



Diak

Eetu Sopenen

Joona Pitkäniitty

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK) & Sosionomi (AMK), Kirkon nuorisotyö

Opinnäytetyö, 2021

PÖYTÄROOLIPELI VUOSAAREN SEURAKUN- NAN NUORISOTYÖHÖN

**Raamattuun tutustumista aktiivisen ja osallistavan oppimisen
keinoin sekä yhteisöllisyyden rakentamista roolipelaamisen
kautta**

TIIVISTELMÄ

Eetu Sopenen

Joona Pitkäniitty

Pöytäroolipeli Vuosaaren Seurakunnan nuorisotyöhön

39 sivua + 3 liitettä

Kevät, 2021

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveystieteiden ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK) & Sosionomi (AMK), Kirkon nuorisotyö

Pöytäroolipelit ovat lautapelejä muistuttavia ryhmäaktiiviteetteja, jossa pelaajat eläytyvät fiktiivisiin rooleihin, ja yhdessä kokevat ja luovat pelin kontekstissa tapahtuvaa tarinaa. Itse opinnäytetyö on produkti, roolipelipaketti.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä Vuosaaren seurakunnan nuorisotyön käyttöön roolipelipaketti, joka piti sisällään pelin säännöt ja ohjeet, neuvoja ja ohjeita käyttäjille, sekä pelattaviksi valmiita tarinan kaaria. Tavoitteena oli tehdä lopputuloksesta helppo, kattava, yhteisöllisyyden kokemusta tukeva ja opettava kokonaisuus, jonka kanssa nuoret haluaisivat toimia, ja joka kannustaa heitä oppimaan ja ryhmäytymään. Tuotteen oli tarkoitus sopia nuorteniltoihin sekä roolipelikerhon käyttöön.

Aiheesta kerättiin tietoa, ja hankittiin roolipelisysteemi, jota saatettiin käyttää ja muokata vapaasti. Näiden avulla tehtiin tuote, jonka arvioitiin olevan tarkoituksellisten mukainen. Se hyödynsi aktiivisen oppimisen teoriaa, ryhmäytyksen ja yhteisöllisyyden teoriaa, sekä nuorisotyön ja seurakunnan nuorisotyön tarpeita ja periaatteita.

Tuotetta testattiin Hakunilan seurakunnassa ja testanneille nuorille järjestettiin fokusryhmähaastattelu, jossa heiltä kerättiin palautetta tuotteesta. Palaute oli positiivista ja vahvisti tuotteen sopivan seurakunnan nuorisotyöhön. Testanneiden nuorten kerrottiin pitävän tuotteesta, oppineen sen avulla uutta ja tutustuneen toisiinsa paremmin.

Asiasanat: Aktiivinen oppiminen, osallistaminen, Raamattu, roolipelit, ryhmädynamiikka, ryhmäytyminen, seurakunta, yhteisöllisyys

ABSTRACT

Eetu Sopenen

Joona Pitkäniitty

Tabletop Role-playing game for Vuosaari congregation's youthwork

39 pages + 3 appendices

Spring 2021

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor's Degree Programme in Social Services

Bachelor of Social Services

Tabletop role-playing games are a group activity resembling board games, in which players experience and take part in the game's narrative through fictitious roles. The thesis in question is a product: a tabletop role-playing game set.

The goal of this thesis was to build a tabletop role-playing game to be used in Vuosaari congregation's youth work. The product includes the rules of the game, instructions for the players, and premade story arcs ready to be played. The aim was to have the finished product be easy and comprehensive, while promoting the experiences of communality and learning. The finished product needed to be something the youth would want to work with, while helping them learn and come together as a community. The product needed to be suitable for using at the congregation's youth work and at their role-playing club.

The process started with the gathering of information, and acquiring a role-playing system, which could be used and edited freely. With these a product was built, which was believed to meet and fulfil the requirements. It utilized the theories of active learning, creating groups and communities, while also following the principles and demands of youth work and church's youth work.

The product was tested at the Hakunila congregation, and the test group attendees were interviewed using the method of focus-group interviewing. The feedback was positive and confirmed that the product was suitable for church youth work. Feedback indicated that the youth, which took part in the testing, liked the product, learned something new by playing it, and got to know the other attendees better.

Keywords: Active learning, church, congregation, community, group dynamics, grouping, involvement, participation, role-playing games, the Bible

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 ROOLIPELIT	5
2.1 Roolipelit ja pelaaminen	5
2.2 Roolipelit opetuksessa	10
2.3 Roolipelit ja yhteisöllisyys.....	11
3 SEURAKUNNAN NUORISOTYÖ	15
3.1 Nuorisotyö.....	15
3.2 Seurakunnan nuorisotyön periaatteet ja tavoitteet	16
3.3 Raamattu	18
3.4 Vuosaaren seurakunta	19
3.5 Roolipelit seurakunnan nuorisotyössä.....	20
4 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN	22
4.1 Opinnäytetyön tavoitteet	22
4.2 Toteutus	23
4.3 Pelitestausta	24
4.4 Fokusryhmähaastattelu.....	25
4.5 Ohjeiden kokoaminen	26
5 ROOLIPELITOTEUTUKSISTA SAATU PALAUTE	26
5.1 Pelin viihdyttävyyttä.....	27
5.2 Pelin opettavaisuus	28
5.3 Pelin sujuvuus.....	29
5.4 Ryhmäytyminen ja tutustuminen	30
6 POHDINTA	32
6.1 Tavoitteiden toteutuminen.....	32
6.2 Eettiset kysymykset.....	34
6.3 Tuotteen merkitys sosiaalialalla	35
6.4 Ammatillinen reflektio	37
LÄHTEET.....	39

LIITTEET	41
Liite 1, Roolipelin säännöt ja ohjeet	41
Liite 2, Hahmolomake	63
Liite 3, Valmiskampanjat	64
"PELASTAKAA NINIVE"	64
KAANAN HÄÄT.....	67
Pelasta Jeesus -valmiskampanja.....	71

1 JOHDANTO

Pöytäroolipelit ovat peliharrastus, jossa osallistujat tavallisesti eläytyvät yhden fiktiivisen roolihahmon elämään ja kuvailevat tämän tekemisiä ja sanomisia suusanallisesti tiettyjen sääntöjen puitteissa. Pöytäroolipelissä yksi osallistujista toimii yleensä peliä ohjaavana pelinjohtajana, jonka tehtävänä on kuvailla pelaajille pelimaailmaa ja sen tapahtumia sekä pelata useita roolipelin tarinaan liittyviä sivuhahmoja. (Karvonen 2019)

Pöytäroolipelien suosio ja pelien myyntiluvut ovat olleet viimeiset vuodet kasvussa (Griep 2016), minkä lisäksi internetissä toimivalla, pöytäroolipelien etänä pelaamiseen tarkoitettulla roll20-sivustolla on yli 5 miljoonaa käyttäjää (Zambrano 2020). Tästä voitaneen päätellä, että kyseessä on varsin suosittu harrastus. Harrastus, jonka parissa tämän opinnäytetyön tekijät myös viettävät paljon aikaa. Tästä harrastuksesta ja sen suosiosta heräsi idea: voisiko tätä harrastusta hyödyntää nuorisotyössä ja opetuksessa?

Opinnäytetyönämme teimme oppimista ja ryhmäytymistä edistävän pöytäroolipelin Vuosaaren seurakunnalle, hyödyntäen aktiivisen oppimisen ja ryhmäytymisen teoriaa. Tuotoksen on tarkoitus tarjota viihdyttävä tapa oppia kristinuskosta ja tutustua Raamattuun. Oppimisen lisäksi tarkoituksena on rakentaa yhteisöllisyyttä rippikoulun käyneiden nuorten ja nuorten aikuisten kesken. Näin annamme Vuosaaren seurakunnan nuorille työkalun oppimiseen ja ryhmäytymiseen, jota nuoret voivat hyödyntää myös keskenään.

Opinnäytetyömme on kaksiosainen. Työn loppuosa on tuotos, joka sisältää ohjeita pelin ohjaamiseen, suunnittelemiseen ja pelaamiseen, valmiita kampanjoita, eli tarinan ja tapahtumien ketjuja pelattavaksi sekä ohjeita omien kampanjoiden suunnitteluun. Rakentamamme pelisysteemi on tehty mahdollisimman yksinkertaiseksi ja helpoksi pelaajille ja pelinjohtajille. Näiden avulla nuoret voivat vetää pelejä toisilleen ilman ulkopuolisia vetäjiä. Valmiiksi tehtyjä, pelattavia tarinankaaria, suunnittelimme sekä yhdessä että yksittäin, ja niitä

kokeiltiin Hakunilan seurakunnan nuorille. Jokaisen testauskerran päätteeksi järjestimme fokusryhmähaastattelun, jossa kysyimme kohderyhmältä palautetta.

Työn alkuosassa kuvataan tuotososan syntyprosessi, sen testaaminen ja menetelmät, esitellään tuotososan taustalla oleva teoria ja käsitteet sekä arvioidaan lopputulos.

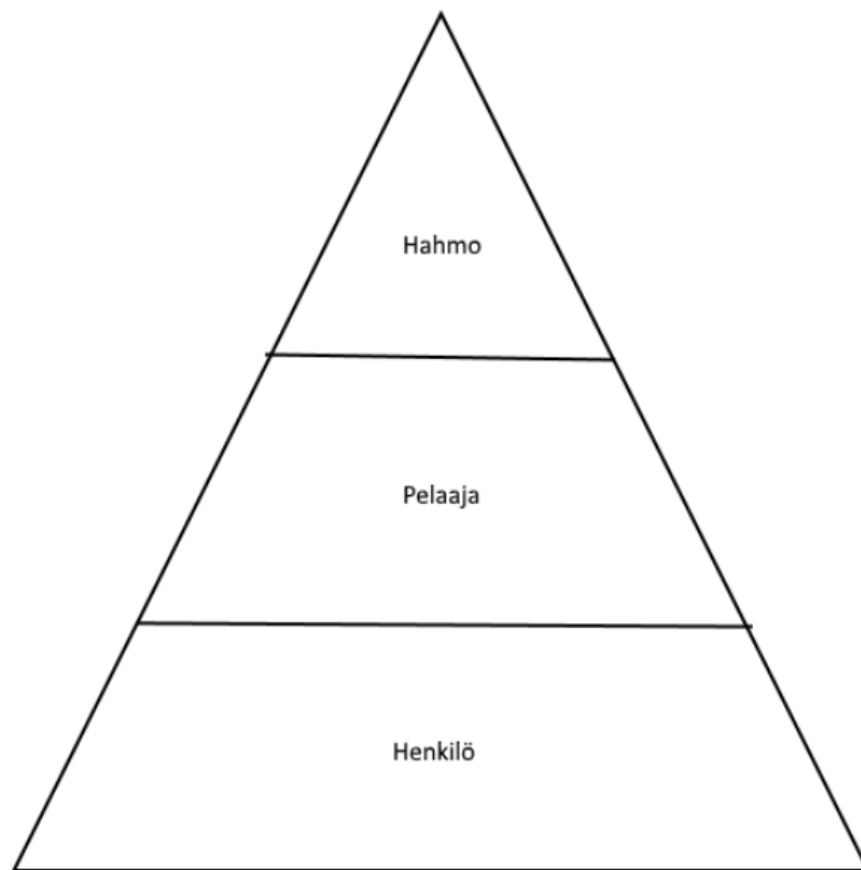
2 ROOLIPELIT

2.1 Roolipelit ja pelaaminen

Pöytäroolipelit ovat lautapelien tapaisia, mielikuvitusta hyödyntäviä ryhmäaktiiviteetteja (Leppälahti 2009, 15). Roolipeli on käsitteenä hyvin laaja ja roolipelejä on monenlaisia. Yhteinen tekijä niissä on se, että henkilö asettuu toisen henkilön tai olion rooliin. Tämä rooli voi olla oikea tai fiktiivinen henkilö tai olio. Rooli voi olla rooliin asettujan itsensä tai jonkun muun luoma. (Leppälahti 2009, 7). Opinnäytetyössämme käyttämämme roolipeli on hyvin perinteinen pöytäroolipeli. Tällä tarkoitetaan roolipeliä, jossa pelaajat ovat saman pöydän ääressä pelaamassa samaa peliä. Pelin osallistujat muodostuvat pelinjohtajista ja pelaajista: vähintään yhden henkilön tulee toimia pelinjohtajana ja vähintään yhden pelaajana (Leppälahti 2009, 16; Kojamo 2019,4). Pelissä voi toimia pelin omien sääntöjen puitteissa ja tilanteet ratkaistaan yleensä noppaa heittämällä. Esimerkiksi, jos pelaaja yrittää työntää painavan esineen oven tukkeeksi, saattaa hän joutua heittämään noppaa selvittääkseen onnistuuko hän yrityksessään vai ei, mikä puolestaan vaikuttaa pelin ja pelin kontekstissa tapahtuvan tarinan kulkuun. (Leppälahti 2009, 20–21; Kojamo 2019, 4.)

Roolipelejä pelatessa puhutaan usein kampanjoista. Kampanjalla tarkoitetaan pelissä olevaa tarinan kaaren kokonaisuutta, jolla on alku ja loppu. Esimerkiksi, jos kampanjan tarkoituksena on selvittää murha keskiaikaisessa ranskalaisessa kylässä, tarinan kaari voi alkaa päivää ennen murhan tapahtumista ja loppua siihen, kun murha on selvitetty. Kampanjassa voidaan päästä moniin eri

lopputuloksiin tai samaan lopputulokseen monella eri tapaa, ja kaikki tapahtumat riippuvat pelaajista, heidän valinnoistaan ja onnistumisistaan, sekä pelinjohtajasta ja hänen tulkinnoistaan. Kampanja voi olla yhden tai useamman pelikerran mittainen. Tuotteessamme teimme valmiita kampanjoita, joissa on valmiiksi tehtyä sisältöä, tapahtumia, henkilöitä, ja tarinankaari. Lisäksi tuotteeseen on jokaisen käyttäjän mahdollista suunnitella oma kampanja omien tarpeiden ja tavoitteiden perusteella. Kampanjat ovat tärkeitä oppimisen ja ryhmäytymisen kannalta, sillä kampanjan sisällöt suunnataan tukemaan oppimista ja ryhmäytymistä eri tavoin. Niissä tulee esimerkiksi esiin tilanteita, joista pelaajat eivät voi päästä eteenpäin ilman yhteistyötä, tai ne sijoittuvat Raamatun kertomusten kontekstiin.



Kuvio 1

Kuvio 1 kuvastaa ihmistä osallistujana roolipelitilanteessa. Hänellä on samanaikaisesti kolme roolia, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään: henkilö, pelaaja ja hahmo.

Henkilö: Yksilön ajatukset, tunteet, identiteetti ja motiivit.
 Pelaaja: Pelitilanteen aktiivinen osallistuja, motiivit riippuvat pelikontekstista.
 Hahmo: Pelitilannetta varten rakennettu fiktiivinen hahmo, jonka kautta pelin fantasiamaailma koetaan. Identiteetti ja motiivit pelaajan valittavissa, pelimaailma vaikuttavina tekijöinä. (Williams, Kirschner, Mizer & Deterding 2018, 229).

Osallistuja toimii niin henkilönä, omana arki-itseenään osana ryhmää, kuin myös pelaajana, pelitilanteen aktiivisena osallisena ja peliporukan jäsenenä, yhtenä fantasiamaailman rakentajista. Tämän lisäksi hän on hahmo, jonka kautta hän kokee pelin ja fantasiamaailman tapahtumat, ja on vuorovaikutuksessa muiden pelaajien roolihahmojen kanssa. (Watskul & Lust 2004, 337).

Kuvio 1 kuvaa sitä, että vaikka osallistuja omaksuu roolihahmonsa aseman, ei hän silti ole vain ja ainoastaan tämä hahmo. Hahmo pohjautuu siihen, miten osallistuja pelaajana päättää hahmoaan pelata. Osallistujan pelaaminen taas puolestaan saa vaikutteita siitä, millainen henkilö hän on, ja millaisiin toimintamalleihin hän on tottunut. Tilanne voidaan siis nähdä kuvion lailla pyramidina, joka rakentuu ylöspäin. Mutta suunta ei ole vain yksipuoleinen. Se, mitä hahmo kokee ja tekee, saattaa vaikuttaa siihen, miten pelaaja tulee jatkossa pelaamaan. Ja se, mitä pelaaja pelin aikana kokee ja oppii, voi puolestaan vaikuttaa itse henkilöön, antaen näin osallistujalle oivalluksia monella eri tasolla. Kuvio on siis yhtenäinen kolmio, jossa jokainen rooli on vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, luoden yhden itseensä vaikuttavan kokonaisuuden.

Pelaajan tehtävä on asettua hänen itsensä luoman tai valmiiksi luodun hahmon rooliin. Hahmot luodaan peliin aina kontekstin mukaan. Jos peli sijoittuu keskiaikaiseen ranskalaiseen kylään, tehtyjen hahmojen pitää olla sellaisia, joita saattoi olla keskiaikaisessa ranskalaisessa kylässä. Pelissä saattaa olla muitakin rajoitteita miljööön, kontekstin ja pelin tarkoituksen pohjalta. Esimerkiksi jos tarkoitus on pelata pienen keskiaikaisen ranskalaisen kylän kerjäläisiä, hahmojen täytyy olla sen mukaisia, eivätkä ne voi olla esimerkiksi rikkaita ristiretkeläisiä, saatikka ulkoavaruuden olentoja. Jokaisella hahmolla on erilaiset ominaisuudet, jotka monesti vaikuttavat napanheittoihin, sekä siihen, mihin kyseinen hahmo kykenee ja mihin ei, kuin myös erilaiset luonteet ja toimintatavat. Hahmojen ominaisuudet,

kyvyt, tavarat ja muut hahmoon liittyvät asiat merkitään hahmolomakkeeseen, joka on pelaajan tärkein työkalu, sillä siinä on kaikki hahmon oleellinen informaatio. Ohessa on kuvio 2, jossa näkyy pelimme hahmolomake.

Pelaaja:		Hahmo:		Voima:	
		Ikä:		Äly:	
		Sukupuoli:		Karisma:	
		Kulttuuri:		Liikunta:	
				Näppäryys:	
				Kestokyky (Voima+liikunta+10):	
Taidot					
Voima	Äly	Karisma	Liikunta	Näppäryys	
Nostaminen	Havainnointi	Ylipuhuminen	Hiipiminen	Tutkiminen	
Työntö/veto	Parantaminen	Valehtelu	Juoksu	Varastaminen	
Hajottaminen	Jäljittäminen	uhkailu	Kiipeäminen	Ansojen purkaminen	
Hyökkäys			Puolustus		
Ampuminen (Näppäryys):			Väistäminen (Liikunta):		
Lyöminen (Voima):			Torjuminen (Näppäryys):		
Varusteet ja tarvikkeet:					

Hahmolomakkeessa on hahmon jokaiselle pelikeskeiselle ominaisuudelle, kyyllle, taidolle, toiminnolle ja varusteelle oma paikka. Pelaaja täyttää hahmolomakkeen pelin sääntöjen mukaisesti ennen pelin aloittamista. Hahmon ominaisuuksille (voima, äly, karisma, liikunta, näppäryys ja kestävyys), taidoille (nostaminen, työntö/veto, hajottaminen, havainnointi, parantaminen, jäljittäminen, ylipuhuminen, valehtelu, uhkailu, hiipiminen, juoksu, kiipeäminen, tutkiminen, varastaminen ja ansojen purkaminen) ja taistelutaidoille (Ampuminen, lyöminen, väistäminen ja torjuminen) määritetään numero arvo, joka kertoo, miten hyvä hahmo on missäkin näistä asioista. Näillä arvoilla on joko positiivinen tai negatiivinen vaikutus nopanheittoihin ja niissä onnistumiseen. Esimerkiksi, jos pelaaja haluaa hahmollaan siirtää painavaa esinettä, pelinjohtaja voi päättää, että painavan esineen siirtämiseksi tuloksen on oltava vähintään seitsemän ja pyytää pelaajaa heittämään noppaa ja lisäämään tulokseen hahmon voiman ja työntämisen,

jonka yhteistuloksen on oltava seitsemän tai enemmän. Jos hahmolla olisi yksi piste voimassa ja yksi työntämisessä, hän lisää nopan tulokseen kaksi. Mikäli yhteistulos ylittää pelinjohtajan asettaman vaikeustason pelaaja onnistuu. Mitä suuremmat luvut hahmon ominaisuuksissa siis on, sitä todennäköisempää on onnistuminen.

Hahmolomakkeen muut kohdat kertovat lisää hahmosta, mutta niillä ei automaattisesti ole suoraa vaikutusta nopanheittoihin. Esimerkiksi hahmon kulttuuritaustalla ei välttämättä ole vaikutusta hänen kykyynsä siirtää asioita. Näihin kohtiin pelaaja täyttää hahmonsa tiedot pelin sääntöjen mukaisesti. Pelaajan tulee yrittää toimia hahmonsa mukaan, eläytyen tähän rooliin omien kykyjensä mukaisesti. (Leppälahti 2009, 7).

Pelinjohtajan tehtävänä on johtaa peliä. Pelinjohtaja kuvailee ympäristön ja tapahtuman ja toimii sääntöjen tulkitsijana ja lopullisen päätöksen tekijänä. Pelinjohtaja ei päättä mitä pelaajat tekevät hahmoillaan, vaan tulkitsee sääntöjä ja tapahtumia ja kertoo lopputuloksen. Esimerkiksi, jos pelaaja haluaa liikuttaa painavan esineen oven tukkeeksi, on pelinjohtajan kerrottava, löytyykö tarkoitukseen sopiva esine ja onko sen liikuttaminen mahdollista hahmolle. Jos liikuttaminen on mahdollista, pelinjohtaja voi pyytää pelaajaa heittämään noppaa katsoakseen onnistuuko pelaaja tavoitteessaan ja tuloksen perusteella kertoo, miten pelaaja onnistui tai epäonnistui. (Leppälahti 2009, 21). Pelinjohtaja luo myös hahmot maailmaan, jotka eivät ole pelaajahahmoja, ja ohjailee heitä (Kojamo 2019, 4). Nämä hahmot toimivat lähtökohtaisesti samojen sääntöjen puitteissa, kuin pelaajien hahmot, mutta toimivat pelinjohtajan työkaluina ja voivat sitä kautta poiketa pelaajien hahmoista suuresti. Esimerkiksi, jos peli sijoittuu keskiaikaiseen ranskalaiseen kylään ja pelaajat luovat sen mukaiset hahmot, niin pelinjohtajan hahmot ovat kaikki muut pelissä vastaan tulevat henkilöt.

Ryhmä tarvitsee ohjaajan ohjeistamaan ja auttamaan ryhmän toimintaa sekä kehitystä, kuten myös toimimaan pelinjohtajana opinnäytetyömme kontekstissa. Ryhmänohjaajan rooli ryhmässä on varmistaa ja tukea yhteisöllisyyden kokemuksen muodostumista, aktivoida kaikkia ryhmän jäseniä mukaan yhteiseen

toimintaan, varmistaa ilmapiirin avoimuus ja turvallisuus, sekä kantaa loppupeleissä vastuu ryhmän toiminnasta ja valvoa yhteisiä sääntöjä. (Piiroinen 2007, 10–11).

2.2 Roolipelit opetuksessa

Ihmiset oppivat parhaiten aktiivisen toiminnan ja kokemusten kautta, esimerkiksi leikkimällä tai pelaamalla (Gee 2008, 21). Oppimista aktivoi entisestään ryhmässä toimiminen, varsinkin jos ryhmässä koetaan yhteisöllisyyttä (Johnson & Johnson 2008, 29). Pöytäroolipelit ovat juuri tällaista aktiivista ryhmätoimintaa.

Toiminnan, joka sisältää selkeät tavoitteet, kannustaa henkilöä tulkitsemaan tilanteensa eri osa-alueita ja testaamaan oppimaansa aktiivisesti, ja josta on mahdollista saada palautetta jo itse kyseisen toiminnan aikana, on huomattu tukevan oppimista paremmin kuin esimerkiksi pelkän kuuntelemisen kautta oppiminen. (Gee 2008, 21). Tällaista kokemuksellista, toiminnan kautta oppimista voi tapahtua esimerkiksi leikin tai pelin muodossa. Pöytäroolipelit täyttävät kaikki nämä kriteerit.

Pöytäroolipelit asettavat pelaajan aktiiviseen asemaan, jossa hän ei ainoastaan koe pelin tapahtumia, vaan on niihin itse suoraan vaikutuksessa roolihahmonsa kautta. Edetäkseen pelissä ja saavuttaakseen tavoitteensa, on pelaajan aktiivisesti omattava peliin ja sen kontekstiin liittyvää tietoa, mikä tarkoittaa aihealueen aktiivista oppimista ja opiskelua. (Gee 2008, 25.) Koska pelaaja kokee roolipelin tapahtumat roolihahmonsa kautta, ja roolipelit ovat luonteeltaan hyvin narratiivisia, tarkoittaa tämä, että pelaaja saattaa parhaimmillaan olla emotionaalisesti hyvinkin investoitunut pelin tapahtumiin ja tarinan kulkuun, sekä hahmonsa kohtaloon. Tämä tukee aktiivista oppimista entisestään, sillä ihminen sisäistää tietoa paremmin, mikäli siihen liittyy jonkinlainen tunneside, ja se tuntuu jollain tasolla henkilökohtaiselta (Gee 2008, 35). Koska pelaaja on henkilökohtaisella tasolla mukana tapahtumissa, ja pääsee pelin kautta tutustumaan johonkin aikaan, tapahtumaan tai tilanteeseen, on pelaajan mahdollista luoda uusia skeemoja, eli tietokokonaisuuksia asiasta. Näiden olemassa olevien skeemojen päälle on

tulevaisuudessa helpompaa rakentaa uutta tietoa, joka auttaa henkilöä muistamaan skeemaan kuluvia asioita. (Kristiansen 1999, 25—30)

Tarinoiden kautta oppiminen on tehokas keino. Ihminen kokee maailman luonnostaan narratiivisesti, kertomusten ja tarinoiden kautta. Uudet narratiivit ja näkökulmat mahdollistavatkin uuden oppimisen ja muutoksen tapahtumisen. (Kopakkala 2005, 25—26). Pöytäroolipelit ovat luonteeltaan narratiivisia kokonaisuuksia, jossa pelaaja otetaan aktiiviseksi osallistujaksi ja vaikuttajaksi tarinan kulkuun. Tämä tukee oppimisen narratiivisuutta sekä mahdollistaa tunnepohjaisen sitoutumisen tarinan eri elementteihin.

