esitellessä hahmojaan kirjoita hahmojen nimet ja Erikoiskyvyt istumajärjestykseen omiin muistiinpanoihisi.**

Ota esille kortit 29, 55, 33, 35, 38 ja 39.



Lue kaikille: ”Kohtaatte hiekalla. Greta loikkii iloisena luoksenne. Albert heilauttaa teille kättään hämillisen näköisenä. Ursula vaikuttaa huolestuneelta ja kiiruhtaa tervehdämään teitä.”

”Tervetuloa Tukikohtaan 2! Meidän salaiseen Tukikohtaan. Ette tarvitse Tukikohdan alueella enää huppujanne, täällä Sääkuvun sisällä on keinotekoinen ilmakehä koko alueella, yksi nerokkaimpia viime vuosien keksinnöistämme.”, Ursula toteaa. Hän säpsähtää, näyttää nololta, katsoo teihin ja töksäyttää: Niin, tähän varmaan jo huomasi-tekini, että Marsissa ollaan. Sääkuvun sisällä turvassa säteilyltä ja tuulelta, hän jatkaa pakotetun hilpeästi.”

”Tajuttuaan, että elefanttia olohuoneessa ei enää voi väistää, hän jatkaa hiljaisemmalla äänellä: teillä on varmasti paljon kysymyksiä. Olen pahoillani, asiat ovat tapahtuneet vähän väärässä järjestyksessä. Vakuutan, että tarkoitus ei ole missään vaiheessa ollut pistää teitä kurjaan tilanteeseen.”

Nyt pelaajilla on mahdollisuus jutella keskenään siitä, mitä he haluavat Ursulalta kysellä.

Edessä on Yksilövalinta. Mitä kukin hahmo haluaa eniten tietää?

Miksi Portti toi meidät tänne? Mikä tämä Mars-projekti oikein on? Miksi meille ei kerrottu? Entäs simpanssit?

Valinta ei vaadi nopanheittoa. **Lue ensiksi niille, jotka valitsevat Entäs simpanssit?:** ”(Hahmon nimi), palaan tähän simpanssiasiaan ihan kohta. Ensin haluan kertoa teille vähän taustoja”, Ursula sanoo.”

Lue allaolevassa järjestyksessä. On tärkeää, että jokainen kohta luetaan. Ne muodostavat suuren juonen ratkaisun.

Miksi Portti toi meidät tänne? ”(Hahmojen nimet), olemme juuri tehneet portteihin muutaman tärkeän päivityksen. Testaamme Marsin portin yhdistämistä Maapallon Porttiverkostoon pysyvämmiin. Sen takia meille tuli odottamattomia teknisiä ongelmia. Teidän piti tänään tutkia ja korjata portteja Maapallon päässä, mutta päädyittekin sitten tänne vahingossa. Olen syvästi pahoillani. Häiriötä korjataan parhaillaan. Portti ei taida olla ihan vielä siinä kunnossa teknisesti, että sen voisi yhdistää muuhun Porttiverkostoon pysyvästi. Olemme käyneet täällä tähän saakka signaalinvahvistimilla.”

Mikä tämä Mars-projekti oikein on? ”(Hahmojen nimet), kun Marsin asutusprojekti hyllytettiin 18 vuotta sitten, olimme tiimini kanssa aivan lohduttomia. Tajusimme, että ainoa tapa onnistua Marsin asuttamisessa on saada meidän Portit toimimaan myös täällä.”

”Tavoitteemme on ollut siitä lähtien, että myös Marsiin pääsisi Portin avulla. Muutkin tutkimukset Tukikohdassa ovat tähänneet Marsin asuttamiseen. Esimerkiksi jo ensimmäisellä työtehtävällänne rannalla kohtaamanne Sääkupu oli rakennettu ensisijaisesti Marsia varten. Olemme halunneet rakentaa äärimmäisen voimakkaan kuvun, mikä pitää avaruussäteilyn ja myrskyt ulkopuolella, mutta minkä läpi voi kulkea. Siitä on toki hyötyä myös maapallon ääriolosuhteissa.

Tämä on ollut teknisesti valtava ponnistus, mutta vuosi sitten teimme läpimurron. Siitä lähtien tänne on kuljetettu portin läpi kaikkea rakennusmateriaaleista tietokoneisiin ja kasvien siemeniin.”

