

Lapsuuden loppu

Kolmelle pelaajalle ja pelinjohtajalle

Lyhyesti:

Pronssikautisen kylän lasten on aika astua aikuisuuteen. Tähän tarkoitukseen he käyvät läpi riitin, jossa he palaavat ajassa taaksepäin ja ottavat kansansa jumalien roolin, yrittäessään pelastaa metsän jumalan, Qavoven.

“Leffailta”

Prinsessa Mononoke

The Fall

Ronja Ryövärintytär



Zeiesi "Zeii"

Rajojen Ylittämisen Jumala

Sinun roolisi on Zeiesi, rajojen ylittämisen jumala. Sinun tehtäväsi on rohkaista matkakumppaneitasi ylittämään itsensä ja löytämään itsestään uusia puolia. Kun rohkaiset matkakumppaniasi tekemään jotain, mitä hän ei ole aiemmin tehnyt, hän saa heittoonsa +1.

Olet teini-ikäinen ja on tullut aika siirtyä aikuisuuteen. Tämä tapahtuu myyttisellä tehtävällä, jolla toimit erään kansasi jumalan ruumiillistumana. Tähän tarkoitukseen siirrytte toiseen todellisuuteen, jossa pyritte pelastamaan metsien jumalan, Qavoven.

Kansasi ei anna lapsille nimeä, vaan valitset nimesi, kun on sen aika. Riitissä käytät esittämäsi jumalan nimeä.

Valitse seuraavista:

Sukupuoli: Zeiesi ei ole kiinnostunut sukupuolirajoista.

Ikä: (valitse yksi) 13, 14, 15, 16

Ulkonäkö: (valitse jokaisesta yksi)

Silmät: tietävät, fokusoimattomat, iloiset

Hiukset: sekavat, liikkuvat itseksensä, vaihtuvat väri

Vaatteet: matkavaatteet, säkki, kietoutunut usvaan

Mikä pelottaa tässä riitissä: (valitse yksi)

- isosiskosi tai -veljesi ei koskaan palannut tältä tehtävältä
- näit siitä painajaisia
- kuulit outoja huhuja tehtävään liittyen toisilta lapsilta
- vanhemmat kaverisi muuttuivat paljon riitin jälkeen
- aikuisuuden tuoma vastuu pelottaa

Kun on aika, valitse nimi:

Tuuli, Yökukka, Lohi, Pilvikävelijä, Pyörre, Varjonsäde, Alaoksa

Pelin aikana saat itse valita tilanteen, jossa näet hahmosi aikuistuvan. Viimeistään tämä tapahtuu, kun hahmosi palaa kotikylään. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi vastuun ottaminen toisesta ihmisestä, oman kuolevaisuuden kohtaaminen tai uhrautuminen toisen puolesta.

Acjav "Jav"

Yhteisön Jumala

Sinun roolisi on Acjav, yhteisön jumala. Sinun tehtäväsi on ohjata yhteisöäsi oikeaan suuntaan. Kun teet etukäteen suunnitelman koko ryhmälle tai (mieluummin) teette suunnitelman yhdessä johdollasi, kaikki muut saavat seuraavaan heittoonsa +1, mikäli kaikki seuraavat suunnitelmaa.

Olet teini-ikäinen ja on tullut aika siirtyä aikuisuuteen. Tämä tapahtuu myyttisellä tehtävällä, jolla toimit erään kansasi jumalan ruumiillistumana. Tähän tarkoitukseen siirrytte toiseen todellisuuteen, jossa pyritte pelastamaan metsien jumalan, Qavoven.

Kansasi ei anna lapsille nimeä, vaan valitset nimesi, kun on sen aika. Riitissä käytät esittämäsi jumalan nimeä.

