

Mitä Liitupiiri tekisi?

Huom! Skenaario ei sovi lapsille. Kesto: valmisteluineen n. 1 tunti. Tarvitset: PJ + 2–4 pelaajaa, skenaarion yksipuolisesti printattuna, sakset, yhden d6 -nopan.

Skenaariossa pelataan televisiosarjan nuoria faneja, jotka ovat käymässä televisiosarjan fanitapaamisessa ja yrittävät rohkaistua tutustumaan toisiinsa. He hakevat rohkeutta fanittamansa televisiosarjan henkilöhahmojen toimintamalleista samaan tapaan kuin ihmiset ovat aina etsineet toimintaohjeita uskonnoista ja myyteistä. Skenaariossa on viisi kohtausta, ja useimpien kohtausten alussa luetaan yhdessä katkelmia televisiosarjasta. Kun pelaajahahmot seuraavat toiminnassaan jonkun tv-sarjan hahmon esikuvaa, he saavat lisää rohkeutta, ja pelaajat saavat bonuksen nopanheittoonsa.

Televisiosarja Liitupiiri

Hahmojen fanittama televisiosarja on nimeltään Liitupiiri. Sen päähenkilöt ovat teini-ikäisiä noitia, jotka käyvät samaa suomalaista yläkoulua. Kaikki noidat tarvitsevat koulun välineistöä ja tiloja noitataitojen opiskeluun. Ulospäin suuntautunut kasiluokkalainen Amalia on pyytännyt opettajalta erityisluvan opiskella kemian luokassa vapaa-ajallaan, eivätkä hänen kokeensa ole tavallisimmasta päästä. Ujo seiskaluokkalainen mytologiaekspertti Bella löytää koulun kirjastosta mystisiä kirjoja, joita kukaan ei ole avannut vuosiin. Ovela ysiluokkalainen Cassandra pitää hoviaan kotitalousluokassa ja keittelee valinnaisten tunnilla muutakin kuin oppikirjan reseptejä. Vihamieliseltä vaikuttava kasiluokan gootti Dana on ainoa osallistuja koulun latinan ja muinaiskreikan kursseilla, ja hänen fraasivarastoonsa kuuluu niin kirouksia kuin suojaloitsujakin. Ensimmäisen kauden aikana tytöille käy hiljalleen selväksi, etteivät he ole ainoita noitataitojen harjoittajia koulussaan. Vaikuttaa myös siltä, etteivät kaikki koulun maagikot käytä taitojaan pelkästään hyviin tarkoituksiin. Teininoitien on opeteltava toimimaan yhdessä ja luottamaan toisiinsa.

Sarjaa markkinoidaan teinitytöille ja sitä esitetään televisiossa keskiviikkoiltapäivisin. Myös monet muut kuin teinitytöt ovat innostuneet seuraamaan sarjaa. Sarjalla on aktiivinen fanikunta, joka järjestää kokoontumisia ja keskustele sarjan käänteistä internetissä. Nyt fanit ovat ensimmäistä kertaa järjestäneet valtakunnallisen fanitapaamisen, johon myös osa sarjan näyttelijöistä osallistuu. Pelaajahahmot osallistuvat kaikki fanitapaamiseen, eivätkä tunne ennakkoon sieltä ketään.

Hahmot

Pelaajahahmot löytyvät viimeisen sivun liitteestä. Leikatkaa ne irti toisistaan, lukekaa ne ääneen ja jakakaa ne pelaajille mieltymysten mukaan. Sitten olette valmiita pelaamaan.

Kohtaus 1: Ohjattu ryhmäkeskustelu

Lukekaa aluksi televisiosarjaan sijoittuva intro. Pelaajat lukevat omille hahmoilleen merkityt repliikit ja osat, PJ lukee kuvaukset ja muille hahmoille osoitetut osat.

Neljä tylsistyneen näköistä tyttöä istuu hiljaisuudessa eri puolilla luokkaa. Harmaahiuksinen, silmälasipäinen opettajatar sulkee luokan oven ja kävelee sitten eteen tietokoneensa ääreen.

Opettajatar Naakka (PJ): – No niin, kukas teistä olikaan Cassandra, ja miksi sinut on määrätty jälki-istuntoon?