Miksi meille ei ole kerrottu? ”(Hahmon nimi), projekti on ollut huippusalainen. Olen halunnut kertoa teille tästä jo kauan. Olette luotettavia ja valtavan tärkeä osa tiimiämme. Mutta se on aina ollut vähän niin ja näin – toisaalta tarvitsimme täällä kaltaistanne osaavaa porukkaa ja salaisuuksien pitäminen on rasittavaa hommaa. Toisaalta tämä meidän toinen yrityksemme asuttaa Marsia on ymmärrettävästi salainen, kun virallisesti koko hanke on kuollut ja kuopattu aikaa sitten.”

Lue kaikille: ”Tässä on paljon sulateltavaa. **Heittäkää Fiilishaitto** 🌀. Viime pelikerran Hyytelökuutiotilanne on voimassa. Jos Hyytelökuutioksi kului viime pelikerralla, ei sinulla ole nyt kuutiota.” Käykää läpi heittojen tulokset. Muistuta plussista ja miinuksista.

Entäs simpanssit? Lue nyt niiden hahmojen nimet, jotka valitsivat **Entäs simpanssit?** (Jos kukaan ei valinnut tätä, lue kaikille joka tapauksessa):

”(Hahmon nimi), ai että mitä Albert ja Greta tekevät täällä? Ja muut?”

”Heittäkää **Onnistumisheitto** 🧡 **N2o**, +4 Sparri ja Ekologi. Vähentäkää **Fiilishaitto** 🌀 miinukset tuloksesta. Plussat voi käyttää nyt tai säästää myöhemmäksi. **Lue isoimman tuloksen saaneelle:**

”Ällistyksesi Greta katsoo sinua kuin nauraen. Se viittoo sinulle. Menet lähemmäksi. Ymmärrät, että Greta ei viittilöi vaan viittoo. Viittomakieli-viittoo! Kukaan Portti-tiimiläinen ei osaa viittomakieltä, joten Ursula tulkkaa muina tiedehenkilöinä, kuin tämä olisi täysin jokapäiväinen asia: ”Moi tyypit. Tykkään teistä. Anteeks, että otin teidän tavaroita. Ne oli niin kivoja. Kiitos kun pelastitte mut viimeksi. Mä osaan puhua. En vaan saanut puhua teille, ettette pelästyisi. Puhun viittomakieltä. Isä opetti. Ursula auttoi.”

”Albert tulee luoksenne ja taputtaa jokaista teistä vuorollaan rohkaisevasti olkapäälle. Sitten Albert alkaa viittomaan. Ursula tulkkaa hieman hämillään: ”Me olemme Ursulan alkuperäinen tiimi. Aiemmassa projektissään Ursula havaitsi, että meidän kielellinen kapasiteettimme on paljon luultua suurempi. Voi olla, että yhdellä testierällä supervahvaa hyytelöuutetta oli vaikutusta asiaan. Se onkin ihan toinen tarina, HAHA”, Ursula sanoo. Sitten Ursula jatkaa, selventäen: ”Niin siis Albert viittoihaha.”

”Albert jatkaa tarinaansa: Opetettuaan meille viittomakieltä Ursula havaitsi, että myös älyllinen kapasiteettimme on huippuluokkaa. Yhdessä minä, Ursula ja muu tiimi ratkaisimme muutamia sellaisia teknisiä ongelmia, joiden kanssa Ursula oli jumittanut jo kauan. Meillä simpansseilla on ominaisuuksia, mistä projekti on hyötynyt. Olemme ketterämpiä kuin ihmiset. Ja osaamme pitää salaisuuden heitä paremmin. Olemme työkalvereita ja ystäviä. Greta on poikaseni ja Ursula hänen kumminsä. Nämä kaksi muuta simpanssia tässä ovat Elisabet ja Ben. He vastaavat Marsin pääasioista.”

”Ihmiset tuppaavat pelkäämään uutta ja tuntematonta, joten halusimme itse pitää salassa varsinaisen roolimme Porttiprojektissa. Ursula on aina halunnut antaa meille sen kunnian, joka meille kuuluu, mutta me tiedämme paremmin: ihmiskunta ei ole vielä valmis työskentelemään simpanssien kanssa rinnakkain. Te pääsette kuitenkin mukaan salaisuuteen. Olette luotettavia ja yhteisten kohtaamistemme aikana on käynyt ilmi, ette vieroksu meitä. Nyt, kun Mars-projekti on paljastunut teille, on helpointa kertoa koko juttu.”

