

Sillalla

- Roolipeliskenaario -

Aune Kivikoskela 2014

Lisenssi: CC BY-SA 4.0

Sillalla on roolipeliskenaario, jossa pelaajien hahmot ovat kuolleet ja mutta jotkin asia heidän elämässään estää heitä jatkamasta tuonpuoleiseen. Hahmot eivät muista elämästään paljoakaan, joten heidän on kerättävä vihjeitä ja selvítettävä heidän yhteinen kuolinsyynsä ja jokaisen henkilökohtaisen elämän solmukohta.

Pelinjohtaja valitsee annetuista hahmotarinoista jokaiselle pelaajalle tarinan, mutta ei näytä näitä pelaajille. Keräämällä vihjeitä hahmojen on selvítettävä tarinassa kerrottu oman elämän ongelmakohta saadakseen rauhan ja siirtyäkseen tuonpuoleiseen. Osa hahmokuvauksista liittyy hahmon luonteeseen, joten saattaa olla parasta että pelinjohtaja katsoo hetken millaiseksi pelaajien hahmot kehittyvät ja sitten vasta valitsee heidän hahmojensa luonteisiin sopivat hahmot.

Peli sijoittuu pelinjohtajan valitsemaan nykypäivän yhteiskuntaan, esim. Amerikkaan tai varta vasten keksittyyn paikkaan. Paikan nimi tai sijanti ei ole pelin kannalta olennaista. Pelissä mainitaan mm. sairaala, älypuhelimet ja Facebook.

Skenaario

Pelihahmot ovat kuolleet yhdessä bussiturmassa ja heidän sielunsa ovat jääneet tähän maailmaan. Heillä kaikilla on selvittämättömiä asioita tässä elämässä, jotka estävät heitä siirtymästä eteenpäin tuonpuoleiseen. Pelaajien tavoitteena on hoitaa oman elämänsä kiemurat kuntoon, selvittää solmukohdat ja jättää tämä maailma taakseen.

Pelihahmot olivat kaikki samassa bussissa, joka lensi sillalta alas pommin räjähdettyä sen kyljessä. Bussissa oli yksi henkilö (yksi pelaajista), jota haluttiin estää pääsemästä mukaan energiabisnekseen oman uuden yrityksensä kanssa, joten hänet murhattiin.

Bussissa oli mahdollisesti muitakin matkustajia kuin pelaajat, mutta heillä ei ollut selvittämättömiä asioita, jotka olisivat sitoneet heidät tähän maailmaan, näinollen heidän sielunsa jatkavat saman tien eteenpäin.

Hahmot muistavat satunnaisesti asioita elämästään. Suurin osa on hämärän peitossa, mutta he pystyvät muistamaan itselleen tärkeitä asioita kuten oman nimensä, ammattinsa ja kotipaikkansa. Tavalliset arkipäiväiset asiat, kuten mihin he olivat juuri matkalla, ovat kuitenkin kadonneet.

Asioiden muistaminen on fyysinen toiminto, joten sielun erotessa aivoista, myös muistot katoavat. Vain ajan tai tunteiden kanssa sieluun syöpyneet asiat ja tapahtumat voi muistaa, mutta tällöinkin tarvitaan useimmiten jokin muistoon liittyvä asia, kuten valokuva, joka kaivaa tiedon esille sielun syövereistä.

Peli koostuu yhdestä tapahtumapaikasta, sillasta, jossa pelaajat liikkuvat etsien vihjeitä, jotka selvittäisivät heille mitä on tapahtunut.

Vihjeiden löytöjärjestys tulisi suunnitella niin, että hahmojen henkilökohtaisiin tarinoihin liittyvien vihjeiden tulisi olla löydettävissä ennen kuin viimeinen kuolinsyyn vihje löydetään. Näinollen kun murhaaja ja hahmojen kuolinsyy selviää, voisivat kaikki hahmot siirtyä samaan aikaan tuonpuoleiseen ja pelin saisi lopetettua siihen ilman että yksi tai kaksi hahmoista lähtee juoksemaan henkilökohtaisten asioidensa perään muiden lopetettua.

Pelihahmot ovat kuolleita, aaveita, joten he eivät voi suoraan nostaa tai koskea fyysisiin esineisiin. He eivät pääsääntöisesti voi nostaa mitään käteensä, vaan menevät asioiden lävitse. (Yksinkertaisuuden nimissä hahmot voivat kävellä maan päällä teillä, silloilla ja muilla ihmisten rakentamilla alustoilla.) Elävät ihmiset eivät näe heitä, eivätkä kuule heidän ääntään. Hahmot pystyvät liikkuttelemaan kevyitä elottomia asioita (ns. Poltergeist) tahdonvoimalla silloin kun kukaan elävä ei ole näkemässä.