Pöytäroolipelaaminen on sosiaalinen harrastus. Roolipelit tapahtuvat aina ryhmässä, yleensä usean pelaajan kesken. Kyseessä on hyvin tiivis ryhmätyöskentelyn muoto. Ryhmässä työskenteleminen usein aktivoi ihmisiä työskentelemään tehokkaammin, verrattuna tilanteeseen, jossa he olisivat yksin. Tämän lisäksi ryhmässä työskentely parantaa usein oppimistuloksia. (Kristiansen 1999, 23.) Ryhmät toimivat parhaimmillaan, kun jokainen ryhmän jäsen kokee niin itsensä kuin ryhmät muut jäsenet hyödyllisiksi osiksi ryhmää (Johnson & Johnson 2008, 29). Pöytäroolipelit tukevat tätäkin ajatusta. Jokaisella pelaajalla on roolipelissä oma roolihahmonsa, joka on useinkin erikoistunut yhden tietyn osa-alueen taitajaksi. Näin jokainen pelaaja täyttää tietyn roolin ja vaatimuksen ryhmässä, tukien ja tehostaen ryhmän toimintaa. Lisäksi ryhmän jäsenet kykenevät jakamaan oman erikoistumisalueensa tietoa toisilleen, jolloin koko ryhmän toiminta perustuu jaetulle tiedolle, yhdessä oppimiselle sekä ryhmän sisäiseen opettamiseen. (Gee 2008, 33).

2.3 Roolipelit ja yhteisöllisyys

Yhteisöllisyys, yhteisöt ja yhteisöllinen elämä ovat välttämättömiä ihmisen olemassaololle ja toiminnalle. (Sitra. Aiheet. Yhteisöllisyys. Mistä on kyse?)

Yhteisöön kuulumisen tunne on yksi ihmisen perustarpeista (Kopakkala 2005, 30). Yhteisöllisyyden rakentaminen sekä välineiden antaminen ryhmien

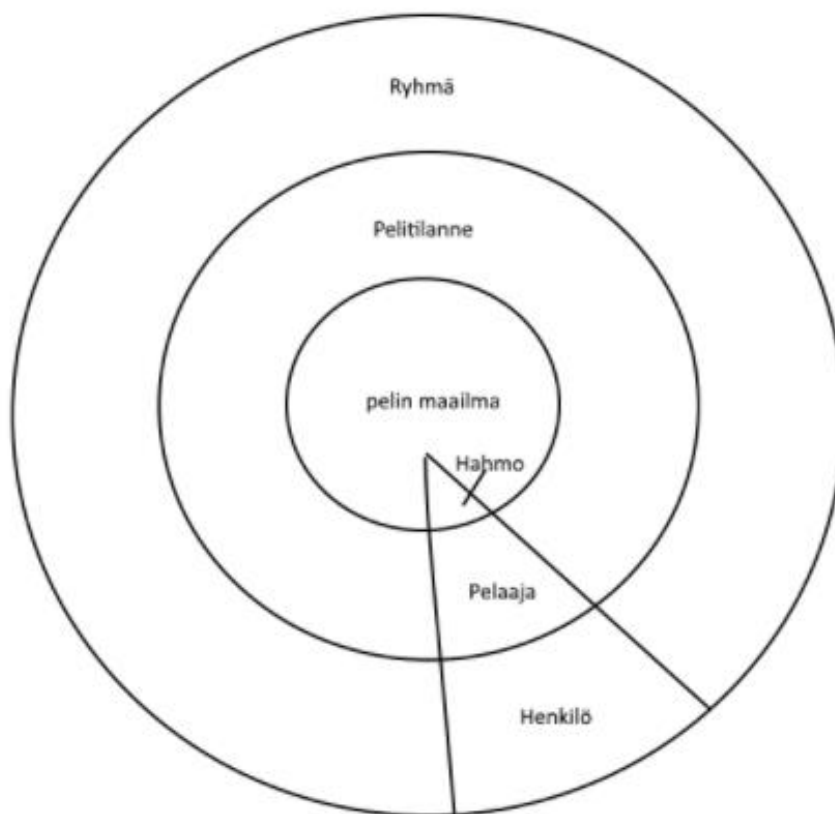
muodostamiselle onkin yksi opinnäytetyömme keskeisimpiä tavoitteita, minkä takia olemme tuotteessamme hyödyntäneet ryhmäytymisen, yhteisöllisyyden ja ryhmädynamiikan teoriaa, jotta rakentamamme roolipeli tukisi ryhmäytymistä mahdollisimman vahvasti, ja antaisi jokaiselle pelaajalle kokemuksen yhteisöllisyydestä.

Yhteisö toimii parhaiten, kun yksilö arvostaa ryhmää ja kokee ryhmän arvostavan myös häntä (Kopakkala 2005, 41). Pöytäroolipelit tukevat tätä tavoitetta asettamalla koko peliryhmälle yhteisen tavoitteen (Leppälahti 2009, 7). Pöytäroolipelit tukevat tätä tavoitetta myös antamalla jokaisen pelaajan hahmolle eroavia ominaisuuksia, mikä tarkoittaa, ettei yksikään pelaaja kykene saavuttamaan peliin asetettuja tavoitteita pelaamalla yksin (Watskul & Lust 2004, 342). Kokemuksellemme perusteella toimiva yhteistyö ryhmässä, jossa jokainen osallinen tekee tehtävänsä, mahdollistaa yhteisön jäsenten välisen arvostuksen syntymisen. Jokaisen pelaajan on aktiivisesti osallistuttava pelin kulkuun ja kommunikoidava ryhmän sisällä etenemisen tapahtumiseksi. Yhteistyö, yhteinen tavoite, ryhmän sisäinen kommunikaatio, sekä yhteiset kokemukset ovat niitä tekijöitä, joiden avulla ihmisjoukosta muodostuu ryhmä, eli yhteisö (Kopakkala 2005, 36).

Pöytäroolipelit ovat äärimmäisen toimiva keino ryhmäyttämiseen, ryhmädynamiikkaan vaikuttamiseen sekä ryhmätaitojen kehittämiseen, sillä pöytäroolipelien ydin on juuri ryhmässä toimiminen. Kyse on tiimityöskentelystä, yhteistyöstä sekä haasteiden selvittämisestä yhteisvoimin (Watskul & Lust 2004, 342). Ihmisjoukosta tulee ryhmä, kun henkilöillä on yhteinen tavoite, keskinäistä vuorovaikutusta, sekä yhteinen käsitys ryhmän jäsenistä (Kopakkala 2005, 36). Nämä ovat asioita, jotka usein sovitaan jo ennen ensimmäisen pelikerran alkua, mikä mahdollistaa ryhmän muodostumisen vaivattomasti ja tehokkaasti pelattavan roolipelin ympärille.

Koska jokainen pelaaja luo itselleen roolihahmon, fiktiivisen henkilön tai olennon, jonka kautta vaikuttaa pelin tapahtumiin, on jokaisen pelaajan mahdollista päästä kokeilemaan uusia rooleja, luonteenpiirteitä, sekä sosiaalisia statuksia. (Williams, Kirschner, Mizer & Deterding 2018, 239). On siis mahdollista, että joukon hiljaisin ja ujoin henkilö onkin roolipelin aikana ryhmän äänekkäin jäsen, koska

hän pelaa hahmoa, jolla on korkea status sekä ekstrovertti luonne, toisin kuin pelaajalla itsellään. Toimiva ja turvalliseksi koettu ryhmä mahdollistaa luovuuden, heittäytymisen, leikkisyyden, ja uuden oivaltamisen mahdollisuuden (Kopakkala 2005, 18). Nämä oivallukset voivat parhaimmillaan kantaa myös pelikontekstin ulkopuolelle ja vaikuttaa siihen, miten ryhmä toimii muissa tilanteissa, tai miten yksittäinen henkilö saattaa toimia jatkossa muiden ihmisten kanssa, ja miten hän näkee itsensä (Kopakkala 2005, 26).



Kuvio 3 kuvastaa osallistujan suhdetta ryhmään pelin kontekstissa, eri roolien kautta.

Ryhmän toiminta roolipelatessa tapahtuu kolmessa eri tasossa. Ensimmäinen on ryhmä, jossa henkilöt toimivat keskenään ryhmänä. Seuraavaksi on pelikonteksti, jossa pelaajat toimivat yhteistyössä itse pelin parissa. Kolmantena on roolipelimaailma,

jossa pelaajien hahmot toimivat keskenään tämän fantasiamaailman kontekstissa. (Williams, Kirschner, Mizer & Deterding 2018, 231).

Kuviosta näemme, että kaikki toiminta tapahtuu ryhmän sisällä, ja sen kautta. Pelintilanne tapahtuu ryhmän sisällä, heidän toimestaan ja heidän hallitsemaansa, ja pelin maailma taas noudattaa itse pelikontekstissa asetettuja sääntöjä.

Osallistuja on aktiivisena jäsenenä ryhmän jokaisella tasolla, mutta eri rooleissa. Ryhmässä hän on henkilönä, eli omana itsenään, ryhmän jäsenenä. Pelitilanteessa hän on pelaajana, ja pelin maailmassa hän puolestaan toimii roolihahmonsensa kautta. Sen lisäksi että hän vaikuttaa ryhmän toimintaan eri rooliensa kautta, vaikuttaa myös ryhmä hänen toimintaansa.

Koska jokainen osallistuja, ideaalissa ryhmässä, on tasavertainen jäsen, vaikuttaa jokainen osallistuja ryhmään yhtä suurella panoksella. Tämän takia jokainen ryhmän osallistuja vaikuttaa ryhmään yhtä paljon kuin ryhmä vaikuttaa heihin itseensä. Henkilö vaikuttaa siihen millainen ryhmä on, mutta ryhmä voi puolestaan tarjota henkilölle uusia oivalluksia hänestä itsestään kuin myös identiteetistään sekä asemastaan. Pelaaja vaikuttaa pelin kontekstissa pelin kulkuun ja etenemiseen, mutta pelin säännöt, eteneminen, sekä muiden pelaajien päätökset puolestaan pakottavat pelaajan sopeutumaan ja toimimaan eri tavoin. Hahmo vaikuttaa pelin maailmaan, aktiivisena toimijana, mutta tämä fantasiamaailma vaikuttaa myös itse hahmoon. Kuvion kaikki tasot ovat siis vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, samalla kun jokainen osallistuja on vuorovaikutuksessa ryhmän kaikkien tasojen kanssa, tiettyjen roolien kautta.

3 SEURAKUNNAN NUORISOTYÖ

3.1 Nuorisotyö

Nuorisotyötä edistävässä Suomen nuorisolaissa (L 1285/2016) nuorisolain tavoitteiksi on asetettu seuraavat asiat:

- 1) edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa;
- 2) tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista;
- 3) tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kansalaisyhteiskunnassa;
- 4) edistää nuorten yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä oikeuksien toteutumista; sekä
- 5) parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja.

Nuorisolaissa nuorisotyö määritellään käsittelemään nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa.

Nuorisolain tavoitteiden saavuttamiseksi on nuorisotyössä edistettävä nuorten osallisuutta ja vaikutusmahdollisuuksia, kuin myös kykyä toimia yhteisöissä ja yhteiskunnassa. Lisäksi nuorten harrastuneisuutta ja toimimista on tuettava, samalla kun edistetään yhdenvertaisuutta, tasa-arvoa, sekä turvattava kasvu- ja elinolot. Näiden lisäksi nuorilla tulee olla heille suunnattuja palveluja ja tiloja saatavilla. (Kuntaliitto 2019, 12). Näitä periaatteita noudatetaan myös seurakunnan nuorisotyössä.

Nuorisolaissa nuoreksi määritellään alle 29-vuotiaat. Tämän opinnäytetyön produktin kohderyhmänä on erityisesti seurakunnan nuorisotyössä asiakkaina olevat nuoret, sekä seurakunnan nuoriso-ohjaajat, jotka tätä tuotetta ja sen tarjoamaa toimintamenetelmää hyödyntäisivät.

3.2 Seurakunnan nuorisotyön periaatteet ja tavoitteet

Seurakunnan nuorisotyössä pyritään osallistamaan nuoria, vahvistamaan heidän kristillistä identiteettiään, hoitamaan spiritualiteettia, suvaitsevaisuus- ja rauhankasvatukseen, kasvattamaan vastuuseen sekä ehkäisemään syrjäytymistä (Evl.fi. Plus. Seurakuntaelämä. Kasvatus. Nuorisotyö. i.a.). Nuorisotyön teologiassa tarkastellaan nuorten kasvukysymyksiä kirkon uskon näkökulmasta. Vuonna 2012 tehdyssä Suomen evankelisluterilaisen kirkon kasvatuksen linjauksessa todettiin kirkon neljä perustehtävää, joita ovat julistus, lähetys, palvelu ja kasvatus. Seurakunnan nuorten kasvatustyön kuvataan olevan kasvatustyötä, jonka tulisi tapahtua muiden perustehtävien kautta. (Nuoret seurakuntalaisina 2012. 13–14.)

Uskonnollinen kasvatus on perinteisesti rakentunut kodin uskonnolliselle kasvatukselle, koulun uskonnon opetukselle sekä kasteopetukselle, johon nuori on voinut tulla osalliseksi seurakunnan varhaiskasvatuksen kautta. Kuitenkin niiden nuorten määrä, jotka eivät ole saaneet kristillistä kasvatusta, on noussut. Tämän takia on tärkeää lisätä asioita, jotka mahdollistavat sen, että kirkosta tulee nuorelle luonteva paikka tulla. Kirkon nuorisotyön tulisi tarjota nuorelle turvallinen kasvuympäristö sekä kokemus kohdatuksi ja hyväksytyksi tulemisesta. *”Nuoren kasvun tukeminen on nuoren tukemista kasvussa omaksi itsekseen: ihmiseksi, joksi Jumala on hänet syntymästään luonut. Vaikka kasvu voi estyä tai vaikeutua, sen mahdollisuudet jatkuvat halki elämän.”* (Nuoret seurakuntalaisina 2012. 13–14.)

Julistus on myös aina mukana seurakunnan työssä. Osallistumalla seurakunnan toimintaan nuori pääsee osaksi yhteisöä, jossa pyhän kokeminen on mahdollista. Lisäksi seurakunta välittää evankeliumia kaikessa mitä tekee tai jättää tekemättä. Nuoria tulisi auttaa löytämään tie yhteiseen jumalanpalvelukseen, sillä nuoret jäävät helposti ulkopuolelle jumalanpalveluksista, ellei heidän kutsumisensa eteen tehdä paljon työtä. Tällaista työtä olisi esimerkiksi heille tuttujen kappaleiden valinta tai heidän elämistään nousevista aiheista puhuminen. (Nuoret seurakuntalaisina 2012. 14–15.)

Lähetystä avataan nuorille yleensä kaste- ja lähetyskäskyn kautta, jossa Jeesus kehottaa levittämään kristinuskoa koko maailmaan. Lähetysten ymmärretään tätä kautta olevan osa kirkon olemusta. Evankeliumin levittämisen nähdään kuuluvan myös nuorille, joita tulisi kannustaa levittämään kristinuskoa omaan lähiympäristöönsä. (Nuoret seurakuntalaisina 2012. 15.)

Palvelussa etsitään sivuraiteille ajautuneita nuoria, ja pyritään kohtaamaan ja auttamaan heitä. Tätä tehdään esimerkiksi etsivän nuorisotyön kautta, jossa työntekijä tai vapaaehtoinen pyrkii antamaan nuorelle mahdollisuuksia. Etsivän nuorisotyön tarkoitus on vähentää haittoja ja tukea nuoren motivaatiota ja voimavaroja elämänsä muuttamiseen. Seurakunta tarjoaa nuorille myös erilaista kriisiapua työntekijävetoisesti, mutta myös vertaisryhmien kautta. (Nuoret seurakuntalaisina 2012. 16.)

Seurakunnan nuorisotyönohjaajan tulee noudattaa oman ammattina ydinosaamiskuvausta, jonka kirkkohallitus uudisti vuonna 2020. Nuorisotyönohjaajan ydinosaaminen jakautuu viiteen osa-alueeseen, joita ovat nuorisotyönohjaajan tehtäväosaaminen, vuorovaikutusosaaminen, teologinen ja arvo-osaaminen, työelämä- ja kehittämisosaaminen sekä toimintaympäristö- ja yhteisöosaaminen. Jokaisessa osa-alueessa on myös tarkemmat kuvaukset sisällöstään. (Kirkkohallitus, 2020, s.7.)

Nuorisotyönohjaajan tehtäväosaaminen jakautuu neljään osa-alueeseen, jotka ovat kirkon kasvatuksen osaaminen, perhelähtöisen työotteen osaaminen, pedagoginen osaaminen ja ennaltaehkäisevän sekä korjaavan ja kuntouttavan perheyön osaaminen. Nämä tarkoittavat karkeasti, että nuorisotyönohjaajan tulee osata tukea, rohkaista ja ohjata perheitä, yhteisöjä ja yksilöitä kaikissa elämäntilanteissa, kehittää toimintaa asiakaslähtöisesti sekä reflektoida omaa ammatillisuuttaan. (Kirkkohallitus, 2020, s.9–11.)

Vuorovaikutusosaaminen jakautuu kahteen osaan, jotka ovat nuorisotyönohjaajan rooliin liittyvä vuorovaikutusosaaminen ja viestintäosaaminen. Nämä edellyttävät taitoa ja kykyä vahvistaa ja kehittää omia ja asiakkaiden

vuorovaikutustaitoja. Lisäksi ohjata ja kohdata asiakkaita erilaisissa toimintaympäristöissä. (Kirkkohallitus, 2020, s.12.)

Teologinen ja arvo-osaaminen jakautuu kahdeksaan kohtaan, jotka ovat lapsilähtöinen teologinen osaaminen ja teologian tekeminen lasten ja perheiden kanssa, kirkon mission mukainen osaaminen, Raamattu-osaaminen, diakoninen osaaminen, jumalanpalveluselämän osaaminen, sielunhoidon osaaminen, uskonto. ja katsomusosaaminen sekä eettinen ja arvo-osaaminen. Tiivistettynä tämä edellyttää, että nuorisotyönohjaaja osaa pohtia teologiaa lasten ja nuorten kanssa, heidän näkökulmastansa ja tukea heidän teologista pohdintaansa ja kasvua. (Kirkkohallitus, 2020, s.13–16.)

Työelämä ja kehitysosaaminen koostuu innovointi ja kehitysosaamisesta, tulevaisuusosaamisesta sekä työelämän taitojen ohjaamisesta. Tämä edellyttää taitoa innovointiin, kehittämiseen ja kokeiluun ja näiden suunnitteluun ja pohtimiseen asiakkaiden kanssa. Lisäksi se edellyttää taitoa toivon näkökulman edistämisestä, tulevaisuuden suunnittelusta ja kykyä reflektoida omia asenteita aihetta kohtaan. (Kirkkohallitus, 2020, s.17–18.)

Toimintaympäristö- ja yhteisöosaaminen muodostuu kolmesta osa-alueesta, jotka ovat vaikuttamistoiminnan osaaminen, yhteisöosaaminen ja verkosto-osaaminen. Nämä edellyttävät, että nuorisotyönohjaaja osaa tunnistaa ja arvioida lasten ja nuorten vaikutusmahdollisuuksia, osaa tunnistaa yhteisöjen merkityksen asiakkaiden elämässä, osaa rakentaa yhteisöjä ja osaa toimia erilaisissa verkostoissa. (Kirkkohallitus, 2020, s.19–20.)

3.3 Raamattu

Raamattu on kristittyjen pyhä kirja. Se on kokoelma pyhiä kirjoituksia. Raamatusta pyritään löytämään oikeaa tapaa elää yksilönä ja yhteisönä. Raamatun uskotaan olevan Jumalan tahdon ilmaisu ihmisille, ja se sisältää myös ihmisten kokemuksia ja uskomuksia, jotka tuovat siihen jumalallisen puolen lisäksi myös inhimillisen puolen. Monet kirkon toimitukset perustuvat Raamattuun. (Evl. Tutki

uskoa. Raamattu ja kirjat. Raamattu i.a.; selkoevl. Raamattu i.a.) Raamattu on iso osa kristinuskoa ja sen opiskelu ja tunteminen nähdään henkilökohtaisen uskon hoitamisena sekä yleissivistävänä toimintana. Lisäksi Raamattuun tutustuminen auttaa ymmärtämään kristinuskoa ja sen opetuksia.

Raamatun uskotaan myös viestivän ihmisille, miten saamme korjattua välimme Jumalan kanssa. Koska ihmisen uskotaan olevan luotu Jumalan yhteyteen, ei ihminen voi olla täysin onnellinen erossa Jumalasta. Raamatun uskotaan antavan meille lisää ymmärrystä itsestämme, luojastamme ja armosta. (Raamatunlukijain liitto. Raamatusta. Miksi lukea Raamattua? i.a.) Antamalla nuorille mieleisen tavan tutustua Raamattuun, opinnäytetyömme antaa heille mahdollisuuksia löytää tapoja Raamatun mukaiseen yksilönä ja yhteisönä elämiseen. Lisäksi se auttaa heitä pääsemään parempaan yhteyteen Jumalan kanssa, johon ihmisen uskotaan alun perin olevan luotu.

3.4 Vuosaaren seurakunta

Vuosaaren seurakunta on perustettu 7.11.1966 (Vuosaaren seurakunta 1967–2017. miten kaikki alkoi). Vuosaaren seurakunta seuraa seurakuntien nuorisotyön eettisiä periaatteita ja tavoitteita. Heille on erityisen tärkeää, että nuorilla on turvallinen paikka mihin tulla, missä keskustella hengellisistä asioista ja missä on turvallinen aikuinen paikalla. (Taija Elste-Ranta, erityisnuorisotyönohjaaja, henkilökohtainen tiedonanto 28.1.2021.) Seurakunnan nuorisotyön keskuksena käytetään paikkaa nimeltä Hard Gospel Cafe, jonka suunnittelussa nuorisotyönohjaajat ovat olleet aktiivisesti mukana, ja joka sijaitsee palvelukeskus Albatrossin alakerrassa (Vuosaaren seurakunta 1967–2017. Katukappeli, Albatross ja Hard Gospel Cafe). Erityisenä piirteenä Vuosaaren seurakunnassa on sen roolipelikerho, jossa nuoret pelaavat keskenään ja toistensa johdolla roolipelejä. Tämän roolipelikerhon käyttöön opinnäytetyömme oli alun perin tarkoitus tulla, sillä sinne haluttiin lisätä hengellisyyttä ja uskon oppimista. Ideasta keskustellessamme erityisnuorisotyönohjaajan kanssa, tulimme lopputulokseen, että opinnäytetyötämme hyödynnetään myös seurakunnan nuortenilloissa. Roolipelikerhon

olemassaolo Vuosaaren seurakunnassa tarkoittaa myös sitä, että seurakunnasta löytyy roolipelejä osaavia ja niistä kiinnostuneita nuoria.

3.5 Roolipelit seurakunnan nuorisotyössä

Roolipelien kautta kykenemme tarjoamaan nuorille syyn tulla seurakunnan toimintaan mukaan. Nuori voi onnistua roolipelitoiminnan kautta löytämään itselleen yhteisön ja paikan, mihin hän haluaa tulla takaisin, ja mistä hän voi löytää turvallisia läheisiä itselleen. Roolipelaamisen kautta hän voi myös saada kasvatusta uskon asioista, sillä roolipelimme on suunniteltu opettamaan Raamatun kertomuksista ja aihealueista, ja kannustaa osallistujia ottamaan aiheesta selvää enemmän, mikä mahdollistaa kristittyinä kasvamista nuorelle. Roolipelaaminen on myös ryhmäyttävää toimintaa, joka paremmin mahdollistaa kohdatuksi tulemisen ja turvallisen ympäristön.

Tuotoksessamme sijoitamme pelin valmiskampanjoita Raamattuun, sen tarinoihin, ympäristöön ja teemoihin. Tällöin pelin avulla tarjoamme erilaisen tavan tutustua Raamattuun, sen kertomuksiin ja sen opetukseen ja sitä kautta kristinuskoon. Tarjoamalla erilaisen tavan tutustua Raamattuun mahdollistamme useammalle henkilölle kristinuskoon ja Raamattuun tutustumisen tavalla, joka kannustaa heitä hakemaan aiheesta lisää tietoa. Roolipelin kautta tutuksi tulleet aiheet tai raamatunkohdat voisivat myös toimia nuoria kutsuvina aiheina. Tutustumalla ennen tai jälkeen jumalanpalveluksen aiheeseen itselle mielekkäällä tavalla voisi lisätä nuoren motivaatiota osallistua seurakunnan yhteisiin jumalanpalveluksiin.

Raamattuun tutustuminen roolipelimme kautta yhdessä muiden kanssa voidaan nähdä myös oman uskonelämän hoitamisena. Uskonelämän hoitamisen sanotaan olevan urheilemiseen verrattavissa siinä, että sitäkin pitää aktiivisesti harjoittaa esimerkiksi Raamattua lukemalla, tukemalla muiden uskoa harjoittelemalla muiden kanssa taikka armonlahjojen toteuttamisella (Viitasaaren seurakunta. Tutki uskoa. Uskon elementit. i.a.). Roolipelissämme yhdistyvät Raamatun opiskelu, uskon asioiden pohtiminen ja se tehdään muiden kanssa yhdessä. Lisäksi pelinohjaus voi paljastua vielä jonkun omaksi armonlahjaksi, jota toteuttamalla hän

tukee omaa ja muiden uskoa. Armolahjalla Kristinuskossa tarkoitetaan esimerkiksi taitoja, kykyjä, ja taipumuksia, joiden uskotaan olevan Jumalan antamia (Luterilainen.net. Armolahjat).

4 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN

4.1 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyömme tavoite on luoda viihdyttävä tuote, jonka kohderyhmämme pystyy tutustumaan Raamattuun yhteisöllisen toiminnan kautta.