Lue kaikille: ”Huhhuh, mitä infoa. Heittäkää uusi **Fiilishetto** 🌀 **N6** tai voitte vaihtoehtoisesti kertoa, miltä kunkin hahmosta tuntuu.”

”Vietätte Tukikohta 2:ssa Marsissa yön. Juttelette kaikesta pikkutunneille. Tunteet vaihtelevat hämmennyksestä epäuskoon.

Välillä pyydät kaveriasi nipistämään sinua varmistaaksesi, ettet näe unta.”

Ehdota, että pelaajat juttelevat tilanteesta porukalla.

”Marsin Tukikohta muistuttaa lohduttavan paljon maanpäällistä kotianne. Juotte aamulla Albertin teille replikoimaa kuumaa vitamiinijuomaa. Greta hyppii innoissaan teidän ympärillä tarttuen vuoroin ketäkin kädestä, kiskoensa mukaansa näyttämään jotain tärkeää ja viittojen vimmatusti. Aika monella teistä on käynyt mielessä, että viittomakielen taito voisi olla kätevä. Ursula saapuu aamiaishuoneeseen takin helmat lepattaen.”

”Hän katsoo teitä silmät vilkkuen: ”Toivotavasti nukuitte hyvin. Pidemmittä puheita, haluan tarjota jokaiselle teistä mahtavista porttitiimiläisistä töitä. Nyt, kun tiedätte kaiken, on meillä monenlaista käyttöä asiantuntemuksellenne. Teillä on tietenkin jo työ, mutta sanotaanko vaikka, että teillä on nyt mahdollisuus laajentaa horisonttianne. Mennä sinne, minne harva on ennen teitä mennyt. Sen sellaista. Teillä on nyt jatkosuhteen kolme vaihtoehtoa.”

”On edessä **Valinta: Jatkatko Porttitiimissä maapallolla, Siirrytkö Marsin tiimiin töihin vai Seuraatko muita unelmia?** Tämä Valinta tehdään yksin.”

Kirjoita muistiinpanoihisi, minkä vaihtoehdon kukin hahmo valitsi.

Lue niille, jotka valitsivat Porttitiimissä jatkamisen:

”**Ensimmäinen työtarjous eli Porttitiimissä jatkaminen.** (Hahmojen nimet), päättät jäädä Tukikohtaan. Olet viihtynyt siellä loistavasti ja haluat katsoa, mitä muuta Porttitiimissä toimiminen voisi sinulle tarjota. Ja onhan Tukikohdassa myös Valkku! Tukikohdassa Erikoisosaamista voi käyttää monenlaisissa tehtävissä. Jos viihdyt ja projekti etenee, voidaan työstä tehdä vakituinen. Sopimus on vuodeksi, mutta voit halutessasi jatkaa sitä vakituiselta pohjalta. Voit erikoistua johonkin seuraavista:”

Lue allaolevat kuusi vaihtoehtoa ja kerro, että pelaaja voi valita tulevaisuuden hahmolleen tai arpoa sen nopalla N6.

1. Laitteiden ylläpito, holotekniikka.
2. Uuden teknologian kehittäminen.
3. Uusien keksintöjen testaaminen.
4. Maapallon Porttiverkoston suunnittelu ja kehittäminen.
5. Porttien huolto.
6. Tukikohdan henkilöstön hyvinvointi.

Lue seuraavaksi niille, jotka valitsivat Marsin tiimiin siirtymisen:

”**Toinen työtarjous eli Marsissa työskentely.** (Hahmojen nimet): Valittuasi tämän vaihtoehdon siirryt työskentelemään Marsiin. Täällä ollaan tieteen ja ihmiskunnan kehityksen eturintamassa. Erikoisosaamista voi käyttää monenlaisissa tehtävissä. Jos viihdyt ja projekti etenee, voidaan työstä tehdä vakituinen. Sopimus on vuodeksi, mutta voit halutessasi jatkaa sitä vakituiselta pohjalta. Voit erikoistua johonkin seuraavista:”

Lue allaolevat kuusi vaihtoehtoa ja kerro, että pelaaja voi valita tulevaisuuden hahmolleen tai arpoa sen nopalla N6.