Valitse seuraavista:

Sukupuoli: *(valitse)* tyttö, poika

Ikä: 13 (olet aina ryhmän nuorin)

Ulkonäkö: *(valitse jokaisesta yksi)*

Silmät: ystävälliset, terävät, surulliset

Hiukset: lyhyet, kalju, aaltoilevat

Vaatteet: valkoinen kaapu, talonpojan puku, metsästäjän nahat

Mikä pelottaa tässä riitissä: *(valitse yksi)*

- isosiskosi tai -veljesi ei koskaan palannut tältä tehtävältä
- näit siitä painajaisia
- kuulit outoja huhuja tehtävään liittyen toisilta lapsilta
- vanhemmat kaverisi muuttuivat paljon riitin jälkeen
- aikuisuuden tuoma vastuu pelottaa

Kun on aika, valitse nimi:

Nea, Poa, Leu, Ohu, Eiu, Ouj, Qaa, Gae

Pelin aikana saat itse valita tilanteen, jossa näet hahmosi aikuistuvan. Viimeistään tämä tapahtuu, kun hahmosi palaa kotikylään. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi vastuun ottaminen toisesta ihmisestä, oman kuolevaisuuden kohtaaminen tai uhrautuminen toisen puolesta.

Xaliloaih "Xal"

Yhteisön Muisti

Sinun roolisi on Xaliloaih, joka huolehtii kansanne historiasta. Tehtäväsi on tuoda esivanhempienne viisaus tähän hetkeen. Kun kerrot toiselle hahmolle, miten muinainen sankari toimi samassa tilanteessa, hän saa heittoonsa +1.

Olet teini-ikäinen ja on tullut aika siirtyä aikuisuuteen. Tämä tapahtuu myyttisellä tehtävällä, jolla toimit erään kansasi jumalan ruumiillistumana. Tähän tarkoitukseen siirrytte toiseen todellisuuteen, jossa pyritte pelastamaan metsien jumalan, Qavoven.

Kansasi ei anna lapsille nimeä, vaan valitset nimesi, kun on sen aika. Riitissä käytät esittämäsi jumalan nimeä.

Valitse seuraavista:

Sukupuoli: *(valitse)* tyttö, poika

Ikä: *(valitse yksi)* 13, 14, 15, 16

Ulkonäkö: *(valitse jokaisesta yksi)*

Silmät: tiukat, kuolleet, innokkaat

Hiukset: palmikoidut, peitetty hupulla, kalju

Vaatteet: seremoniallinen kaapu

Mikä pelottaa tässä riitissä: *(valitse yksi)*

- isosiskosi tai -veljesi ei koskaan palannut tältä tehtävältä
- näit siitä painajaisia
- kuulit tarinoita tehtävään liittyen toisilta lapsilta
- vanhemmat kaverisi muuttuivat paljon riitin jälkeen
- aikuisuuden tuoma vastuu pelottaa

Kun on aika, valitse nimi:

Joxaio, Coicopix, Zelutaiav, Lecidewuq

Pelin aikana saat itse valita tilanteen, jossa näet hahmosi aikuistuvan. Viimeistään tämä tapahtuu, kun hahmosi palaa kotikylään. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi vastuun ottaminen toisesta ihmisestä, oman kuolevaisuuden kohtaaminen tai uhrautuminen toisen puolesta.

Qavoven myytti

Myyttisenä aikana heimonne saapuui Metsään, jota ylläpiti Qavove, metsän jumala. Heimonne eli metsän antimilla Qavoven huomassa ja suojeluksessa.

Toscai, Paha Tuuli, oli kuitenkin kateellinen Qavovelle tämän saamasta huomiosta ja huijasi Qavoven vangitsemaan itsensä. Kun huiputettu Metsän jumala sitoi itsensä omaan kasvustoonsa, metsän kasvu keskeytyi.

Metsä aavikoitui. Kansanne näki nälkää. Epätietoisuus sai osan heimosta lähtemään, mutta vahvimmat sinnittelivät.

Aikaa myöten Toscai ei voinut olla kerskumatta teollaan, vaan ilmaantui korppikotkalla ratsastaen paljastamaan heimolaisille, mitä Qavovelle oli tapahtunut. Kuullessaan totuuden heimolaiset tulistuivat ja kävivät Paha tuulta vastaan.