Pelimekaniikka

Pelaajat luovat hahmonsa kirjoittamalla paperille perustietonsa, kuten nimensä, ikänsä ja luonteensa. Kovin yksityiskohtaisten hahmojen luomista ei suositella, jotta pelinjohtajan valitsemat tarinat sopisivat kaikille hahmoille. Hahmoiksi suositellaan aikuisia, työikäisiä ihmisiä.

Pelin pystyy pelaamaan täysin ilman noppia, mutta pelinjohtava voi käyttää halutessaan yhtä D6-noppaa. Konfliktin sattuessa taitoheitto heitetään nopalla. Mitä suurempi sillmäluku, sen parempi onnistuminen tehtävässä on ja vastavuoroisesti mitä pienempi silmäluku on sitä pahemmin hahmo tehtävässä epäonnistuu. Nopan näyttäessä silmälukua 6, kyseessä on automaattinen onnistuminen ja silmäluvun ollessa 1 kyseessä on automaattinen epäonnistuminen.

Peli vaatii jonkin verran mielessä pidettäviä asioita, joten kynän ja paperin esillä pitäminen on suositeltavaa kaikille pelaajille ja pelinjohtajalle.

Pelin kulku

Peli alkaa kun hahmot heräävät joen rannalta, eivätkä muista missä ovat tai mitä on tapahtunut. He eivät tiedä olevansa kuolleita ja pystyvät keskustelemaan toistensa kanssa. He tajuavat oman tilansa viimeistään siinä vaiheessa, kun he yrittävät koskea massa lojuviin esineisiin tai toisiinsa. Pelin voi aloittaa esimerkiksi sanomalla pelaajille yksinkertaisesti että heidän hahmonsa heräävät joen rannalla.

Kun hahmot tajuavat, että he ovat kuolleita, he pystyvät myös erottamaan ihmiset ja heidän joukossaan satunnaisesti kulkevat haamut toisistaan.

Vedessä ja rannalla heidän vieressään on jonkin verran romua ja ihmisille tyyppillisiä arkiesineitä: takkeja ja laukkuja. Hahmojen sielut ovat huuhtoutuneet bussista muiden tavaroitten kanssa rannalle, josta he ovat heränneet. Kauempana näkyy joen yli kulkeva silta, jolle on kerääntynyt paljon ihmisiä ja hetken kuluttua myös hälytysajoneuvoja. Sillan kaide on halki kohdasta, josta pelihahmoja kuljettanut bussi on lentänyt sillalta jokeen.

Hahmojen tehtävä on selvittää mitä on tapahtunut ja miksi. Samalla he löytävät omaan henkilökohtaiseen elämäänsä liittyviä vihjeitä ja saavat selville todellisen syyn, miksi heidän sielunsa on jäänyt tähän maailmaan.

Hahmot nousevat onnettomuuspaikalle sillalle, jossa peli suurimmaksi osaksi tapahtuu. Sillalla hahmot keräävät vihjeitä selvittääkseen heidän yhteisen kuolinsyynsä ja oman henkilökohtaisen elämänsä solmukohtan. Kuuntelemalla ihmisten puheita sillalla saa selville seuraavan asian: silminnäkijät olivat kuulleet kovan paukahduksen tai räjähdysten bussin etuosasta ja heistä vaikutti siltä, että tämän räjähdysten voima olisi saanut bussin suistumaan kaiteen läpi sillalta alas (Hahmo 1:n ensimmäinen vihje). Vaikka mitään todisteita ei voitu kerätä niin kauan kun bussi lepäsi joen pohjassa, epäilivät he silti tietoisesti suunniteltua tihutyötä onnettomuuden sijasta.

Sillalla voi olla haamusivuhahmo, NPC, jolta hahmot voivat kysellä tietoa. Haamu osaa kertoa, että kyllä, hahmot ovat kuolleita ja he ovat jääneet tähän maailmaan, sillä jokin asia on jäänyt selvittämättä heidän eläessään. Selvittämällä tämän he pääsevät tuonpuoleiseen. Haamut pystyvät liikuttelemaan elottomia pieniä esineitä, häiritsemään radiolähetyksiä, tuhoamaan sähkölaitteita yms. He ovat osa tätä maailmaa, mutta kaikki elävä on heidän vaikutusvaltansa ulkopuolella. Haamut voivat vaikuttaa eläviin ihmisiin tunteiden avulla. Kun haamu menee ihmisen lähelle, tämä pystyy tuntemaan heidän tunnetilansa ja mahdollisesti reagoi tähän tunteen mukaisella toiminnalla. Esimerkiksi jos huolestunut haamu käyskentelee elävän vierellä, tämä alkaa myös tuntemaan huolta ja todennäköisesti menee katsomaan että muilla hänen ympärillään olevilla on kaikki hyvin.