1. Marsin olosuhteet: kartoitus ja maankaltaistaminen.
2. Marsin maanviljelys: kehittäminen ja toteutus.
3. Marsin kulkuneuvot ja laitteet: huolto ja kehittäminen.
4. Marsin tietojärjestelmät: huolto ja kehittäminen.
5. Marsin henkilöstö: terveys ja viihde.
6. Ensimmäinen kontakti -ryhmä. Signaalit avaruuteen.

Lue viimeiseksi niille, jotka valitsivat Seurata muita unelmia:

”**Kolmas vaihtoehto eli muiden unelmien seuraaminen** on se, että jätät VäyläYhtiöt tältä erää taaksesi. Jatkat elämäsi muualla ja pääset toteuttamaan muita unelmiasi. Taloutesi on turvattu moneksi vuodeksi eteenpäin. Mielelläni pitäisin sinuun edelleen yhteyttä ja jos muutat mielesi, niin täällä ollaan. Toivotan sinulle onnea ja menestystä valitsemallasi tiellä!”

Lue allaolevat kuusi vaihtoehtoa ja kerro, että pelaaja voi valita tulevaisuuden hahmolleen listalta tai keksiä sen itse. Tulevaisuuden voi myös arpoa nopalla N6.



1.

Palaat kotiseudullesi ja päätät opiskella. (Pelaaja voi päättää, mitä, jos haluaa.) Olet aina halunnut olla: (kokki, astronautti, holoteknikko, leijukuski, ...)

2.

Haluat kokeilla siipiäsi urheilijana. (Pelaaja voi päättää lajin, jos haluaa.) Olisiko sinusta mestaruustasolle?

3.

Päätät matkustaa maailman ympäri. Saat Ursulalta luvan käyttää Portteja!

4.

Haluat holosuunnittelijaksi. Olisi hienoa päästä suunnittelemaan holoseiniä ja holohuoneita, mitkä tuovat ihmisille iloa ja muuttavat karujakin ympäristöjä viihtyisiksi.

5.

Tosiholo-ohjelmat kiinnostavat sinua. Haluat sille alalle – tuottajaksi, ohjaajaksi tai esiintyjäksi. Päätät ottaa selvää, mikä näistä olisi eniten juttusi.

6.

Päätät perustaa perheen. Muut asiat voivat odottaa.

Tässä pelaajat voivat jutella siitä, mitä heidän hahmonsensa valitsevat. Päätyvätkö he samaan paikkaan vai eri paikkoihin? Millä fiiliksellä? Jos hahmo lähtee seuraamaan muita unelmia, niin mitä hän haluaa tehdä, millaisia unelmia toteuttaa?

Tässä on tarkoitus käydä läpi hahmojen valinnat pelaaja kerrallaan. Jokainen pelaaja kertoo, mitä hahmo on valinnut. Jos pelaaja ei halua kertoa itse, sinä voit lukea hahmon valinnan muistiinpanoistasi. Jos pelaajat ovat jo kertoneet selkeästi valintansa, ei sitä tarvitse tehdä uudelleen.

Poista kaikki kortit pöydältä.

”Kahta viikkoa myöhemmin heräät tuttuun ääneen. Se on Valkku! Hän on kutsunut vanhan Porttitiimin koolle. Olet ollut superkiireinen uuden elämäsi alussa, etkä ole ehtinyt vastaamaan Valkun viesteihin yhtä moninaisesti kuin olisit halunnut.”

Ota esille kortit 56 ja 52.

”Valkku tervehtii sinua iloisesti. Hän seisoo Treenisalissaan. Näet, että myös muut vanhan Porttitiimisi jäsenet ovat paikalla etäyhteydellä, kuka mistäkin. Valkku katsoo teistä jokaista ja alkaa puhumaan:

”Uusi alku, aikamoista. Onnea jokaiselle teistä, yhdessä ja erikseen! Ursula on viisas nainen, briljantti jopa, yksi aikamme suurista tiedehenkilöistä. Mutta hän ei totisesti ole se paras henkilöstöjohtaja. Kun mä lähetän teidät matkaan, se tehdään psykofyysistä hyvinvointianne buustaten. Ja tää matka, tää jokaisen teistä uusi elämä, on iso juttu. Upea juttu. No niin otetaas luottamuksen ympyrä.”

”Luottamuksen ympyrä on yksi Holovalkun monista päähänpistoista.”

