

GALAKTINEN TRAUMAPOLI

Oletko aina halunnut pelastaa henkiä tehohoituhuoneissa ja leikkaussaleissa, juosta kirkkaasti valaistuja käytäviä valkotakki lepattaen ja suuteloida liinavaatekomeroissa? Tervetuloa Galaktiselle traumapolille.

Seikkailu sijoittuu galaktisen liikenteen solmukohtaan, vilkkaan avaruusaseman kiireiselle traumapolille. Pelaajahahmot ovat traumapolin ihmistieteiden osaston hoitohenkilökuntaa ja koettavat selvittää, mikä polille saapuvaa tapaturmapotilasta vaivaa. Haasteena on, ettei potilas oikeastaan ole ihminen...

Pelin kesto 45 min (+ alustus 15 min).

Ikäraja: 13+

Pelaajamäärä: 3-4 + pelinjohtaja

Asiasanat: lääketieteellinen mysteeri, House M.D. in space, avaruusooppera, sairaalasarjat, kehokauhu

TARVITSET

- 1) Hahmokuvaukset (ks. alla)
- 2) Diagnoosivihjeet (ks. alla)
- 3) Sakset edellämainittujen irtileikkaamiseen

PELINJOHTAJALLE

Traumapolin ihmistieteiden osasto hoitaa nimensä mukaisesti ihmispotilaita. Galaktisen mahtisairaalan lajittelukeskus on kuitenkin lähettänyt osastollenne erikoisen potilaan: sukkulaonnettomuuteen joutuneen neliraajaisen humanoidin, jonka iho on violetti ja huokoinen. Potilaan anatomia on vieras, mutta lajittelupäällikön viestin mukaan humanoidi on ennenkohtaamatonta rotua ja "muistuttaa eniten ihmistä". Osastolla ollaan asiasta villisti ja sävykkäästi eri mieltä, mutta ei voi mitään... Hoitotyö kutsuu.

Seikkailun kuluessa selviää, että potilas on kuin onkin (alunperin) ihminen. Hänet on vallannut harvinainen muskaattinen sieni. Sen tarkoitus on puskea itiöemänsä ulos, kunhan se on saanut isäntäkehon sopivan keskeiseen paikkaan. Intergalaktinen traumapoli on täydellinen paikka lisääntyä – itiöt pöllähtävät kaikkiin suuntiin, eikä tartuntaa voi estää.

Pelaajahahmojen tarkoituksena on avullasi (tai sinusta huolimatta) päätyä oikeaan diagnoosiin ennen kuin 45 min on kulunut. Jos pelaajahahmot eivät saa selvitettyä, mikä potilasta vaivaa ja hoidettua tätä asianmukaisesti, sieni räjäyttää itiöemänsä potilaan ruumiista... ja siitä seuraa hupia tartuntatautien osastolle ja koko universumille.

Suurin osa pelistä tapahtuu yhdessä tehohoitohuoneessa. Virtaviivaisen scifisistuksen lisäksi huoneessa on EXITUS, diagnostinen ja operatiivinen tekoäly (= pelinjohtajan npc), jolta voi udella mitä vain, joka suorittaa minkä vain tutkimuksen! Ongelmia on kaksi: 1) EXITUKSEN tietokannoista ei löydy vastaavaa tapausta. Hän osaa kyllä auttaa monissa muissa asioissa. 2) Ennen kuin EXITUSTA kannattaa käskyttää, hahmojen pitäisi keksiä, mitä potilaalle kannattaa tehdä. EXITUKSENA voit tarpeen mukaan antaa vihjeitä tai hoputtaa pelaajahahmoja. Jostakin syystä vaikuttaa siltä, että potilaan elintoiminnot kiihtyvät...

Kannusta pelaajia vauhdikkaaseen, dramaattiseen teho-osastomeininkiin, toimintaan elämän ja kuoleman rajalla. Älä välitä lääketieteellisesti oikeaoppisuudesta, vaan leiki villistä jargonilla.

SÄÄNNÖT

Skenaario etenee kohtauksittain (ks. pelin kulku). Jokaisella kohtauksella on EXITUKSEN asettama tavoite. Jokaisen kohtauksen lopussa hahmot päättävät äänestämällä mitä potilaalle seuraavaksi tehdään. Jos pelaajia on parillinen määrä ja äänet menevät tasan, painotetaan vanhimman kollegan ääntä (uupunut yleiskirurgi tai paatunut sairaanhoitaja, jos yleiskirurgi ei ole pelissä).