Pelaajat voivat kävellä ympäriinsä, tutkia maassa lojuvia esineitä ja pelinjohtaja kertoo, jos jokin niistä herättää muiston. Kun hahmo on kerännyt kaikki vihjeensä (3kpl), hänelle selviää mitä hänen elämässään on tapahtunut ja hänen on keksittävä siihen ratkaisu saadakseen rauhan. Kun kaikki pelaajat ovat suunnilleen löytäneet vihjeensä, voi pelinjohtaja antaa heille viimeisen bussiturmaan liittyvän vihjeen, keksinnön kaavojen olemassaolon (ks. Hahmo 1), jonka jälkeen hahmot saavat päättää, mitä tekevät ja miten reagoivat. Jos hahmot päättävät tuhota muistikortin, se onnistuu poltergeistaamalla sen virtapiirit. On pelinjohtajan päätettävissä voivatko pelaajat sukeltaa joen pohjassa makaavaan bussiin vai odottavatko he että viranomaiset nostavat sen pintaan. Kun johonkin ratkaisuun on päädytty, pääsevät hahmot siirtymään tästä maailmasta tuonpuoleiseen ja peli päättyy. Jos jokin pelaaja epäonnistuu oman elämänsä

solmun selvittämisessä, hän jää ikuisesti vaeltamaan aaveena maan päälle.

Vaikeuttaakseen hahmojen matkaa voi pelinjohtaja lisätä miljööseen valevihjeitä, jotka ovat demonien tekemiä, ja joiden tarkoituksena on vetää eksyneet sielut niiden luokse. Valevihje voi olla esimerkiksi todella kaunis muisto lapsuudesta, onnen tunne tms. Ja jos pelaaja päättää jäädä tutkimaan tällaista, yrittää muisto napata hänestä kiinni ja pelaaja joutuu heittämään asiaan sopivan taitotestin. Esimerkiksi autoa tutkiessaan, voi sen syövereist nosta demonin käsi joka tarttuu hahmoon kiinni, jolloin hän heittää noppatestin yms. Jos hahmo epäonnistuu, voi hän pahimmassa tapauksessa kiskoutua demonien huomaan ja hävitä pelin, pelinjohtajan armeliaisuuden rajoissa.

Vihjeiden löytyminen (esimerkki)

Heti pelin alussa:

Hahmo 1: Työsalkku (kelluu vedessä)

Hahmo 3: Tunnistaa Hahmo 2:n

Hahmo 6: Tunnistaa hahmo 1:n

Sillalle saapuessa:

Hahmo 1: Sanomalehti

Hahmo 3: Romua

Hahmo 4: Onnettomuus

Onnettomuuspaikkaa tutkiessa:

Hahmo 2: Kännykkä

Hahmo 2: Nuoripari/valokuva

Hahmo 2: Vauvatavara

Hahmo 2: Lääke

Hahmo 5: Nuoripari/valokuva

Hahmo 5: Huulipuna, lasit, lompakko tms.

Hahmo 5: Facebook

Ihmisten/poliisien puheita kuunnellessa:

Hahmo 1: Silminnäkijät x2

Hahmo 4: Omaisia sillalla

Hahmo 6: Surevat omaiset

Päätelmiä tehdessä:

Hahmo 3: Hahmo 2:n uutiset vauvasta

Hahmo 4: Toisen hahmon seuraaminen

Hahmo 6: Hahmo 1:n keksitö tulee esille.

Esimerkkihahmot pelaajamäärittäin

3 Pelaajaa: Hahmo 1 (mies/nainen) **JA** Hahmo 6 (mies/nainen) **JA** Hahmo 2 (hetero mies tai lesbo nainen)

4-5 Pelaajaa: Hahmo 1 (mies/nainen) **JA** Hahmo 6 (mies/nainen) **JA** Hahmo 2 (hetero mies) **JA** Hahmo 3 (mies, syyllisyydentuntoinen luonne, vain jos Hahmo 2 on mukana pelissä)

TAI Hahmo 5 (stalkkeri)

TAI Hahmo 4 (masentunut)

Hahmo 1, ei väliä sukupuolella (murhan syy, välttämätön pelihahmo)

Bussissa oli ollut hahmo joka oli tehnyt suuren keksinnön uudesta polttoaineesta, joka olisi halpaa valmistaa ilman öljyä. Hahmon perustama uusi yritys tulisi näin ollen mullistamaan kaiken liikenteen kulun. Hahmo oli kuitenkin yrittänyt pitää matalaa profiilia, sillä hän tiesi, että jos hänen ideansa joutuisi väriin käsiin, sitä voitaisiin käyttää aivan yhtä lailla aseena kuin energianlähteenäkin. Vanhat yritykset alalla haluavat säilyttää valta-asemansa, eivätkä varmasti katsoisi hyvällä uutta tulokasta.