Kun eräs metsästäjästä onnistui haavoittamaan Toscaita, tämä yritti paeta. Muutamat rohkeat heimolaiset lähtivät seuraamaan Toscain haavasta vuotanutta verivanaa, tavoitteenaan löytää Qavove ja pelastaa hänet.

Matkallaan metsästäjät kohtasivat nälkäänäkeviä, sorrettuja ja pelokkaita. He auttoivat kaikkia parhaansa mukaan. He antoivat ruokaa nälkäänäkeville, suojelivat sorrettuja ja pelottivat pois pelon aiheuttajat.

Lopulta sankarit saapuivat metsäiselle kukkulalle. Allaan he näkivät Qavoven kohoavan korkealle puunlatvojen yläpuolelle ja näkivät tämän olevan metsän kahleissa. He myös haistoivat Toscain ilmassa, vaikkeivät nähneet tätä missään.

Riemuissaan metsästäjät lähtivät pelastamaan suojelijaansa, hyläten varovaisuuden. Mutta saavuttuaan metsän siimekseen, Toscai väijytti heidät. Taisteluihin tottumattomina he murtuivat nopeasti Toscain ovelien hyökkäysten alle. Toscain nauroi voitetuille sankareille.

Omasta petollisuudestaan ylpistynyt Toscai ei kuitenkaan huomannut ihmisiä, jotka olivat seuranneet metsästäjiä. Kaikki ne nälkäiset, sorretut ja pelokkaat ihmiset, joita sankarit olivat auttaneet, olivat seuranneet heitä. Ja nyt oli heidän vuoronsa pelastaa auttajansa.

Kiivaan taistelun jälkeen Toscai viimein karkoitettiin, Qavove vapautettiin ja metsä kasvoi takaisin entiselleen. Heimonne sankarit sopivat liiton auttamiensa ihmisten kanssa ja hyvä ja yltäkyläinen elämä palasi jälleen Metsään.



Pelinjohtajan osuus

Jaa pelaajille heidän hahmonsensa. Anna heille muutama minuutti aikaa tehdä hahmoon liittyvät valinnat ja lukea Qavoven myytti. Kun hahmoihin liittyvät valinnat on tehty, pyydä heitä kertomaan hahmoistaan pikaisesti.

Kysy pelkoihin liittyen jatkokysymyksiä. Voit käyttää niitä myös hahmojen suhteissa. Jos kaksi tai kolme hahmoista on menettänyt sisaruksensa riitissä, voit kertoa heidän olevan sisaruksia. Jos joku on valinnut toisilta lapsilta kuullut tarinat, kysy, kertoiko tarinat joku toinen hahmoista..

Tee vastaantulevista kasvottomia (kirjaimellisesti). Heidän ikänsä pystyy päättelemään koosta ja sukupuolen muista yksityiskohdista, mutta he pukeutuvat kaikki samanlaisiin harmaisiin rääsyihin. Jos joku pelaaja kysyy nimeä keneltä tahansa muulta kuin jumalilta, he saavat vastaukseksi vain epäselvää hälyä. Kukaan ei erotu joukosta.

Poikkea tästä kaavasta ainoastaan, mikäli jonkun hahmon pelot voivat nousta sen kautta esille tarinassa.

Jos esimerkiksi pelaajahahmon sisarus on ei palannut omalta matkaltaan, esitele hänet pukeutuneena samanlaisiin rääsyihin kuin muutkin. Tällä vastaantulijalla ei ole mitään muistikuvaa hahmosta ja hän käyttäytyy kuin kuka tahansa muista kasvottomista hahmoista.

Jos joku pelaajista on valinnut painajaiset tai toisten lasten tarinat, sijoita hahmoja niistä kasvottomien tilalle.

Jos joku hahmoista pelkää aikuisuuden tuomasta vastuusta, hän tapaa matkallaan orpoja ja niin edelleen.

