

## JUHANNUS

### Esittely (10 min)

*Juhannusriennot on 3-4:lle pelaajalle tarkoitettu kevyt roolipeliskenaario, jonka genrenä on suomalainen kesäsekoiluseikkailu! Skenaarion on tarkoitus olla kepeä, tukea heittäytymistä ja kannustaa koomisen vastuuttomaan käyttäytymiseen.*

*Kursiivilla kirjoitettu teksti on tarkoitettu ääneen luettavaksi. Pelinjohtaja saa tietysti mukailla tilanteita, jos siltä tuntuu!*

*Peliin tarvitaan:*

- Kolme kappaletta 6-sivuisia noppia
- Hahmolomakkeet
- Täytettävä kellopaperi
- Kyniä
- Sakset viimeisen sivun leikkelyyn

*Tässä vaiheessa kannattaa antaa pelaajille hahmolomakkeet ihmeteltäviksi.*

*Pelin ratkaisumekaniikka on seuraavanlainen: pelaajat heittävät haasteita ratkoessaan joko Voima, Nokkeluus –tai Sutjakkuus-ominaisuuksien määrä noppia. Pelinjohtaja ei heittele haasteissa noppaa. Jos nopista tulee tulokseksi 5 tai 6, haaste ratkaistaan onnistuneesti (pelinjohtaja saa kuvailla lopputuloksen). Onnistumisten määrällä ei ole väliä. Haasteet heittää yksi pelaaja, avustaminen toiminnoissa onnistuu pelinjohtajan harkinnalla.*

*Heittämisen sijaan voit polttaa pisteen Vimmaa (kuvatun suuria ponnistuksia tai vaikkapa alkoholiryypyn tuomaa voimantuntoa), jolloin onnistut automaattisesti, mutta ratkaisu on raju. Jos Vimma loppuu, hahmo on Lopussa, ja kaikki ominaisuudet laskevat arvoon 1.*

*Jokainen hahmo kestää yhden pisteen Kuritusta ilman seurauksia. Kuritusta saa fyysisestä vahingosta ja hahmon Heikkoidelle altistumisesta. Toinen pinna Kuritusta saa hahmon Loppuun, ja kaikki ominaisuudet laskevat arvoon 1. Lopussa ollessaan hahmo ei voi käyttää Vimmaa eikä saattaa itseään tilanteeseen jossa ottaa vastaan Kuritusta (pelinjohtaja osaa sanoa milloin).*

*Pelissä on mukana myös Fiiliskello, joka kuvaa turhautumisen kasvua ja ajan kulumista. Kun kello on mennyt ympäri, hahmot ovat väsyneitä ja kärtyysiä – juhannus on pilalla. Fiiliskellossa on 8 tuntia. Mikäli aika loppuu kellosta, peli päättyy ikävään loppuun. Pelinjohtaja voi lisätä kelloon tunteja yleisen fiiliksen mukaan, jos menee odotukseksi!*

*Skenaarion päämäärä on etukäteen asetettu ja selkeä: hankkia savustuspönttö takaisin ja viettää täydellisen perinteinen mökkijuhannus.*

### Intro ja reissuunlähtö (5 min)

*On juhannus. Kesä hellii kulkijoita. Päivän ja illan aikana helle on kulottanut maata, mutta nyt Sinijärven pintaa väräjäää nouseva kesätuuli. Ilma kuhisee elämää, olut ohralta maistuu, saunassa on tulenkipuna. Jostain hyvin kaukaa kuuluu mökkinaapureiden kitaran soitanta, laulu ja hauskanpito. Vesi herahtaa kielellenne, kun alatte valmistaa Väiskin ostamaa lohta illallisen päänumeroksi.*

*Järkytys on suuri, kun huomaatte että savustuspönttöä ei löydy. Ei jukoliste! Muistatte samalla hetkellä, että pari suvea sitten lainasitte pöntön järvisaarella mökkiään pitävälle Bolgerssoneille! Sinnekö se jäi? Eikö*

*sitä palautettu jo? Ovatko ne vieneet sen uudelleen, lupaa kysymättä?! Sehän pitää hakea takaisin välittömästi! Matka Bolgerssonien järvisaarelle on pitkä ja vene vanha, mutta tämä homma pitää hoitaa.*

Kysy pelaajilta miten he valmistautuvat hakemaan savustuspöntön takaisin suomenruotsalaisilta mökkinaapureiltaan. Vene on vanha ja huonokuntoinen kuusi henkeä vetävä soutuvene, ja mökiltä löytyy normaalia mökkitavaraa, mukaan lukien työkaluja ja muuta vastaavaa. Mikäli hahmot suorittavat pikaisia huoltotoimenpiteitä veneelle, kehu heitä vastuullisuudesta ja heitätetä jonkinlainen haasteheitto, jonka onnistumisella voi olla seurauksia. Mikäli hahmot tekevät jotakin muuta kuin lähtevät välittömästi matkaan, lisää 1 tunti kelloon.