”Etäyhteydellä tämä ei käytännössä oikein toimi, mutta kuvittelet, miten asetutte piiriin, tartutte toisianne kädestä ja katsotte toisianne kuin Treenileirin aikana ja monta kertaa sen jälkeenkin. ”Mun tyypit! Te ootte tiimi aina ja ikuisesti – ja millainen tiimi! Kirjoitin teistä

runon. Valkku ottaa juhlallisemmän asennon ja lausuu:

”Rohkeasti, pää pystyssä.

Kohti tuntematonta. Eteenpäin!

Toisiinsa luottaen. (Tässä vaiheessa kuu-lette, miten Valkun ääni värisee.)

Ihmiskunnan toivot!”

”Ja nyt mä lopetan tämän pillittämisen, Valkku jatkaa silmäkulmiaan pyyhkien. On aika sanoa toisesta hyvää. Koska mitä minä aina sanon? Hyvää ei voi olla liikaa! Kannustus on sydämelle sama, kuin ruoka ruumille! Minä aloitan.”

Ota esille etukäteen valmistelemasi A4-paperit. Kussakin lukee hahmon nimi ja sen alla jo ennen pelikertaa kirjoittamasi lyhyt, positiivinen kuvaus hahmosta.

Voit käyttää esimerkiksi sanoja luotettava, päättäväinen, rohkea, kekseliäs, sinnikäs, iloinen, kannustava, hauska, ainutlaatuinen, taitava, perusteellinen, luova ja niin edelleen. Kuvaus loppuu jokaisessa paperissa sanoihin: Olen ylpeä susta! T. Valkku.

Esimerkkipaperissa voisi lukea vaikkapa: ”Seri, olet taitava Hakkeri. Olet hauska ja fiksu tiimipelaaja. Olen ylpeä susta! T. Valkku.” Ei kannata kirjoittaa liian pitkää kuvausta, ettei pelaajille tule turhia suorituspaineita.

”Millainen olo runosta ja palautteesta syntyy? **Päätä itse 1–6 tai heitä N6.** Kuten tavalista, 1 on huonompi fiilis, 6 taas mahtava. **Mutta nyt ei heitetä Fiilisheittoa!**”

Pelaajien tulee päättää tai heittää numero 1–6 ennenkuin he tietävät, mitä kuvaus sisältää. Muistuta pelaajia, että jokainen voi siis halutessaan valita ihan minkä numeron tahansa. Merkitse pelaajien tulokset istumajärjestykseesi. Lue vastaukset pienimmästä suurimpaan. Lue samat vastaukset kerralla, kuten tavallista.

Tulos 1: ”(Hahmon nimi), tulee kiusaantunut olo. Et ole hyvä tällaisessa ja Valkun mahtipontisuus on noloa. Myös kavereiden kehuminen on hankalaa, vaikka heistä kovasti tykkäätkin.”

Tulos 2: ”(Hahmon nimi), fiilis on lievä myötähäpeä. Valkku on nolo, mutta tähän on jo totuttu.

Tulos 3: ”(Hahmon nimi), sinulla on risiriitainen olo. Toisaalta Valkun meininki huvittaa, toisaalta huomaat jotenkin vahingossa voimaantuneesi luottamuksen piiristä. Ehkä hänen strategiansa toimii!

Tulos 4: ”(Hahmon nimi), fiilis on kiva: Lähdit hommaan huvittuneena, mutta huomaat Valkun ja kavereidesi sanojen kuitenkin koskettaneen sinua.

Tulos 5: ”(Hahmon nimi), olo on hieno: Olet iloinen, huvittunut ja vähän liikuttunut. On totta, että teillä on hyvä porukka kasassa.

Tulos 6: ”(Hahmon nimi), fiilis on loistava: Valkun lausussa runoa ihosi nousee kananlihalle ja silmäsi kostuvat. Sinä lähdit kohti tuntematonta ja niin myös ystäväsi. Ja tässä sitä nyt ollaan!

”Nyt hahmosi pääsee sanomaan jotain hyvää kaikista muista hahmoista. Pistetään paperit kiertämään. Jokainen kirjoittaa jotain hyvää toisten pelikaverien hahmosta. Kun oma paperisi palautuu sinulle, kirjoita siihen itsekkin jotain hyvää hahmostasi.”