Yksi keskeisimpiä metodeja, joilla tavoitetta on lähdetty toteuttamaan, on aktiivisen ja osallistavan oppimisen välineiden tuottaminen ja tarjoaminen Vuosaaren seurakunnan nuorisotyöhön. Elsi Ahonen määrittelee aktiivisen oppimisen väitöskirjassaan näin: *Aktiivinen oppiminen on tahtoa, taitoa ja ymmärrystä ohjata omaa toimintaansa pedagogisessa kontekstissa mielekkään oppimisen mahdollistumiseksi* (2018, 19). Hyödynnämme aktiivisen ja osallistavan oppimisen teoriaa rakentamamme roolipelin pohjana.

Toinen keskeisistä metodeista on yhteisöllisyyden rakentaminen sekä välineiden antaminen ryhmien muodostamiselle. Olemme hyödyntäneet ryhmäytymisen ja yhteisöllisyyden teoriaa saavuttaaksemme tämän tavoitteen. Teimme valmiskampanjoita, jotka sijoittuvat Raamatun kertomuksiin ja vaativat yhdessä toimimista onnistumisen saavuttamiseksi. Tällöin osallistujat teorian mukaan pääsevät aktiivisesti osallistumaan opetettavaan asiaan ja ryhmäytyvät sitä tehdessä.

Opinnäytetyömme lopputuloksena on tarkoitus olla tuote, tässä tapauksessa roolipeli, jota pystytään käyttämään mielekkäänä ja yhteisöllisyyden kokemusta tukevana, pedagogisena ja luovana toimintamenetelmänä. Pedagoginen puoli tässä tapauksessa keskittyisi Raamatun sisältöön, sekä siihen liittyviin ilmiöihin.

Lopullisen tuotteen tulee vastata nuorten ja työntekijöiden tarpeisiin, mitä tulee seurakunnan nuorisotyöhön. Eli sen tulee tukea evankelisluterilaisen uskon aktiivista oppimista ja osallisuuden lisäämistä. Lisäksi sen olisi hyvä olla helppokäyttöinen ja hauska, jotta sitä voitaisi käyttää Vuosaaren seurakunnan roolipelikerhossa ja nuortenilloissa.

4.2 Toteutus

Opinnäytetyö sai alkunsa ideasta yhdistää opinnäytetyö ja rakas harrastus, eli roolipelaaminen. Alussa pohdittiin, mikä olisi tähän paras tapa, ja esille nousi kaksi vaihtoehtoa: roolipelit ryhmäytymisen apuna ja roolipelit opetuksen apuna. Pääsimme ystävän kautta tarjoamaan ideaa Vuosaaren seurakunnalle, jossa on jo olemassa oleva roolipelikerho. Seurakunnalle kelpasi opetuksellinen roolipeli, joka myöhemmin vaihtui yhdistelmäksi ryhmäytystä ja opetusta. Käytössämme saimme Joel Lehtisen kehittämän roolipelipohjan, jota saamme vapaasti käyttää ja johon saimme luvan tehdä muokkauksia ja lisäyksiä omien tarpeidemme mukaan.

Ensiksi tutustuimme aiheesta löytyvään kirjallisuuteen ja tutkimuksiin, joista selvitimme, mitkä asiat edistävät työtämme. Eli mitkä asiat auttavat oppimisessa ja ryhmäytymisessä. Hankittua tietoa käytettiin pelisysteemin kehittämiseen. Yhteistyökumppanimme halusivat pelin, joka kannustaa Raamatuun tutustumiseen, ryhmäytymiseen ja on viihdyttävä ja helppo käyttää roolipelikerhossa ja nuortenilloissa. Kehitimme pelisysteemistä mahdollisimman helpon, ja kehitimme siihen valmiskampanjoita valmiiksi pelattaviksi, jotka sijoittuivat Raamatun tapahtumiin ja kertomuksiin, jotta nuoret pääsisivät tutustumaan niiden kautta Raamattuun ja sen sisältöön. Kun olimme kehittäneet pelin ja muutaman valmiskampanjan mielestämme tarvittavalle tasolle päätimme aloittaa tuotekokeilun.

Tuotekokeilussa testasimme tekemäämme peliä eri ryhmille. Tärkeimpänä ryhmänä toimi seurakunnan nuoret, sillä tuote tehdään heitä varten, joten meidän oli tärkeää selvittää, kuinka tuote soveltuu heidän käyttöönsä. Aikatauluisista tuotekokeilua järjestettiin Hakunilan seurakunnan nuorille, joissa ryhmäläiset, ryhmän koko ja testattava sisältö vaihtelivat. Kyseessä oli kuitenkin kohde-ryhmästä, eli seurakuntanuorista ja nuorista aikuisista koostuvia osallistujia, joten emme kokeneet sen olevan liian kaukana Vuosaaren seurakunnan jäsenistä. Peliä käytiin läpi myös oman opinnäytetyöryhmämme kesken. Näin havaitsimme nopeasti isoimmat ongelmat sekä onnistumiset, ja pystyimme niiden pohjalta tekemään korjauksia.

Joka testauskerrasta tehtiin omat muistiinpanot, joihin kirjattiin epäkohdat, pelikertojen toimivat aspektit, sekä pelimekaniikkojen toimivuus, kuten myös testissä nousseet ideat. Jokaisen testikerran jälkeen testiryhmälle pidettiin ryhmähaastattelu, jossa kysyttiin heidän palautettansa kyseisestä kerrasta ja pelistä kokonaisuutena. Lisäksi haastateltaessa kysyimme tarpeen tullessa tarkentavia kysymyksiä.

Haastattelussa tuli selvittää: oliko pelin pelaaminen mielekästä? Oliko pelin pelaaminen helppoa? Kokevatko ryhmäläiset oppineensa jotain uutta aiheesta? Onko kyseinen metodi heidän mielestään hyvä tapa opettaa muita? Havaittiinko ongelmia? Miten ryhmäläiset korjaisivat tai haluaisivat ongelman korjattavan? Mikä onnistui, ja missä puolestaan olisi parannettavaa?

Pelitestauksissa toimimme itse pelinjohtajina. Pelinjohtajina saimme helpommin selville, mikä pelissä toimii ja ei toimi. Lisäksi säästimme aikaa, kun emme lähteneet etsimään päteviä pelinjohtajia seurakunnan nuorista. Tämän ei kuitenkaan pitäisi olla ongelma Vuosaaren seurakunnassa, sillä siellä on roolipelikerhon taita osaavia pelinjohtajia.

4.3 Pelitestaus

Pelitestauksessa kokeilimme tekemiämme valmiskampanjoita käymällä ne läpi ensin keskenämme, sen jälkeen pelauttamalla niitä kohderyhmälle. Kohderyhmäämme kuuluu seurakuntanuoria ja nuoria aikuisia. Kävimme valmiskampanjat läpi ensin keskenämme löytääksemme mahdolliset ongelmat ja epäkohdat, jotka voitiin nopeasti korjata ennen valmiskampanjan testaamista kohderyhmälle. Tällöin valmiskampanja on kohderyhmälle lähempänä sen lopullista muotoaan, jolloin testauksesta saatavat tulokset ovat tarkempia.

Testatessamme peliä ja valmiskampanjoita teimme jatkuvasti muistiinpanoja asioista, jotka vaativat korjausta, esimerkiksi informaation puute tai huonosti toimiva sääntö, ja teimme niiden perusteella tarvittavia korjauksia. Testatessamme peliä

kohderyhmälle, teimme muistiinpanoja, ja pidimme pelin jälkeen fokusryhmähaastattelun, jossa aikaisemmin mainittujen kysymysten lisäksi selvitimme heiltä, oliko peli mielekästä, oliko se hauskaa ja mitä toiveita heillä on peliä koskien. Otimme kohderyhmän huomiot ja toiveet huomioon ja teimme niiden pohjalta korjauksia peliin ja valmiskampanjoihin.

Pelitestaus tapahtui Hakunilan seurakunnan nuortenilloissa. Saimme tutkimusluvan kirkkoherralta ja aikatauluista sovimme nuortenilloista vastaavien ohjaajien kanssa. Heidän kauttaan ilmoitimme nuorille, mistä oli kyse, ja mitä odotimme ja toivoimme heiltä. Lisäksi ennen testaamista kävimme nämä asiat vielä kerran läpi ja pyysimme alaikäisten nuorten huoltajilta luvat pelitestaukseen. Tämän jälkeen menimme osallistujien kanssa toiseen huoneeseen, pois nuortenillan hälinästä, ja kävimme läpi, mitä roolipelaaminen tarkoittaa, miten se tapahtuu, miten säännöt toimivat, ja sitten annoimme osallistujien luoda itselleen hahmot. Pelin aikana ja jälkeen teimme huomioita, jotka kirjasimme itsellemme ylös. Pelaamisen jälkeen pidimme pienen purun, jossa kävimme läpi pelin tapahtumia ja mitä Raamatun mukaan tapahtui ja keskustelimme hieman aiheista, jonka jälkeen pidimme fokusryhmähaastattelun, jossa selvitimme tarkemmin osallistujien mielipiteitä pelistä. Osallistujia oli yhteensä 17, jotka olivat jakaantuneet kolmeen ryhmään, joiden osallistujamäärät olivat 4, 5 ja 8.

4.4 Fokusryhmähaastattelu

Jokaisen pelikerran jälkeen toteutimme pelaajien ja pelinvetäjän kanssa fokusryhmähaastattelun, jonka tavoitteena oli kerätä tietoa ja palautetta pelin kulusta, onnistumisesta sekä mahdollisista kehitysideoista.

Fokusryhmähaastattelu on laadullinen tutkimusmenetelmä ryhmäkeskustelun muodossa. Keskustelua ylläpitää haastattelija, joka on valmistellut aiheeseen liittyviä avoimia kysymyksiä (Mäntyranta & Kaila 2008). Opinnäytetyömme kontekstissa kysymykset liittyivät tuotteemme toimivuuteen, tehokkuuteen ja helppokäyttöisyyteen, kuten myös toimintamuodon mielekkyyteen, innostavuuteen ja aktivointiin.

Osallistujien luvalla pyysimme lupaa keskustelun äänitykselle. Näin kohderyhmään liittyvä tieto on helpompi jaotella, ja keskustelu litteroida ja dokumentoida myöhempää käyttöä varten. Muita henkilökohtaisia tietoja, kuten nimiä, emme keränneet. Haastattelun ja keskustelun aikana ilmenneistä ajatuksista ja huomioista kehitimme tuotetta ja toimintamenetelmiä toimivimmiksi.

4.5 Ohjeiden kokoaminen

Tuotteeseemme sisältyy pelin lisäksi myös ohjeita pelaamiseen, pelin vetämiseen ja suunnitteluun sekä omien kampanjoiden luomiseen. Ohjeita pelaamiseen ja pelin vetämiseen meiltä löytyy omista kokemuksista, mutta niiden lisäksi kysimme muilta roolipeliharrastajilta, mitä neuvoja heillä on jakaa. Kokosimme nämä neuvot yhteen ja sisällytimme ne valmiiseen tuotteeseen. Näin saimme paljon erilaisia neuvoja erilaisilta pelaajilta ja pelien ohjaajilta.

Kampanjoiden suunnittelun ohjeistuksen tekemisessä pohdimme omaa tapamme rakentaa valmiskampanjat, ja avaamme prosessia käyttäjälle. Kerromme tuotteessa mahdollisimman yksinkertaisesti mitä keinoja käytimme saadaksemme kampanjasta mahdollisimman opetuksellisen, ryhmäyttävän ja hauskan. Lisäksi kokosimme tähänkin osuuteen neuvoja muilta kokeneilta roolipeliharrastajilta, jotta saisimme koottua mahdollisimman kattavat ohjeet. Tällöin uuden tai kokemattoman käyttäjän on helpompaa suunnitella itse valmiskampanjoita, jotka soveltuvat omaan käyttöön.

5 ROOLIPELITOTEUTUKSISTA SAATU PALAUTE

Testasimme opinnäytetyötämme Hakunilan seurakunnassa kolme kertaa. Jokaisessa testissä oli eri valmiskampanja ja eri määrä osallistujia. Haastateltavia oli yhteensä 17, ja he olivat jakaantuneet 4,5 ja 8 osallistujan ryhmiin. Jokaisen

testikerran jälkeen osallistujille järjestettiin fokusryhmähaastattelu, jossa selvitimme heidän kokemuksiaan opinnäytetyönä tekemästämme roolipelistä. Kaksi haastattelua suoritettiin välittömästi testaamisen jälkeen ja yksi haastattelu suoritettiin noin kuukausi testaamisen jälkeen.

Testattavat pelit sijoituivat kaikki Raamatun aiheisiin ja tarinoihin, joista yksi sijoittui Jeesuksen pääsiäisen tapahtumiin, jossa oli 5 osallistujaa. Toinen sijoittui Kaanan häihin, jossa oli 8 osallistujaa, ja kolmas Joonan kirjaan, jossa osallistujia oli 4. Joonan kirjaa pelanneet haastateltiin myöhemmin.

Kaanan häissä sulhasen äiti kertoo pelaajahahmoille viinin olevan lopussa ja pyytää pelaajahahmoja hankkimaan sitä lisää. Viinin määrää voi kasvattaa usealla tavalla kuten esimerkiksi sekoittamalla sen sekaan vettä tai muuta juomaa, käymässä ostamassa lisää tai saamalla vieraat juomaan vähemmän.

Joonan kirjassa, eli pelastakaa Ninive-valmiskampanjassa, pelaajien tulee matkata laivalla Niniveen yrittääkseen pelastaa sen, mutta matkan aikana alkaa myrsky, ja pelaajien on löydettävä oikea henkilö, joka heittää laidan yli. Tämän jälkeen Ninivessä pelaajien on saatava kaupunkilaiset paastoamaan ja pukeutumaan säkkeihin.

Jeesuksen pääsiäisessä, eli pelastakaa Jeesus-valmiskampanjassa, pelaajien tarkoitus on yrittää estää Jeesuksen ristiinnaulitseminen. Peli seuraa pääsiäisen tapahtumia ja pelaajilla on useita mahdollisuuksia yrittää vaikuttaa tapahtumien kulkuun.

5.1 Pelin viihdyttävyys

Jokaisessa pelissä yhteisiä tuloksi olivat, että kaikki osallistujat kertoivat pelin olevan viihdyttävä. Osallistujat kokivat pelin sopivan hyvin osaksi nuorteniltaa, sillä nuortenillassa kynnyks osallistumiseen voisi olla matalampi ja on helppoa koota kasaan sellaisia henkilöitä, joiden kanssa pelaaminen on hauskaa.

Muutammat osallistujat sanoivat, että voisivat hyvin osallistua jatkossakin vastaavaan toimintaan, jos sitä järjestettäisi esimerkiksi nuortenilloissa.

Kaanan häihin sijoittuvassa testauksessa oli kahdeksan pelaajaa osallistumassa, jonka huomasimme olevan liian monta pelaajaa yhtä pelinohjaaja kohtaan. Pelinohjaaja ei kyennyt jakamaan huomiota tasaisesti kahdeksan pelaajan kesken, ja jotkut pelaajista tunsivat jäävänsä hieman ulkopuolelle. Lisäksi pelissä hahmon on mahdollista olla hyvä yhdestä kolmeen asiassa, jolloin 3–6 pelaajalla erikoistumiset jakautuvat tasaisemmin ja jokaisen on helpompaa tuntee hahmonsa tärkeämmäksi osaksi ryhmää. Kahdeksalla pelaajalla pelatessa huomasimme, että muutamilla hahmoista oli samanlaisia vahvuuksia, joka aiheutti tilanteita, joissa toinen näistä hahmoista jäi taka-alalle, kun toisen hahmon pelaaja oli nopeampi sanomaan mitä tekee tai kovaäänisempi. Tässäkin ryhmässä osallistujat kuitenkin kertoivat, että heillä oli hauskaa, mutta ryhmän koko hankaloitti pelaamista ja pelistä nauttimista. Lisäksi pelaajien oli hankalampaa ottaa toisia pelaajia huomioon, kun heitä oli enemmän. Pelaajista kovaäänisemmät ottivat tilanteen automaattisesti haltuun ja muut pelaajat keskittyivät enemmän seuramaan mitä he tekevät, kuin pohtimaan omia tekemisiään. Pelaajille tuntui olevan helpompaa huomioida muutama pelaaja vierestä, kuin kaikkia pöydän ympäriltä. Lisäksi pelinjohtajan oli vaikeaa keskittyä kaikkien kahdeksan pelaajan tekemiseen samaan aikaan ja peli oli työläämpi hänelle. Osa testajista olivat päässeet aikaisemmin testaamaan osana toista ryhmää, jossa ryhmäkoko oli pienempi (neljän ja viiden pelaajan ryhmät), kertoivat pienemmän ryhmäkoon toimivan huomattavasti paremmin. Muissa testiryhmissä, joissa osallistujamäärät olivat neljä ja viisi osallistujaa, ei havaittu ryhmän koon vaikuttavan negatiivisesti koettuun viihtyvyyteen.

5.2 Pelin opettavaisuus

Lähes kaikki osallistujat kertoivat oppineensa jotakin uutta pelatessaan. Osa uudesta opitusta keskittyi roolipeleihin, eli osallistujat oppivat millaista on pelata pöytäroolipelejä ja miten ne toimivat. Kuitenkin moni osallistuja kertoi oppineensa Raamatun kohdista ja tarinoista, joihin pelisessiot perustuivat. Hyvänä

esimerkkinä tästä toimi pelastakaa Ninive - valmiskampanjaan osallistuneet nuoret. Kyseinen valmiskampanja seurasi Raamatun Joonan kirjan tapahtumia, jotka eivät olleet testaaville nuorille ennestään tuttuja. Nuoret tiesivät, että kala syö Joonan ja hän on kalan vatsassa kolme päivää. Kuitenkin noin kolme viikkoa pelaamisen jälkeen yksi testaajista osasi kertoa Joonan kirjan päätapahtumat oikeassa järjestyksessä, sekä muisti muutamia yksityiskohtia tarinasta. Toinen nuori muisti vieläkin Niniven kaupungin nimen.

Kaanan häihin sijoittuvassa valmiskampanjassa, jossa pelaajien tehtävä on estää viinin kesken loppuminen hääjuhlista, yksi pelaajista halusi etsiä paikallisen sotilastukikohdan saadakseen sieltä viiniä. Kukaan meistä ei kuitenkaan ollut varma mitä sotavoimia alueella olisi ollut ja miten ne olisivat sijoittuneet, joten pelaaja rupesi pelinjohtajan luvalla etsimään netistä tietoa sen ajan tilanteesta, sotavoimista ja kulttuureista. Tämä toimii hyvänä esimerkkinä siitä, miten roolipelit motivoivat etsimään lisää tietoa aiheesta, johon pelitilanne liittyy.

Pelaamisen jälkeen kävimme pienen keskustelun pelistä ja sen tapahtumista, sekä mitä Raamatussa sanotaan aiheesta. Vaikka Pelaajat veisivät pelin kulkua pois päin Raamatun tapahtumista, huomasimme pelin toimivan hyvänä keskustelun herättäjänä. Muutama testaajista halusi tietää tarkemmin, mitä Raamatussa sanotaan aiheesta ja mitä merkityksiä näillä tapahtumilla ja sanoilla oli. Nuoret vaikuttivat kiinnostuneilta keskustelemaan tapahtumista ja niiden kulusta. Fokuserhmähaastatteluun varattu aika osoittautui jopa liian rajalliseksi siihen, kuinka paljon nuoret olisivat halunneet jäädä pelitapahtumia purkamaan ja keskustelemaan oppimastaan informaatiosta.

5.3 Pelin sujuvuus

Suurimalla osalla peliä testanneista ei ollut aikaisempaa kokemusta roolipeleistä, mutta he pääsivät nopeasti mukaan. Testaajat, joilla oli ennestään kokemusta roolipeleistä, ymmärsivät ja sisäistivät systeemin ja säännöt nopeammin. Ensikertalaiselle voi aluksi olla hankalampi käsittää pelin kulkua ja sääntöjä, mutta kokeneempi pelaaja ymmärtää roolissa, pelimaailmassa ja peliporukassa toimimisen ennestään. Ensikertalaisten täytyi siis oppia kaksi uutta asia

kokonaisuutta: Miten roolipelaaminen toimii, sekä miten pelin säännöt toimivat. Kokeneiden pelaajien täytyi oppia vain jälkimmäinen. Testauksen perusteella kumpikaan ei kuitenkaan tuottanut ongelmaa. Roolipelien toiminta yleisesti oli helppoa ja nopeaa oppia. Pikaisen selostuksen jälkeen testaajat ymmärsivät suurin piirtein mistä oli kyse. Pelatessa heidän ymmärryksensä roolipelaamisesta hioutui lisää käytännön oppimisen ja esimerkkien kautta. Pelinjohtaja sai pelaajat hyvin mukaan kyselemällä heiltä tarkentavia kysymyksiä ja kertoen erilaisia vaihtoehtoja pelien tilanteissa.

Pelin omien sääntöjen oppiminen tuntui testaajista aluksi hankalalta, mutta kaikki ymmärsivät kuitenkin nopeasti. Muutamia tilanteita tuli esille, missä joku pelaajista ei ymmärtänyt sääntöjä kunnolla, mutta se ei aiheuttanut suurta ongelmaa pelin kulun kannalta, ja tilanne saatiin nopeasti korjattua kertaamalla säännöt pikaisesti. Pelissä oli kuitenkin tarpeeksi yksinkertaiset säännöt, että kaikki testaajat saivat ne haltuun sillä tasolla, että pelaaminen oli sujuvaa. Aluksi hieman pelkoa ja hämmennystä näytti tuottavan hahmolomake, mutta sekin selveni testaajille nopeasti. Testaajien palautteen perusteella selvensimme hahmolomaketta lisää. Hahmolomakkeessa oli puutteita hahmon taistelutaidon osalta, jotka selvensimme laittamalla hyökkäyksen ja puolustuksen yhteyteen ne ominaisuudet, joita niissä käytetään.

5.4 Ryhmäytyminen ja tutustuminen

Jokaisessa testiryhmässä menetelmä koettiin toimivaksi, mitä tulee ryhmäytymiseen. Toimintamenetelmä koettiin hauskaksi ja yhteistyöhön kannustavaksi, kiitos menetelmän pelillisyyden, sekä koko ryhmän yhteisten tavoitteiden. Palautteessa kerrottiin myös, että menetelmä koettiin varsin matalan kynnyksen toiminnaksi, eli siihen oli helppo osallistua, vaikkei roolipelit olisivatkaan entuudestaan tuttuja. Palautteessa myös ilmaistiin, että toimintamenetelmä kannustaa ryhmässä toimimiseen ja strategiseen ajatteluun, jolloin ryhmä- ja joukkuetaidot kehittyvät.

Jokaisen testiryhmän jäsenet tunsivat entuudestaan toisensa, joten uusiin ihmisiin tutustumisesta he pystyivät kommentoimaan vain hypoteettisesti. Palautteen perusteella toimintamenetelmä voi toimia uusiin ihmisiin tutustumisessa, mutta entuudestaan tuntemattomien kanssa toimintamenetelmä saatetaan kokea kiusalliseksi ja ahdistavaksi, jolloin heittäytyminen ja hauskanpito vaikeutuu. Testiryhmän pelinvetäjän, joka ei testiryhmän pelaajia ollut entuudestaan tuntenut, koki, että pelitilanne helpotti ryhmään saapumista ja auttoi pelaajiin tutustumista. Tässä toki kyseessä oli yksi uusi ihminen muuten jo olemassa olevassa ryhmässä. Mikäli kukaan ryhmään tulijoista ei tuntisi ketään entuudestaan, olisi dynamiikka heti radikaalisti erilainen. Siksi palautteessa suositettiin enemmän ajatusta jo tuttuun kanssa pelaamisesta, jolloin tunnelma saadaan nopeammin rennoksi. Lisäksi menetelmän koettiin syventävän jo olemassa olevia ihmissuhteita, sekä mahdollistamaan uuden oppimisen ryhmän jäsenistä, varsinkin jos pelaajat saadaan heittäytymään peliin estoitta.

Tärkeänä huomiona palautteessa nostettiin ryhmäkoot. Isoimmassa ryhmässä pelaajia oli 8, mikä koettiin ajoittain liian suureksi määräksi. Liian monen pelaajan määrä aiheutti pelaajien mukaan kaaosta; liian moni henkilö yritti liian montaa asiaa samanaikaisesti, jolloin ryhmän yhteisiä tavoitteita ei löytynyt. Lisäksi osa pelaajista koki jäävänsä vähemmälle huomiolle, eivätkä näin päässeet toimimaan aktiivisena osana ryhmää. Paremman ja tasalaatuisemman kokemuksen tasaukseksi ehdotettiin pienempää ryhmäkokoja, eli noin 3–6 pelaajaa per ryhmä.

6 POHDINTA

6.1 Tavoitteiden toteutuminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda uusi toimintamenetelmä, hyödynnettäväksi Vuosaaren seurakunnan nuorisotyöhön. Toimintamenetelmä, joka toimisi opetuksessa aktivoivan ja toiminnallisen oppimisen keinoin, kuin myös ryhmäytymisessä ja yhteisöllisyyden luomisessa. Saamiemme tulosten ja palautteiden perusteella tavoitteessa on onnistuttu.

Palautteen perusteella tuote sopii juuri suunnitellulle kohdeyleisölle, eli nuorille. Testikertoihin osallistuneet mielsivät toiminnan viihdyttäväksi ja opettavaiseksi. Lisäksi se sopii esimerkiksi kirkon nuorteniltoihin, tai mahdollisesti jopa leireille, mutta leirin loppupään toiminnaksi, jolloin leiriläisiä voisi olla helpompi osallistua ja saada heittäytymään. Toimintamenetelmää myös pohdittiin sekä vapaaajan toiminnaksi, että esimerkiksi rippikoulun oppituntien työvälineeksi. Testaajien palautteen perusteella peli sopii Vuosaaren seurakunnan roolipelikerhoon, sekä nuorteniltoihin käytettäväksi.

Roolipelin säännöt ja rakenne osoittautuivat myös varsin aloittelijaystävällisiksi, ja pienillä selkeytyksillä ja korjauksilla tätä voitiin vielä vahvistaa entisestään. Palaute ja pelitestausten seuraaminen osoittivat sääntöjen olevan riittävän selkeitä ja helposti sisäistettäviä, mutta riittävän kattavia taatakseen pelin sujuvuuden ilman epäselvyyksiä ja liiallisia tulkinnanvaraisuuksia.