### **Vesillä (5-10 min)**

*Matka Sinijärven pinnalla soljuu tasaisesti. Aivot halkovat vettä, ja nouseva tuuli viilentää palaneita käsivarsia ja hartioita kihelmöivästi. Aurinko lepää puurajalla, vaikka länsitaivaalta nousee tummia pilviä. Bolgerssonien saaren yksityiskohdat alkavat jo erottua, kunnes...*

Valitse yksi tai useampi haaste:

Norppaperhe molskii veneen tiellä. Haaste hätyyttää, jallittaa tai airottaa ne pois väylältä. Norppien häirintä ja erityisesti pahoinpitely on Laitonta! Epäonnistumisella pelaajat huomaavat jonkun kiikaroivan heitä läheiseltä rannalta, ja lisää tunti kelloon. Norppien ohittaminen matkan päästä lisää tunnin kelloon.

Joutsenperhe uiskentelee veneen tiellä. Haaste hätyyttää, jallittaa tai airottaa ne pois väylältä. Joutsentenkin kiusaaminen on Laitonta! Epäonnistuminen lisää tunnin kelloon, mutta vimmastuneet joutsenet aiheuttavat myös Kuritusta.

Mikäli venettä ei huollettu, airo katkeaa! Jos pelaajat eivät keksi nopeaa korjauskeinoa (vaatii myös haasteen), lisää kaksi tuntia kelloon. Jos pelaajat päättävät yksinkertaisesti meloa tyngällä raivokkaasti, lisää vain yksi tunti kelloon, ja mikäli hahmo epäonnistuu Voima-haasteessa, lisää piste Kuritusta.

### **Bolgerssonien saari (10-20 min)**

*Vehreän saaren keskeltä kohoaa iso ja komea punainen puutalo. Lippu liehuu tangossa, ja saaresta kuuluu vesillekin iloista puheensorinaa. Valmistuvan ruoan tuoksu kantautuu kauas vesillekin. Rantakoivut ja kaislikot peittävät saaren rannat pientä hiekkapalstaa lukuun ottamatta. Saaren hieno laituri on täynnä, ja siinä lepää kolme komeaa lasikuitumoottorivenettä, ja laiturin päässä jököttävässä gazebossakin palaa tuli, sisällä pari ihmistä. Miten haluatte suorittaa kalastuspöntön haun?*

Nyt alkaa skenaarion suhteellisen vapaan lähestymisen osuus! Pelaajat haluavat todennäköisesti joko lähestyä saarta asiallisesti lähestymällä näkyvästi ja hoitamalla hommat ns. kunnolla, hiippailla varastamaan savustuspöntön tai yrittävät jotain omaperäistä. Yritän tässä antaa tilannekuvaa ja ohjeistusta jokaiselle lähestymistavalle!

Bolgerssoneilla on toistakymmentä vierasta, jotka eivät osaa puhua suomea (vaikka Bolgerssonit itse osaavat). Kommunikaatio on siis haaste. Juhannuksenviettäjät saarella eivät ryhdy väkivaltaisuuksiin kuin itsepuolustukseksi, ja silloinkin vain ajaakseen pelaajat pois. Mahdollisista laittomuuksista soitetaan poliisille, josta on seurauksia myöhemmin.

Mikäli pelaajat haluavat mennä saarelle laituriin ahtautumalla, gazebossa romanttista kesähetkeä viettävä pariskunta huomaa heidät, ja yrittää taivutella hahmot lähtemään parhaansa mukaan. He seuraavat hahmoja epäluuloisesti, mikäli pelaajat päättävät jatkaa syvemmälle maihin.

Mikäli pelaajat haluavat hiippailla saarelle, kaislikkoja ja pieniä lahtia on riittämiin. Hiippailu ja odottaminen lisäävät tunnin kelloon. Yksi pelaajista heittää jonkinlaisen hiippailuheiton, jos se epäonnistuu niin rannan läheisyydessä kuljeskellut lapsi huomaa porukan, ja lähtee juoksemaan talolle ilman välittömiä seurauksia.