Jos joku kysyy, on kommentti lähtökohteisesti nimetön.

Lopuksi ne pelaajat, jotka haluavat, voivat lukea palautteensa ääneen.

Lue lopuksi kaikille:

”Mä en halua ajatella, että tämä on loppu, sanoo Valkku. Musta tää on alku. Ja mä olen varma, että me vielä tavataan kaikki, porukalla. Koska me ollaan mitä? Me ollaan tiimi!”

”Tähän loppuu *The World of Recovery*: Salainen Tukikohta –roolipelikampanja. Kiitos, kun olette jakaneet tämän matkan kansani.”

Nyt on vuorossa Purku ja Palaute.



Purku

””Tämän viimeisen pelikerran jälkeen pidetään tavallista pidempi purku. Sen aikana jokaisella teistä on mahdollisuus käydä läpi äskeistä pelikertaa ja kulunutta pelikampanjaa läpi haluamallanne tavalla, nostaten esiin asioita, mistä haluatte jutella. Mitään ei tarvitse sanoa, jos ei halua.”

Jos sinulla on käytössäsi The World of Recovery -kyselylomake, pyydä jokaista pelaajaa vastaamaan nimettömään kyselyyn. Voit mainita, että kyselyn tuloksia käytetään anonymisti pelin jatkokehittämiseen ja hyvinvointitavoitteisiin liittyen.

Mikä fiilis?

Onko jotain peliin liittyvää, mistä haluat nyt jutella?
Mikä jäi parhaiten mieleen?
Oletko tykännyt pelata TWoR-kampanjan Salainen tukikohta -roolipeliä?

The World of Recovery: Hahmolomake

Hahmon nimi:

Pelaaja:

Heittojen
plussat ja
miinukset:

Luonne:

Erikoiskyky:

Varusteet:

Muuta:



The World of Recovery: Hahmolomake

Hahmon nimi:

Pelaaja:

Heittojen
plussat ja
miinukset:

Luonne:

Erikoiskyky:

Varusteet:

Muuta:



The World of Recovery: Hahmokuvat

www.charactercreator.org





The World of Recovery: Hahmonimet



| | | |
|--------|--------|-------|
| AAMU | LARA | PYRY |
| ADI | LAINÉ | RAUNI |
| ALEX | LEIMU | RENE |
| AMI | LUMI | REITA |
| ARA | LYYRA | RIIMI |
| ASLAN | MAX | RUNO |
| BEN | MISKA | RUU |
| DAX | MUUSA | SANA |
| EERI | MYRSKY | SASHA |
| EETI | NEO | SASU |
| ELIA | NIKI | SERI |
| EMI | NILLA | TERI |
| FENIX | NOA | TERRA |
| HAVU | NOVA | TOIVO |
| JAVA | NUKA | TÄHTI |
| JUNO | NUUTTI | ULI |
| KARA | ODE | VANJA |
| KAINO | ORION | VENDI |
| KODAN | PAJU | VIENO |
| KUISMA | PII | ZEKE |

Fiilisheitto N6

Kuusisivuinen noppa kertoo hahmosi olotilan tai reaktion senhetkiseen tilanteeseen. Fiilispoppaan ei tule bonuksia.

Jäädyt

Jähmetyt tai kompuroit. Olet jumissa. -3 seuraavaan onnistumisheittoosi TAI, jos sinulla on Hyytelökuutio, se laukeaa! Heitä Hyytelöheitto saadaksesi selville, mitä tapahtuu.

Nihkeä olo

Olo on haparoiva ja epävarma. Pälyilet ympärillesi hämmentyneenä. -2 seuraavaan onnistumisheittoosi.



Ok

Saat skarpattua. Tilanne sujuu perusmeiningillä ja sehän riittää.

Siistiä

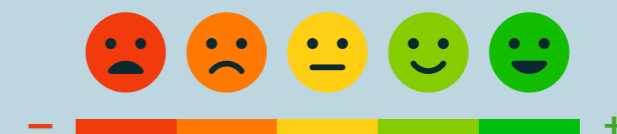
Positiivinen fiilis, olet hyvässä terässä. +1 seuraavaan onnistumisheittoosi.

Hieno fiilis

Liikut ketterästi kuin vuorikauris ja havainnoit ympäristöäsi supervalppaana. +2 seuraavaan onnistumisheittoosi.

Mahtavaa!