Tieto ideasta kuitenkin tullut julkisuuteen (hänestä oli kirjoitettu lehtiartikkeli ja huhut ovat lähteneet kiertämään) ja hänet oli murhattu. Hahmolla oli bussissa ajaessaan hänen keksintönsä mukana muistikortilla, joka nyt oli upponnut bussin mukana. Pelaajat voivat päättää, haluavatko yrittää pelastaa keksinnön vai kadottaa sen ikiajoiksi.

Vihjeet:

Työsalkku: (Esim. Kelluu vedessä) Hahmo muistaa että hänellä on ollut oma alkava yritys.

Silminnäkijät: (Henkilöt sillalla, puhuvat poliisin kanssa) Bussista kuului räjähdys ennenkuin se suistui sillalta. Kyseessä ei ollut onnettomuus.

Silminnäkijä: (Henkilö sillalla, puhuu poliisin kanssa) Paikalla on henkilö, Hahmo 1:n firmasta, joka haluaa tietää koska bussi nostetaan ja osoittaa huolta arkaluontoisten tietojen säilymisestä.

Sanomalehti: (Esim. Makaa sillalla rojun keskellä) Sanomalehdestä tulee mieleen huhu, joka liikkuu yritysmaailmassa Hahmo 1:n keksinnöstä, joka tulee mullistamaan energiantuotannon.

Hahmo 2, mies (myös nainen jos Hahmo 3 ei ole pelissä)

Hahmo ei halunnut kuolla sillä hän on huolissaan, sillä hänen puolisonsa synnyttää. Vaimolla on sairaus, jota ei tiedetä sairaalassa, ja ilman tietoa tästä sekä lapsi että äiti voivat menehtyä. Hahmo pääsee eteenpäin kun tietää että heillä on kaikki hyvin.

Vihjeet:

Kännykkä: (Esim. Sillalla) Hahmo muistaa että hän tarvitsee kännykän, se on nyt elintärkeä.

Nuoripari/valokuva: (Esim. Pysähtyneessä autossa sillalla) Hahmo muistaa että hänellä on vaimo

Vauvatavara: (Esim. Tutti sillalla, lapsi autossa) Hahmo muistaa että hän on saamassa lapsen.

Lääke: (Esim. Ambulanssin lääkelaukku) Hahmo oli viemässä sairaalaan tärkeää tietoa hänen vaimonsa aikaisemmasta lääkityksestä keuhkoveritautiin. Jos sairaala ei saa tätä tietoa, synnytyksessä vaimolle voidaan antaa kipulääkkeitä, jotka ovat hengenvaarallisia sekä hänelle että lapselle yhdistettynä vanhaan lääkitykseen. (Hahmo oli juuri ollut soittamassa sairaalalle, ennenkuin bussi suistui tieltä.)

Hahmo 3, mies (sopii hahmolle, joka on luonteeltaan syyllisyydentuntoinen)

Hahmo on oikeasti Hahmo 2:n syntyvän lapsen isä. Hän tuntee valtavan huonoa omatuntoa siitä, että pilaisi kokonaisen perheen elämän jos asia tulisi ilmi. Vaimolla on mennyt suhteessa huonosti jo jonkinaikaa, mutta hahmo syyttää itseään ja uskoo, että asiat voidaan järjestää. Hän saa vihjeiden kautta tietää, että hän tuntee Hahmo 2:n ja haluaa sovittaa asian jotenkin. On mahdollista, että Hahmo 2 ei pääse rauhaan, jos Hahmo 3 päättää kertoa hänen vaimonsa pettäneen häntä.

Vihjeet:

Romua: Hahmo tuntee, että hän on ansainnut tämän onnettomuuden, hän on tehnyt jotain väärin.

Hahmo 2:n näkeminen: Hahmo huomaa, että hän tuntee tämän jostain. Miehellähän oli vaimokin, eikö?

Hahmo 2:n uutiset vauvasta: Hahmo muistaa, että vaimo oli kertonut hänelle, että lapsi olikin tosiasiaa hänen. Hahmo tuntee valtavaa syyllisyyttä. Hän voi päästä rauhaan esim. pyytämällä anteeksi Hahmo 2:lta.