Kahden kohtauksen alussa (anatomia ja diagnoosi, ks. alla) kullekin hahmolle nostetaan diagnostinen vihje. Kuka tahansa voi saada minkä tahansa vihjeen. Vihjeet löytävät lopun liitteestä.

PELAAJAHAHMOT

SORSITTU KESÄKANDI

Kesäsi polilla ei ole ollut helppo. Olet Antroposentrisen akatemian viidennen vuoden opiskelija ja traumapoli on ensimmäinen varsinainen työpaikkasi. Olet nuori, mutta tiedät, mitä haluat: muutaman vuoden päästä olet polin stara. Valitettavasti muut eivät käsitä, että olet oikeasti lääketieteellinen nero. Mutta he saavat nähdä, he kokevat suuruutesi vielä. Ensisijaisen tärkeää tulevaisuutesi kannalta olisi vakuuttaa asiasta polin yleiskirurgi.

PAATUNUT SAIRAANHOITAJA

Olet nähnyt kaiken, etkä hätkähä mitään. Näet kuinka nuoret ammattilaiset koettavat siipiään traumapolilla. Harvat kestävät sen imussa, suurinta osaa ei enää nähdä. Tunnet vanhat keinot ja vanhat tekijät ja vaikka et kenties ole yhtä lukenut kuin innokkaat tulokkaat, sinulla on *tuntuma*, jota ei voida ohittaa. Halveksut nokkavia lääkäreitä, jotka luulevat tietävänsä paremmin kuin sinä – ja silloin tällöin teet varjoissa heidän työnsä heidän puolestaan. Kesäkandi on mielestäsi erityisen sietämätön kohlo ja ansaitsisi opetuksen.

KONSULTOIVA PSYKIATRI

Ihminen on psykofyysinen kokonaisuus, sanot potilaillesi, mutta jätät mainitsematta, että antaisit mitä vain, jotta henki vallitsisi lihan ylitse. Olet vielä nuori mutta vihaat kehoasi, joka aikoo pettää sinut rapistumalla. Haluat löytää keinon hallita oikuttelevaa lihaa – omaasi ja muiden. Olet toistaiseksi onnistunut salaamaan todelliset halusi ja sinut tunnetaan rauhallisena joskin viileänä diplomaattina. Arvelet, että sorsittu kesäkandi olisi riittävän ennakkoluuloton nähdäkseen maailman sinun tavallasi.

UUPUNUT YLEISKIRURGI

Sinun kätesi ei vapise. Hoidat pisimmätkin leikkaukset virheettömällä ammattitaidolla ja teet muidenkin lääkärien etupäivystykset. Mielestäsi mihin tahansa vaivaan voidaan soveltaa leikkaushoitoa ja kukapa olisi parempi leikkaamaan kuin sinä, siksi valmiudessa on oltava aina. Olet eronnut kahdesta puolisoista ja vieraantunut muutamista lapsista, mutta arvelet, että polin konsultoivasta psykiatrista tulisi mainio uusi eksä: hänellä tuntuu olevan rationaalinen ote.

PELIN KULKU

PELIN ALOITTAMINEN (5-10 min)

- 1) Kerro pelaajille pelin konsepti, säännöt ja tavoite (= potilaan diagnosoiminen ja hoitaminen).
- 2) Anna pelaajien valita hahmonsa toimenkuvan perusteella.
- 3) Anna pelaajille hetki miettiä hahmoilleen nimi ja ulkonäkö, sekä se, mistä heidän hahmonsa polilla tunnetaan. Pyydä heitä esittelemään hahmoistaan em. asiat.

KOHTAUSTEN RAKENNE

- 1) Kullekin pelaajalle jaetaan diagnoosivihje (koskee vain kohtauksia anatomia ja diagnoosi)
- 2) EXITUS asettaa tavoitteen, esim. oikean diagnoosin löytäminen
- 3) Kohtaus roolipelataan – neuvotellen, väitellen, EXITUKSEN avulla pelaajat voivat saada tietää potilaan anatomiasta yms. melkein mitä tahansa
- 4) Hahmot päättävät äänestäen potilaan kohtalosta – jos äänet menevät tasan, vanhemman kollegan ääni painottuu
- 5) Pelinjohtaja kuvailee, mikä vaikutus päätöksellä on

KOHTAUKSET

TRAUMA (n. 3-5 min)

Pelinjohtaja lukee kursivoidun tekstin ääneen.