Olet ninja, olet liekeissä, olet yhtä universumin kanssa, olet voittamaton. +3 seuraavaan onnistumisheittoosi.



Hyytelöheitto N6

Kuusisivuinen noppa kertoo, mihin hyytelö lätsähtää. Vaikutus 15 minuuttia. Osuttuaan hyytelö kiinteytyy ja puuduttaa. Syötynä se virkistää. Hyytelönoppaan ei tule bonuksia. (Lue suluissa oleva vaikutus kohdissa 3–6 vain, jos hyytelö lentää ilmaan vahingossa.)



Hyytelö osuu itseesi

Ei ole todellista! Universumi päättää, että hyytelöit itsesi! Maku on onneksi hyvä. **Heitä uudestaan N6:** 1.-2. Kokovartalolamautus. / 3.-4. Kehon yläosa. / 5.-6. Kehon alaosa.

Hyytelö osuu kaveriin

Katsot voimattomana, kun kuutio kimpoaa ilmaan ja lentää kohti lähintä, pelinjohtajan valitsemaa hahmoa. **Heitä uudestaan N6:** 1.-2. Kokovartalolamautus. / 3.-4. Kehon yläosa. / 5.-6. Kehon alaosa.

Hyytelö osuu valitsemaasi kohteeseen vain pieneltä osin

(*Vahinkoheitto:* hyytelö osuu maahan, mutta sitä roiskuu myös päällesi. -1 seuraavaan Onnistumisheittoosi.)

Hyytelö osuu valitsemaasi kohteeseen puoliksi

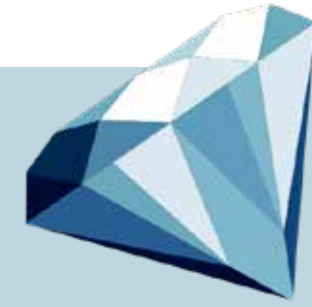
(*Vahinkoheitto:* hyytelö osuu maahan, mutta sitä roiskuu myös pelinjohtajan valitseman kaverisi päälle. -1 kaverin seuraavaan Onnistumisheittoon.)

Hyytelö osuu valitsemaasi kohteeseen kokonaan

(*Vahinkoheitto:* voit päättää, mihin elottomaan kohteeseen hyytelö osuu.)

Napakymppi!

Kuutioosi taisi tulla labrassa lisäannos virkistävää ainetta. Elollinen kohde on lamaantunut, mutta ekstravirkeä! (*Vahinkoheitto:* voit päättää, mihin hyytelö osuu. Kavereita ei voi heittää.)



Erikoiskyvyt:

Ekologi (Luontotieto ja Maastossa kulkeminen +4)

Ekologi tunnistaa kasvit ja ymmärtää eläinten toimintaa siinä, missä tavikset tuntevat paremmin hololuonnon. Ekologia tarvitaan, jos joudutaan tositoimiin aidoissa ympäristöissä.

Fysio (Voima ja Ketteryys +4)

Fysio juoksee kovempaa, kiipeää korkeammalle ja jaksaa pidempään, kuin muut. Häntä tarvitaan erittäin kovaa fyysistä kuntoa vaativissa suorituksissa.

Hakkeri (Tietokoneet ja Laitteet +4)

Hakkeri osaa koodata ja tuntee erilaiset kojeet ja laitteet, kuin omat taskunsa. Hän on korvaamaton tietoteknistä osaamista vaativissa tilanteissa.

Infologi (Yleistieto ja Ongelmanratkaisu +4)

Infologi on holokirjaviisas. Hänen yleistietonsa ja päättelykykynsä ovat vertaansa vailla. Hänen oivalluksensa saattaa osoittautua ratkaisevaksi, kun ryhmä suorittaa tehtävää.

Meteo (Ilmastotieto ja Selviytyminen +4)

Meteo tietää kaiken myrskyistä, tulvista ja ilmastonmuutoksesta. Hänen osaamisensa tulee käyttöön, kun ryhmä kohtaa nykyään niin yleisiä äärisäitä.

Sparri (Vuorovaikutus ja Tahdonvoima +4)

Sparri on omaa luokkaansa, mitä tulee henkiseen puoleen. Hänen kykynsä omistautua tehtävälle ja sparrata muita ovat korvaamattomia tiukoissa paikoissa, mihin ryhmä tulee taatusti joutumaan.