Cassandra (Masin pelaaja): – Se oon mä. Ja kai siks, et syötin köksän valinnaisissa 9A:n Valtsulle maitoa, vaik se ei sais syödä sitä. Se väittää et tein sen tahallani, vaik en tosiaan tehny! Sit se viel nimitteli mua. Siis sen pitäis olla täällä, eikä mun!

Opettaja (PJ) huokaisee, kirjoittaa jotain tietokoneellaan, katsoo sitten uudestaan luokkaan ja hätkähtää.

Opettaja: – No mutta Amalia, mitäs sinä olet tehnyt päästäksesi tänne tänään?

Amalia (Eeron pelaaja) katsoo alaspäin nolostuen: – No tota. Kun käynnistin vahingossa kemian luokan katon vesisuihkut. Olin kyl saanu luvan kokeilla tehdä semmoista happoa.

Opettaja (PJ) nakuttelee näppäimistöä ja puistelee päätään epäuskoisen näköisenä.

Bella (Ulrikan pelaaja), pienikokoinen kiharatukkainen tyttö nostaa kätensä ja puhkeaa puhumaan hiljaisella äänellä vasta, kun opettaja nyökkää hänelle: – Bella 7C:ltä. Oon unohtanut palauttaa yhden kirjan nyt niin monta kertaa, että kirjastonhoitaja määräsi jälkkää.

Opettaja (PJ): – Mhmm. Ja sitten Dana. Mitäs tällä kertaa?

Dana (Taran pelaaja), mustatukkainen tyttö nostaa katseensa otsatukkansa alta kimpaantuneena opettajaan, heittää reppunsa olalleen ja nousee pystyyn.

Dana: – Kysy Käkiseltä, mua ei kiinnosta, enkä oo todellakaan jäämässä tänne.

Dana kävelee ovelle, riuhtaisee sen auki ja kirkaisee kauhusta. Oven ulkopuolella seisoo viilleltynä koulun lasivetriinin täytetty korppi, jonka otsaan on kiinnitetty nuppineulalla lappu, jossa lukee ”noitavaara”.

PJ lukee: Fanit ovat tv-sarjan fanitapaamisessa suuressa kokouskeskuksessa ja osallistuvat keskusteluryhmään, jossa puhutaan yhdessä Liitupiirin lempihahmoista ja hahmojen merkityksestä faneille itselleen. Mukana on keskustelun fasilitaattori, parikymppinen Maria (PJ), joka avaa keskustelua esittämällä kysymyksiä muille osallistujille.

PJ-ohje: Kohtaus kestää kaikkiaan n. 10 minuuttia. Kysy pelaajilta aluksi, mitä hahmot tuntevat ja ajattelevat tilanteessa ja miten he näyttävät sen. Fasilitaattori kysyy kysymyksiä kuten: Nimesi ja lempihahmosi? Miksi fanitat juuri Liitupiiriä? Mitä lempihahmosi sinulle merkitsee? Jos olisit noita, haluaisitko olla alkemisti kuten Amalia, mytologiantuntija kuten Bella, taikajuomien ja myrkkujen keittäjä kuten Cassandra vai loitsija kuten Dana? Jos olisit itse sarjan hahmo, millainen hahmo haluaisit olla? Pelaajahahmot vastailevat vuorotellen ja fasilitaattori voi osallistua keskusteluun omilla kommentteillaan.

Tilanne katkeaa siihen, että sarjan näyttelijöiden kuulutetaan saapuneen kokouskeskukseen, ja pelaajahahmot ryntäävät muiden fanien tavoin suureen saliin jonottamaan yhteisselfieitä näyttelijöiden kanssa.

Kohtaus 2: Vaivaantunut hiljaisuus

Opettajatar Naakka (PJ) ryntää käytävään nappaamaan täytetyn linnun ja lähtee kovaa vauhtia marssimaan jonnekin. Tytöt jäävät keskenään luokkaan hämmentyneen hiljaisuuden vallitessa.

Amalia (Eeron pelaaja) avaa suunsa: – Aika eriskummallinen se lappu. Ehdittekö nähdä mitä siinä luki?

Bella (Ulrikan pelaaja) tuijottaa toisia silmät pyöreinä: – Siinä luki ”noitavaara”, mä näin.