Fokusryhmähaastattelut toivat myös ilmi, että pelaajat sisäistivät uutta informaatiota pelin kautta hyvin, ja osoittivat muistavansa Raamatun aiheeseen liittyvää informaatiota myös lähes kuukausi pelitilanteen jälkeen. Pelaaminen herätti myös aktiivista keskustelua ja pohdintaa. Fokusryhmähaastatteluun varatun ajan rajallisuus rajoitti keskustelua, joka voidaan tulkita hyvänä merkinä siitä, miten paljon ryhmässä pelaaminen herätti ajatuksia ja kannusti yhteiseen pohtimiseen ja purkamiseen.

Ryhmäytymisen ja yhteisöllisyyden luomisessa menetelmä koettiin toimivaksi. Toimintamenetelmän vahvuudeksi koettiin jo olemassa olevien ryhmien dynamiikan vahvistaminen ja tutkiminen. Rooleilla leikkiminen tarjoaa mahdollisuuden myös löytää ja oppia uusia asioita ryhmän jäsenistä, joille annetaankin mahdollisuus toimia uudella tavalla yhteisössä. Toimintamenetelmänä roolipeli tarjoaa ryhmälle mahdollisuuden tutkailla sitä, miten he toimivat ryhmässä ja ryhmänä. Tämä koettiin niin viihdyttäväksi kuin hyödylliseksi.

Optimaaliseksi ryhmäkooksi havaittiin 3–6 pelaajaa. Suurimmassa ryhmässä, joka oli 8 pelaajaa, yhteistyö osoittautui haasteelliseksi, ja osa pelaajista koki jäävänsä huomiotta. Ryhmädynamiikka oli epäbalanssissa, eikä pelinjohtaja kyennyt antamaan tasapuolisesti kontaktia kaikille osallistujille. Näin ollen enimmäismääräksi päätettiin 6 pelaajaa, jolloin pelinjohtaja kykenee paremmin huomioimaan kaikki osallistujat, ja jokaiselle pelaajalle voidaan varmistaa oma roolinsa ryhmässä. Näin kukin pelaaja kokee olevansa tarpeellinen osa ryhmää, mikä aktivoi kaikki pelaamaan ja osallistumaan.

Palautteessa korostui se, että jokainen pelaaja kertoi pelikokemuksen olleen viihdyttävä. Tavoitteessamme rakentaa osallistava, ryhmäyttävä, viihdyttävä ja opettava toimintamenetelmä on siis palautteen mukaan onnistuttu. Palautteessa useampi pelitestaaja osoitti kiinnostusta osallistua peliin uudelleen, mikä kertoo, että menetelmä soveltuu kohderyhmälle.

Palautteen ja tulosten negatiivinen puoli on kuitenkin sen vähäisyydessä. 3 testikertaa on alle toivotun ja optimaalisen määrän, mutta parasta mihin näissä poikkeusoloissa kyettiin. Opinnäytetyötä toteutettiin saman aikaan globaalin koronapandemian aikana, josta aiheutuneet poikkeusolot vaikeuttivat pelitestausten järjestämistä. Onnistuneet kolme pelikertaa tarjosivat kuitenkin yhteneväistä palautetta, mikä oli positiivinen merkki.

Saamamme palautteen perusteella päivitimme ja selkeytimme roolipelin sääntöjä, kuin myös pelinvetäjän ohjeistuksia. Kokosimme kasaan ja viimeistelimme kaiken valmistamamme materiaalin lopulliseksi tuotteeksi, luovutusvalmiiksi Vuosaaren seurakunnan käyttöön. Lopullinen tuote pitää sisällään

säännöt ja ohjeet, niin pelaajille kuin pelinvetäjille, valmiskampanjoita, kuin myös ohjeistukset omien kampanjoiden rakentamiseen, mikä mahdollistaa tuotteen hyödyntämisen myös muiden aihealueiden käsittelyssä.

6.2 Eettiset kysymykset

Työmme eettisenä pohjana käytämme Nuoriso- ja Liikunta-alan asiantuntijan ry:n sekä allianssin laatimia Nuorisotyön ammattieettiset ohjeet (2019).

Nuorisotyön tavoitteena on, että jokainen nuori saavuttaa omien voimavarojensa ja näkemystensä mukaisen paikkansa yksilönä ja yhteiskunnan jäsenenä ja kokee elämänsä merkitykselliseksi (Nuoli 2019). Roolipelaamisen kautta pyrimme vahvistamaan yhteisöllisyyden rakentumista sekä ryhmäytymistä pelaajien kesken, sekä kokemaan oman osallisuutensa ryhmässä tärkeäksi ja merkitykselliseksi.

Nuorisotyö on kohtaamista, kannustavaa kasvatusta ja yhdessä tekemistä (Nuoli 2019). Pelinjohtajana ja ryhmänohjaajana tulee toimia henkilö, joka sääntöjen ja pelimekaniikkojen hallitsemisen lisäksi osaa kohdata pelaajat, osallistaa heitä ja varmistaa ryhmän toimivuus.

Nuorisotyö vahvistaa nuoren osallisuutta lähiyhteisöissä ja yhteiskunnassa (Nuoli 2019). Roolipelaaminen tulee tarjoamaan Vuosaaren seurakunnan nuorille uuden tavan olla tekemisissä toistensa kanssa, ja kannustaa heitä yhteistyöhön sekä yhdessäoloon. Roolipelit mahdollistavat uusien roolien ja sosiaalisten statusten kanssa leikkimisen ja testaamisen, joka puolestaan voi tarjota nuorelle oivalluksia itsestään sekä hänen yhteydestään ympäröivään yhteiskuntaan.

Nuorisotyöntekijä toimii rakentavasti ja avoimesti työyhteisössä ja yhteistyöverkostossa (Nuoli 2019). Pelinjohtajalla tulee olla ammatilliset valmiudet nuorisotyöhön. Roolipelin sääntöjen ja mekaniikkojen osaamisen lisäksi hänen olisi hyvä osata soveltaa niitä eri tilanteisiin ja ryhmiin sopiviksi, ja muistaa toimia aina

ryhmä ja sen jäsenet edellä.

Nuorisotyöntekijä toimii nuoruuden ja nuorten elinolojen tulkkina (Nuoli 2019). Pelinjohtajan on tärkeä muistaa, ettei hän pelaa roolipeliä yksin. Pelinjohtajan tulee ennemminkin tarjota pelaajille mahdollisuus pelata, kokeilla, oivaltaa ja oppia, ja toimia pikemminkin ohjeiden tulkitsijana sekä opastajana.

Nuorisotyössä toimitaan ympäristövastuullisesti (Nuoli 2019). Olemme rakentaneet pöytäroolipelimme niin, että tarvittavat materiaalit ovat hyvin vähäisiä. Minimivaatimukset ovat kynä, paperi, jonka voi lopulta kierrättää, sekä standardi kuusisivuinen noppa, jonka voi lainata esimerkiksi toisesta lautapelistä. Hahmolo-make on myös suunniteltu siten, että se olisi mahdollisimman vähän kuluttava, tiivistämällä kaksi lomaketta yhdelle sivulle.

Nuorisotyöntekijä pitää huolta työhyvinvoinnistaan (Nuoli 2019). Pelinjohtaja ja ryhmänohjaaja ovat osa ryhmää ja sen dynamiikkaa. Näin ollen pelinjohtajan hyvinvointi ja mieliala vaikuttavat suoraan ryhmään. Siksi pelinjohtajan omasta hyvinvoinnista on myös pidettävä huolta.

6.3 Tuotteen merkitys sosiaalialalla

Rakentamamme roolipeli perustuu yhteisöllisyyden rakentamiselle ja ryhmäytymiseen. Roolipelin kautta osallistujat oppivat yhteistyö- ja kommunikaatiotaitoja, kyeten paremmin toimimaan osana yhteisöä. Roolipeli tarjoaa mahdollisuuden tutkia omaa rooliaan ja suhdettaan ryhmään, mahdollistaen ryhmädynamiikan kanssa leikkimisen, ja itsestään uusien puolien oivaltamisen. Roolipelin ympärille kyetään myös luomaan pitkäaikainenkin harrasteryhmä, jolla olisi aina vetäjä. Näin opinnäytetyössämme luoma tuote täyttäisi siis nuorisolain (L 1285/2016) tavoitteen 1–3, luoden samalla myös pohjaa kohtien 4 ja 5 toteutumiselle.

Toimintamuotona roolipeli on osallistavaa, ja mahdollistaa identiteetin vahvistamisen. Yhteistyöhön ja kommunikointiin kannustava harrastetoiminta ehkäisee syrjäytymistä tarjoamalla yhteisön, johon kuulua, ja vastuun kantaminen on

oleellinen taito, joka kehittyy tiimitaitojen yhteydessä, ryhmän jakaessa yhden saman tavoitteen, ja jokaisen ryhmän jäsenen toteuttaessa omaa rooliaan tässä ryhmässä. Roolipelejä on siis mahdollista hyödyntää nuorisotyössä toimintamenetelmänä myös laajemmin, kuin vain pelkästään tämän opinnäytetyön aiheiden parissa.

Kirkon nuorisotyön tavoitteista kerrotaan, että toiminnan tulisi olla osallistavaa, identiteettiä vahvistavaa, ja spiritualiteettia hoitavaa. Näiden lisäksi toiminnassa tulisi ilmetä suvaitsevaisuus- ja rauhankasvatus, vastuuseen kasvaminen, kuin myös syrjäytymisen ehkäisy. (Suomen evankelisluterilainen kirkko. Kasvatus. Nuorisotyö). Ottamalla roolipelin aiheiksi ja teemoiksi kristinuskoon ja Raamattuun liittyviä asioita, pääsee nuori tutustumaan seurakuntaan ja Raamattuun viihdyttävän, yhteisöllisen toiminnan kautta. Nuori pääsee osaksi seurakuntaa ja sen toimintaa, leikkimielisen ja matalakynnyksisen nuorille sopivan aktiviteetin kautta. Roolipelimme aihealueet liittyvät kaikki Raamattuun, sekä muihin kirkollisiin aiheisiin ja teemoihin. Tämä mahdollistaa kirkon nuorisotyössä käytävän kristillisen opetuksen ja kasvatuksen toteuttamisen viihdyttävästi, luovuuteen ja ryhmätyöhön kannustavassa pelillisessä muodossa.

Koska toimintamenetelmä täyttää nuorisolain tavoitteet, ja on nuorisotyön ammattieettisten ohjeiden mukainen, on opinnäytetyön produkti siis käyttökelpoinen nuorisotyössä, niin seurakunnissa kuin muuallakin. Tuote on rakennettu sellaiseksi, että sitä on mahdollista käyttää ja hyödyntää haluttujen aihealueiden ja teemojen käsittelyyn, rakentamalla esimerkiksi omia valmiskampanjoita annettujen ohjeiden mukaisesti. Tällöin aihealueet voivat olla muitakin, kuin Raamattuun tai kristinuskoon liittyviä, vaikka alkuperäinen produkti onkin näiden teemojen ympärille rakennettu. Hyödyntämällä roolipelejä on mahdollista tarjota nuorille harrastetoimintaa, jossa yhteisöllisyyden kokemukset sekä hauskanpito motivoivat nuoria käymään toiminnassa aktiivisesti. Roolipelien kautta kyetään käsittelemään haluttuja aihealueita toiminnallisesti ja aktiivisen oppimisen keinoin, samalla kun nuoret pääsevät osoittamaan vahvuuksiaan ja opettelemaan ryhmässä olon taitoja turvallisessa ympäristössä.

6.4 Ammatillinen reflektio

Opinnäytetyön prosessi on ollut, jos asian suoraan voi ilmaista, pitkä ja haasteellinen. Koska kyseessä on ollut uuden tuotteen rakentaminen, kokonaisen roolipelin kokoaminen, on se itsessään vienyt huomattavan määrän ajasta. Lopputulos on kuitenkin jotain, josta voimme olla ylpeitä, ja joka mielestämme täyttää nuorisotyöhön sopivan menetelmän kriteerit.

Koska roolipelien hyödyntäminen opetuksessa on varsin tuore idea, vaikkakaan ei täysin uusi ja ennennäkemätön, oli aiheeseen liittyvän akateemisen tekstin löytäminen paikoitellen haastavaa. Päädyimme käyttämään pohjana aktiivisen oppimisen, leikin kautta opettamisen, ja yhteisöllisyyden ja ryhmädynamiikan teoriaa, kuin myös roolipeleistä tehtyjä tutkimuksia. Sovelsimme ja yhdistimme näitä aihealueita, ja liitimme niihin kirkolliset teemat ja seurakunnan nuorisotyön tavoitteet. Tästä syntyi raami opinnäytetyömme teoreettiselle osuudelle.

Opinnäytetyötä tehdessä päädyimme tutustumaan aktiivisen oppimisen teorioihin, sekä hyödyntämään niitä hieman erikoisella tavalla. Minkä koemme olevan iso hyöty tulevaisuudessa. Opinnäytetyön kautta opimme myös hyödyntämään luovuutta erilaisen toiminnan suunnittelemisessa, sillä roolipelien tekeminen, vetäminen ja suunnitteleminen vaatii paljon luovaa työtä. Opimme käsittelemään, sisäistämään, hyödyntämään ja soveltamaan teorian tietoa käytännön työssä aivan uudella tavalla. Moniammatillinen osaamisemme on myös kehittynyt, työskennellessämme niin seurakunnan nuorisotyöntekijöiden, koulun henkilökunnan, tuotteen kohderyhmän, ja alan harrastajien kanssa. Tämän prosessin jäljiltä osaamme nyt luoda uusia toimintamenetelmiä sosiaalialalle, pohjautuen teoriaan kuin myös vertaisten ja asiakkaiden toiveisiin ja tarpeisiin.

Lisäksi opinnäytetyöprosessin aikana vaikuttanut koronapandemia on pakottanut sopeutumaan ja mukautumaan prosessin eri vaiheissa. Sen sijaan että olisimme pysyneet kiinni vanhassa suunnitelmassa, opimme muuttamaan suunnitelmia ja soveltamaan ideoita tavoilla, jotka olivat poikkeusoloissa mahdollista toteuttaa.

Opinnäytetyön prosessi tarjosi myös meillekin uuden lähestymistavan Raamattuun. Opinnäytetyö pakotti pohtimaan Raamatun sisältöä uudella tavalla, kuten mitä asioita tarinasta voisi jättää pois, miten minä reagoisin tilanteessa, tai vaikkapa mitä, jos Jeesus ei olisikaan kuollut ristillä. Koemme tämän auttavan ymmärtämään, selittämään ja pohtimaan Raamattua ja kristinuskoa paremmin yksin ja muiden kanssa.

Koko prosessi on myös herättänyt meidät pohtimaan missä muualla roolipelejä voisi hyödyntää. Esimerkiksi historiaan, muiden uskontojen tai vaikka matematiikan opettamisessa. Tämä on myös toiminut hyvänä muistutuksena siitä, että nuorisotyötä tulisi tehdä omana itsenä ja hyödyntää omia vahvuuksiaan ja mielenkiintojaan. Työtä tehdessämme huomasimme, kuinka tervetullut toimintamuoto roolipelit olivat, ja kuinka paljon ne herättivät keskustelua historiasta, kristinuskosta, Raamatusta, ystävistä ja roolipeleistä. Tästä on jäänyt hyvä työkalu meidän ammatillisten työkalujen pakkiin.

LÄHTEET

- Ahonen, E. (2018). *Miten ja mitä opettaja oppii?* Aktiivinen oppiminen opettajan pedagogisen ajattelun osana ja rakentajana. Saatavilla 2.3.2020 <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/231099/Mitenjam.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gee, J. (2008). *Learning and Games*. Creative Commons Attribution. Saatavilla <https://www.issueLab.org/resources/861/861.pdf>
- Griep, M. (2016). *Hobby Games market over \$1.4 billion*. ICv2. Saatavilla 24.1.2021 <https://icv2.com/articles/news/view/38012/hobby-games-market-over-1-4-billion>
- Johnson, R. & Johnson, D. (2008). *Active Learning: Cooperation in the Classroom*. The Annual Report of Educational Psychology in Japan. Saatavilla https://www.istage.ist.go.jp/article/arep1962/47/0/47_29/pdf/-char/ja
- Karvonen, J. (2019). *Roolipelikansio – Johdatus pöytäroolipeleihin*. (Opinnäytetyö, Oulun Ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelun tutkimusohjelma). Saatavilla 24.1.2021 https://www.suomenroolipeliseura.fi/wp-content/uploads/2019/08/julkaisuvalmis_Roolipelikansio.pdf
- Kirkkohallitus. (2020). Nuorisotyönohjaajan ydinosaamiskuvaus. Saatavilla 14.3.2021 https://evl.fi/documents/1327140/43561565/Nuorisotyönohjaajan_ydinosaamiskuvaus_2020_pdf.pdf/94ba3786-accb-1346-dbaa-5c189ec753ba?t=1596644157216
- Kirkon selkokieliset sivut. Raamattu. Saatavilla 28.8.2020 <https://selko.evl.fi/raamattu/>
- Kojamo, N. (2019). *Pitäiskö ottaa vähän kaljaa? Siirtymät eräessä pöytäroolipelissä*. (Pro-gradu-tutkielma, Helsingin yliopisto, Humanistinen tiedekunta). Saatavilla https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/302692/Kojamo_Noora_Pro_gradu_2019.pdf
- Kopakkala, A. (2005). *Porukka, jengi, tiimi - Ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen*. Helsinki: Edita: Suomen psykologiliitto.
- Kristiansen, I. (1998) *Tehokkaita oppimisstrategioita: esimerkkinä kielet*. Helsinki: WSOY
- Kuntaliitto. (2019). *Kunnallinen nuorisotyö Suomessa 2019*.
- L 1285/2016. Nuorisolaki. Saatavilla 26.1.2021 <https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>
- Leppälahti, M. (2009). *Roolipelaaminen - Eläytymistä ja fantiasiaharrastusverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto : Nuorisotutkimusseura Luterilainen.net. Armolahjat. Saatavilla 14.3.2021 <http://www.luterilainen.net/armolahjat/>
- Mäntyranta, T. & Kaila, M. (2008). *Fokusryhmähaastattelu laadullisen tutkimuksen menetelmänä lääketieteessä*. Saatavilla

- 12.3.2020 <https://www.ebm-guidelines.com/xmedia/duo/duo97349.pdf>
- Nuoli, Nuoriso- ja Liikunta-alan asiantuntijat ry. (2019). *Nuorisotyön ammattieettiset ohjeet*. Saatavilla 17.2.2020 https://www.nuoli.info/application/files/7015/7866/7683/nuoli_eettisetOhjeet_A3_191219_n.pdf
- Nuoret seurakuntalaisina 2012. Suomen evankelisluterilaisen kirkon julkaisuja 2012:6. Tähkää, Ari; Taavitsainen, Tiina; Lehtinen, Katja; Kallinen, Eija; Ojala, Sami; Jutila, Juha; Syrjä-Turpeinen, Sirpa; Tukeva, Pekka & Lampenius, Simon. Helsinki: Kirkkohallitus. Saatavilla 28.1.2021 <https://evl.fi/documents/1327140/51750376/Nuoret+seurakuntalaisina+-kehitt%C3%A4misasiakirja.pdf/2bbd7ddc-10c1-8290-d1b1-dd812bfb48ec?t=1558512820000>
- Piironen, T. (2007). *Ohjaajan opas Lasten osallistavien ryhmien ohjaamiseen*. Saatavilla 12.3.2020 <https://nuorisoseurat.fi/wp-content/uploads/2016/12/mun-vuoro-osallisuusopas.pdf>
- Raamatunlukijain liitto. (i.a.). Raamattu. Miksi lukea? Saatavilla 12.3.2021 <https://rll.fi/raamatusta/miksi-lukea/>
- Sitra. Aiheet. *Yhteisöllisyys. Mistä on kyse?* Saatavilla 2.3.2020 <https://www.sitra.fi/aiheet/yhteisollisyys/#mista-on-kyse>
- Suomen evankelisluterilainen kirkko. Kasvatus. Nuorisotyö. Saatavilla 26.1.2020 <https://evl.fi/plus/seurakuntaelama/kasvatus/nuorisotyo>
- Suomen ev.lut. Kirkko. Tutki uskoa. Raamattu ja kirjat. Raamattu. Saatavilla 28.8.2020 <https://evl.fi/tutki-uskoa/kirjat/raamattu>
- Viitasaaren seurakunta (i.a.). Tutki uskoa. Uskon elementit. Saatavilla 24.1.2021 <https://www.viitasaarensuurakunta.fi/tutki-uskoa-1/uskon-elementit>
- Vuosaaren seurakunta 1967–2017. Katsaus menneisiin vuosikymmeneihin. Saatavilla <https://sites.google.com/site/vuosaarensuurakunta19672017/miten-kaikki-alkoi-1>
- Watskul, D & Lust, M. (2004). *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*
- Williams, P. Kirschner, D. Mizer, N. & Deterding, S. (2018). *Sociology and Role-Playing Games*.
- Zambrano, J.R. (2020). *D&D Accounts For More Than 60 Percent Of Roll20 Games*. BoLS. Saatavilla 24.1.2021 <https://www.belloflostsouls.net/2020/10/dd-accounts-for-more-than-60-percent-of-roll20-games.html>

LIITTEET

Liite 1, Roolipelin säännöt ja ohjeet

Roolipeli Haavikossa

1.0 Aluksi

Roolipeli haavikossa on Joel Lehtisen kehittämä roolipeli systeemi, jota on myöhemmin kehitelty Joonna Pitkäniityn, Johannes Fagerströmin ja Eetu Sopasen toimesta. Roolipeli otettiin alkuperäisen kehittämisen jälkeen opinnäytetyön aiheeksi. Roolipeli Haavikossa on pyritty tekemään mahdollisimman yksinkertaiseksi, niin että vähällä tai olemattomalla roolipelikokemuksella pystyy tätä peliä pelaamaan. Alussa määritellään mitä on roolipelaaminen. Tämän jälkeen tarkastelemme hahmoja, joilla peliä pelataan ja miten hahmot luodaan. Tärkeimmät säännöt ja ohjeet pelaamiseen käydään läpi hahmon luonnin jälkeen, jotta lukijalla on hahmo, millä kokeilla itse toimimista. Lopuksi tutustumme peliin liittyvät valmistelut.

Tämä ohje on hyvä lukea ensin läpi kokonaisuudessaan. Tämän jälkeen kannattaa kokeilla liitteistä löytyvää valmista seikkailua. Ennen varsinaista pelaamista kannattaa hahmonluonti ja pelimekaniikka kokeilla yhden henkilön kanssa kokonaisuudessaan läpi, että mahdolliset epäkohdat tulevat esille.

Kaikki pein säännöt ovat pelinjohtajan ja peliporukan vapaassa harkinnassa. Jos jokin sääntö, tapahtuma tai hahmo ei mielestänne toimi, tai keksitte paremman ratkaisun, kokeilkaa ja käyttäkää sitä rohkeasti.

1.1 Mitä on roolipelaaminen?

Roolipelaaminen tarkoittaa toimintaa määrättyssä ympäristössä jonkun toisen hahmon tai henkilön kautta. Siinä asetutaan jonkun toisen asemaan pelkästään mielikuvituksellisesti, tai muuttamalla omaa ulkonäköään halutuksi hahmoksi. Myös yhdistelmä todellista ja kuviteltua roolin ottamista voi toimia. Roolipeli voi myös itsessään toteutua pelkästään mielessä, paperilla ja kartalla tai oikeassa fyysisessä ympäristössä. Leikistä roolipelin erottaa rakenteelliset säännöt. Roolipeleissä säännöt on yleensä kirjattu ylös ja peliä johtaa yksi tai useampi henkilö. Säännöt voivat vaihdella hyvin löyhistä joustamattomiin.

Pelissä tulee myös voimakkaasti esille ryhmässä työskentely ja tilan hahmottaminen. Pelit tapahtuvat monesti noin kolmesta viiteen henkilön porukassa, mutta isommat ryhmät ovat mahdollisia. Ne vaativat sääntöjen tarkempaa osaamista ja noudattamista. Peliin vaaditaan vain pelinjohtaja ja pelaaja, joten sitä voi käyttää hyvin, yksilölliseen opetukseen.

Pelinjohtajana toimiminen vaatii sääntöjen hallintaa. Pelinjohtaja suunnittelee seikkailut, ja toimii kaikessa yleisenä tuomarina. Hän siis kertoo pelaajille mitä he voivat, tai eivät voi tehdä, ja kontrolloi kaikkia muita pelissä olevia hahmoja, kuten vihollisia, kauppiaita tai muuten pelin kannalta merkittävässä asemassa olevia henkilöitä, joita pelaajat tapaavat seikkaillessaan. Näitä hahmoja kutsutaan ei-pelaajahahmoiksi, lyhyemmin EPH (englanniksi: Non player character = NPC).

Tämä ohje käsittelee ns. *tabletop roleplaying game*, eli pöydällä pelattavaa roolipeliä. Peliä pelataan tyypillisesti hahmolomaketta, noppia ja karttoja apuna käyttäen. Hahmolomakkeessa on pelaajan hahmojen ominaisuudet, kyvyt ja tavarat. Noppaa heittämällä ratkaistaan tilanteita. Karttaa käytetään esimerkiksi siten, että luolastoa kartoitetaan sitä mukaa, pelinjohtajan toimesta, kun pelaajahahmot liikkuvat. Tarkemmat säännöt esitellään myöhemmissä luvuissa. Pöytäroolipelelaamisen esimerkiksi tietokonepeleistä erottaa roolipelaamisen vapaus. Tietokone peleissä pelaaja ja hahmo pystyy tekemään vain sille ohjelmoituja toimintoja, mutta pöytäroolioelaaminen tapahtuu mielikuvituksen kautta ja pelaajilla on vapaus keksiä erilaisia tapoja toimia ja tehdä. Pelissä pelinjohtaja kuvailee paikkoja, asioita, henkilöitä ja kaikkea muuta mitä maailmasta löytyy ja pelaajat voivat

hahmoillaan tehdä mitä haluavat pelin sääntöjen puitteissa ja konfliktit ja tilanteet ratkaistaan noppaa heittämällä.