Huomaa, että pelaajahahmoissa ja Quavoven myytissä on korostettu yhteistyötä. Hahmojen kansa arvostaa yksilöllisyyttä, mutta näkee yhteisön välttämättömyytenä. Riitin tarkoitus on auttaa lapsia ymmärtämään roolinsa yhteisön vastuullisina jäseninä. Rohkaise siis pelaajia auttamaan toisiaan. Heidän erikoiskykynsä liittyvät nimenomaan toisten auttamiseen, joten tämän ylikorostaminen ei välttämättä ole tarpeen.

Järjestelmä

Pelaajahahmon joutuessa tilanteeseen, jossa epäonnistuminen voi viedä tarinaa uuteen, mielenkiintoiseen suuntaan, pyydä pelaajaa heittämään 2d6.. Muista, että heillä on kykyjä, joilla he voivat antaa toisilleen +1 tähän heittoon. Edun voi saada samaan aikaan molemmilta muilta hahmoilta.

Tulos 0-6 tarkoittaa epäonnistumista, mutta tavalla, joka vie tarinaa eteenpäin.

Tulos 7-9 tarkoittaa onnistumista, mutta jokin menee pieleen ja vie tarinaa odottamattomaan suuntaan.

Tulos 10-12 tarkoittaa onnistumista ja hahmo onnistuu joko tyylikkäästi tai onnistuu löytämään tilanteesta lisäetua.

Tulos 13-14 tarkoittaa, että hahmo on hetkellisesti se jumala, jota näyttelee. Hän enemmän kuin onnistuu ja todellisuus taipuu hetken hänen tahtonsa.

Negatiivinen tulos (-1 tai vähemmän) tarkoittaa, että hahmo kuolee tai on vaarassa jäädä myytin vangiksi. Mikäli joku hahmoista on kerännyt useita haavoja, rohkaise muita auttamaan häntä heitoissa, jotta tämän tuloksen riski on pienempi.

Taistelu

Mikäli hahmo epäonnistuu taistelutilanteessa, ensimmäinen epäonnistuminen johtaa horjahtamiseen tai muuten vain tilanteen hallinnan menettämiseen. Sen jälkeiset epäonnistumiset antavat haavan. Jokainen haava antaa -1 myöhempiin heittoihin. Mikäli hahmo on taistelussa merkittävää vihollista vastaan tai on yllätetty, jokainen epäonnistuminen antaa haavan.

Tyypillinen vastustaja häviää 10+ tulokseen. Tuloksella 7-9 pelaaja saa päättää, että vastustaja häviää, mutta saa silloin myös haavan. Lopun taistelussa Toscaita ei voi voittaa suoraan, vaan heitot pelkästään suojelevat hahmoja Toscain hyökkäyksiltä.

Tapahtumat

Prologi

Ennen itse matkaan lähtöä, hahmot herätetään yöllä, viedään kylän laidalla olevaan kivikehään, missä heidät puetaan asianmukaisiin (pelaajien valitsemiin) asuihin ja aikuiset selittävät heille rooleissa tilanteen. Tämän jälkeen he astuvat ulos kivikehästä, missä he näkevät maailman menneisyydessä, kun metsät olivat katoamassa.

Hahmoille ei anneta mukaan muita varusteita kuin vaatteet. He joutuvat improvisoimaan kaikki tarvitsemansa työkalut matkalla.

Matkalla

Aurinko porottaa, eikä metsästä ole suojaa lehvistön katoamisen vuoksi. Reitti on merkitty hyvin Toscain jättämällä verivanalla ja siltä on vaikea eksyä.

Myyttisen maailman tuntua pelinjohtajan käyttöön eri tilanteissa:

- maassa makaavat kuivuneet lehdet rapisevat tuulessa
- kuivuneet oksat katkeavat helposti
- maassa makaavat havut tanssivat tuulessa
- ilma haisee tunkkaiselta
- puut ovat kaatuneet tarkkoihin muodostelmiin
- siisti kasa kivettyneitä käpyjä
- joen kuivunut uoma näyttää kuumuudessa kiemurtelevan kuin käärme
- nakerrettuja oravien luita

Matkan aikana hahmot kohtaavat yhden tai useamman seuraavista haasteista (huomioi rajoitettu peliaika). Mikäli mahdollista, käytä valinnoissasi hyväksi pelaajien tekemiä valintoja hahmojen pelkojen suhteen.

