

# Ihmisen poika

roolipeliskenaario 3-6 pelaajalle ja pelinjohtajalle

Lähitulevaisuudessa ihmiskuntaa uhkaa sukupuuttoon kuoleminen. Järjestyksen ylläpitämiseksi Suomi on muuttunut poliisivaltioksi. Täällä, kylmässä pohjolassa, maailman viimeisen lapsen kohtalo on sinun käsissäsi.

## *Skenaarion taustatilanne*

Viimeinen synnytys tapahtui vuonna 2015. 18 vuotta myöhemmin koko maailma on polvillaan ihmiskunnan hedelmättömyyden edessä. Suomi on pysynyt pystyssä muuttamalla tarkoin säädellyksi poliisivaltioksi, jossa suojeluskunta vainoaa kullervoiksi kutsuttuja kapinallisia kansallisen turvallisuuden nimissä. Pakolaisia virtaa levottomuuksien keskeltä Suomeen, mutta täällä heidät ohjataan työleireille.

Nuori romaninainen Roză on paennut työleiriltä, koska hän on raskaana. Raskaus ei ole jäänyt salaisuudeksi ja monet eri tahot ovat hänen kannoillaan. Rozăn pakomatka keskeytyi synnytyksen käynnistyttyä. Nyt hän on piilossa varastossa vastasyntyneen tyttövauvansa kanssa. Skenaario kertoo, mitä tapahtuu, kun hän jää kiinni.

## *Hahmonluonti*

Pelaajat valitsevat hahmonsa valmiista hahmokonsepteista. Kuhunkin konseptiin liittyy salainen uskomus. Sitä ei ole tarkoitus näyttää muille pelaajille (taita hahmolomake niin, ettei se näy), mutta se tulisi ottaa huomioon hahmoa pelatessaan.

Kukin pelaaja täydentää hahmoaan vastaamalla hahmolomakkeessa esitettyyn kysymykseen sekä keksimällä hahmolleen yhden erityispiirteen (taidon, ominaisuuden, esineen tms.) ja hahmon nimen.

Jos pelaajia on 3, tarjolla olevat hahmot ovat äiti, kullervo ja tietäjä

Jos pelaajia on 4, tarjolla olevat hahmot ovat edellisten lisäksi myös jääkäri

Jos pelaajia on 5, tarjolla olevat hahmot ovat edellisten lisäksi myös äidin puoliso

Jos pelaajia on 6, tarjolla olevat hahmot ovat edellisten lisäksi myös otsomies

## *Selkkaujärjestelmä*

Kun joku aikoo käyttää väkivaltaa toista hahmoa vastaan, kutsutaan tilannetta selkkaukseksi. Väkivalta kattaa sekä fyysisen että henkisen: toisen henkinen murtaminen on selkkaus siinä kuin pahoinpitely tai ammuskelukin.

Selkkauksen kulku:

(1) Määritetään selkkauksen kaksi osapuolta ja kummankin osapuolen tavoite.

(2) Kumpikin osapuoli saa noppia (n6) saman määrän kuin osapuolella on hahmoja.

(3) Nopat heitetään ja tulosten joukosta etsitään korkein yksittäinen silmäluku.

(4) Noppatulokseen lisätään 1 per jokainen tilanteeseen sopiva erikoispiirre, joka osapuolen hahmoilta löytyy.

(5) Tuloksia verrataan toisiinsa; suurempi tulos voittaa selkkauksen ja saavuttaa tavoitteensa. Tasapeli-tilanteessa joko molempien osapuolten tavoitteet täyttyvät tai noppia heitetään uudelleen.

Tämä skenaario perustuu Alfonso Cuarónin ohjaamaan Children of Men -elokuvaan, joka perustuu P. D. Jamesin samannimiseen romaaniin.

## Skenaarion kulku

### *Kohtaus 1: Suojeluskunnan ohittaminen*

Rozä (yhdessä puolisonsa kanssa, jos tämä on pelissä mukana) on piiloutunut kerrostalon pyörävarastoon. Kerrostalo sijaitsee autioituneessa ja ränsistyneessä lähiössä. Muut hahmot ovat saaneet tästä vihiä kukin omien tietolähteidensä kautta ja saapuvat paikalle. Perille päästäkseen heidän on kuitenkin ohitettava kaksi suojeluskunnan sotilasta, jotka partioivat kadulla ja tutkivat hylättyjä rakennuksia järjestelmällisesti.

Sotilaiden ohittamisesta voi syntyä selkkaus. Jos niin käy, pelinjohtajan tulee huolehtia siitä, että mikään lopputulos ei uhkaa skenaarion jatkumista: suojeluskunta ei voi täysin eksyä Rozän jäljiltä ja pelaajahahmojen on päästävä Rozän luo.

Ensimmäinen kohtaus päättyy, kun hahmot ovat päässeet keskusteluetäisyydelle Rozästä (hänen ei tietenkään tarvitse päästää toisia hahmoja sisään pyörävarastoon).