Hahmo 4, ei väliä sukupuolella (sopii parhaiten peliin, jossa vähintään kolme pelaajaa)

Hahmo ei aluksi ei löydä mitään vihjeitä eikä näe mitään syytä siihen, miksi hän on yhä täällä. Hänen hyvä ystävänsä on tehnyt itsemurhan ja hahmo on ollut itsekin hyvin masentunut ja ajatellut, tulisiko hänen seurata tätä. Hänelle vihjeitä ovat muiden hahmojen ongelmat ja niistä selviäminen. Hän tajuaa, että vastoinkäymiset kuuluvat elämään, mutta niistä voi selvitä toisten ihmisten avulla.

Vihjeet:

Onnettomuus: Romu sillalla muistuttaa hahmoa siitä, että hän on aikaisemminkin ollut samanlaisella onnettomuuspaikalla, mikä aiheuttaa hänelle syvää ahdistusta.

Omaisilla sillalla: Surulliset ja järkyttyneet omaiset sillalla saavat hahmon tuntemaan samaistumista ja hän muistaa, että hänen ystävänsä kuolema oli saanut hänet elämässään niin epätoivoiseen vaiheeseen, että hän toivoi itsekin kuolevansa.

Toisen hahmon ongelmien seuraaminen (esim. Hahmo 2): Hahmo näkee kuinka elämä rullaa eteenpäin, uusia lapsia syntyy. Hahmo voi päästä lopputulokseen luonteestaan riippuen, esimerkiksi että häntä ei tarvita tässä maailmassa, kaikki rullaa hyvin ilman häntäkin tai että vaikeuksista pääsee yli muiden ihmisten avulla ja elämä jatkuu.

Hahmo 5, ei väliä sukupuolella

Hän on pakkomielteisesti ja stalkkerinomaisesti rakastunut tuttavaansa, eikä pysty siirtymään eteenpäin, sillä ajattelee, että hänen ihastuksensa ei pysty elämään ilman häntä. Hahmolle selviää, että hänen rakkautensa kohde on mennyt kihloihin, joten hahmon luonteesta riippuen hän voi esimerkiksi masentua, ja antaa rakkautensa mennä tai luottaa siihen, että uusi kumppani kyllä pitää hänestä huolta vaikka hahmo poistuu tästä maailmasta.

Vihjeet:

Valokuva nuoresta parista (esim. Sama kuin Hahmolla 2): hahmo tuntee lämpimiä tunteita ja tietää että hänellä on oma rakas jossakin.

Huulipuna, silmälasit, peili, kännykkä, lompakko tms.: Tavara tuo mieleen hahmon rakkaan ja hän muistaa ottaneensa juuri tämän asian talteen rakkaltaan. Hän itseässä on keräillyt moniakin rakkansa tavaroita, sillä ne muistuttavat häntä tästä ja tekevät hänet onnelliseksi (hän on stalkkeri)

Facebook (auki esim. Kännykässä): Hahmo muistaa juuri ennen kuolemaansa selanneensa Facebookia ja nähneensä ilmoituksen siitä, että hänen rakkautensa kohde on mennyt kihloihin. Hahmon tulee tulla sinuiksi tämän asian kanssa saadakseen rauhan.

Hahmo 6, ei väliä sukupuolella (Liittyy Hahmo 1:seen)

Hahmo on ollut bussissa, sillä hän on seurannut Hahmo 1:stä. Hän tietää asioista paljon, on seurannut uutisia ja on odottanut tilaisuutta, jolloin pääsisi keskustelemaan Hahmo 1:n kanssa kahden kesken. Hän tietää varmasti, että keksinnön käyttäminen aseena on helpompaa kuin Hahmo 1 on osannut itsekään kuvitella, joten hän aikoi suostutella Hahmo 1:sta tuhoamaan kaavansa. Hahmo saa rauhan, kun tietää, että tämä uusi keksintö ei tule koskaan vahingoittamaan ketään.

Vihjeet:

Näkee Hahmo 1: Hahmolla on jotain tärkeää, joka liittyy Hahmo 1:seen

Hahmo 1:n keksintö tulee selville: Hahmo muistaa että hänellä on tärkeää asiaa Hahmo 1:lle ja hän tietää keksinnöstä jotain, mitä muut eivät tiedä.

Surevat omaiset: Hahmo muistaa, että keksintö voi saada aikaan suurta tuhoa aseeksi muutettuna. Se täytyy tuhota eikä se saa missään tapauksessa päätyä väärin käsiin.