Esimerkki pelitilanne, jossa on pelinjohtaja ja kaksi pelaajaa:

Pelinjohtaja:” Te olette pienen keksiaikaisen, noin 200 asukkaan, kylän tavernassa, johon teidät molemmat on kutsuttu kirjeillä. Tapasitte eilispäivänä ja saitte selville, että olette molemmat saaneet samanlaisen kirjeen, joka kutsuu teidät tähän kyseiseen tavernaan keskustelemaan läheisenne katoamisesta. Taverna on ulkopuolelta yksinkertainen pieni harjakattoinen talo, jonka ulkoseinät on maalattu valkoisiksi, joita kontrastoi tumman ruskeat kannattelevat puut ja parrut. Oven vieressä on ruukuissa erilaisia kukkia ja oven yläpuolella on kyltti jossa lukee ”Janoisan hevosen taverna” ja siinä on kuva hevosen päästä. Ovesta roikkuu pieni kyltti jossa lukee ”Avoina” ja sisältä kuuluu pientä keskustelua ja yhden henkilön soittoa ja laulua. Mitä haluatte tehdä?”

Pelaaja 1:” Hahmoni on suunnitelmallinen ja haluaa tehdä suunnitelman ennen sisään menemistä, joten käännyin uuden tuttavani puoleen ja sanon hänelle:” Ystäväiseni, meidän kannattaa ennen sisään menem...”

Pelaaja 2:” Hahmoni on äkkipikainen toiminnan mies, joten kesken lauseen repäisen tavernan oven auki ja marssin määrätietoisin askelein sisään.”

Pelinjohtaja:” Ilta-auringon kajaste tulee sisään läntisistä ikkunoista hieman. Taverna on siisti, mutta paljon elämää nähnyt. Ovelta avautuu suora näkymä tiskille, jonka takana näette ruseka pitkäpartaisen kaljun herran putsaavan tiskiä. Teidän näkökulmasta tiskin vasemmalla puolella on portaat ylös, tiskin takan on ovi, joka on suljettu. Tiskin ääressä istuu mies ja nainen yksinkertaisiin maalaisen vaatteisiin pukeutuneena ja oikealla on muutamia pöytiä ja tuoleja, joissa istuu paikallisen näköistä väkeä keskustelemassa ja kuuntelemassa yksin esiintyvää matkailaista. Tiskin takana oleva herra huomaa oven avautuvan ja nostaa katseensa samalla sanoen ”Hyvää iltaa, tervetuloa janois...”

Pelaaja 2:” Keskeytän hänet huutamalla koko tavernaan:” SAIN KIRJEEN TULLA TÄNNE JA TÄÄLLÄ OLEN! NÄYTÄ KASVOSI KUKA OLETKIN JA KOHTAA MINUT KUIN MIES!””

Pelaaja 1:” Katson kauhulla uuden ystäväni toimintaa uskaltamatta liikkua tai reagoida”

Pelinjohtaja:” Koko taverna hiljenee ja kääntyy katsomaan sinua (Pelaaja 2 hahmo). Hiljaisuus kestää hetken kunnes tavernan pitäjä vilkuttaa sinulle ja osoittaa yläkertaan.”

Pelaaja 2:” Nyökkään tavernanpitäjälle ja menen yläkertaan”

Pelaaja 1:” Menen perässä punastuneena”

Pelinjohtaja:” Portaiden yläpäässä on ovi, joka on lukossa”

Pelaaja 1:” Taputan (Pelaaja 2 hahmoa) olkapäälle ja viiton häntä väistämään. Katson lukkoa ja yritän tiirikoida sen.”

Pelinjohtaja “Heitä minulle varastamista, eli heitä noppaa, lisää siihen näppäryytesi ja varastaminen kykysi”

Pelaaja 1 heittää noppaa ja saa nopasta 3 ja lisää siihen näppäryytensä (1) sekä varastamiskykynsä (1). “yhteensä 5”.

Pelinjohtaja:” noin 15 sekunnin tiirikoimisen jälkeen kuulet pienen klikshduksen lukosta ja avaat oven.”

Pelaaja 1: “Avaan oven (Pelaajan 2 hahmolle)”

Pelaaja 2:” Astelen sisään valmiina taisteluun”

Pelinjohtaja:” Ovea vastapäätä istuu nuori nainen, jonka te molemmat tunnistatte kadonneeksi yhteiseksi ystäväksenne. Hän nostaa katseensa, hymyilee ja kysyy:” Mikä teillä kesti?”

Pelinjohtajalla on yleensä kartat alueista, tai hyvä mielikuva, missä pelaajahahmojen on mahdollista liikkua, mutta pelaajille yleensä riittää pelkkä alueen kuvailu, mikäli siitä vain liikutaan ohi. Kartan käyttöä voi säädellä kohdeyleisön hahmotuskyvyn mukaan; pelaamalla voi myös opettaa kartanlukua ja hahmottamista. Kartalle voi myös asettaa pelinappuloita, esteitä ja kaikkea, minkä pelinjohtaja kokee tarpeelliseksi.

Roolipeliin voi yhdistää opetuksellisia piirteitä. Hyvin monessa pelissä tapahtumien onnistumisia ratkaistaan arpomalla. Esimerkiksi jos pelaaja haluaa hahmolleen tehdä jotain poikkeuksellista, heitetään tapahtumasta noppaa. Tähän tapahtumaan voidaan liittää juuri niin paljon matematiikkaa, kun kohderyhmän kyky ja kiinnostus sallivat. Hyvin yksinkertaisessa pelissä tapahtuma saattaa joko onnistua tai epäonnistua, mutta tarkemmassa pelissä voidaan hahmon kykyä verrata nopanheiton tulokseen ja tulos voi olla osittainen onnistuminen tai onnistuminen, joka vie aikaa.

Tapahtumaympäristö voi perustua fantasiaan, sciifiin, kauhuun, reaali maailmaan tai näiden yhdistelmään. Roolipelaamisen rajat tulevat pelinjohtajien ja pelaajien mielikuvituksesta. Parhaimmillaan roolipelaaminen on silloin kun pelaajat ovat uppoutuneet täysin toimimaan hahmonsa kautta, ja säännöt ovat vain keinoja toimia halutussa ympäristössä.

Roolipelaamisella ei ole sen kummempaa tarkoitusta kuin olla hauskaa ja parhaassa tapauksessa ihmisiä yhdistävää tekemistä. Pelissä ei ole varsinaista voittajaa. Pelaajat voivat kokea voittavansa, mikäli he selviävät esimerkiksi luolasta ulos ja löytävät siellä piilossa olleen aarteen. Tästä johtuen pelissä ei myöskään ole selvää ratkaisua mihin se päättyy. Peli voi koostua useasta seikkailusta, joita suunnitellaan vasta, kun edellinen on pelattu. Myöskin peliä, joka on aloitettu vuosi

sitten, voidaan jatkaa milloin tahansa. Peli voi siis kestää vuosia, mutta yhden pelikerran yleinen kesto riippuu osallistujista.

2.0 Hahmot

Hahmon kautta pelaajat osallistuvat peliin ja sen maailmaan. Hahmon tulee olla kyseiseen peliin ja kampanjaan sopiva ja pitää hyväksyttää pelinjohtajalla. Hahmolle määritellään ominaisuuksia, kykyjä ja varusteita, jotka käydään läpi tässä luvussa. Roolipelin hahmojen kuvaamiseen käytetään hahmolomaketta. Tässä luvussa käsitellään lomakkeen sisältämiä asioita. Alla tyhjä hahmolomake.

Pelaaja:	Hahmo:	Voima:		
	Ikä:	Äly:		
	Sukupuoli:	Karisma:		
	Kulttuuri:	Liikunta:		
		Näppäryys:		
		Kestokyky (Voima+liikunta+10):		
Taidot	Äly	Karisma	Liikunta	Näppäryys
Voima				
Nostaminen	Havainnointi	Ylipuhuminen	Hiipiminen	Tutkiminen
Työntö/veto	Parantaminen	Valehtelu	Juoksu	Varastaminen
Hajottaminen	Jäljittäminen	uhkailu	Kiipeäminen	Ansojen purkaminen
Hyökkäys	Puolustus			
Ampuminen (Näppäryys):	Väistäminen (Liikunta):			
Lyöminen (Voima):	Torjuminen (Näppäryys):			
Varusteet ja tarvikkeet:				

2.1 Yleiset tiedot

Yleiset tiedot ovat yleensä itsensä selittäviä, kuten rotu, pituus, luonteenpiirteet. Näillä tiedoilla tuodaan realismia pelattavaan hahmoon. Joillakin tiedoilla saattaa olla vaikutusta hahmon toimintaan pelissä. Esimerkiksi hahmon painolla on monta käyttöä, hahmon pituus saattaa haitata ahtaissa paikoissa ja hyvin nuoren, tai iäkkään hahmon käyttäminen voi asettaa tälle rajoituksia. Tämä lisää myös

pelaajien omaa päätäntä valtaa sekä kiintymystä omaan hahmoon, kun on saanut itse tehdä sitä koskevia päätöksiä.

2.2 Hahmon ominaisuudet

Hahmoilla on viisi ominaisuutta, jotka määrittävät onnistumisheittoihin lisättävät bonukset. Ominaisuuksia ovat: *Voima*, *Älykkyys*, *Liikunta*, *Näppäryys* ja *Karisma*. Jokainen ominaisuus tulee määrittää ennen pelaamista. Ominaisuuksien määrittäminen esitetään kohdassa 3.0 Hahmon luominen. Ominaisuudet kirjoitetaan *kursiivilla*, niiden erottamisen helpottamiseksi.

Ominaisuudet ovat hitaasti muuttuvia asioita. Pelinjohtaja päättää milloin antaa pelaajille mahdollisuuden kasvattaa ominaisuuksiaan. Yleensä tähän liittyy jokin tapahtuma. Esimerkiksi hahmon *Voima* voisi saada yhden bonuksen lisää, mikäli hahmo on käyttänyt pelissä erityisen paljon voimaa vaativia kykyjä. Yksinkertaisuuden vuoksi ominaisuudet kannattaa pitää suhteellisen muuttumattomana.

Ominaisuudet eivät pelkästään määritä hahmojen fyysisiä rajoja, vaan ne ovat myös kykykokonaisuuksia. *Voimaan* liittyvät painavien esineiden liikuttaminen ja taistelutaidot. *Älykkyyteen* liittyvät ympäristön havainnointi, yleinen ymmärtäminen. *Karismaan* yleiset kommunikointitaidot, kommunikointi yllättävissä tilanteissa tai haastavan kohteen kanssa. *Liikuntaan* liittyvät juoksu, hiiviskely ja yli-päästäinen kehonhallinta. *Näppäryyteen* liittyvät ansojen purkaminen, tilojen tarkka tutkiminen ja kaikki mikä vaatii kädentaitoja. Kaikki kyvyt on kirjattu tietyn ominaisuuden alle hahmolomakkeeseen.

Kykyjä koskevassa kohdassa mennään tarkempiin yksityiskohtiin yksittäisistä kyvyistä. Peruslinja on se, että yksinkertaisessa pelissä on käytössä ainoastaan ne ominaisuudet ja niistä johtuvat kyvyt, jotka ovat välttämättömiä pelaamisen luonnolliselta tuntumiselta. Esimerkiksi, jos hahmo haluaa juosta karkuun tilanteesta, joka on uhkaava, mukana on myös satunnainen elementti (noppa), jota on mahdollista muuttaa oman hahmon ominaisuuksilla. Tämä tekee hahmoista henkilökohtaisia ja se tuo syvyyttä pelaamiseen.

Pelinjohtaja voi vapaasti keksiä lisää kykyjä, tai poistaa niitä käytöstä oman harkintansa mukaan. Tähän ohjeeseen valmiiksi listatut kyvyt on valittu sillä perusteella, että niitä tarvitaan usein tavallisessa peliympäristössä toimiessa.

Pelaaja kohtaan pelaaja merkitsee oman nimensä ja sen alle on jätetty pieni tila mahdollista kuvaa varten, mikäli haluaa sellaisen piirtää tai liimata lomakkeeseensa.

Hahmo kohtaan tulee kirjoittaa hahmon nimi. Sen alla olevat sukupuoli, ikä ja kulttuuri ovat pelaajan valittavissa, mutta pelinjohtaja voi rajata niitä pelin sijoittumisen mukaan. Sukupuoleen tulee kirjoittaa hahmon sukupuoli, ikä kohtaan, kuinka vanha hahmo on. Mikäli et halua määrittää hahmon tarkkaa ikää, siihen voi merkitä esimerkiksi nuori aikuinen tai 50–60-v. Kulttuuri tarkoittaa hahmon kulttuuritaustaa. Siihen voi tulla yksi tai useampi kulttuuritaustaa avaava asia. Esimerkiksi kreikkalainen maanviljelijä, joka kertoo mistäpäin maailmaa hahmo on peräisin ja millaisesta asemasta hän on.

2.3 Kyvyt

Tässä pelissä kyvyt on järjestetty ominaisuuksien mukaan. Kaikki kyvyt ovat sille luonnollisen ominaisuuden alla. Kykyjen ominaisuuksia voi vapaasti vaihtaa, mikäli pelinjohtaja kokee jonkun kyvyn kuuluvan toisen ominaisuuden alle. Pelinjohtaja voi myös halutessaan luoda uuden kyvyn, mikäli kokee sellaisen tarpeelliseksi. Kykytaulukossa on tyhjiä kohtia mahdollisia uusia kykyjä varten.

Bonukset merkitään jokaisen ominaisuuden riville. Bonus tarkoittaa, että heitetyn nopan antamaan lukuun lisätään bonusten summa. Esimerkiksi jos pelaajan tarvitsee heittää *Voimakyyheitto*, hän heittää nopalla luvun 4 ja lisää tähän lukuun Voimaan kuuluvat bonukset. Pelaajat lisäävät ominaisuuksissaan olevat bonukset automaattisesti kaikkiin kykyihin, jotka kuuluvat kyseiseen kykyyn, jotka lisäävät kyseisiin heittoihin. Lisäksi pelaajilla on joissain kyvyissä erillinen bonus, joka lisätään kaikkiin sen kyvyn heittoihin. Esimerkiksi, jos pelaajan voima on 2 ja hänellä on bonus työntämiseen, hän lisää työntö heittoonsa 3 (2 voimasta ja 1

työntämisestä), mutta nostoon, jossa hänellä ei ole erillistä bonusta hän lisää vain voiman (2).

Pelinjohtaja määrittää tilanteille vaikeustason. Tehtävässä onnistuminen vaatii pelaajan nopanheiton ja siihen lisätyn ominaisuusbonuksen ylittävän asetetun vaikeustason. Vaikeustaso kannattaa määrittää sopivaksi siten, että peli tuntuu haasteelliselta, muttei liian helpolta tai vaikealta.

Esimerkiksi hahmo haluaa yrittää avata jumittuneen oven työntämällä. Hahmolla on 2 bonusta *Voimassa*. Oven takana on arvokas aarre, joten pelinjohtaja on päättänyt, että sitä suojaava ovi on vahvaa tekoa ja sen voimalla avaamisen vaikeustaso on 6 (maksimimäärä mitä ilman bonuksia voi saavuttaa). Pelaajan tulee siis heittää vähintään 4, että hän saa oven avattua, sillä kun pelaajan bonukset *Voimasta* lisätään nopalla heitettyyn lukuun, tulee summaksi 6, ja koska oven taso on 6 saa pelaaja sen avattua.

Kiinteiden esineiden, ansojen yms. vaikeustasot on hyvä määrittää jo etukäteen pelialuetta suunnitellessa. Pelatessa tulee väistämättä tilanteita, missä pelaajat haluavat tehdä jotain muuta kuin pelinjohtaja on suunnitellut. Näihin tilanteisiin paras valmistautuminen on hyvä pohjatyö.

Kykyjen käyttö voi tuntua aluksi haasteelliselta, mutta ne selkiytyvät pelattaessa. Vaikeustasoja käytetään vain poikkeustilanteissa, joihin vaikuttaa ulkoinen tai sisäinen paine: esimerkiksi kiire, vaarallinen tai muuten uhkaava tilanne, ympäristö tai henkilö. Tilanteissa, joissa pelaajahahmoilla on aikaa suorittaa haluttu tehtävä, pelinjohtaja voi päättää pelaajahahmojen onnistumisessa. Kuitenkin, jos pelaaja haluaa yrittää jotain älytöntä, tulee sille asettaa sopiva vaikeustaso.

Esimerkiksi pelaaja, joka on voimakas, saa siirrettyä lohkareen paikasta toiseen ajan kanssa, mutta jos tehtävällä on kiire, otetaan vaikeustaso mukaan. Hahmo, jolla on miinusta liikunnallisuudessa, on lähes mahdotonta hypätä leveän joen yli. Tässä tilanteessa pelinjohtaja päättää, että toiminnan vaikeustaso on kyseiselle hahmolle 5 (eli maksimimäärä mihin hän kykenee). Jos joki olisi ollut yhtään

leveämpi, olisi hahmo pudonnut komealla loiskahduksella jokeen, oli hänen heittonsa mikä tahansa.

3.0 Hahmon luominen

Hahmon luomisessa on hyvä muistaa, että hahmo ei ole vain ominaisuudet hahmolomakkeessa. Hahmoon liittyy myös asioita, joita kaikki ei välttämättä kirjoita lomakkeeseen, kuten ajattelutapa, uskomukset, ystävät tai lempiruoka. Hahmolomakkeen avulla hahmolle määritellään pelimekaaniset ominaisuudet.

Hahmon luominen aloitetaan valmiista hahmolomakepohjasta. Pelaajat siis valitsevat minkälaista hahmoa he haluavat pelata. Kannattaa seurata hahmon luomista valmiiksi täytetystä hahmolomakkeesta, ja luoda myös oma hahmo. Oman hahmon luomisen jälkeen on helpompi neuvoa muita hahmon tekemisessä.

OMINAISUUDET

Pelaaja saa vapaasti asettaa hahmonsa ominaisuuksiin seuraavat luvut: 2, 1, 1, 0 ja -1. Jokaiseen ominaisuuteen tulee yksi numero. Jokaisen numeron voi käyttää vain kerran, eli numero 2 ei voi laittaa useaan ominaisuuteen. Numero 1 on tarkoituksella lueteltu kahteen kertaan, jotta kahteen ominaisuuteen tulisi numero 1.

KYVYT

Pelaaja saa myös asettaa kahteen haluamaansa kykyyn yhden bonuksen. Näitä bonuksia ei voi molempia laittaa samaan kykyyn. Hahmolomakkeessa on tilaa lisätä oma kyky jokaiseen ominaisuuteen, mikäli pelinjohtaja näkee sen tarpeelliseksi.

VARUSTEET

Monissa pelin valmiskampanjoissa mainitaan, mitä varusteita hahmoilla on. Lähtökohtaisesti hahmoilla oletetaan olevan mukana sellaisia tavaroita, joita he yleensä kantaisivat mukana. Esimerkiksi vartijana työskentelevällä hahmolla saattaa olla aina jokin ase, köyttä ja pilli mukana, kun taas kirjanpitäjällä löytyy todennäköisesti muistiinpanovälineitä.

Pelinjohtaja voi antaa pelaajien vapaasti valita teemaan sopivia varusteita itselleen, mikäli pelaaja pystyy järkevästi selittämään miksi hahmolla olisi kyseinen varuste. Esimerkiksi, jos kampanja sijoittuu metsään, on järkevää olettaa, että pelaajilla on makuualusta, muonaa, tulukset, jne. Jos kampanja sijoittuu kaupunkiin, hahmoilla oletetaan olevan erilainen varustus mukanaan.

Pelinjohtajan tulee siis keskustella pelaajien kanssa siitä, mitä tavaroita heillä on mukanaan.

Hahmolomakepohjissa on tila hahmon kuvalle. Tähän tilaan voidaan piirtää hahmon profiili, tai liimata mieleinen valmis kuva. Lomakkeen kääntöpuolella on myös tilaa kuvaukselle ja muistiinpanoille. Tähän kannattaa kerätä muutamalla sanalla hahmon luonteenpiirteitä. Esimerkiksi vilkas, varovainen, rauhallinen yms. Hahmolomakepohjiin voi ominaisuuksien kohdalle lisätä kuvat, jotka helpottavat ominaisuuksien hahmottamista niille, joille lukeminen tuottaa haasteita.

4.0 Peliympäristössä toimiminen

Peliympäristössä tapahtuva toiminta on täysin pelaajien päätettävissä. Pelaajat voivat käytännössä yrittää mitä tahansa, ja pelinjohtajan on löydettävä sääntöjen pohjalta keino teon tekemiseen, kuten kohdan 2.3 joenylitystä koskevassa esimerkissä. Ainoastaan, jos pelaaja haluaa tehdä jotain, mihin hänen hahmollaan ei ole kykyä, voi pelinjohtaja todeta, ettei se ole mahdollista. Esimerkiksi jos pelaaja haluaa kaivaa kiveen ilman minkään näköisiä työkaluja tai haluaa lentää ilman vaadittavaa kykyä.

Hyvä peruslinja on, että teot ratkaistaan nopanheitolla seuraavissa tilanteissa:

1. Jos pelaaja on kovan paineen alla, eli häntä ajetaan esimerkiksi takaa, tai hän ajaa jotain takaa.
2. Pelaaja yrittää jotain poikkeuksellista, kuten oven murskaamista, tiirikointia yms.
3. Kaikissa kiistatilanteissa.
4. Taistelussa.
5. Muissa tilanteissa, missä pelinjohtaja kokee sen tarpeelliseksi.

Tämä peli on rakennettu aivan tavallisten kuusisivuisten, joko pilkullisten tai numeeristen noppien ympärille. Pelaajahahmojen väliset kiistat voidaan ratkaista porukan mieleisellä tavalla, kuten esimerkiksi heittämällä kolikkoa tai noppaa.

4.1 Taistelu

Kun hahmo haluaa lyödä tai ampua taistelussa, hänen tulee olla sopivalla etäisyydellä ja teon pitää olla muutenkin mahdollinen. Tilanne ratkaistaan siten, että kumpikin pelaaja tai pelaaja ja pelinjohtajan kontrolloima hahmo heittävät noppaa. Hyökkäävä hahmo lisää heittoonsa Ampuma-aseita käytettäessä *Näppäryytensä*, ja lyömäaseilla *Voimansa*, näin saatua tulosta kutsutaan *hyökkäykseksi*. Puolustava hahmo voi joko yrittää väistää tai torjua hyökkäyksen. Väistössä heittoon lisätään *Liikunta*, ja torjunnassa *Näppäryys*, näin saatua tulosta kutsutaan *puolustukseksi*. Yleensä kannattaa valita näistä se, kumman ominaisuuden bonus on korkeampi. Joissain tilanteissa, joko väistäminen tai torjuminen voi olla estynyt, joten kumpikin on hyvä pitää hahmolomakkeella. Mikäli torjuntaa yritetään ilman asiaa millä torjua, tulee hahmolle automaattisesti kaksi miinusta heittoon. Esimerkiksi teräaseen torjuminen paljain käsin on erityisen vaikeaa, mutta nyrkin iskun torjuminen paljain käsin ei ole niin vaikeaa. Pelinjohtaja saa vapaasti käyttää omaa harkintakykyään tilanteessa.

Hahmon tekemän vaurion selvittämiseksi verrataan näin saatuja lukuja. Mikäli *hyökkäys* on korkeampi kuin *puolustus*, hahmo ottaa ylimenevän osan verran vauriota kestopisteisiinsä. Puolustuksen ollessa hyökkäystä korkeampi väistää tai torjuu hahmo häneen kohdistuneen iskun.

Menetettyt kestopisteet merkitään hahmolomakkeelle. Kestopisteiden mennessä nollaan hahmo menettää tajuntansa. Tajuntansa menettänyt hahmo menehtyy kolmen vuoron jälkeen, mikäli häntä ei hoideta. Hoitaminen tapahtuu *parantaminen* kyvyllä, joka toimii kuten kaikki muutkin kyvyt. Heiton vaikeustaso on 2, mutta nousee yhdellä jokaisesta epäonnistumisesta, sekä jokaisesta kuluneesta kierroksesta, jonka hahmo on viettänyt tajuttomana. Parantaminen kyky on

käytännössä ensiapua ja yleistä hoivaamista. Pelinjohtaja voi halutessaan kieltää parantamisen ilman asiaankuuluvia välineitä. Riippuen pelin sijoituksesta pelaajien käytössä voi olla muitakin keinoja, kuten loitsuja, taikajuomia tai ihmeitä. Mikäli hahmon, jonka kestopisteet ovat pudonneet noltaan ja on tajuton, kimppuun hyökätään, parantamisen vaikeustaso nousee yhdellä.

4.1.1 Toimintajärjestys

Tilanteessa, jossa pitää tietää missä järjestyksessä pelaajien tulee toimia, heittävät he pelinjohtajan määräyksestä toimintajärjestysnoppaa, jossa ensimmäisenä toimii suurimman tuloksen saanut pelaaja. Tulos lasketaan noppaluku + pelaajan liikuntapisteet. Vastaavasti pienimmän tuloksen noppaluvusta ja liikuntapisteestä saanut pelaaja toimii järjestyksessä viimeisenä. Toimintajärjestys kestää toimintaosuuden ajan, jonka pelinjohtaja on määrittänyt, jonka jälkeen palataan takaisin vapaampaan toimintajärjestykseen. Tasatilanteissa pelaajat voivat keskustella siitä, kumpi haluaa toimia ensimmäisenä tai mahdollisesti pelinjohtaja voi tilanetta tulkita ja päättää kumpi toimii ensin. Toimintajärjestystä voidaan heittää myös tilanteesta riippuen muillakin kyvyillä. Esimerkiksi älyä voidaan käyttää toimintajärjestyksen selvittämiseksi tilanteessa, jossa vaara ei ole ilmiselvää, kuten väijytyksessä, jolloin ensimmäisenä tilanteen tajuava saa toimia ensimmäisenä, tai hiipimistä tilanteessa, jossa pelaajat tekevät yllätyshyökkäyksen.