### *Kohtaus 2: Päätös*

Kun toinen kohtaus alkaa, pelinjohtaja laittaa kellon käyntiin. Suojeluskunnan sotilaat saapuvat paikalle 20 minuutin kuluttua ja teloittavat kaikki läsnäolijat terroristeina. Hahmojen on sitä ennen päästävä yksimielisyyteen siitä, miten vastasyntyneen lapsen kohtalo ratkaistaan.

Pelinjohtajan tulee kertoa pelaajille aikarajasta ja mielellään laittaa ajastin kaikkien nähtäville. Kelloa ei tule pysäyttää *mistään syystä*. Kellon tulee käydä, vaikka pelaaminen näennäisesti keskeytyisikin selkkausjärjestelmän käyttämisen, sääntöjen selittämisen tai jonkin ulkopuolisen häiriön vuoksi.

Toinen kohtaus päättyy, kun hahmot ovat ratkaisseet tilanteen tai kun 20 minuuttia on kulunut.

### *Kohtaus 3: Seuraukset*

Pelinjohtaja kysyy, aikovatko hahmot pitää kiinni edellisessä kohtauksessa sovituista asioista, jotka koskevat vastasyntyntä lasta. Jos he eivät aio pitää sopimuksiaan, tässä kohtauksessa katsotaan miten asiat lopulta päättyvät. Petturuus (tai sen kostaminen) tapahtuu todennäköisimmin tässä kohtauksessa.

Viimeinen kohtaus päättyy, kun tyttövauva on päätenyt jonkun hahmon mukaan tai kuollut ja hänen kohtalonsa on siten ratkennut.

*Hahmot, jotka ovat aina mukana pelissä*

Leikkaa hahmolomakkeet irti ja taita keskeltä katkoviivan kohdalta niin, että oikea puoli jää piiloon.

<p>Nimi: Roză</p> <p>Hahmokonsepti: äiti</p> <p>Taustatiedot: nuori romaninainen, joka on saapunut Suomeen pakolaisena sodan keskeltä.</p> <p>Aina mukana pelissä</p>	<p>Usko: lapsen hyvinvointi on tärkeintä</p> <p>Kysymys: Minkä nimen olet antanut tyttärellesi ja miksi juuri sen?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>-----</p>
---	---

<p>Nimi: _____</p> <p>Hahmokonsepti: kullervo</p> <p>Taustatiedot: poliisivaltion diktatuuria vastaan taistelevan kapinallisorganisaation jäsen.</p> <p>Aina mukana pelissä</p>	<p>Usko: kapinallisleiriin viety lapsi nostattaisi kapinallisten taistelutahtoa</p> <p>Kysymys: Mitä olet jo uhramut kapinan hyväksi?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>-----</p>
---	--

<p>Nimi: _____</p> <p>Hahmokonsepti: tietäjä</p> <p>Taustatiedot: tutkija, joka yrittää selvittää ihmisten hedelmättömyyden synn.</p> <p>Aina mukana pelissä</p>	<p>Usko: tanskalaisessa tutkimuskeskuksessa lapsesta löydettäisiin ratkaisu hedelmättömyyteen</p> <p>Kysymys: Mitä henkilökohtaisesti arvokasta saavutat, jos tutkimuksissa tapahtuu läpimurto?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>-----</p>
--	--

*Hahmot, jotka ovat mukana pelissä, jos pelaajia on 4-6 henkeä*

Leikkaa hahmolomakkeet irti ja taita keskeltä katkoviivan kohdalta niin, että oikea puoli jää piiloon.

<p>Nimi: _____</p> <p>Hahmokonsepti: jääkäri</p> <p>Taustatiedot: sotilaskoulutuksen saanut entinen suojeluskuntalainen.</p> <p>Mukana pelissä, jos pelaajia on vähintään 4</p>	<p>Usko: lapsi uhkaa yhteiskuntarauhaa, joten hänet on parasta luovuttaa suojeluskunnalle</p> <p>Kysymys: Miksi menetit asemasi suojeluskunnassa?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>_____</p>
---	--

<p>Nimi: _____</p> <p>Hahmokonsepti: äidin puoliso</p> <p>Taustatiedot: pakolainen, joka pakeni työleiriltä yhdessä Rozān kanssa.</p> <p>Mukana pelissä, jos pelaajia on vähintään 5</p>	<p>Usko: lapsi ei ole sinun; sinä rakastat vain Rozāa</p> <p>Kysymys: Kuka olit ennen kuin jouduit jättämään kotimaasi?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>_____</p>
--	--

<p>Nimi: _____</p> <p>Hahmokonsepti: otsomies</p> <p>Taustatiedot: metsässä piilopirtissä asuva erakko, joka on oppinut selviytymään omillaan.</p> <p>Mukana pelissä, jos pelaajia on täydet 6</p>	<p>Usko: lapsi on maailman pelastaja, jota täytyy suojella hinnalla millä hyvänsä</p> <p>Kysymys: Mitä olet joutunut tekemään selviytyäksesi?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Erityispiirre:</p> <p>_____</p>
--	--