Cassandran (Masin pelaaja) silmät syttyvät, hän heilauttaa pitkää tukkaansa ja kääntää hymyilevänsä katseensa Danaan: – Ketähän se voisi tarkoittaa? Eikös Dana sua oo ennenkin kutsuttu noidaksi?

Dana (Taran pelaaja) mulkaisee Cassandraa vihaisena: – En tiedä, mitä kuvittelet tietäväsi, mutta sulla ei ole hajuakaan musta tai mun elämästä, joten turpa kiinni tai käy huonosti.

Äkkiä kaikki tytöt tarttuvat otsaansa ja Amalialta pääsee voihkaisu. Jokaisen pään lävistää vihlova kipu, mutta jokainen myös huomaa, ettei ole yksin kipunsa kanssa, sillä kaikkien otsaan on puhjennut pieni haava.

Cassandra (Masin pelaaja) katselee otsaansa peilistä kivun lakattua, kohottaa kulmiaan ja virnistää: – Well, well, well, ehkä se viesti olikin sitten osoitettu kaikille meille.

PJ lukee: Pelaajahahmot ovat kukin matkallaan kotiin fanitapaamisesta. He ovat pukeutuneet sarjan fanipaitoihin tai ehkä jopa suosikkiahmoikseen. He tunnistavat toisensa ryhmäkeskustelusta puolityhjällä asemalaiturilla seistessään. Jokaisen tekisi mieli mennä juttelemaan toisille, mutta samalla kaikkia pelottaa ottaa ensimmäinen askel.

PJ-ohje: Kohtaus kestää n. 10 minuuttia. Kysy pelaajilta aluksi, miltä hahmoista tuntuu tilanteessa ja miten he näyttävät sen. Miten hahmot yrittävät lähestyä toisiaan? Jokainen pelaaja kuvailee hahmonsa yritystä mennä tutustumaan muihin. Heittäkää 1d6 -noppaa katsoaksenne, miten se onnistuu. PJ voi antaa tutustumisyhteyteen +1 -bonuksen, mikäli se muistuttaa jonkun Liitupiirin henkilöahmon tapaa toimia. Tällöin hahmot saavat rohkeutta sankareidensa esimerkin seuraamisesta. Pelaaja, jonka hahmoon tutustumisyhteyksistä kohdistuu, saa kuvailla yrityksen seuraukset ja lisäseuraukset. Muut voivat tarvittaessa antaa ideoita. Ohjeet bonuksen antamiseen ja nopan heiton seurausten tulkitsemiseen ovat viimeisen sivun liitteessä, joka asetetaan kaikkien pelaajien näkyville.

Kohtaus 3: Heittäajat

Kun Naakkaa ei kuulu takaisin, tytöt nappaavat laukkunsa ja lähtevät kotiin. Käytävällä heitä vastaan tulee käsityönopettaja Varpunen. Nähdessään haavan tyttöjen otsassa, hän puhkeaa epäuskoiseen nauruun: – Ja minä kuvittelin, ettei tässä koulussa ole niitä kuin yksi! Hyvä tietää tytöt, hyvä tietää! Varpunen pysäyttää ensimmäisenä kulkevan Amalian ja yrittää koskea tätä otsaan.

Amalia (Eeron pelaaja) väistää ja yrittää hymyillä kohteliaasti: – Meille taisi käydä pieni vahinko. Ettehän te oo nähnyt opettajatar Naakkaa matkalla?

Cassandra (Masin pelaaja) kävelee Amalian rinnalle ja osoittaa omaa otsaansa: – Siis ope tsiigaa! Sattu ihan sairaasti, ne vaan ilmesty meidän otsaan yhtäkkiä, kun Naakka oli lähtenyt johonkin. Se on salee jotenkin kironnu meidät, ihme noita! Mä siis huusin kivusta, ihan totta!

Opettaja Varpunen (PJ) purskahtaa nauruun: – Turha esittää viatonta, korpin merkki ilmestyy vain pakanuutta harjoittavien kasvoihin.

Dana (Taran pelaaja) on samaan aikaan kaivanut paitansa alta amuletin ja toistaa äänettömästi muinaisia vieraskielisiä sanoja kuin loitsua.