4.1.2 Elinvoimapisteet

Elinvoimapisteet kertovat sen kuinka hyvässä kunnossa pelaajan hahmo on. Esimerkiksi jos pelaajalla on vain yksi elinvoimapiste jäljellä, on hän hengenvaarassa, kun taas täysissä pisteissä hän on täysin voimissaan. Elinvoimaa voi menettää esimerkiksi aseella lyömisestä. Elinvoimapisteet määräytyvät pelaajille voiman ja liikunnan pohjalta (voima + liikunta + 10). Menetetyt kestopisteet merkitään hahmolomakkeelle. Kestopisteiden mennessä noltaan hahmo menettää tajuntansa. Tajuntansa menettänyt hahmo menehtyy kolmen vuoron jälkeen, mikäli häntä ei hoideta. Hoitaminen tapahtuu *parantaminen* kyvyillä, joka toimii kuten kaikki muutkin kyvyt. Heiton vaikeustaso on 2, mutta nousee yhdellä jokaisesta epäonnistumisesta, sekä jokaisesta kuluneesta kierroksesta, jonka hahmo on

viettänyt tajuttomana. Parantaminen kyky on käytännössä ensiapua ja yleistä hoi-vaamista. Pelinjohtaja voi halutessaan kieltää parantamisen ilman asiaankuulu-
via välineitä. Riippuen pelin sijoituksesta pelaajien käytössä voi olla muitakin kei-
noja, kuten loitsuja, taikajuomia tai ihmeitä. Mikäli hahmon, jonka kestopisteet
ovat pudonneet nolnaan ja on tajuton, kimppuun hyökätään, parantamisen vai-
keustaso nousee yhdellä.

4.1.3 Kuoleminen

Kuolemisesä pelinjohtajan tulee ottaa huomioon seikka, että pelin tarkoituksena
on opettaa pelaajia ja hahmon kuoleminen estää hahmoa osallistumasta tari-
naan. Pelinjohtajan tulee siis hahmottaa pelaajille se fakta, että jotkut uhkaroh-
keat tempaukset voivat johtaa hahmon kuolemaan, mutta kuitenkin niin että hah-
moilla on mahdollisuus kuolla, mikä tuo selviytymisen ja jännityksen tunnetta ja
sitä kautta mielenkiintoa peliä kohtaan. Pelinjohtaja voi myös ottaa kuoleamisen
pois kokonaan ja korvata sen tajunnan menetyksellä ja vankilaan joutumisella.
Mahdollisesti kuoleminen voi johtaa uuden hahmon tekemiseen. Pelinjohtajan tu-
lee käyttää pelisilmää pelaajakuoleman kanssa.

4.2 Epäonnistumiset ja poikkeukselliset onnistumiset

Odottamaton tilanne tapahtuu, mikäli hahmon minkä tahansa heiton tulos on 1
tai 6, eikä heittoon ole vielä lisätty hahmon ominaisuuksien bonuksia, eli jos no-
pasta tulee 1 tai 6. Heiton ollessa 1 odottamaton asia on jotain negatiivista, ja
luvun ollessa 6, tapahtuu jotain positiivista. Tämänlaista tilannetta epäonnistumi-
sien, eli heiton ollessa 1, kohdalla kutsutaan *kompuroinniksi*. Poikkeuksellisille
onnistumisille ei ole erillistä nimitystä, ne ovat vain poikkeuksellisia onnistumisia.

Poikkeuksellisessa onnistumisessa pelaaja heittää noppaa uudelleen ja lisää al-
kuperäiseen tulokseen puolet uudesta nopan lukemasta pyöristetynä ylöspäin
(1&2= 1, 3&4 = 2, 5&6 = 3). Eli hahmo, jonka työntäminen on +2, heittää nopasta
luvun 6, tulos on 8, hän heittää noppaa vielä kerran ja saa tulokseksi 5, jolloin
lopullinen tulos poikkeuksellisesta onnistumisesta on 11.

Pelinjohtajan kannattaa vaatia pelaajan *kompurointiin* saattaneen heiton jälkeen uutta heittoa nopalla, mikä selvittää epäonnistumisen vakavuuden. Esimerkiksi pelaaja heittää kiivetessään nopalla 1. Pelinjohtaja vaatii häneltä uutta heittoa tapahtuman vakavuuden selvittämiseksi. Pelaaja heittää uuden heiton ja sen tulos lisäämättä ominaisuuksien bonuksia on 6. Tämän seurauksena pelaaja tippuu kiivetessään, muttei ota vauriota pudotessaan maahan. Jos pelaaja olisi heittänyt uudestaan 1, hän olisi ottanut vauriota, sen mukaan, kuinka korkealle hän oli ehtinyt kiivetä

Taistelussa seuraukset ovat yleensä haittoja joko *puolustukseen* tai *hyökkäykseen*. Esimerkiksi pelaaja, joka *kompuroi* taistelussa voi *kompuroinnin* vakavuudesta riippuen, joko pudottaa kilpensä tai aseensa, kaatua tai ottaa tuplaurion yms. Tilanteeseen sopivat seuraamukset on yleensä helppo keksiä päästä, sillä niiden tulee aina liittyä tapahtumassa olevan hahmon toimintaan, mutta niistä voi kerätä etukäteen listan.

5.0 Peliin liittyvät valmistelut

Pelin nautinnollisuutta lisää huomattavasti hyvä pohja. Hyvä pohja ei tarkoita sitä, että jokainen hetki tulevaan seikkailuun on suunniteltu ennalta, vaan että pelinjohtaja on valmistautunut kuvaamaan peliympäristön pelaajille mahdollisimman tarkasti. Tarkka peliympäristön suunnittelu ehkäisee kompatilanteiden syntyä. Pelinjohtajan on helpompi antaa pelaajille vakuuttava kuva peliympäristöstä, mitä vähemmän hän joutuu itse tilanteessa heittämään hatusta. Tässä luvussa käsitellään nämä kohdat yksityiskohtaisemmin.

Peliin liittyviä valmisteluja:

1. Pelin tavoite
2. Pelialueen kartoittaminen
3. Kartalle suunnitelman siirtäminen (aarteet, ansat, ovet ja lukot yms.)
4. Ei-pelaajahahmojen suunnittelu
5. Kokonaisuuden tarkistaminen

Pyri tekemään monimuotoisia haasteita, jotta jokaisen hahmon kyvyt ja taidot pääsisivät näytille. Näin jokainen pelaaja saadaan aktivoitua. Haasteet voivat myös vaatia useamman hahmon ponnisteluja, jolla pelaajat kannustetaan yhteistyöhön, mikä tukee kokemusta yhteisöllisyydestä.

Pelinjohtajana esivalmistelut ovat tärkeä tehtävä, ja tarvittaessa pelinjohtajan tulee ohjata pelaajia oikeaan suuntaan. On kuitenkin tärkeää antaa pelaajille tilaa tehdä omat suunnitelmansa ja päätöksensä, sekä roolipelata keskenään. Näin pelaajat kokevat olevansa tärkeä osa pelin tarinaa, ja heille annetaan mahdollisuus luovuuteen.

5.1 Pelin tavoite

Kampanjoissa on yleensä jokin tavoite tai tavoitteita, joihin pelaajat yrittävät päästä. Tavoitteita voi olla yksi tai useampi ja niitä voidaan tavoitella yksittäin tai useaa samaan aikaan. Pelinjohtajan on hyvä tiedostaa, mitä tavoitteita pelaajilla on, mutta sen lisäksi, mitä ovat pelinjohtajan omat tavoitteet ja mitä tavoitteita kampanjassa on.

Kampanjan tavoitteet saattavat olla esimerkiksi viinin saaminen juhliin ja se voi jakautua useaan välitavoitteeseen (viinin löytäminen, hankkiminen, kuljettaminen ja tarjoilu), joiden avulla päästään lopulliseen tavoitteeseen. Pelinjohtajan omat tavoitteet saattavat olla, että pelaajat oppivat jotakin uutta, että heillä on hauskaa tai vain oppia vetämään pelejä paremmin. Pelaajien tavoitteet ovat menevät monesti yhteen kampanjan tavoitteiden kanssa, mutta pelaajilla saattaa olla omia tavoitteita, kuten yhteistyö tietyn pelaajan kanssa tai tehdä asiat tietyllä tavalla. Pidemmässä kampanjoissa myös hahmoille saattaa muodostua omia tavoitteita, kuten tietyn henkilön tai asian löytäminen.

Pelinjohtajan tulee pitää mielessä, mitkä ovat pelin tavoitteet ja miten pelaajia ohjataan niihin. Tavoitteista on myös hyvä puhua porukalla, jotta kaikki ovat yhteisymmärryksessä siitä mitä palaamisella tavoitellaan.

5.2 Tapahtumapaikan luominen

Pelien tapahtumat sijoittuvat aina johonkin paikkaan ja aikaan. Toisinaan nämä ovat ennalta määriteltyjä ja tarkasti tiedettyjä ja piirrettyjä paikkoja, kuten esimerkiksi tietty huone. Toisinaan paikat ovat konseptimaisempia ja epämääräisempiä kokonaisuuksia, kuten kaupunki, josta ei pelissä välttämättä ole tarkkaa karttaa jokaisesta kujasta ja talosta, vaan se on kokonaisuus, joka on jollakin tavalla määritelty ja jokainen näkee sen hieman omalla tavallaan.

Pelinjohtajan tulisi ennen peliä pohtia tapahtumille olennaisia paikkoja ja niiden tarkkuutta tapahtumien kannalta. Mikäli pelisessio sijoittuu isoon kaupunkiin, on pelinjohtajan hyvä miettiä yleisemmin mitä kaikkea sieltä löytyy, millainen kulttuuri siellä on, millaisia henkilöt siellä ovat ja pohtia muutamia paikkoja, minne uskoo pelaavien menevän tai joutuvan, tarkemmin. Eli jos pelinjohtajana uskot pelaavien menevän kaupungissa tiettyyn taloon on hyvä miettiä tarkemmin, että mitä talosta löytyy ja missä kyseinen talo on kaupungissa.

Eri peliporukat ja pelinjohtajat toimivat hieman eri lailla paikkojen ja karttojen suhteen. Toisille on todella tärkeää piirtää tarkkoja karttoja ja heidän on tärkeää nähdä paikka piirrettynä kartalle, kun taas toiset haluavat mennä vain niin kutsutulla mielen teatterilla, missä jokainen saa kuvitella paikan, ilman että sitä piirretään tarkasti.

Kaikkeen on aina mahdotonta varautua ja monesti pelaajat menevät paikkoihin, joita et osannut ajatella etukäteen. Tällöin on täysin hyväksyttävää pyytää pelaajia odottamaan pieni hetki, kun mietit mitä kyseisessä paikassa on tai mennä suoralla improvisaatiolla.

5.3 Ei-pelaajahahmot

Ei-pelaajahahmot ovat hahmoja, joita ei kontrolloi pelaajat, vaan pelinjohtaja. Ei-pelaajahahmoista kannattaa kerätä tärkeät tiedot erilliseen taulukkoon. Tärkeitä tietoja ei-pelaajahahmoista on: nimi, paikka, hyökkäys, puolustus ja ase. Käytännössä ei-pelaajahahmoista tarvitaan vain ne tiedot ja taidot, mitä he käyttävät. Esimerkiksi pelkästään taisteluun käytettävistä ei-pelaajahahmoista tarvitaan vain taistelua koskevat taidot.

6.0 Kampanjan rakentaminen

Pelissä on muutama valmiiksi tehty kampanja pelattavaksi. Nämä valmiskampanjat sijoittuvat Raamatun tapahtumiin, aikaan ja/tai kertomuksiin. Ne ovat rakennettu seuraamaan aiemmin mainittujen aiheiden tapahtumakulkua ja teemaa, jotta osallistujat voisivat oppia halutusta aiheesta, pitää hauskaa ja ryhmäytyä samalla. Tässä luvussa käymme läpi, miten nämä valmiskampanjat on tehty, jotta voit itse tehdä kampanjoita peliporukallesi.

Kampanjoita tehdessä tulee muistaa, että pelaajat eivät aina mene minne olit ajatellut heidän menevän ja kaikkeen mitä he keksivät on mahdotonta varautua. Tämä ei ole paha asia ja roolipelaamisen hienoimmat hetket yleensä tulevatkin tilanteista, joihin kukaan ei osannut varautua, joten älä pelästy, jos et olekaan varautunut kaikkeen. Pelaajia pystyy yleensä jossakin vaiheessa ohjaamaan takaisin halutun aiheen äärelle tai halutun aiheen voi esitellä muuta kautta. Mitä enemmän pelaat saman porukan kanssa, sitä paremmin pystyt yleensä varautumaan siihen, mitä he tekevät sekä mitkä asiat heitä kiinnostavat.

Hyvässä kampanjassa, tai mikäli kampanja on usean session mittainen, niin hyvässä sessiossa jokainen pelaaja pääsee hyödyntämään oman hahmonsa osaamisella. Lisäksi sessiossa/kampanjassa on yleensä ongelma tai pulma, joka ratkaistaan pohdinnalla ja taidoilla, sosiaalinen tilanne, joka vaatii ratkaisua ja toiminta tilanne, joka voi olla esimerkiksi taistelu tai takaa-ajo. Toiminta tilanteessa hahmoilla on yleensä kiire saada jotakin aikaan ja/tai he ovat vaarassa, joka tuo tilanteeseen painetta.

Ensiksi valitsimme Raamatusta kohdan tai tarinan, jonka koimme hyväksi tai minkä halusimme opettaa. Tutustuimme tarinaan lukemalla sen läpi ja etsimällä siitä lisää tietoa netistä. Tämän jälkeen kirjasimme ylös tärkeät tapahtumat, henkilöt, paikat ja sanomat. Pohdimme mitkä asiat johtivat näihin ja mitkä asiat seurasivat toisiaan. Näin saimme aikaan tarinan kaaren. Tarinan kaari purettiin sopivan kokoiseen osiin, joita on helpompi tarkastella kokonaisuuksina. Lisäksi pelisession voi lopettaa yhden kokonaisuuden jälkeen, mikäli aikataulu ei riitä

pelaamaan kaikkia osuuksia yhdellä kerralla. Jokaisessa osan kohdalla pohdimme mikä tässä osassa on este, josta pelaajien on päästävä yli, mitkä asiat, henkilöt tai esineet auttavat heitä pääsemään esteen yli ja mitkä estävät heitä, sekä millä tavoin pelaajat voivat ylittää esteen. Tämän jälkeen pohdimme, mitä kaikkea muuta tässä osassa on, kuten tapahtumat, henkilöt ja asiat, jotka eivät vaikuta sen hetkisiin tapahtumiin, mutta ovat tärkeitä muilla tavoilla, kuten myöhemmin tarinassa.

Tämän jälkeen pohdimme millä eri tavoilla pelaajat pystyvät vaikuttamaan tarinan kulkuun ja miten esitämme tarinan niin, että pelaajat kokevat voivansa vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Kun olimme keksineet vastauksia näihin kysymyksiin, kysyimme itseltämme ”Onko tämän pelaaminen hauskaa ja voiko tästä oppia mitään?” jos vastaus oli kyllä, aloimme hiomaan yksityiskohtia, kuten vaikeustasoja ja kuvailuja. Jos vastaus oli ei, pohdimme syitä tälle ja toistimme prosessia.

Mitä enemmän toimit pelinjohtajan, sitä paremmin opit arvioimaan valmisteleminen tarpeita oman pelityylisi ja pelaajien perusteella.

Muista kampanjaa tehdessäsi ja peliä vetäessäsi, että tarinan eteneminen ei saa olla kiinni yhdestä nopanheitosta, sillä jos pelaajat epäonnistuvat siinä, et pysty jatkamaan tarinaa. Pyri tarjoamaan pelaajille useampi vaihtoehto tai, että onnistumiset tekevät asian helpommaksi ja epäonnistumiset vaikeammaksi, mutta eivät ole ratkaiseva tekijä.

Esimerkkinä Joonan kirjaan perustuva Pelastakaa Ninive- valmiskampanja:

Joonan kirja luettiin Raamatusta läpi ja etsimme siitä tietoa netistä. Tämän jälkeen pohdimme, mitä tärkeitä paikkoja, tapahtumia ja henkilöitä tarinassa oli.

Paikkoja oli lähtöpaikka, laiva ja Ninive. Teknisesti kalan vatsa oli myös paikka, mutta koimme, että pelaajien ei tarvitse matkata kalanvatsassa Niniveen, vaan toisin kuin Joonan, he matkaisivat määränpäähänsä eivätkä sitä karkuun.

Mitkä olivat tärkeät tapahtumat? Niitä olivat laivamatka ja myrsky, arvan heittäminen ja Joonan mereen heittäminen, Niniveen saapuminen ja siellä saarnaaminen sekä kaupunkilaisten osallistuminen paastoon ja säkkeihin pukeutuminen.

Henkilöitä olivat Joonan, Jumala, laivan miehistö ja Niniven asukkaat.

Tarinan kaareksi siis muodostui: Pelaajat saavat Jumalalta käskyn matkustaa Niniveen ja saada Niniveläiset katumaan. Matkalla Niniveen tulee myrsky, joka tyyntyy, kun Joonan (henkilö, joka on toiminut Jumalansa tahtoa vastaan) heittää yli laidan ja iso kala nielaisee hänet. Niniveen päästyään pelaajien on saatava sen asukkaat pukeutumaan säkkeihin ja paastoamaan.

Ensimmäiseksi osaksi muodostuu helposti laivamatka Niniveen. Pohdimme millainen laivan tulisi olla. Mielestämme sen tuli olla tarpeeksi iso, että sinne mahtuu paljon rahtia ja etenkin henkilöitä. Tämä siksi, että pelaajien tuli mahtua laivalle luonnollisesti ja sillä oli hyvä olla tarpeeksi väkeä, että Joonan löytäminen ei ole liian helppoa ja sieltä saa tarvittaessa hyviä sosiaalisia haasteita ja esteitä pelaajille. Päätimme myös kuljetettavaksi rahdiksi perunat, joita kuljetettaisiin säkeissä, jotta pelaajilla olisi mahdollisia työkaluja myöhemmin kampanjassa.

Laivamatkan aikana tuleva myrsky toimi toiminta tilanteena, jossa pelaajien tulee löytää oikea henkilö, ennen kuin laiva uppoaa tai menee nurin. Tämä luo pelaajille painetta ja sen lisäksi se on pulma, joka pelaajien on selvitettävä, että he voivat jatkaa.

Kehittelimme erilaisia ratkaisuja ongelmaan, kuten se, että Joonan oli hahmoista ainoa, joka ei ollut kannella kuuntelemassa kapteenin selostusta. Tällöin pelaajat pystyvät huomaamaan, että joku puuttuu ja lisäksi se on Raamatun mukainen tapahtuma. Pelaajat pystyvät myös kyselemään ja selvittämään, kuka olisi etsitty henkilö taikka vain lähteä etsimään eri puolilta laivaa. Laivan miehistöä tai matkustajia pystyy myös käyttämään pelaajien apuna, esimerkiksi joku heistä huomaa, että yksi puuttuu. Estävä tekijä saattaa olla se, että pelaajat eivät välttämättä tiedä mistä aloittaa tai käyttävät aikaansa huonosti.

Pelaajat voivat vaikuttaa tapahtumien kulkuun heittämällä oikean tai väärän henkilön yli laidan taikka he saattavat jättää löytämättä oikean henkilön. Kampanjan suunnitelmassa varauduimme tähän tarjoamalla automaattisia ratkaisuja, jotka löytyivät suoraan Raamatun kertomuksesta (arvan heittäminen), joita pelinjohtaja voi käyttää, mikäli pelaajat epäonnistuvat. Tällöin tarina pystyy jatkumaan.

Myöhemmin vaikuttaviksi tekijöiksi keksimme, muiden matkustajien ja miehistön tavarat (joita pelaajat voivat varastaa, pyytää tai ostaa), ruumassa olevat perunasäkit, joihin he voivat pukea Niniveläisiä; laivan matkustajat ja miehistö, jotka voivat kääntyä uskoon ja auttaa pelaajia.

Tämän jälkeen pohdimme, miten vaikeaa eri asioiden tekeminen on ja miksi. Esimerkiksi kapteenin hyttiin murtautumisen tulisi olla vaikeaa, sillä siellä on paljon rahaa ja muuta tavaraa, jonka kapteeni haluaa pitää turvattuna. Muihin hytteihin murtautuminen on helpompaa, mutta sieltä ei saa niin paljon hyödyllisiä tavaroita kuin kapteenin hytistä. Tarinaa edistävät vaikeustasot ovat hankalia päättää, sillä niiden pitää tuottaa haastetta, mutta tarinan eteneminen ei saisi koskaan olla yhdestä nopanheitosta kiinni.

Ninive osassa käydään taas läpi mitä pelaajat yrittävät saada aikaan ja miten he voivat päästä näihin tavoitteisiin. Prosessi toistetaan tämän osion kohdalla, mutta on hyvä ottaa huomioon, että pelaajat saattavat saada apua aikaisemman osion tapahtumien perusteella. Esimerkiksi, jos pelaajat löysivät perunasäkit laivan ruumasta ja hyödyntävät niitä tavoitteissaan.

7.0 Vinkkejä ja neuvoja

Pelaajille:

Muista, että olet pelissä muiden kanssa ja jaat pääroolin heidän kanssaan. Jokainen pelaaja on yhtä tärkeä ja jokaisen tulisi päästä valokeilaan vuorollaan. Älä pelkää pelata hahmollesi ominaisella tavalla, mutta älä kuitenkaan käy liikaa muita pelaajia vastaan, ainakaan hahmon ulkopuolella. Älä yritä varastaa muilta pelaajahahmoilta mitään tai hyökätä heidän kimppuunsa ilman todella painavaa syytä, sillä monesti muita pelaajahahmoja vastaan käyminen on hauskaa korkeintaan yhdelle henkilölle ja ikävää muille.

Älä pelkää kysyä neuvoa, apua ja mielipiteitä muilta pelaajilta. Monesti pelaajien väliset keskustelut auttavat molempia pitämään entistä enemmän hauskaa, vaikka hahmojen välillä olisikin konflikti. On siis tärkeä erottaa hahmo pelaajasta ja keskustella pelaajan kanssa avoimesti tunteista peliin liittyen.

Epäonnistumiset ovat luonnollinen osa elämää ja roolipelejä, hahmosi ei pysty olemaan hyvä kaikessa ja onnistumaan jokaisessa asiassa mitä tekee. Opi nauramaan oman hahmosi epäonnistumisille, sillä ne monesti tarjoavat hauskoja hetkiä koko porukalle, kun niihin ei suhtaudu liian vakavasti.

Pelinjohtajille:

Pelinjohtajallakin pitää olla hauskaa, ei pelkästään pelaajilla. Muista, että jokainen porukka on erilainen ja pitää eriasioista, eli samat asiat eivät toimi samalla tavalla kaikille.

Porukan sisällä voi olla monia erilaisia pelitapoja ja tavoitteita, jotka kannattaa ottaa keskustelun aiheeksi jo ennen pelin aloittamista.

Suunnitelmista tulee joutumaan joustamaan, sillä pelaajat eivät mene sinne minne haluat tai toimi kuten ajattelet. Suunnitelmia on hyvä olla, mutta varaudu siihen, että ne muuttuvat suuresti ja nopeasti.

Pelaa pelaajien kanssa, älä heitä vastaan.

Pohdi, miten tykkäät itse vetää peliä ja selvitä millaisesta pelistä pelaajasi pitävät.

Tarinan eteneminen ei saa olla kiinni yhdestä nopanheitosta, sillä jos pelaajat epäonnistuvat siinä, et pysty jatkamaan tarinaa. Pyri tarjoamaan pelaajille useampi vaihtoehto, tai vaihtoehtoisesti onnistumiset tekevät asian helpommaksi ja epäonnistumiset vaikeammaksi, mutta eivät ole ratkaiseva tekijä.

Liite 2, Hahmolomake

Pelaaja: Hahmon nimi:

Voima:

Ikä: Äly:

Sukupuoli: Karisma:

Kulttuuri: Näppäryys:

Kestokyky (Voima+liikunta+10):

Taidot:

Voima Äly Karisma Liikunta Näppäryys

Nostaminen	Havainnointi	Ylipuhuminen	Hiipiminen	Tutkiminen
Työntö/veto	Parantaminen	Valehtelu	Juoksu	Varastaminen
Hajottaminen	Jäljittäminen	uhkailu	Kiipeäminen	Ansojen purkaminen

Hyökkäys

Puolustus

Ampuminen (Näppäryys):

Väistäminen(Liikunta):

Lyöminen (Voima):

Torjuminen (Näppäryys):

Varusteet ja tarvikkeet:

Liite 3, Valmiskampanjat

”PELASTAKAA NINIVE”

Joonan kirja.

Kaupunki tulee tuhoutumaan, merimatka, myrsky, kala, kaupunki, saarnaus, pelastus.

Pelin rakenne: Pelaajat saavat tiedon Jumalalta, että Jumala aikoo tuhota Niniven kaupungin sen pahuuden vuoksi. Pelaajien on mentävä Niniveen kertomaan asiasta.

Niniveen mennään meriteitse ja nousee myrsky. Laivalla olijat syyttävät toisiaan, että joku on rikkonut Jumalaansa vastaan ja sen takia kaikki ovat myrskyssä.

Pelaajien tulee löytää ’syyllinen’ ja näin lopettaa myrsky. Maihin päästyään pelaajien tulee saada Niniven kaupungin väki kääntymään ja katumaan tekojaan.

Valmiskampanja tarjoaa valmiin tarinan kaaren ja tapahtumat, mutta jättää tilaa peliporukan omille tavoille pelata. Voit hyvillä mielin muokata valmiskampanjaa omalle porukallesi sopivammaksi.

Wikipediasta: Kirjan juoni on melko suoraviivainen, vaikkakin ironian käyttö muuttaa tapahtumien suuntaa odottamattomasti. Kertomus keskittyy Joonan ja Jumalan väliseen konfliktiin. Jumala kutsuu Joonan julistamaan tuomiota Niniven kaupungille kaupungin pahojen tekojen vuoksi. Joonan vastustelee, ja yrittää paeta Tarsikseen laivalla. Jumala nostattaa suuren myrskyn. Merimiehet pelästyvät ja huutavat avuksi jumaliaan. He heittävät [arpaa](#) saadakseen selville, kenen syytä myrsky on. Arpa lankeaa Joonalle, ja hänet heitetään mereen hänen omasta kehotuksestaan.

Seurauksena myrsky tyyntyy, mutta suuri kala nielaisee Joonan Jumalan lähettämänä. Joonan on kalan sisässä kolme päivää ja kolme yötä. Joonan rukoilee ja kiittää Jumalaa. Kala oksentaa Joonan maihin. Hän saa uuden käskyn saarnata Ninivessä, että kaupunki hävitetään neljänkymmenen päivän päästä. Niniveläiset uskovat Joonaa, ja aloittavat paaston ja pukeutuvat säkkeihin. Jumala armahtaa kaupungin.

Lopussa Joonaa syyttää Jumalaa ja selittää paenneensa siksi, että tiesi Jumalan kuitenkin olevan armahtavainen. Lopussa Jumala opettaa Joonaa armahtavuudesta esittämällä vertauksen.

Kirjoittajan ironia näkyy muun muassa siinä, että Joonasta tulee kaikkein menestyksekkäin profeetta. Yleensä kukaan profeetoista, edes suurista ja kuuluisista, ei saanut kansaa kääntymään. Joonaa, joka yritti ensin paeta, saa melko helposti 120 000 ihmistä katumaan ja kääntymään Jumalan puoleen.

Aloitus: Pelaajat tietävät toistensa olevan Jumalan valitsema menemään Niniveen varoittamaan, että Jumala aikoo tuhota kaupungin sen pahuuden takia. Jos kaupunkilaiset haluavat selviytyä heidän tulee osoittaa katumusta paastomalla, pukeutumalla säkkeihin ja kääntymällä Jumalan puoleen. Heillä on viisi (5) päivää aikaa ennen kuin Jumala tuhoaa kaupungin.

Merimatka:

Laivamatka Niniveen kestää yhden yön ja on perillä seuraavana päivänä puolenpäivän jälkeen. (Pelinjohtaja voi lisätä laivamatkan kestoa, mikäli se koetaan tarpeelliseksi)

Pelaajat tapaavat satamassa, jossa kuulevat laivan kapteenin huutelevan mahdollisia matkustajia Niniveen. Kapteeni Ahab, on rehellinen ja kohtelias mies, joka perii matkasta 4 rahaa/henkilö. Hinnasta voi yrittää tinkiä (vaikeustaso lähtökohta 5). Laivaan voi myös yrittää hiipiä salamatkustajaksi (hiipiminen 4). Hiipiminen on helppoa, kun laivaa lastataan samalla, mutta hahmo(t) ei saisi jäädä kiinni matkan aikana, tai joutuvat laivan putkaan (pieni häkki). Mikäli yksi pelaajista haluaa hiipiä laivaan, kehota pelaajia tekemään yhteistyötä tämän kanssa, jotta saisit pelaajahahmoja läheisemmäksi keskenään ja, jotta yksi tai muutama hahmoista ei ajaudu erilliseksi porukaksi.

He lähtevät yhdessä matkaan laivalla, jossa on pelaajien lisäksi pieni miehistö ja muita matkustajia. Miehistöä on 10 henkilöä ja matkustajia pelaajat mukaanluetuina 15. Laivassa on jokaiselle matkustajalle pieni huone, jossa on kaappi, pieni laatikollinen yöpöytä, sänky, lyhty ja kynttilä. Miehistö nukkuu yhdessä isossa huoneessa riippumatoissa lukitun (vaikeustaso 4) oven takana. Miehistöllä ja muilla matkustajilla on satunnaisia tavaroita, kuvia, kirjeitä ja hieman rahaa heidän tavaroissaan. Matkustaja hyttien ovien vaikeus on 4.

Kapteenilla on oma hytti, joka on laivan perässä yläkannella (oven vaikeus 6). Kapteenin hytissä on lukittu kirstu (vaikeus 7), jossa on 200 rahaa, kirjeitä, laivan omistuskirja, kapteenin vahasinetti. Muualla hytissä on karttoja, miekkoja, kaukoputki, papereita, vaihtovaatteita ja muuta sälää. Pelaajia voi halutessaan muistuttaa, että mikäli tavaraa häviää, he eivät keskellä merta voi paeta tutkintaa.

Laiva kuljettaa perunoita säkkikaupalla, minkä pelaajat saavat selville, jos he kyselevät miehistöltä tai tutkivat laivan ruumaa. Ruumaan ei saa mennä ilman lupaa, ovea yleensä katsellaan jonkun miehistönjäsenen toimesta, joka työskentelee kannen alapuolella. Ilman valmisteluja tai hämäyksen tai muun suorittamista ruumaan hiipiminen vaatii hiipimistuloksena 5.

Laivamatkan aikana yöllä nousee suuri myrsky. Aallot keinuttavat laivaa rajusti ja tuulet repivät sitä. Laivan kapteeni lähettää miehistön kutsumaan kaikki kannelle ja sanoo kaikille uskovansa myrskyn olevan Jumalan kosto. Laivalla olijojen tulee löytää henkilö, joka on suuttanut Jumalansa.

Syyllinen on (insert NPC here), joka on toiminut Jumalan tahtoa vastaan. (insert NPC here) ei ole kannella muiden matkustajien kanssa. Pelinjohtaja saa esitellä faktan parhaalla katsomallaan tavalla riippuen pelaajista. Esimerkiksi sanomalla kaikki 24 laivalla olijaa ovat kannella, jolloin tarkat pelaajat saattavat huomata jonkun puuttuva, tai pelinjohtaja voi pyytää pelaajia heittämään havainnointia. Syyllinen löytyy omasta hytistään nukkumasta ja kuulusteltaessa (5, uhkailu, yli puhuminen, valehtelu tai muu hyvä idea) kertoo olevansa paossa Jumalaltaan. Mikäli pelaajat vievät syyllisen kapteenille, kapteeni heittää vielä lopuksi arpa ja arpa osuu syyllisen kohdalle.

Mikäli pelaajat löytävät väärän syyllisen, arpa ei vahvista hänen syyllisyyttään.

Mikäli pelaajat heittävät väärän henkilön yli laidan, myrsky ei laannu.

Mikäli joku pelaajista saa idean arpoa, kuka henkilöistä on syyllinen, arpa osuu oikeaan henkilöön (Raamatun mukaisesti) ja kapteeni heitättää hänet yli laidan.

Kun oikea henkilö heitetään yli laidan, iso kala nielaisee hänet ja myrsky alkaa välittömästi hellittämään.

Tämän jälkeen laivan kapteeni ja miehistö tiedustelevat pelaajilta, mikä Jumala oli kyseessä, mikä Jumala hallitsee vesiä ja myrskyjä. Kapteeni ja miehistö kääntyvät palvelemaan kristinuskon Jumalaa.

Kaupunki

(Ninive):

Iso kaupunki, missä on paljon epärehellistä toimintaa ja pahuutta. Kaupungista löytyy kaikenlaista toimintaa, tavaraa ja paikkaa, jota kaikkea on mahdotonta kirjoittaa ylös. Pelinjohtajana mieti aikatauluasi ja pelaajiasi, mitä haluat heidän löytävän kaupungista ja miten helposti, sekä miten helposti he pystyvät vaikuttamaan kaupungin päättäjiin ja kaupunkilaisiin.

Pelaajat voivat löytää muutamia avuliaita NPC:itä, joiden avulla he voivat toteuttaa tehtävänsä.

Kaupungissa on kaksi henkilöä, jotka pitävät monopolia kaupungin ruuasta. Toinen heistä vastaa kaupungissa ja sen ympärillä tuotetusta ruuasta ja toinen vastaa muualta tuodusta ruuasta. Mikäli pelaajat eivät saa kaupunkilaisia paastomaan, he voivat yrittää vaikuttaa ruokamonopolia pitäviin. Pelaajat voivat saada tämän selville esimerkiksi tiedustelemalla tai pohtimalla mitä he tietävät Ninivestä (=Heittää älykkyys heiton).

Mikäli pelaajat alkavat julistamaan tulevaa tuomiota NPC:t tulevat heidän luokseen, sillä he uskovat pelaajien julistusta ja haluavat auttaa. Heidän käyttämät argumentit ja mahdollisten nopanheittojen tulokset määrittelevät kuinka paljon porukkaa he keräävät ympärilleen ja kuinka hyvin heidän sanomansa leviää.

NPC:t:

Vartija päällikkö, jonka avulla rikollista toimintaa saadaan vähennettyä. Oli ennen välinpitämätön, mutta pelaajien puheet ja varoitukset motivoivat parannukseen.

Muutama ompelija, jotka eivät halua kaupungin tuhoutuvan ja saavat töitä, jos kaikki pukeutuvat säkkeihin.

Korkea arvoinen kaupungin virkamies, jonka avulla pystyy vaikuttamaan koko kaupungin toimintaan.

Muutama suosittu henkilö (Muusikko, veistäjä, runoilija tms.), joita voi käyttää vaikuttamaan kaupunkiin.

Pelaajien onnistumisen tasosta huolimatta pelinjohtaja voi sanoa, että Jumala päätti säästää Niniven, sillä tarpeeksi moni siellä osoitti katumusta. Tämän jälkeen kysyä pelaajilta, aikoiko Jumala tuhota kaupungin vai oliko hänen suunnitelmansa alun perinkin säästää kaupunki? Kysymyksen on tarkoitus olla viittaus Joonan kirjan loppuun, jossa hän puhuu Jumalan kanssa (katso ylempää) ja se kannattaa sanoa pelaajille. Toivomme tämän herättävän lisäkin keskustelua aiheesta.

KAANAN HÄÄT

Jeesuksen ensimmäinen ihmeteko, jossa hän muutti veden viiniksi, kun viini oli päässyt loppumaan. Tässä valmiskampanjassa pelaajien on saatava viini riittävästi juhlijoille.

Pelin miljöönä toimii lähtökohtaisesti juhlapaikka ja sen lähiympäristö, sekä Kaanan kylä ja sen lähialue. Vuosi on noin 30, sillä Jeesuksen arvellaan aloittaneen toimintansa noin 30-vuotiaana.

Juhlapaikka: Kolmikerroksinen iso talo, jolla on iso piha-alue, jossa juhlia vietetään. Talolla on oma kaivo, josta saa pumpattua vettä. **Talon takana** on lammas aitauksia sekä laitumia. **Talon kellarikerroksessa** on erilaisia tarvikkeita lampaiden hoitamiseen, sekä paljon villaa ja kankaita. Kellari on iso yksittäinen tila, jonne tulee hieman valoa pienistä ikkunoista kellarin katon rajasta, ikkunoista mahtuu pieni henkilö ahtautumaan läpi. Kellarissa on myös lyhdyille tarkoitettuja koukkuja. Kellarin ovesa on pieni salpa, mutta ei lukkoa. **Maatason kerroksessa**, löytyy erilaisia työhuoneita, keittiö, olohuone sekä aarrehuone, joka on myös isäntäväen toimisto. **Toisesta kerroksesta** löytyy makuuhuoneita isäntävälle, palvelijoille ja vartiojoille sekä vieraille. Huoneista löytyy kaappeja ja lipastoja, joissa on vaatteita, työkaluja, muistiinpanoja ja muuta, mitä odottaisi löytävän makuuhuoneesta. **Pihalla**, jossa juhlat järjestetään, löytyy juhlijat, pöytiä, tuoleja, penkkejä, ruokaa, juomaa, kaivo ja pumppu, morsiusparin oma pöytä, lava; jossa erilaisia esiintyjä, palvelijoita ja muutama talon vartija. Piha-alue on iso, avoin ja sitä kiertää kiviaita.

Kaanan kylä on pelissä pieni kylä noin 9 kilometrin päässä Nasaretista, sekä **yhden kilometrin päässä juhlapaikasta**. Kylässä on erillinen **Viinikauppa**, jota ei ole vaikea löytää etsimällä tai kysymällä. Viinikaupassa on vastaanottotiski ulko-ovea vastapäätä, jonka takana on kauppias, joka palvelee asiakkaita. Tiskin vieressä on ovi, joka johtaa takahuoneeseen, missä on useita ruukkuja viiniä, pienet karrut, takaovi ja toinen kauppias, joka työskentelee enimmäkseen varastossa.

Kylän lähistöllä on **matkaava kauppias**, jolla on kaksi isoa karryä tavaraa, sekä 5 henkilöä, jotka auttavat kaupittelemaan ja turvaamaan karryjä.

Pelin kulku: Pelaajat ovat mukana häissä, joista on viini kohta loppumassa kesken. Sulhasen äiti tulee pelaajien luokse ja pyytää heitä hoitamaan asian, sillä se olisi suuri häpeä, jos viini loppuisi kesken. Pelaajille kerrotaan, kuinka paljon viiniä on jäljellä ja pelaajien pitää keksiä mistä he saisivat lisää viiniä tai sen korviketta.

Viiniä riittää noin kolmannekselle juhlakansasta. (Viiniä jäljellä 30 %). Selostettuun ongelmaan, sulhasen äidin on mentävä juhlakansan keskuuteen pitämään kullisseja yllä. Pelaajahahmoille tulee selittämätön halu/tarve auttaa sulhasen äitiä ongelmassaan.

Jokainen ratkaisu, jossa pelaajat onnistuvat lisää viinin määrää 10 %. Mikäli pelaajat onnistuvat erittäin hyvin tai huonosti, se voi vaikuttaa saatuun viinin määrään. Esimerkiksi, jos pelaajat käyvät ostamassa viiniä, mutta eivät jaksakaan kantaa

kaikkea takaisin, tai pudottavat yhden tai useamman ruukun, he saavat tuotua vain esimerkiksi 5 % 10 prosentin sijaan.

Jokaisella pelaajalla on alussa 20 hopearahaa.

Erilaisia mahdollisia ratkaisuja: Laimentaa viiniä, jotta siitä riittäisi pitempään. Käy ostamassa lisää viiniä. Saa viinikauppiaan antamaan muiden varaamaan viinin pelaajille. Varastaa viiniä. Sekoita punaista väriainetta ja muuta juotavaa. Marjamehu. Yrittää saada vieraat lopettamaan tai vähentämään juomista. Yritä saada vieraita potkittua ulos, jolloin viinistä riittää enemmän jäljellä oleville. Pyrkii tarjoilemaan jotain muuta viinin sijaan. Syöttää vieraille niin paljon raskasta ruokaa, etteivät he jaksu juoda viiniä. Joitain ratkaisuja voi käyttää useamman kerran, toiminnan ja idean mukaan voi säätää vaikeustasoa.

Vieraat eivät saisi saada selville, että viini on lopussa tai loppunut.

Sulhasen äidiltä voi pyytää rahaa (karisma 3), jolloin hän antaa 50 rahaa pelaajien käyttöön. Hän ei halua antaa rahahuoneesta kaikkia rahoja, sillä paljon maksuja pitää vielä hoitaa (palkat, siivous, tulevat investoinnit jne.). Onnistuneella karisma heitolla (6) hän antaa kassakaapista 50 rahaa + 50 rahaa / piste, joka menee tuloksen yli Max. Yht. 300 rahaa.

Kellarista löytyy etsimällä (havainnointi 6) yksi laatikko, jossa on muutamien kankaiden alla muutama ruukku viiniä (10 %). Kellarista löytyy myös marjamehua (havainnointi 2).

Ensimmäisestä kerroksesta löytyy **huone**, jossa on **kassakaappi**, jolla on yksi **vartija**. Vartijalla on avain kaulansa ympärillä, joka käy huoneen oveen (tiirikointi 7, hajottaminen 6). Vartijalla on pamppu, miekka, köyttä ja pilli, jolla voi kutsua apua. Kassakaapissa on numeroyhdistelmä, jonka oikea numero on sulhasen syntymäpäivä (24.7.30), jonka saa selville kysymällä. Mikäli pelaajat eivät saa karismasta tuloksena (Ylipuhuminen, valehtelu tai yleinen karismaheitto, jonka pelinvetäjä päättää) 3 tai enemmän, sulhanen tai hänen äitinsä alkavat epäilemään pelaajien suunnittelevan ryöstöä ja lähettävät paikalle toisen vartijan. Kassakaapissa on 400 rahaa ja hopeinen rannekoru (arvo 50 rahaa, älykkyys 6 tarkkaan arvoon, -10 rahaa / epäonnistumisen määrä) ja kultainen sormus (50 rahaa, äly 6 tarkkaan arvoon).

Lähellä on **Kaanan kylä**, josta voi ostaa lisää viiniä (10 rahaa / 1 % Max. 10 %).

Viinikauppias: Voima: 1. Äly: 1. Karisma: 1. Liikunta: -1. Näppäryys: 0. Varusteita: muistiinpano välineitä, pieni veitsi ja korkkiruuvi, 10 rahaa sekä kaupan avaimet.

Kyläläiset ja osa juhlijoista osaavat ohjata **matkaavan kauppiaan** luokse, jolla on lisää viiniä (20 rahaa / 1 % Max 30 %). Matkaavalla kauppiaalla on mukanaan kaksi kärryä ja 5 muuta henkilöä.

Matkaava kauppias: Voima: -1. Äly: 1. Näppäryys: 0. Liikunta: 1. Karisma: 2. Varusteet: Miekka (+1 lyömiseen), linko (+1 ampumiseen) vaatteet, koruja 50 rahan edestä, muistiinpanovälineitä, veitsi, 100 rahaa, avaimia (varaston avain, 2 arkun avainta, 2 kärryjen avainta), hajuvettä, vesilelli.

Kauppiaan saattaja: Voima: 0. Äly: 1. Näppäryys: -1. Liikunta: 1. Karisma: 1. Varusteet: Miekka (+1 lyömiseen), kilpi (+2 torjumiseen), jousipyssy (+1 ampumiseen), 20 nuolta, 10 rahaa.

Jokaisella **häävieraalla** on 10 rahaa mukanaan, sekä koruja ja arvoesineitä 10 rahan edestä. Heiltä voi ryöstää, lyödä vetoa heidän kanssaan, ylipuhua jne.

Häävieras: Voima: 1. Äly: 0. Näppäryys: -1. Liikunta: 1. karisma: 1.

Lopussa, jos pelaajat eivät ole onnistuneet korjaamaan viini ongelmaa, he huomaavat kuinka Maria pyytää Jeesusta korjaamaan ongelman ja Jeesus toimii Raamatun tekstin mukaisesti.

Kaanan häät Raamatussa (Joh.2:1-12): Viikon kolmantena päivänä vietettiin Galilean Kaanassa häitä. Jeesuksen äiti oli siellä, ²ja myös Jeesus ja hänen opetuslapsensa kutsuttiin häihin. ³Viini loppui kesken, ja äiti sanoi Jeesukselle: »Heillä ei ole viiniä.» ⁴Mutta Jeesus vastasi: »Anna minun olla, nainen. Minun aikani ei ole vielä tullut.» ⁵Hänen äitinsä sanoi palvelijoille: »Mitä hän teille sanookin, tehkää se.»

⁶Siellä oli kuusi kivistä vesiastiaa juutalaisten tapojen mukaisia pesuja varten; ne olivat parin kolmen mitan vetoisia. ⁷Jeesus sanoi palvelijoille: »Täyttäkää astiat vedellä», ja he täyttivät ne reunoja myöten. ⁸Sitten hän sanoi: »Ottakaa nyt siitä ja viekää pitojen valvojalle», ja he veivät. ⁹Valvoja maistoi vettä: se oli muuttunut viiniksi. Toisin kuin palvelijat, jotka olivat veden astiasta ottaneet, hän ei tiennyt, mistä viini oli peräisin. Hän kutsui sulhasen luokseen ¹⁰ja sanoi: »Kaikki tarjoavat ensiksi hyvän viinin ja sitten, kun vieraat alkavat juopua, huonompaa. Mutta sinä olet säästänyt hyvän viinin tähän asti.»

¹¹Tämä oli Jeesuksen tunnusteista ensimmäinen, ja hän teki sen Galilean Kaanassa. Hän ilmaisi sillä kirkkautensa, ja hänen opetuslapsensa uskoivat häneen.

¹²Tämän jälkeen Jeesus sekä hänen äitinsä, veljensä ja opetuslapsensa menivät Kapernaumiin ja viipyivät siellä muutaman päivän.

Pelasta Jeesus -valmiskampanja

Ideana on pelastaa Jeesus ristiltä erilaisin keinoin. Sessiossa eletään samaa päivää uudestaan ja uudestaan niin kauan, että Jeesus saadaan pelastettua

Miljöitä ja henkilöitä, joiden kautta vaikuttaa: Kaifas ja fariseukset, Getsemane, opetuslapset, Juudas, Pilatus, viimeinen ehtoollinen, palmusunnuntai

Timelinessä esiintyviä kohtia ei tarvitse orjallisesti noudattaa, vaan mikäli pelaajat ovat muualla, kuin missä kyseinen kohta tapahtuu, he eivät voi saada siitä tietoa ja näin ollen he eivät voi ottaa siihen osaa. Esimerkiksi jos pelaajat lähtevät talolta, missä viimeinen ehtoollinen tapahtuu, he eivät luonnollisesti voi huomata Juudaksen poistumista kyseiseltä talolta. Pelaajat voivat kuitenkin saada tietää tästä asiasta, mikäli pelinjohtaja haluaa siitä heille kertoa. Tapoja tähän on esimerkiksi henkilön kohtaaminen, joka syystä tai toisistaan kertoo pelaajille nähneensä jotain outoa tai kummallista. Tarkoituksena on herättää pelaajien mielenkiinto tai kääntää heidän huomionsa tapahtumien suuntaan.

Liian tarkka timelinen noudattaminen saattaa tehdä pelistä suorittamista valinnanvapauden kustannuksella. Timelinessä olevat ehdotukset tapahtumien seurauksille eivät ole ainoita mahdollisia, vaan olemme kirjanneet meidän mielestämme johdonmukaisia seurauksia ylös. Parhaassa mahdollisessa tilanteessa pelaajat löytävät itsensä tapahtumien ääreen ja pelinjohtajan tulee vain antaa heille tietoa ympäristöstä. Näin kuitenkin tapahtuu harvoin ja pelinjohtaja joutuu ohjamaan pelaajat tapahtumien ääreen. Tätä varten timeline on olemassa.

Suosittellemme pelinjohtajaa lukemaan ensin Raamatusta Joh. 12-19, johon olemme tämän ohjeen perustaneet. Kohdan lukemisen jälkeen suosittelemme käymään timelinen läpi. Tämän jälkeen on hyvä käydä läpi kartat ja kohtaamispaikat. Viimeisenä kannattaa tutustua pelissä esiintyviin hahmoihin ja lopulta muodostaa päässään jonkinlainen kokonaiskuva siitä, mitä on tapahtumassa. Pelinjohtajan ei kannata luottaa vain kampanjan ohjeisiin, vaan hänen kannattaa muodostaa omat muistiinpanot, joihin hän merkitsee kohdat, jotka hän kokee hankalaksi muistaa. Muistiinpanoihin kannattaa myös merkitä mistä mikäkin kohta ohjeessa löytyy.

Timeline: [Kaupunkiin ratsastaminen](#), [temppekirage](#), [ehtoollinen](#), [Juudas lähtee kavaltamaan](#), [getsemane](#), [oikeudenkäynti ja tuomio](#).

Jeesus ratsastaa kaupunkiin Aasilla:

Tästä lähtee seikkailu. Jerusalemi on iso kaupunki, jossa on paljon asukkaita ja vierailijoita, etenkin nyt pääsiäisjuhlan aikana. Erilaiset kojut ja kaupat koristavat taloja ja niiden reunoja. Kauppiaat esittelevät tuotteitaan lukemattomille ihmisille,

jotka kävelevät kaduilla töitä tehdessä tai töitä etsiessä. Jerusalemin ihmiset muodostavat myös värikkään joukon. Heitä löytyy eripuolelta maailmaa eri valtakunnista, kulttuureista, uskonnoista ja eri asemista, ei ole mitenkään kummallista nähdä varakasta roomalaista vierailijaa, paikallisia pappeja, kerjäläisiä ja naapurikaupungista vierailevia kauppiaita samalla tien kaistaleella. Pääteitä pitkin kaupungissa pääsee helposti ja turvallisesti kulkemaan ympäriinsä, mutta paikalliset ja kaupungissa enemmän vierailevat osaavat hyödyntää syrjäkujia ja oikoreittejä, jotka saattavat olla vierailijalle sokkeloisia ja epäselviä. Nopeiden käännöksien ja sokkeloisuutensa takia syrjäkujilla ei näe kovin pitkälle, joka voi olla hyvä tai paha asia niiden käyttäjille.

Pelaajat aloittavat samasta paikasta, he tietävät, että Jeesus tullaan teloittamaan pian ja, että heidän täytyy yrittää estää tämän tapahtuminen. Pelaajat myös tuntevat toisensa ja tietävät, että heillä on sama tieto ja määränpää. Mutta eivät vielä tiedä miten tämä tulee tapahtumaan.

Kaupungin portilla on tavallista suurempi väkijoukko, joka muodostaa kujan päätiestä pitkin Jeesukselle ja tämän opetuslapsille. Väkijoukko huutaa Hoosiannaa ja ylistävät Jeesusta. Väkijoukko heiluttelee palmun lehtiä ja heittävät niitä maahan Jeesuksen eteen tämän ratsastaessa aasilla, osa ihmisistä heittää myös vaatteitaan Jeesuksen eteen.

Jeesusta pystyy seuraamaan temppelille, missä tapahtuu toinen kohtaaminen. Pelaajat saattavat kuitenkin tulla seuraavaan kohtaukseen myöhässä paikalle tai olla ehtimättä kokonaan riippuen siitä, mitä tässä kohtauksessa tapahtuu ja mitä pelaajat tahtovat. Mikäli pelaajat eivät onnistu tai tajua seurata Jeesusta temppelille, he voivat selvittää haluamallaan tavalla (esim. kysellä väkijoukolta) minne Jeesus meni. Onnistumisesta saa yrittää parhaaksi näkemällänsä tavalla ja onnistumisen taso määrittää kuinka kauan selvittämisessä kestää. Tämä vaikuttaa siihen, milloin pelaajat saapuvat seuraavaan kohtaukseen ja miten paljon heillä on mahdollisuuksia saavuttaa tavoitteensa.

VÄKIJOUKKO:

Väkijoukko puhuu siitä, kuinka Jeesus täyttää vanhoja profetioita ratsastaessaan aasilla kaupunkiin, kuinka hän on nöyrä kuningas, kuinka hän kuin yksi meistä kansalaisista, väkijoukko myös kertoo toisilleen Jeesuksen ihmeteoista ja opetuksista (esim. parantamiset, vesi viiniksi, väkijoukon ruokkiminen, rakastakaa toisianne, sapattina saa parantaa). Väkijoukon puheiden kuulemisesta ei tarvitse heittää noppaa.

Jeesuksen ja opetuslasten näkeminen vaatii 2 tai enemmän, jotta näkee väkijoukon yli/läpi

Väkijoukossa kulkeminen edellyttää voimaheitosta 3 tai enemmän. Jos pelaaja heittää enemmän kuin 5 hän voi auttaa toista pelaajaa kulkemaan antamalla tälle +1 voimaheittoon.

Väkijoukon läpi pääseminen Jeesuksen luokse edellyttää voima heitosta 7 tai enemmän. Mikäli pelaaja tai pelaajat pääsevät ihmisjoukon keskelle opetuslapset ohjeistavat heitä taikaisin. Mikäli pelaajat eivät mene takaisin väkijoukkoon, väkijoukko repii heidät takaisin lopulta.

Väkijoukon yli viestin heittäminen tai ampuminen, siten että Jeesus tai opetuslapset huomaavat sen vaatii 7 tai enemmän sitä heitosta, millä sen yrittää, sillä väkijoukko heittelee palmunlehtiä ja vaatteita ja ympärillä tapahtuu koko ajan paljon.

FARISEUKSET:

Heittämällä havaitsemisesta 5 tai enemmän pelaajat huomaavat muutaman fariseuksen erillään muissa ja näyttävät epäilyttäviltä.

Fariseuksilta voi saada selville: he haluavat Jeesuksen kiinni, jotta voivat tuomita tämän kuolemaan, Jeesuksen kiinniottaminen julkisella paikalla saattaa kuitenkin olla väkijoukkojen takia riskillistä, joten he haluavat Jeesuksen mieluiten kiinni paikassa missä ei ole isoa väkijoukkoa. Fariseuksien tietojen saaminen on vaikeaa ja sen vaikeustasoa tulee mukauttaa sen perusteella, miten pelaajat yrittävät sitä selvittää.

Jos fariseusten kimppuun hyökätään he yrittävät hälyttää vartioita avukseen. Pelaajat pääsevät vartioita karkuun väkijoukossa tai kujilla, mutta jos he eivät yritä aktiivisesti paeta, vartijat saavat heidät kiinni. Jos vartijat onnistuvat näkemään kunnolla hyökänneet pelaajat, vartijat saattavat myöhemmissä vaiheissa jahdata nähtyjä pelaajia, elleivät kyseiset pelaajat naamioi itseään jollakin tavalla

JEESUS:

Jeesus tietää tulevansa teloitetuksi, ymmärtää sen tärkeyden, mutta ei pidä siitä. Jeesus ei vielä halua paljastaa asiaa opetuslapsille tai muille.

Jeesus ei lähde pelaajien mukaan

Jos pelaajat tuovat Jeesukselle varoituksen, hän kiittää pelaajia ja kehottaa heitä olemaan huolehtimatta. Pelaajille tulee olo, että Jeesus ei välttämättä usko heitä.

Jos pelaajat yrittävät väkisin viedä Jeesuksen mukanaan Jeesus ei estä, mutta väkijoukko estää. Väkijoukosta ei päästä pelaajia lähtemään Jeesuksen kanssa ja tekevät pelaajiin vahinkoa (1d6), kunnes pelaajat (jotka yrittävät viedä Jeesuksen mukanaan) päästävät Jeesuksesta tai putoavat tajuttomiksi. Väkijoukko ei tapa pelaajia, vaan lyö heitä tajuttomiksi. Kun Pelaajat eivät yritä enää viedä Jeesusta, Jeesus toruu väkijoukkoa, parantaa pelaajat (ja muut mahdolliset vahingoittuneet) ja kehottaa kaikkia olla turvautumatta väkivaltaan ja elämän sovussa. Tämän jälkeen väkijoukko ei päästä pelaajia seuraamaan Jeesusta yhtä läheltä.

Mikäli pelaajat ovat haavoittuneita kohdatessaan Jeesuksen, hän parantaa heidät.

Pelaajat saattavat eksyä joillekin kujille, jossa he ohimennen kuulevat pappien (Fariseusten) kuiskuttelevan toisilleen, että Jeesus meinataan ristiinaulita. Pelaajien valinnoista riippuen he voivat esimerkiksi mm. 1. surmata papit, 2. Pelaajat voivat myös hipsiä takaisin varoittamaan Jeesusta tai 3. seurata ylipappeja.

Jos pelaajat alkaa häiritsemään Jeesusta/kulkuetta, väkijoukko reagoi pelaajiin negatiivisesti (Maalaisjärkeä syy-seuraus lopputulos)

1. Surmatessaan papit, yksi pääsee karkuun. Tällöin pelaajista tulee kohteita Jerusalemissa, jossa vartijat etsivät heitä. Pelaajien tulee löytää Jeesuksen majatalo välttellen vartioita. Kun he saapuvat Jeesukselle kertomaan tilanteen, muut opetuslapset järkyttyvät.
2. Seuratessaan ylipappeja, pelaajat huomaavat heidän palaavan temppeleihin juonittelemaan lisää. Pelaajien tulee löytää keino päästä vartioiden ohi kuuntelemaan lisää. Sisälle päästyään ylipappi kertoo, että Jeesuksen tulee kuolla, jotta muu kansa säästyisi.

Temppelirage:

Jeesus saapuu temppeleille ja huomaa sen olevan täynnä kauppiaita ja rahanvaihtajia. Jeesus raivostuu ihmisille, sillä he ovat muuttaneet Herran huoneen kaupapaikaksi. Jeesus alkaa kaatamaan pöytiä, päästämään eläimiä karkuun ja huuhtamaan: Tämä on isäni huone, mutta te olette tehneet siitä rosvojen luolan.

Paikalla on: Kauppiaita, papistoa, asiakkaita, vartioita, rukoilijoita.

Jos pelaajat pääsevät alusta asti seuraamaan tapahtumia, he huomaavat, että vartijat alkavat lähestymään Jeesusta ja opetuslapsia.

VARTIJAT:

Vartijoita pystyy häiritsemään ja hämäämään erilaisin keinoin, jotta Jeesus seurueineen pääsisi turvallisesti pois. Vartijat pyrkivät ennemmin puuttumaan tapahtuvaan häiriköintiin, kuin jo tapahtuneeseen.

Vartioiden huiputtaminen vaatii karismapohjaista heittoa heidän havaitsemisheittoa vastaan.

Vartioiden ylipuhuminen vaatii karismapohjaista heittoa, jonka vaikeustaso määrittänyt pelaajien argumenttien pohjalta.

Jos vartioiden kimppuun hyökätään, vartijat pyrkivät pidättämään pelaajat käyttäen pamppuja, jos pelaavat voittavat yhden vartijan, vartijat vaihtavat miekkoihin ja keihäisiin.

Vartioilta pääsee aina karkuun, kunhan aktiivisesti pyrkii karkuun. Vartijat lopettavat jahtaamisen lyhyen ajan jälkeen (pelinjohtaja voi määrittää sopivan ajan pelaajien toiminnan ja onnistumisten perusteella), mutta hyökkäävät pelaajien kimppuun, mikäli huomaavat ja tunnistavat nämä.

JEESUS:

Jeesus on vihainen temppelin tilasta.

Jeesusta voi yrittää estää puhumalla tai fyysisesti riehumasta temppelissä. Molemmissa tilanteissa heitetään Jeesuksen taitoja vastaan.

Kohtauksen loputtua Jeesus lähtee opetuslasten kanssa ehtoolliskohtaukseen. Jeesus liikkuu reippaasti hyödyntäen kujia ja hänen seuraaminen on haastavaa. Erilaisia mahdollisia esteitä ovat: mahdolliset vartijat (jos pelaajat ovat suututtaneet vartijoita) sekä Jeesuksen aiheuttama väkijoukko, jonka läpi on vaikea päästä.

Ehtoollinen:

Jeesus menee opetuslastensa kanssa aterioimaan. Aterian aikana Jeesus on ahdistunut ja poissaoleva, hän tietää tämän olevan viimeinen ateria. Jeesus kertoo Pietarin kieltävän hänet kolmesti ja kertoo, että heidän joukossansa on kavaltaja. Jeesus aterian aikana myös pesee opetuslasten jalat ja asettaa ehtoollisen. Ehtoollisen aikana Juudas poistuu ja lähtee etsimään fariseuksia myydäkseen Jeesuksen heille.

Mikäli pelaajat seuraavat Jeesusta temppeliltä ehtoolliselle, Jeesus sanoo heille haluavansa syödä rauhassa opetuslastensa kanssa. Jos pelaajat jäävät talon ulkopuolelle, ehtoollisen aikana fariseukset saapuvat paikalle. Fariseukset yrittävät lahjoa pelaajia kertomaan missä Jeesus on. Fariseukset saattavat myös yrittää lahjoa pelaajia ottamaan Jeesus kiinni. Pelaajat huomaavat Juudaksen poistuvan ehtoolliselta ja voivat yrittää ottaa hänet kiinni. Juudas on kuitenkin nopea ja vaikea saada kiinni. Fariseukset saattavat myös yrittää ostaa pelaajia puolelleen, jos pelaajat kieltäytyvät suoraan pyynnöstä heidät yritetään pidättää. Jos fariseukset saavat selville, että pelaajat toimivat heitä vastaan, heidät yritetään pidättää.

(Fariseukset reagoivat kieltäytymiseen aggressiivisesti, mikäli fariseukset luulevat/uskovat pelaajien olevan puolellaan he ovat ystävällisiä pelaajia kohtaan)

Mikäli pelaajat eivät seuranneet Jeesusta temppeliltä: Ehtoollisen aikana pelaajat yrittävät löytää sen paikan, jossa Jeesus nauttii ehtoollista opetuslasten kanssa. Etsinnän aikana fariseukset yrittävät ostaa pelaajia puolelleen, jos pelaajat kieltäytyvät suoraan pyynnöstä heidät yritetään pidättää. Jos fariseukset saavat selville, että pelaajat toimivat heitä vastaan, heidät yritetään pidättää.

(Fariseukset reagoivat kieltäytymiseen aggressiivisesti, mikäli fariseukset luulevat/uskovat pelaajien olevan puolellaan he ovat ystävällisiä pelaajia kohtaan)

Pelaajat saapuvat ajoissa Jeesuksen luokse ja osallistuvat ehtoolliselle. Tunnelmaa pelinjohtaja voi luoda tarjoamalla pelissä mehua ja leipää näyttämällä Jeesusta.

Juudaksen seuraaminen:

Juudas poistuu ehtoolliselta myydäkseen Jeesuksen fariseuksille. Riippuen siitä, missä pelaajat ovat, he voivat nähdä Juudaksen kulkemassa kadulla tai lähtevän ehtoolliselta ilman muita. Juudaksella on selkeä määränpää, johon hän haluaa päästä. Juudas menee temppelille tapaamaan ylipappeja. Mikäli Juudaksen kimppuun hyökätään tai häntä lähestyy, hän pakenee temppelille. Juudas tuntee kadut ja paikat hyvin ja osaa käyttää niitä edukseen. Hän on myös yllättävän nopea ja hiljainen liikkeissään.

Juudas:

Voima -1 äly 1 karisma 0 liikunta 2 näppäryys

Juudaksen seuraaminen on kriittinen kohta kampanjan kannalta, sillä estämällä Juudasta myymästä Jeesusta voidaan helpoiten estää ristiinnaulitseminen. Mikäli Juudasta estetään pääsemästä fariseusten luokse, nämä eivät löydä Jeesusta Getsemanesta ja saa häntä pidätettyä. Pelaajat voivat estää Juudasta haluamallaan tavalla ja mikäli onnistuvat tässä, Jeesus pelastuu ristiinnaulitsemiselta.

Jos pelaajat onnistuvat estämään Jeesuksen ristiinnaulitsemisen, heille kerrotaan, että Jeesuksen ristiinnaulitseminen on olennainen osa kristinuskoa (Joh. 3:16) ja, että heidän pitää nyt korjata tilanne ja saada Jeesus ristille.

Getsemane, Jeesus rukoilee, opetuslapset valvovat:

Jeesus menee öljymäelle rukoilemaan. Pelaajat voivat aikaisempien valintojen perusteella joko auttaa Jeesuksen vangitsemisessa tai yrittää auttaa Jeesusta pakenemaan. Autettaessa Jeesusta hän kertoo pelaajille, että näiden asioiden tulee tapahtua ja, että hänen tulee tulla kavalletuksi Juudaksen suudelmasta.

Mikäli Juudaksen kavallusta ei ole estetty: Pelaajat yrittävät löytää Jeesuksen Getsemanesta ja varoittaa häntä ja/tai opetuslapsia tai suojella heitä tai estää temppelivahteja ja fariseuksia löytämästä Jeesusta ja opetuslapsia. Getsemanessa on samaan aikaan pelaajien kanssa temppelivahdit tulossa pidättämään Jeesusta ja mikäli pelaajat ovat liian äänekkäitä, he saattavat johdattaa temppelivahdit itsensä, Jeesuksen tai opetuslasten luokse. Aikaa on pelaajilla rajallisesti, sillä temppelivahteilla on apunaan Juudas, jolla on sisäpiiritietoa, jonka avulla temppelivahtien on helpompi löytää Jeesus. Juudaksella ei kuitenkaan ole Jeesuksen tarkkaa sijaintia.

Sotilaat vangitsevat Jeesuksen:

Getsemanessa Jeesus kääsee opetuslasten valvoa kanssaan, kun hän käy ruokilemassa. Opetuslapset kuitenkin nukahtavat ja Jeesus nuhtelee heitä. Tällöin sotilaat tulevat Juudaksen johdolla Jeesuksen luokse ja vangitsevat tämän. Opetuslapset yrittävät estää vangitsemisen, mutta Jeesus kääsee heidän olla puuttumatta. (Tämä tapahtuu, mikäli Juudasta ei ole estetty)

Jos Juudaksen kavallus on estetty, pelaajat voivat itse tulla vangitsemaan Jeesusta, tai edesauttaa sitä esimerkiksi houkuttelemalla opetuslapsia pois paikalta tai paikantamalla Jeesuksen vangitsijoiden puolesta.

Vangitsemiskenaariossa pelaajille voi antaa vapautta kuvailla Jeesuksen vangitsemista mm. Pelaajat näkevät opetuslasten nukkuvan/karkaavan (Mitä pelaajat tekevät?) Välttääksemme pelaajien turhautumista siihen mahdollisuuteen, ettei heillä ole mahdollisuutta vaikuttaa tapahtumiin, esim he voivat paeta yhdessä Jeesuksen kanssa, mutta sotilaat saartavat heidät paettuun jonkin matkaa.

Jeesuksen oikeudenkäynti:

Oikeudenkäynnissä pelaajilla on vähäinen rooli tapahtumiin. Jos pelaajat ovat muualla saavat he tiedon oikeudenkäynnistä satunnaiselta kulkijalta. Paikalla ollessaan pelaajat kuulevat tapahtuman, mutta eivät suuren tungoksen takia pääse lähelle.

Mikäli pelaajat eivät ole onnistuneet puuttumaan mitenkään tapahtumiin, heidät houkutellaan katsomaan Jeesuksen oikeudenkäyntiä. Täällä he voivat vielä yrittää pelastaa Jeesusta saamalla väkijoukon puolelleen fariseusten yli. Mikäli he onnistuvat siinä, Jeesus vapautetaan ja kampanja päättyy siihen. Tähän lopputulokseen päättyessä Pelinjohtaja aloittaa keskustelun siitä, miksi tämän kaiken tulee tapahtua, miten se vaikuttaa kristinuskoon ja mikä merkitys Jeesuksen kuolemalla on maailmalle. Tämän lisäksi pelaajien kanssa käydään läpi, mitä Raamatun mukaan tapahtui ja miten he olisivat voineet kampanjan edetessä vaikuttaa tapahtumiin. Paitsi jos pelaajat haluavat kokeilla kampanjaa uudestaan.

Pilateksen palatsi:

Pilateksen palatsista eteenpäin pelaajat eivät voi tapahtuman kululle kovinkaan paljon mitään. Väki huutaa niin lujaa, Jeesus ruoskitaan. Pelinjohtaja voi kuvailla tilannetta, jotta pelaajat saavat kuvan tapahtumasta.

Mikäli pelaajat ovat päässeet tänne saakka, he huomaavat Pietarin näköisen henkilön lähettyvillä. Jos he menevät juttelemaan hänelle, hän kieltää olevansa Pietari, tuntevensa Jeesuksen tai olevansa tämän seuraaja. Kiellettyään kolmesti kukko laulaa ja Pietari pakenee paikalta.

Via dolorosa:

Ristiinnaulitseminen:

Väliaika:

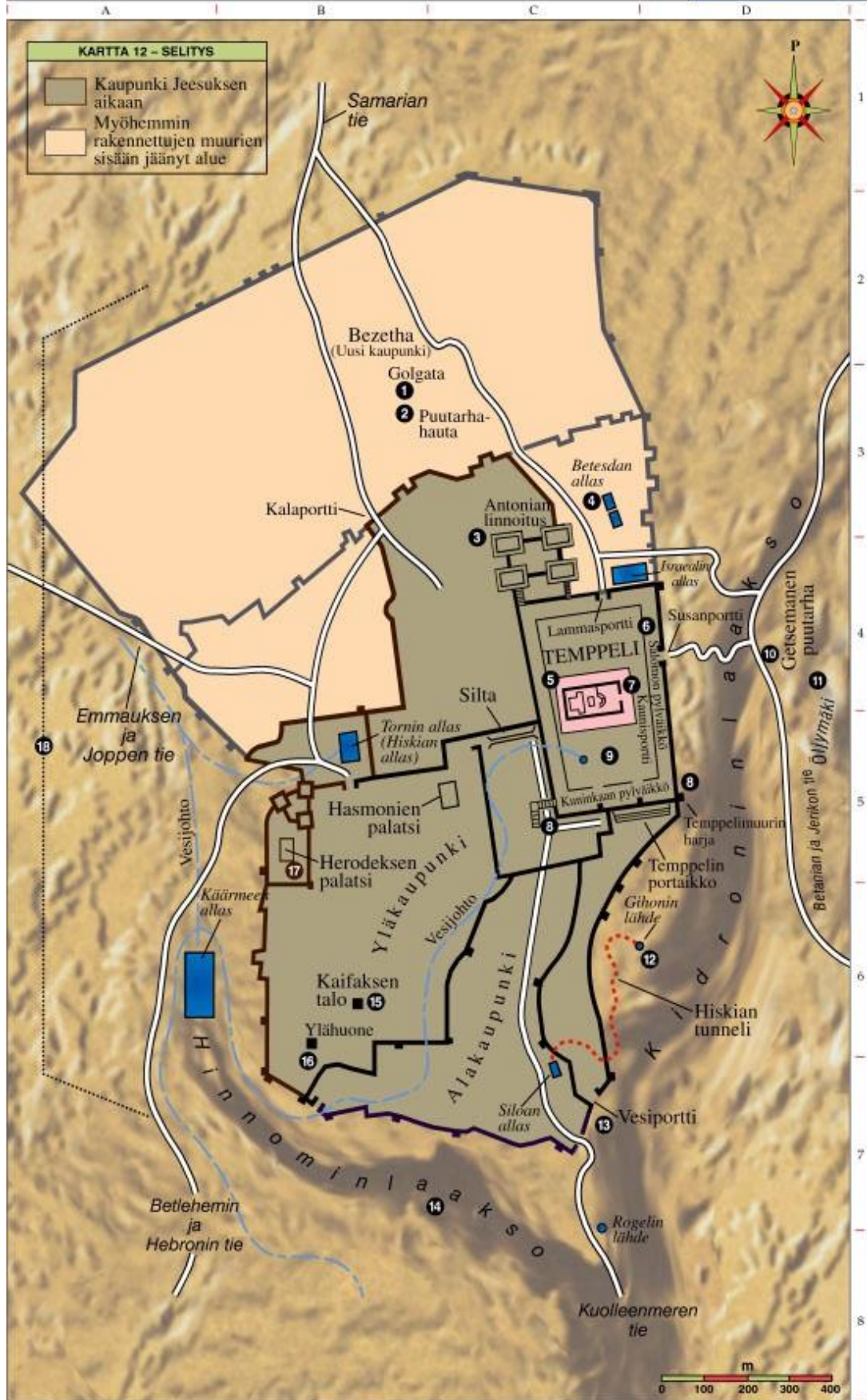
Ylösnousemus (joka ei tapahdu, jos Jeesus ei kuole ristillä).

Tapahtumapaikat

Jerusalem

JERUSALEM JEESUKSEN AIKAAN

KARTTA 12



Kuva 1 <http://scriptures.lds.org/fi/biblemaps/12>

Henkilöhahmot

Henkilöhahmot ovat pelinjohtajan käyttämiä, niin kutsuttuja ei-pelaajahahmoja eli EPH, jotka tulevat englanninkielessä käytetystä nonplayercharacter eli NPC. Suora suomennos on hieman kökkö, mutta kuitenkin se on tarpeeksi informatiivinen. Näitä hahmoja käytetään pelissä pelaajien kanssa kommunikoimiseen ja heidän toimintansa ohjaamiseen. EPH:ille luodaan omat lomakkeet, joista pelinjohtaja voi tarpeen vaatiessa tarkistaa heidän tietojaan ja tehdä hahmo kohtaisia muistiinpanoja.

EPH:jen hahmolomakkeiden ei tarvitse olla yhtä kattavia, kuin pelaajahahmojen, sillä heitä käytetään yleensä vain tiettyyn tarkoitukseen. Esimerkiksi hahmosta, jota käytetään vain takaa-ajoon, ei tarvitse kirjoittaa hänen kaupankäyntitaitojaan...

Jeesus:

Pelissä: Jeesus on mieleltään vahva jääräpäisyyteen saakka, eikä häntä saa helposti yli puhuttua. Jeesus tietää raamatunmukaisen tapahtumien kulun ja ymmärtää sen tärkeyden. Tämän takia Jeesusta ei voi puhua pois tapahtumien kulusta, ei edes, vaikka häntä varoittaisi ristiinnaulitsemisesta. Jeesus ei kuitenkaan paljasta tietävänsä ja kiistää kaikki väitteet tulevasta kuolemastaan pitääkseen seuraajansa rauhallisena.

Jeesus on rauhallinen eikä häntä voi provosoida, hän vastaa haasteisiin ja pilkkaan rakkaudella ja lempeydellä ja parantaa pelaajat, mikäli huomaa näiden haavoittuneen.

Opetuslapset

Opetuslapsia ei ole eritelty ominaisuuksien puolesta, vaan he kaikki käyttävät samoja ominaisuuksien arvoja. Jokaista on kuitenkin avattu tarinansa puolesta ja heidän persoonansa ja taustansa vaikuttavat heidän kykyihinsä.

Johannes Sebedeuksen poika

Jaakob Sebedeuksen poika

Simon aka. Pietari

Andreas

Juudas Iskariot

Filippus

Bartolomeus

Taddeus

Tuomas

Simon Kiivailija

Matteus

Jaakob Alfeuksen poika

Fariseukset

Fariseukset ovat juutalaisia lain oppineita ja uskon johtajia. Fariseukset hallitsivat kansaa kertomalla mikä on oikein ja Jumalan hyväksymää ja kansa kuunteli heitä. Jeesus kuitenkin haastoi fariseusten ajattelua ja tämä suututti fariseukset. Fariseukset edustavat vanhoillisempaa uskoa ja pitivät Jeesusta Jumalan pilkkajana, joka saattaa nostaa kansan kapinaan roomalaisia vallanpitäjiä vastaan.

Pelin kannalta: Fariseukset välttävät itse taistelemista, mutta ovat taitavia puhumaan ja tuntevat lakeja hyvin. Mikäli ovat uhattuja saattavat komentaa muita tekemään fyysisesti haastavat asiat (kuten suojeleminen, taisteleminen, pidättäminen, kantaminen ja jahtaaminen) puolestaan. Fariseukset pelkäävät Rooman valtaa ja pyrkivät pitämään yllä järjestystä, jotta Rooma ei lähetä lisää joukkoja Israeliin.

Tavalliset

Tavalliset fariseukset eivät omaa suurta vaikutusvaltaa. He voivat komentaa joi-tain kansalaisia, mutta kaikki eivät aina täysin kuuntele heitä

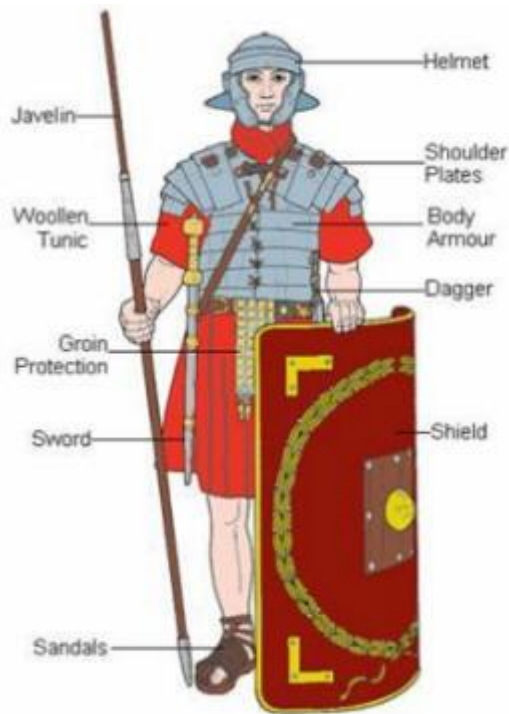
Kovat

Kovat fariseukset ovat tavallista vaikutusvaltaisempia ja he toimivat opettajina, sekä johtajina. Heillä on käytössään suuremmat resurssit, niin maallisesti, kuin sosiaalisesti.

Vartijat:

Rooman

Rooman legioonan sotilaita toimii vartioitehtävissä kaikkialla kaupungissa. He ovat kunnioitetumpia ja heitä totellaan ripeämmin, kuin temppelinvartijoita, sillä Rooma rankaisee vastustajiaan ankarasti. Heillä on varusteinaan Rooman legioonan asepuke. Roomalaiset vartijat ovat koulutetumpia kuin muut.



Kuva 2 <https://www.historyonthenet.com/the-romans-the-roman-army>

Tempelin

Tempelinvartijat ovat kaupungin eli fariseusten palkkaamia aseistettuja henkilöitä. He kantavat mukanaan yleensä tikareita tai keihäitä, ja kilpiä. Johtajilla saattaa olla pronssista valmistettuja miekkoja.



Kuva 3 http://www.anticus.it/eventi/guardiatempio_en.htm