- Juomapaikan vedessä on kuollut kauris. Sen tappanut suunnaton susi tai hahmojen peloissa mainittu olento vaanii edelleen lähistöllä.
- Perhe pyytää hahmoilta ruokaa. He kertovat, etteivät ole syöneet päiväkausiin.
- Pieni joukko aseistettuja miehiä karkottaa silminnähden nääntynyttä perhettä mailtaan.
- Perhe yrittää auttaa haavoittunutta lasta.
- Perhe pakenee nauravia hyeenoja tai hahmojen peloissa mainittua olentoa..
- Kaksi suurta perhettä taistelevat keskenään juuri ja juuri elossa olevasta lehmästä.

Qavoven metsikkö

Hahmot näkevät jo kaukaa Qavoven puiden latvuston yllä. Metsikön ympäristössä leijuu omituinen, oksettava haju. Toscaita ei näy missään, koska se on ottanut Qavoven hahmon. Todellinen Qavove nukkuu metsässään.

Tämä kohta poikkeaa myytistä. Toscai ei ole olento, joka nöyrtyisi sille annettuun rooliin. Se on suunnitellut tuhansia vuosia kosta ja hahmojen ajan Toscai löysi tavan syrjäyttää oma myyttinen

itsensä, muuttaakseen tapahtumia omaan suuntaansa. Sen varsinainen tavoite on ottaa haltuunsa yksi hahmoista, jotta se pääsee soluttautumaan vihaamansa kansan pariin.

Hahmojen saapuessa metsään, Toscai hyökkää käyttäen hyväkseen omia pahoja tuuliaan, metsää (esimerkiksi heittäen kokonaisia puita tai yrittäen napata hahmoja kasvustoon) ja yrittäen yksinkertaisesti lyödä.

Toscain voittaminen vaatii luovuutta. Sitä ei voi voittaa asein, mutta hahmot voivat keksiä vaihtoehtoisia tapoja, kuten:

Qavoven herättäminen: Qavove on Toscaita voimakkaampi ja voittaa tämän helposti.

Tuli: Toscai on "paha tuuli" eli palaa helposti, jos se huijataan riittävän isoon liekkiin.

Ylpeys: Toscai on ylpeä ja tätä voi käyttää hyväksi sen huijaamiseksi.

Jos hahmot keksivät jonkun muut tarpeeksi uskottavan suunnitelman, anna heidän yrittää sitä.

Kaikki ne ihmiset, joita hahmot auttoivat matkan aikana, saapuvat tarvittaessa auttamaan heitä. He eivät ole sotureita, mutta jos hahmoilla on suunnitelma, johon tarvitaan lisäkäsiä, he ovat valmiita auttamaan. Mikäli tilanne näyttää erityisen pahalta, joku heistä voi uhrautua hahmojen puolesta tai auttaa hahmoa siten, että hahmo saa +1 seuraavaan heittoon.

Toscai yrittää samaan aikaan löytää hahmoista heikkoutta. Mikäli joku hahmoista on ollut esimerkiksi selkeästi muita hahmoja pelkurimaisempi, töykeämpi tai haluttomampi yhteistyöhön, Toscai näkee hänet sopivana uhrina. Mikäli sopivaa heikkoutta ei löydy, se jää odottamaan seuraavan vuoden lapsia yrittääkseen uudestaan.

Paluu

Kun Qavove on vapautettu, hahmot löytävät itsensä samasta paikasta, josta he lähtivät matkalle. Heidän vanhempansa ottavat heidät nyt mukaan aikuisten piiriin ja kaikki haluavat kuulla heidän nimensä. Tapahtumaa juhlitaan niin pitkään kuin hahmot jaksavat.

Mikäli Toscai otti jonkun hahmoista haltuunsa, anna siitä vihjeitä (esim. tuttu haju).