Bella (Ulrikan pelaaja), joka on lähtenyt kaikessa hiljaisuudessa hakemaan apua, saapuu samalla hetkellä käytävää pitkin opettajatar Naakan kanssa.

Opettajatar Naakka (PJ) huutaa Varpuselle jo kaukaa: – Et ole enää tervetullut kielten opetuksen siipeen Varpunen! Nämä tytöt ovat minun suojeluksessani! Varpunen perääntyy säikähtäneenä. Naakan otsaa koristaa pieni, verta tihkuva haava.

PJ lukee: Juna saapuu vihdoin asemalaiturille, ja pelaajahahmot nousevat kyytiin. Hetken epäröinnin jälkeen he istuvat samaan vaunuun, mutta eivät kuitenkaan toistensa viereen. Viime hetkellä vaunuun juoksee myös joukko juuri ja juuri täysi-ikäisiä juhlijoita, jotka ovat remuisalla tuulella. Yksi heistä huomaa yhden pelaajahahmon fanciasun, istahtaa tämän viereen ja alkaa jututtaa tätä.

PJ-ohje: Kohtaus kestää n. 10 minuuttia. Juhlijat voivat kysellä pelaajahahmoilta Liitupiiristä kiusaavaan sävyyn, esimerkiksi: Eikös sarja ole kauhean huono? Eikö ole hiukan lapsellista harrastaa televisiosarjan fanitusta? Eivätkö kaikki sarjan fanit ole vain yksinäisiä nörttejä? Lopulta yksi juhlijoista nappaa yhden pelaajahahmon puhelimen ja uhkaa poistaa tämän fanikuvan Amalian näyttelijän kanssa. Kysy pelaajilta, miltä hahmoista tuntuu tilanteessa ja miten he näyttävät sen. Mitä pelaajahahmot yrittävät tehdä? Pelaajat kertovat hahmojen yrityksistä, PJ antaa bonuksia, pelaajat

heittävätkin noppaa, ja se, kehen toiminta kohdistuu, kuvailee teon seuraukset. Jos toiminta kohdistuu muihin kuin pelaajahahmoihin, PJ kuvailee seuraukset.

Kohtaus 4: Pidetäänkö yhtä?

Opettajatar Naakka saattaa tytöt koulun ovelle ja pyytää heitä soittamaan hänelle, mikäli joku vielä aiheuttaa ongelmia. Lopuksi hän huomauttaa, että jälki-istunto jatkuu seuraavana päivänä ja iskee tytöille silmää. Tytöt jäävät keskenään koulun pihaan.

Cassandra (Masin pelaaja) tarkastelee Amalian otsahaavaa: – Tää on ihan sika ällö. Sun on pakko pitää lippistä varmaan viikko, eihän tätä voi edes meikata piiloon. Ihan tajutonta, että Varpunen voi tälleen kiusata oppilaita ja saa silti jatkaa maikkana. Meidän on pakko tehdä jotain!

Amalia (Eeron pelaaja) nyökkää innokkaasti Cassandralle: – Joo! Osaisitsä Cassandra auttaa mua tekeen parannusjuoman? Huomasitteko muuten Naakan otsan? Mikä edes on korpin merkki?

Bella (Ulrikan pelaaja): – Itse asiassa se on vanha keino saada selville, onko joku noita. Se oli siinä kirjaston kirjassa, joka mulla on kotona...

Amalia (Eeroon pelaaja): – Hei mehän voitais tulla teille tsekkaan se kirja sitä parannusjuomaa varten? Asutsä kaukana? Mitä loitsua sä Dana muuten koetit tehdä Varpuseen?

Dana (Taran pelaaja) potkii pihakiveystä välinpitämättömänä: – Se on yks vanha Hekaten suojalaisu. Jos se ois onnistunut, Varpusella ei ois enää mitään asiaa koulun alueelle.

Amalia (Eeron pelaaja): – Siistiä! Ehkä sä voit opettaa sen meillekin!

Dana (Taran pelaaja) hymyilee pahaenteisesti: – Ehkä.

PJ lukee: Juna saapuu päätepyyskille. Hahmot nousevat vaunusta ja ovat jälleen keskenään hiljaisella ratapihalla. Kukin tekee lähtöään omaan suuntaansa. Kaikki haluaisivat vaihtaa yhteystietoja, mutta jokainen pelkää vaikuttavansa liian innokkaalta.