*Saaren sisäosista paljastuu outo näky. Puusta, oksista ja seppeleistä on tehty muutama oudosti koristeltu salko, ja ihmiset kesäasuissaan tanssivat piirissä niiden ympärillä, laulaen vieraalla kielellä epävireisiä lauluja. Risuista on koottu saarelle suuri kokonalku, jonka vieressä seisoo pönäkkä vanhempi mies vakavana soihtu kädessään. Taivas on nyt kauttaaltaan synkentynt, ja jossain horisontissa välähtää kirkas valo, jota seuraa jyrähdys.*

*Talon kupeeseen on nostettu muutama suuri avotelta, joiden alla on pöytiä ja penkkejä. Muutama ihminen kuljeskelee niiden ja talon välillä tuoden astioita ja ruokatarpeita.*

Bolgerssonit eivät tee mitään epämääräistä, mutta kuvauksella voit leikkiä hieman nostamalla kauhutunnelmaa! Jos pelaajat päättävät tehdä saarelaisiin tuttavuutta, he osoittautuvat sivistyneeksi ja seuralliseksi porukaksi.

Jos pelaajat paljastavat itsensä tai he ovat tulleet avoimesti, heidät otetaan vastaan iloisesti ja ohjataan pöytiin istumaan. Siellä, tai onnistuneesti hiippailemalla, hahmot näkevät erään teltan nurkassa savustuspöntön!

*Pyöreä, piipullinen savustuspönttö on isompi ja kiiltävämpi kuin muistatte. Siinä kytee tuli, ja sen sisältä tulee pistävä äyriäisten tuoksu. Olette varmoja, että tämä on kuitenkin oikea laitos, ja se kuuluu teille. Bolgerssoneilla näyttää kuitenkin olevan se kovassa käytössä. Bolgerssonin isäntä, pitkänhuiskea silmälasipäinen mies, valmistelee rapuannoksia lähistöllä.*

Mikäli pelaajat yrittävät juoksuryöstää pöntön, se vaatii kantajalta Voima-heiton. Sen lisäksi mahdollinen hiippailu tämän yhteydessä vaatii joltakin hahmolta Nokkeluus-heiton. Pöntön saaminen pyytämällä vaatii Sutjakkuus-heiton, ja lisää kelloon kaksi tuntia aikaa, kun isäntä viimeistelee nykyiset rapunsa ja purkaa pöntön lähtökuntoon. Isäntä myös tarjoaa vieraille snapsia ja rapuja, mikäli heidät huomataan (äyriäisten syöminen tai niiden höyryille altistuminen aiheuttaa pisteen Kuritusta)

Pöntön kantaminen kuumana aiheuttaa kantajalle pisteen Kuritusta. Jos hahmot on nähty ja he ryöstävät pöntön, saarelaiset huutelevat heille kirouksia ja jahtaavat veneelle, mutta eivät saa heitä vielä kiinni.

Jos pelaajat päättävät jäädä viettämään juhannusta Bolgerssonien kanssa, TÄMÄ ON TÄYSIN OKEI! Lue epilogista oikea kohta!

### **Matka takaisin kotilaiturille (~10 min)**

*Vene muljahtaa vesille, ja tunnette ensimmäiset sateen pisarat ihollanne. Tuuli yltyy vastaiseksenne, ja soutaminen on raskaampaa kuin tullessa. Viima vihmoa vasten kasvoja, juhannuksen vieton himo polttaa rinnassa. Bolgerssonien laiturilta heilutetaan käsiä teille. Tervehdyksenä – vai varoituksena?*

Jos hahmot ovat ryöstäneet pöntön ja tulleet huomatuiksi, Bolgerssonien valkyyriamainen emäntä lähtee heidän peräänsä moottoriveneellä. Hänen päihittämisenä tavalla tai toisella vaatii haasteheiton. Jos haasteheitto epäonnistuu TAI jos siihen käytetään Vimmaa, kuvaile kuinka raivopäinen nainen hyppää hahmojen veneeseen ja heittää pöntön mereen (jos Vimmaa käytettiin muuhun kuin tappeluun vene

horjahtaa ankarasti tai jotain muuta dramaattista tapahtuu, ja pönttö kolisee yli laidan), kertoo miten tämä ei jää tähän ja kiipeää takaisin veneeseensä. Pöntön voi myös toki luovuttaa takaisin.

Jos venettä ei ole huollettu, nyt on hyvä kohta lisätä aiempi haaste airojen hajoamisesta.

Jos hahmot ovat tehneet laittomuuksia, nopea poliisivene kiittää hahmojen veneen vierelle tai ajaa mökkirantaan, toruu kaikkia asiattomasta juhannuksenvietosta, kirjaa tapahtumat ylös ja antavat roimat sakot, aiheuttaen jokaiselle pinnan Kuritusta (voi mennä yli maksimin). Jos pelaaja keksii hyvän keinon harhauttaa virkavaltaa, haasteheittolla voi yrittää välttää kuritusta hahmokohtaisesti.