Ambulanssihangaarista kantautuu juoksuaskelten jyske. Ensihoitotiimi ohjaa välissään leijuvia paareja, joilla makaa violetti neliraajainen humanoidi. Se on pahoin rusementunut. Ensihoitaja vilkuilee potilasta huolestuneena ja hämmentyneenä, mutta saa raportin kuitenkin annettua.

ENSIHOITAJA

Aikuinen humanoidi, lajinmääritys tuntematon, joutunut sukkulaonnettomuuteen

harjoitushangaarin ulkopuolella. Yritetty iv-yhteyttä matkalla, ei löydetty verisuonia.

Paineet 33 / 50, iho nihkeä ja huokoinen. Ei tule puheyhteyteen, tajunnan taso vaihtelee ennakoimattomasti. Annettu kipulääkityksenä fiksiinisuihke kitaonteloon.

Mitä kukin hahmo on parhaillaan tekemässä ennen kuin hälytys annetaan? Anna pelaajien kuvailla, mistä tai miten kukin saapuu paikalle. Kohtauksen tulisi päättyä tehohoitohuoneeseen, jossa EXITUS odottaa.

ANATOMIA (n. 10 min.)

Potilas on tiedoton. Hänet pitäisi saada hereille. Tehdään EXITUKSEN avustuksella perustutkimus potilaan anatomiasta ja selvitetään vammat / oireet. Lopuksi päätetään äänestäen, miten potilas yritetään herättää.

Potilaan vammat / oireet (esimerkiksi):

- * Yläraajan avomurtuma.
- * Lievä tai keskivaikea aivokontuusio.
- * Runsaasti nestettä abdominaaliontelossa.

DIAGNOOSI (n. 15 min)

Potilas herää. Potilasta haastatellaan eli otetaan anamneesi. (**Huom!** Tässä on äänessä sieni, joka on vallannut isäntänsä mielen. Se ei halua paljastaa oikeaa olemustaan, mutta saattaa lipsauttaa jotakin. Se haluaa ennen kaikkea levittäytyä maailmankaikkeuteen – kaikki keinot sallittuja.) Lopuksi kukin hahmo esittää oman tulkintansa siitä, mikä potilasta vaivaa. Päädytään äänestäen lopulliseen diagnoosiin.

HOITO (n. 10 min)

Keskustellaan diagnoosinmukaisesta hoidosta. Lopuksi päätetään, miten potilasta lähdetään hoitamaan. Potilas (=sieni) voi osallistua keskusteluun ja yrittää ohjailia sitä. Jos hoito tuhoaa joko potilaan tai sieni-isännän, onneksi olkoon, uhka on torjuttu. Muussa tapauksessa potilas räjähtää itiöiksi – ja kaikki huoneessa saavat tartunnan.

EPIKRIISI / PELIN LOPETTAMINEN (n. 5 min)

Mitä hahmojen epikriisissä (= loppulausunnossa) sanotaan? Miten hahmot jatkavat elämäänsä tästä?

VIHJEET

Jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi vihje per kohtaus. Leikkaa viivaa pitkin.

ANATOMIA:

Onko oikeassa aivolohkossa pyörövarjo? Tämän potilaan ei pitäisi enää kyetä puhumaan.

Potilaan elintoiminnot ovat poikkeuksellisen vakaa nähtynä vammojen vakavuuteen.

Potilaan aivovamma ei vaikuta tuoreelta. Kenties se on syynä onnettomuuteen?

Potilaan tila kohenee silmissä. Aivan kuin murtunut luu oikenisi itsestään...

DIAGNOOSI:

Aivan kuin potilas ei olisi oma itsensä.

Löydös pääontelossa muistuttaa sinusta itiöitä.

Epäilet, että mikä tahansa tätä humanoidia vaivaakin, se tarttuu.

Potilas on mitä luultavimmin harhainen.

Tekijä: Solina Riekkola