PJ-ohje: Kohtaus kestää n. 10 minuuttia. Kysy pelaajilta aluksi, miltä hahmoista tuntuu tilanteessa ja miten he näyttävät sen. Mitä pelaajahahmot yrittävät tehdä? Heittäkää jälleen noppaa, PJ antaa bonuksia ja lähentymisyrittäksen kohteena oleva pelaaja kuvailee seuraukset (heitä voi olla useampiakin).

Kohtaus 5: Toinen kausi

PJ-ohje: Kohtaus kestää n. 5 minuuttia. Liitupiirin toinen kausi alkaa. Jokainen pelaaja kuvailee lyhyesti missä, miten ja kenen kanssa hänen pelaajahahmonsa sen ensimmäistä jaksoa katsoo. Lisäksi hän kertoo, mitä pelaajahahmon lempiliitupiiriläiselle kuuluu ensimmäisessä jaksossa.

Liitteet: Hahmot, bonusohjeet, nopanheiton tulokset.

Tara, 13 v.

- Temperamenttinen, itsevarma ja eristäytyvä
- On palavasti rakastunut Cassandran hahmoon ja piirtää tästä fanikuvia, joita julkaisee Instagram-tilillään.
- Rakastaa matemaattisia aineita, mutta ei usko tarvitsevänsä muita aineita, suurinta osaa opettajistaan eikä varsinkaan luokkatovereitaan mihinkään.
- Taran pelaaja lukee Danan repliikit.

Masi, 15 v.

- Huomiohakuinen, juoruileva, sosiaalinen
- Rakastaa sarjan dramaattisia käänteitä ja pitää Youtube-kanavaa, jossa reagoi sarjan tapahtumiin. Haaveilee itsekin näyttelevänsä sarjassa vielä joskus.
- Rakastaa koulunkäyntiä, koska siihen liittyy paljon sosiaalista draamaa. Viihtyy erityisesti välitunneilla, musiikin tunneilla ja koulun teatterikerhossa.
- Masin pelaaja lukee Cassandran repliikit.

Eero, 16v.

- Ystävällinen, puhelias ja stressaantunut
- Kirjoittaa fanifiktiota sarjan hahmoista ja unohtaa silloin kaikki huolenaiheensa.
- On hyvä koulussa ja suosittu luokassaan ja lukuisissa harrastuksissaan, mutta huolehtii kovasti arvosanoistaan, suoriutumisestaan ja ihmisten mielipiteistä.
- Eeron pelaaja lukee Amalian repliikit.

Ulrika, 14v.

- Ujo, ahkera ja itseään vähättelevä.
- Rakastaa sarjan ystävyiden kuvauksia. On tehnyt sarjaan tekstityksiä muille kielille ja levittänyt sarjan ilosanomaa internetissä Suomen ulkopuolellekin.
- Jännittää koulussa käymiseen liittyviä sosiaalisia tilanteita, mutta on taitava opiskelija.
- Ulrikan pelaaja lukee Bellan repliikit.

Liitupiirin henkilöhahmojen toimintamallit, joista PJ voi antaa +1 heittoihin.

Amalia: Pyrkii hallitsemaan pelottavia tilanteita olemalla hyperystävällinen, avulias ja kiinnostunut.

Bella: Koettaa hallita pelottavia tilanteita seuraamalla sääntöjä ja jakamalla toisille neuvoja ja tarpeelliseksi arvioimaansa tietoa.

Cassandra: Pyrkii selviytymään pelottavista tilanteista etsimällä yhteisen vihollisen ja yllyttämällä kaikki toimimaan tätä vastaan.

Dana: Koettaa selvittää pelottavista tilanteista tekemällä kaikille selväksi, että on vaarallinen vihollinen, mutta hyödyllinen liittolainen.

Nopanheiton seuraukset:

- 1 Ei onnistu ja jokin muukin menee vikaan.
- 2-3 Ei onnistu, mutta jotakin hyvääkin tapahtuu.
- 4-5 Onnistuu.
- 6 Onnistuu ja jotakin muutakin hyvää tapahtuu.