Jos hahmot eivät ole suorittaneet laittomuuksia, vene on huollettu aiemmin, ja kaikki on muutenkin sujunut mallikkaasti, onnittele pelaajia vastuullisesta juhannuksenvietosta! Jos kaikki tekisivät näin, säästyttäisiin paljolta pahalta!

Joka tapauksessa matka takaisin lisää kaksi tuntia kelloon, jos pelaajat eivät halua kiirehtiä. Kiirehtiminen on haaste, jonka epäonnistuminen aiheuttaa soutajalle pisteen Kärsimystä.

### **Epilogi (~5 min)**

Aika loppui kellosta: *Liika oli teille sittenkin liikaa. Tullessanne takaisin märkinä ja harmistuneita sauna oli jo sammunut. Hyttysparvet olivat siirtyneet ulkoa sisälle mökkiin, surkea sää jatkui läpi koko juhannuksen ja flunssakin hiipi kurkkuun. Loppujuhannuksenne oli surkuteltava, ja vasta kotiinpaluu tuntui helpotukselta.*

Pelaajat saivat pöntön, mutta yli puolet ryhmästä on Lopussa: *Loppu hyvin, kaikki hyvin – vaikka reissun jäljet tuntuvat vielä pitkään. Sauna kuitenkin hyväilee pahimmat kivut ja stressit pois, ja herkullinen savustettu lohi nostaa veden kielelle vielä muistoissakin. Loppujuhannuksenne menee vähän toipuesssa, mutta palatessanne arkeen huomaatte usein muistelevanne tätä seikkailua.*

Pelaajat saavat pöntön, eikä yli puolta ryhmästä ole Lopussa: *Sehän meni sulavasti! Onnittelette itseänne saapuessanne kotirantaan, ja ryhdytte varsinaiseen omaan juhannuksenviettoon! Pönttö ja te valmistatte herkullista apetta, sauna hyväilee suloisesti ja kaiken kaikkiaan vietätte huippuaikaa. Kotiin päästessänne olonne on rentoutunut ja levännyt – tämä oli huippujuhannus!*

Pelaajat eivät saa pönttöä, ja yli puolet ryhmästä on Lopussa: *Syödessänne uunilohta ja saunoessanne kipujanne pois ette voi olla tuntematta, että tämä reissu olisi ehkä pitänyt jättää tekemättä. Kivut ja säryt eivät poistu kotiin saapuessannekaan, mutta ainakin muistot jäivät. Ensi kesänä ehkä kaupunkijuhannus?*

Pelaajat eivät saa pönttöä, eikä yli puolet Ryhmässä ole Lopussa: *Pönttö on menetetty, mutta juhannus meni muuten kivasti. Saunoitte, valmistitte uunilohta, ihailitte ehkä auringonnousuakin. Päivä kirkastui lämpimäksi ja leppeäksi, ja huomisen myötä toteatte, että ainakin muistot seikkailusta jäivät. Palaatte hieman ristiriitaisin tuntein takaisin arkeen.*

Pelaajat päättävät viettää juhannuksen Bolgerssonien kanssa: *Rapu ei sovi teille, mutta muutakin ruokaa on, ja Bolgerssonit ovat ensiluokkaisia isäntiä. Savustuspönttöasiakin selviää – erään talven jälkeen pönttöönne oli pesiytynyt pikkuhuittiperhe, ja se päätettiin jättää rannalle ruostumaan lopullisesti puhki. Uutta pönttöä saatte vastavuoroisesti lainata miten haluatte. Saunotte, laulatte ja ilakoitte hyvässä seurassa juhannuksen loppuun, ja koette saaneenne uusia ystäviä ja mukavan tarinan kerrottavaksi!*

## HAHMOLOMAKKEET JA KELLO

### **Väiski**

Voima: 1

Nokkeluus: 2

Sutjakkuus: 3

Heikkous: Äyriäisallergia

Vimma: 2

Kuritus:

### **Sepi**

Voima: 3

Nokkeluus: 2

Sutjakkuus: 1

Heikkous: Äyriäisallergia

Vimma: 2

Kuritus:

### **Vaski**

Voima: 2

Nokkeluus: 3

Sutjakkuus: 1

Heikkous: Äyriäisallergia

Vimma: 2

Kuritus:

### **Lennu**

Voima: 2

Nokkeluus: 1

Sutjakkuus: 2

Heikkous: Äyriäisallergia

Vimma: 3

Kuritus:

