

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Kaisa-Liisa Ikonen	
Työn nimi – Title Liveroolipeli sanataideohjauksen työvälineenä. Kulmakunta. Liveroolipeli 12-15-vuotiaille.	
Oppiaine – Subject Kirjoittamisen maisteriopinnot	Työn laji – Level Pro gradu –tutkielma
Aika – Month and year Lokakuu 2008	Sivumäärä – Number of pages 83 + 81 (164)
Tiivistelmä – Abstract <p>Käsittelen pro gradu –tutkielmassani liveroolipelin hyödyntämistä sanataideohjauksessa. Liveroolipeli ja sanataide ovat molemmat suhteellisen pieniä tekijöitä taiteen ja kulttuurin kentällä, eikä niiden asema taiteentutkimuksessa ole vakiintunut. Pyrin tutkielmassani osoittamaan, että sanataide ja roolipeli pystyvät menetelmällisesti ammentamaan toisistaan paljon ja että roolipelillä on runsaasti annettavaa sanataideohjaukselle ja –kasvatukselle.</p> <p>Esittelen tutkielmassani roolipelin ja sanataiteen termistöä ja menetelmiä. Käytän tutkimusaineistonani keväällä 2008 toteutetun Kulmakunta-liveroolipelin opetuskokonaisuutta, pajatyo-skentelyn raportointia ja litterointia. Toteutin Kulmakunta-liveroolipelin työpajamuotoisena yhdessä jyväskyläläisen Lasten- ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuuriantan, Jyväskylän Kypärämäen koulun 6M-luokan ja sanataideohjaaja Hanne Honkasen kanssa. Kymmenen pajatyo-skentelytunnin ja kuusituntisen pelipäivän aikana kuudesluokkalaiset suunnittelivat ja toteuttivat Kulmakunta-nimisen satu–fantasia-liveroolipelin. Liveroolipelin kirjoittajina ja pelinjohtajina toimimme minä ja Honkanen, mutta kaikissa projektin vaiheissa huomioitiin oppilaiden toiveet, ajatukset ja mielikuvat sanataiteesta, roolipelistä ja roolipelaamisesta.</p> <p>Määrittelen sanataidetta terminä, taiteenalana ja kirjoittamisen tutkimuksen lajina paitsi oman työkokemukseni, myös lähdekirjallisuuden avulla. Lähdekirjallisuus koostuu paitsi kotimaisesta sanataidetutkimuksesta, myös esimerkiksi amerikkalaisen David Boothin <i>story dramaa</i> koskevista teoksista. Kirjoittamistutkimuksen ja sanataideohjauksen suhdetta pohdin muun muassa devising-menetelmän kautta. Roolipeliä ja -pelaamista koskeva kirjallisuus koostuu muun muassa Mike Pohjolan ja Juhana Pettersonin teksteistä sekä useista aiheeseen liittyvistä artikkeleista.</p> <p>Pro gradu –tutkielmani antaa sanataideohjaajille vinkkejä ja virikkeitä roolipelin hyödyntämisestä sanataidekasvatuksessa. Työni myös piirtää suuntaviivoja lasten ja nuorten kirjoittamis-, kirjallisuus-, roolipeli- ja sanataideharrastuksen kehitykselle.</p>	
Asiasanat – Keywords Sanataide, roolipeli, liveroolipeli, kirjoittaminen, story drama.	
Säilytyspaikka – Depository Kirjallisuuden oppiaine	
Muita tietoja – Additional information	

Kaisa-Liisa Ikonen

## **Liveroolipeli sanataideohjauksen työvälineenä**

Pro gradu –tutkielma

Jyväskylän yliopisto

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjoittamisen maisteriohjelma

Syksy 2008

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>3</b>
<b>2 KESKEISET KÄSITTEET .....</b>	<b>5</b>
2.1 KERROTAAN, KUVAILLAAN, KIRJOITETAAN, KUUNNELLAAN: MITÄ TARKOITTAAN SANATAIDE?	6
2.1.1 <i>Sanataiteellinen vuorovaikutus ja sanataideharjoituksia</i>	12
2.1.2 <i>Sanataide ja draamakasvatus</i>	18
2.2 ALETAANKO ALIENEIKSI VAI HYPÄTÄÄNKÖ HEIMOSOTIIN: MITÄ TARKOITTAAN ROOLIPELI?	21
2.2.1 <i>Pöytäroolipelissä sattuma haastaa mielikuituksen</i>	29
2.2.2 <i>Mielikuitus ottaa muodon: liveoolipeli</i>	32
2.2.3 <i>Roolipelit opetuksessa</i>	39
2.3 SANATAIDE JA ROOLIPELI KOHTAAVAT	41
<b>3 KULMAKUNTA-LARP .....</b>	<b>43</b>
3.1 "MITÄ ME VOITAIISIIN TEHDÄ?" NÄIN SYNTYI PELIN VISIO	45
3.2 MAAILMANKUVAUKSEN RAKENTAMINEN	47
3.2.1 <i>Lämmittelyharjoitukset</i>	47
3.2.2 <i>Peliin tähtäävät harjoitukset</i>	51
3.2.3 <i>Lopputulokset</i>	52
3.3 HAHMOJEN RAKENTAMINEN	53
3.3.1 <i>Lämmittelyharjoitukset</i>	53
3.3.2 <i>Peliin tähtäävät harjoitukset</i>	59
3.3.3 <i>Lopputulokset</i>	63
3.4 "JOS MÄ LUOVUN VAIKKA PUHEKYVYSTÄ..." NÄIN KULMAKUNNASSA PELATTIIN	68
<b>4 YHTEENVETO .....</b>	<b>77</b>
<b>5 KIRJALLISUUS.....</b>	<b>79</b>

## 1 Johdanto

Sekä sanataide että roolipelit ovat taiteen ja kulttuurin outolintuja, joiden olemassaoloa saa alituisen selittää. *"Sanataide? Ai onks se niinku jotain runonlausuntaa vai?" "Larppaaminen? Eiks se oo sitä, kun sohitaan metsässä miekoilla?"* Koska opetan työkseni sanataidetta ja harrastin aikaisemmin aktiivisesti larppaamista, on oikeastaan ilmeistä, että tutkimukseni käsittelee näiden kahden lapsipuolen yhteentörmäystä.

Toivon tutkimuksessa pystyväni osoittamaan, että sanataiteen kenttä pystyy menetelmällisesti ammentamaan runsain mitoin larpp-genrestä ja uskon, että sanataideharjoitusten avulla on mahdollista edesauttaa larppin syntymistä. Keväällä 2008 toteutin yhdessä jyvaskyläläisen Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuuriantan ja sanataideohjaaja Hanne Honkasen kanssa liveroolipelin, jonka suunnitteluun ja toteutukseen osallistui Jyväskylän Kypärämäen alakoulun 6M-luokan 21 oppilasta. Kymmenen lähiopetustunnin ja yhden pelipäivän aikana lapset suunnittelivat ja toteuttivat fantasiaseikkailun, joka kantaa nimeä Kulmakunta. Larppin suunnittelussa käytettiin hyväksi sanataiteen ja draamakasvatuksen kentiltä sovellettuja harjoituksia, joiden avulla lasten oli mahdollista vaikuttaa itse pelimaailman ja hahmojen sisältöön, vaikka lopullinen pelikäsikirjoitus jäikin meidän ohjaajien vastuulle.

Pyrin työssäni aluksi selventämään sanataiteen ja roolipelin käsitteitä ja roolipelin kirjoittamiseen liittyviä käytäntöjä. Sivuan myös draamakasvatuksellisia menetelmiä, sillä sanataide taiteenajina

lainaa menetelmiä muilta taiteenaloilta, ja larp-pajassa draamallisten harjoitusten osuus oli suuri. On olemassa kohtuullisen paljon tutkimustietoa siitä, miten liveroolipelaamista voi käyttää opetus- ja oppimismetodinä, mutta siitä, mitä larpin tekemisprosessista voi saada irti, puhutaan vähän. Roolipelejä ja luovaa kirjoittamista on tosin yhdistetty ennenkin mm. tietokonepeleissä, mutta roolipelin kirjoittamisesta saatavaa taidekasvatuksellista hyötyä tai roolipelin liittämistä muihin taiteenaloihin ei käsitykseni mukaan ole tutkittu.

Esittelen työssäni erilaisia sanataideharjoituksia ja käytännön sovelluksia sanataideprojekteista. Pääpaino on monitaiteisissa sanataidekokeiluissa – kerron, miten sanataidetta ja musiikkia tai vaikka sanataidetta ja käsityötä voi yhdistää toisiinsa. Myös Kulmakunta-työpaja oli monitaiteinen, vaikka pääpaino projektissa olikin sanataiteessa. Jatkossa vastaaviin larp-projekteihin voisi liittää muitakin taiteenaloja: mitä jos lapset ompelisivat omat vaatteensa tai rakentaisivat itse elementit ja lavasteet pelimaailmaa varten?

Erittelen myös Kulmakunta-pajatyöskentelyn pääpiirteitä ja pohdin lasten välistä vuorovaikutusta ja ohjaajien ja oppilaiden välistä kommunikaatiota pajatyöskentelyssä. Näin pyrin selvittämään, millaiset harjoitukset edesauttavat sanataiteellista oppimisprosessia. Vertaan Kulmakunta-pajassa käytettyjä opetusmetodeja David Boothin kehittämään story drama –menetelmään, joka lähenee olemukseltaan sekä sanataidekasvatuksen, draamakasvatuksen että roolipelin käytäntöjä.

Tutkimukseni avulla toivon pystyväni tarjoamaan sanataideohjaajille uuden työvälineen lasten ja nuorten kanssa työskentelyyn ja

mahdollisesti antamaan vinkkejä ja ideoita myös omaa larppia suunnitteleville.

## 2 Keskeiset käsitteet

Pro gradu –tutkimuksessani erittelen ensin sanataiteen käsitettä ja sen jälkeen pyrin selventämään, mitä roolipeli ja roolipelaaminen tarkoittaa ja mitä asioita roolipeliä kirjoitettaessa tulee huomioida. Kerron myös, miten roolipeliä ja sen sovellutuksia on hyödynnetty opetuksessa. Luvussa 2.3 esittelen vielä, millä tavoin sanataide ja roolipeli taiteenaloina kohtaavat ja mitä annettavaa niillä on toisilleen.

Määrittelen käsitteitä sanataide- ja roolipelitutkimusten avulla. Kuvaan sanataiteen käsitettä paljon omien opetuskokemusteni kautta ja esittelen useita Suomessa toteutettuja sanataideprojekteja. Teoreettisesti lähestyn sanataidetta esimerkiksi Niskasen ja Rautiaisen (2005) koostaman Jyväskylän kansalaisopiston sanataiteen perusopetuksen opetussuunnitelman *Salataiteesta sanataiteeseen*, ja suomalaisten sanataideohjaajien kirjoittamien artikkelien kautta. Roolipeliä määrittelen muun muassa Mike Pohjolan ja Juhana Pettersonin teosten *Myrskyn aika* (Pohjola 2003) ja *Roolipelimanifesti* (2005) sekä aiheesta kirjoitettujen artikkelien avulla.

## 2.1 Kerrotaan, kuvaillaan, kirjoitetaan, kuunnellaan: mitä tarkoittaa sanataide?

- Kuule, mitä se on kun taiteilija heiluttaa pensseliä, ja värit ilakoivat kankaalla? Vaikkapa tuolla Taidekoulu Oivassa.
  - No, maalaustaidetta kai, Seppo vastaa.
  - Entäpä se, kun toinen taiteilija lukee nuotteja ja laulaa lullauttaa selkäpiitä väristävin sävelin kaihoisan laulun?
  - Laulutaidetta, musiikkitaidetta sitten varmaankin, Seppo sanoo.
  - Entä se, kun Rajalan Tiinan oppilaat tulevat näyttämölle ja tanssivat?
  - Tietysti se on tanssitaidetta. Kyllä minä jo ymmärrän: kun ihmiset kirjoittavat, se on siis sanataidetta.
- (Sanataideohjaaja Marja-Leena Mäkelän ja rehtori Seppo Rajaniemen keskustelu: Mäkelä 2005, 14.)

Sanataide terminä on vakiintunut tarkoittamaan lasten ja nuorten luovan kirjoittamisen opettamista. Koska ala elää kehityskautta ja hakee muotoaan, sanataide pakenee määritelmiä ja sitä koskevat tutkimukset ovat usein hajanaisia ja hieman päämäärättömiä: jo viisi vuotta vanhat artikkelit saattavat tuntua vanhentuneilta tai jäykiltä. Toisinaan termiä "sanataide" kuulee käytettävän kaiken kirjallisen työn synonyymina: puhutaan Juhani Ahon sanataiteesta, aikuisten luovan kirjoittamisen harrastamisesta ja jopa runonlausunnasta – sanoilla taiteilusta tai sanataituruudesta.

Sanataide on etenkin suomen kieleen tarttunut käsite. Englanniksi ei puhuta *word artist*a vaan käytetään yksinkertaisesti termiä *children's creative writing*, ruotsiksi sanataidetta vastaa ehkä lähinnä *barns fria skrivning*. Toisaalta on hyvä, että suomen sanataide ei viittaa suoraan kirjoittamiseen, mutta ehkä termin käyttöönotossa on aikoinaan hieman hätiköity, sillä se hämmentää ja vaatii asiaan vihkiytymättömälle lähes aina täsmentävän selityksen. Sanataide on kirjojen ja kirjoittamisen parissa viihtymistä, sanoilla taiteilua ja

sanataituruuden tavoittelua, mutta se pitää sisällään myös paljon moninaisemman tavan tarjota virikkeitä lapsen tai nuoren mielikuvitukselle ja itseilmaisulle:

Sanataide on luovaa kielellistä ilmaisua. Sanataiteen parissa nautitaan kirjoista, kirjoittamisesta ja sanallisista kokeiluista, kerätään aineksia omiin kertomuksiin ja runoihin, tutustutaan kirjallisuuteen ja kirjailijoihin sekä kokeillaan tekstin tekemisen tyylejä ja tapoja. Tärkeintä on oivallus, tekemisen ilo ja luovuudesta ja mielikuvituksesta nauttiminen (<http://www.rapina.fi>.)

Sanataiteen opettamisesta ei juuri ole olemassa selkeitä, oppikirjamaisia metodioppaita, joiden avulla sanataiteen määrittely onnistuisi helposti. Sanataiteen opetuksen kenttä on hajanainen, eikä sanataideohjaajaksi voi suoraan valmistua mistään koulusta, vaikka sanataideohjaajakoulutusta annetaankin Suomessa esimerkiksi Pohjanmaan kirjoittajakoulussa ja Jyväskylän yliopistossa ja avoimessa yliopistossa. Koulutus on kuitenkin täydennyskoulutuksen omaista ja tähtää enimmäkseen aikuisten luovan kirjoittamisen opettamiseen. Erilaisista metodioppaista tuntuu lasten ja nuorten parissa työskentelevien sanataideohjaajien kentällä olevan huutava pula.

Sanataiteen avulla pyritään erilaisia lähestymistapoja hyväksikäyttäen järjestämään inhimillisiä kokemuksia ymmärrettävään, kerronnalliseen muotoon. Tarina on sanataiteelle luonteenomaisin tapa lähestyä näitä asioita, mutta tarinan voi tehdä monella tavalla.

Anja Kuhlampi (2005, 41) listaa esimerkkejä siitä, mitä sanataide voi pitää sisällään. Vaikka lista ei ole kattava, se huomioi monia eri



sanataideopetuksessa käytettäviä menetelmiä perinteisestä kirjallisuuden lukemisesta ja omasta kirjoittamisesta aina sarjakuviin, kuunnelmiin, esittämiseen, videotaiteeseen ja jopa roolipelien pelaamiseen, larppaamiseen ja muihin vuorovaikutuksellisiin peleihin ja esityksiin osallistumiseen. Kenttä siis on laaja ja se hajoo iloisesti pitkin taiteen käsitystä, mutta kaikki ilmaisemuodot palautuvat ennen pitkää tarinaan: sen vastaanottamiseen, ilmaisemiseen tai tarinan kautta vuorovaikuttamiseen.

Sanataidetunneilla, -kerhoissa ja -projekteissa usein näytellään, tanssitaan, piirretään ja lauletaankin. Taidekasvatusprojektit ovat usein monitaiteisia, sillä taiteenalat palvelevat toisiaan paitsi opettajan myös oppilaiden näkökulmasta. Keväällä 2008 toteutin yhdessä muusikko Katri Mäkeläisen ja Lasten- ja nuorten-kulttuurikeskus Kulttuuriantan kanssa sanataide- ja musiikkipajan *Värin äänin* kahdelle Kortepohjan alakoulun 2. luokalle.

Pajassa tutustuttiin ensin pää- ja väliväreihin ja mietittiin, millaisia tunteita eri värit ilmaisevat. Enemmistön päätöksellä valittiin kutakin väriä edustava tunne, esimerkiksi keltainen edusti vihaa, punainen iloa tai violetti väsymystä. Sen jälkeen oppilaat pohtivat, millaisia ääniä eri tunteisiin ja väreihin liittyy. Sitten päätettiin yhdessä, millainen ääni tai melodianpätkä edustaa mitäkin väriä.

Tämän jälkeen oppilaat piirsivät tai kirjoittivat erivärisille lapuille tunteitaan ja ajatuksiaan sovitusta aiheesta. Molempien ryhmien aiheeksi valittiin välitunti. Laput järjestettiin oppilaiden toiveiden mukaisesti kaikkien nähtäville. Jokainen oppilas kertoi vuorollaan, millainen väri ja tunne tarinaan sopisi seuraavaksi. Lappujen avulla

aihesadutettiin lasten ajatuksista tarina. Tämä tarina muokattiin runoksi, josta syntyi harmoninen laulu aiemmin päätettyjen äänien ja sävelkulkujen avulla. Oppilaat siis saivat keksiä laululle sanat ja melodian, mutta kyse ei kuitenkaan ollut siitä, että oppilaat olisivat sanoittaneet valmiin melodian tai keksineet sävelen valmiisiin sanoihin.

Monitaiteisessa opetuksessa on tärkeää, että taiteenlajit keskustelevat keskenään ja tukevat toisiaan. Väriin äänin -pajassa yhteisen teeman muodostivat värit ja tunteet, mutta niitä käsiteltiin musiikin ja sanataiteen kautta hieman eri tavoin. Kahden kuuden tunnin mittaisen pajan aikana sain myös itse sanataideohjaajana virikkeitä musiikin ja melodioiden hyödyntämisestä sanataideopetuksessa, ja Mäkeläinen sai ideoita esimerkiksi sadutuksen kokeilemiseen musiikinopetuksessa.

Sanataidetunneilla opetukseen pyritään liittämään myös uusia ja yllättäviä taiteensuuntauksia. Kaupunkisuunnistus-pajassa lapset ovat tutkineet ympäristöään aistit avoimina parkouraten pitkin seiniä ja kellareita ja kirjoittaneet sitten kokemuksistaan tarinoita. Kulttuuriantin Taidetta pitkin ja poikin -pajoissa (<http://www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta/toiminta/t/taipitpoi>) oppilaat ovat esimerkiksi ensin silkkivärjänneet kankaita ja lukeneet sitten kankaan kuvioista pelottavia, hauskoja ja rauhallisia tarinoita. Arkkitehtuuripajan jälkeen oppilaat ovat asuttaneet kokonaisia metsäkyliä ihmeellisillä olennoilla, joiden tarinoita he ovat kertoneet itselleen ja toisilleen. Pirkanmaalaisessa sanataideyhdistys Yöstäjä ry:ssä (<http://www.sanatampere.net>) on kokeiltu sanataiteen ja sirkuksen yhdistämistä. Monia eri aisteja hyödyntävät menetelmät ovat sekä mielikuvituksen

käyttämisen että kirjoittamiseen motivoitumisen kannalta hyödyllisiä, koska kirjoittamisen opettaminen on näkemisen ja kysymisen opettamista (Linna 1996, 6).

Sanataiteen opetuksen keskeisin tavoite on kielen ja mielikuvituksen rikastuttaminen. Oppiminen tapahtuu ilon, leikin ja ilmaisu- vapauden avulla. Opetuksessa käsitellään kirjoitettua, puhuttua ja kuvitettua kieltä ja painotetaan sekä vastaanottoa että omaa ilmaisua.

Sanataiteen oppilaita kannustetaan myös lukemaan paljon. Itse esimerkiksi aloitan jokaisen sanataideryhmäni tapaamisen kirjavinkkaustuokiolla, jonka aikana jokainen lapsi saa vuorollaan esitellä oman suosikkikirjansa ja siitä keskustellaan yhdessä. Myös monien kirjoitusharjoitusten apuna voidaan käyttää valmiita tekstejä, joihin lapset perehtyvät. Omien kauhujuttujen keksiminen on helpompaa ja hauskeempaa, kun on ensin tutustunut vaikkapa *Hassut hurjat hirviöt* -kirjaan (Sendak 2001). Jyväskylän kansalaisopiston taiteen perusopetuksen sanataiteen oppilaat myös osallistuvat vuosittain lasten kirjallisuuslehti Vinskin (<http://www.lukukeskus.fi/lehdet/vinski>) toimitukseen ja arvostelevat uusia lasten- ja nuortenkirjoja.

Sanataiteen opetuksessa tutustutaan paitsi perinteisiin kirjallisuuden ja kirjoittamisen lajeihin ja muotoihin, myös uusien viestimien tuomiin mahdollisuuksiin. Sanataidetunneilla tutustutaan kuunnelmiin ja kokeillaan niiden nauhoittamista. Toisinaan on rytmitetty tarinaa valokuvien avulla ja myös videota on hyödynnetty opetuksessa. Esimerkiksi Jyväskylän kansalaisopiston sanataiteen ja kuvataiteen perusopetuksen opiskelijat kuvasivat vuonna 2007 runovideoita (Sanottava toisin -video, 2007). Myös verkkokirjoit-

taminen ja blogimaailma tukevat sanataiteen opetusta. Jyväskylän kaupunginkirjastossa asusteleva herrasmieslohikäärme Hurmilus bloggaa sanataiteen perusopetuksen oppilaiden avustuksella osoitteessa <http://www.hurmilus.vuodatus.net>.

Suomen laissa taiteen perusopetuksesta (<http://www.oph.fi>) säädetään sanataiteen perusopetuksen tarkoituksesta, järjestämisestä, arvioinnista ja opetussuunnitelmasta. Kaikki opistoissa tai kouluissa tapahtuva sanataideopetus ei kuitenkaan ole taiteen perusopetusta, vaan sanataideharrastusta tuetaan laajalti myös vapaan sivistystyön parissa. Ympäri maata kokoontuu lukuisia sanataidekerhoja, -ryhmiä ja sanataideyhdistyksiä (ks. esim. <http://www.sanataide.fi>).

Opetushallituksen määrittämistä sanataiteen perusopetuksen tavoitteista ja sisällöistä saa kohtuullisen hyvän käsityksen siitä, millaisiin asioihin sanataideopetuksessa keskitytään ja millaisia itseilmaisun välineitä sanataide voi oppijalle antaa. Vuonna 2002 sanataide oli seitsemästä taiteen perusopetuksen taiteenalasta pienin, mutta harrastuksen suosio kasvaa koko ajan (Porna 2003, 13–14).

Kulmakunta-larp toteutettiin yhdessä jyväskyläläisen Kypärämäen koulun 6.-luokkalaisten kanssa, ja ikäryhmälle määritellyt sanataiteen perusopetuksen tavoitteet ja sisällöt kuuluvat näin:

- Tavoitteena on, että oppilas
- havaitsee, miten kieltä käytetään eri yhteyksissä
  - ymmärtää faktan ja fiktion eron
  - havainnoi ja kokeilee kielen keinoja
  - tutustuu draamaan kirjallisuuden lajina ja teatteri-ilmaisuuun
  - syventää ja monipuolistaa ilmaisuaan aistikokemuksin ja kielileikein
  - kokeilee kirjoittamista eri rooleissa

Keskeiset sisällöt:

- erilaisiin henkilöhahmoihin eläytyminen ja roolissa kirjoittaminen
- monologi ja dialogi
- tutustutaan näytelmiin, kuunnelmiin ja teatteriin
- kielen rytmi, tunnetilan vaikutus tekstiin
- persoonallisen ilmaisun etsimistä ja kehittämistä
- teksti ja liike, teksti ja ääni, teksti ja kuva
- rakennetaan (lukukokemuksen pohjalta) aistielämyksiä tarjoava tila, jonka inspiroimana rakennetaan oma teksti

Vaikka yhteistyössä Lasten- ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuuri-aitan kanssa toteutettu Kulmakunta-larp ei kuulunut sanataiteen perusopetuksen ja sen opetussuunnitelman piiriin, työpajan tavoitteet ja sisällöt vastasivat hyvin pitkälle ikäryhmälle asetettuja sanataidekasvatuksellisia tavoitteita. Esittelen myöhemmin tutkimuksessani projektissa käytettyjä tehtäviä ja pohdin niiden sanataidekasvatuksellisia tavoitteita ja sisältöjä.

### **2.1.1 Sanataiteellinen vuorovaikutus ja sanataideharjoituksia**

Sanataiteellinen vuorovaikutus jakautuu neljään osa-alueeseen: havaitsemiseen ja mielikuvitukseen, luovaan itseilmaisuun, tekstien maailmaan ja taiteidenvälisyyteen (Niskanen & Rautiainen 2005.) Nämä vuorovaikutuksen osa-alueet painottuvat lasten ja nuorten sanataideopetuksessa riippumatta siitä, puhutaanko taiteen perusopetuksesta vai vapaasta sivistystyöstä.

Havaintojen ja mielikuvituksen osa-alueella korostuvat oppilaiden aistihavainnot ja niihin liittyvien tunteiden merkitys. Tyypillinen havaintoja ja mielikuvia korostava sanataideharjoitus voisi olla

vaikka sellainen, että oppilaat keräävät ympäristöstään erilaisia aistihavaintoja ja koostavat niiden pohjalta tekstin. Hauska, usein teettämäni havainto- ja mielikuvaharjoitus olisi seuraavanlainen:

### HARJOITUS – AISTIHAVAINNOT JA MIELIKUVAT

Päätä mielessäsi joku tunnetila (esim. rakkaus) ja mieti, minkä värinen tunne mielestäsi on (esim. rakkaus = punainen).

Tämän jälkeen tee lista valitsemasi värisistä asioista. Asiat voivat olla konkreettisia tai abstrakteja (esim. punainen: mansikka, kaulaliina, mummola, poski, arkiamu).

Listaa sitten asioita, joita tekisit valitsemasi tunteen vallassa (esim. rakkaus: suudella, koskettaa, kuiskia, puristaa, purra).

Voit vielä listata paikkoja, joihin tunne mielestäsi liittyy (esim. rakkaus: sänky, kylpyhuone, ruokapöytä, sohva).

Kun listasi ovat valmiit, kirjoita runo, jossa et saa käyttää valitsemaasi tunnetilaa tai väriä kertaakaan (esim. sanoja rakkaus ja punainen ei saa käyttää). Saat taivuttaa sanoja ja lisätä runoosi sanoja tarpeen mukaan, pyri kuitenkin käyttämään kaikki listaamasi sanat.

Runo voisi kuulua vaikka näin: "Mansikka koskettaa ruokapöydän kulmaa. / Sohvan kuiskaus suutelee poskea. / Mummolassa, kylpyhuoneessa, kaulaliina puristaa / ja minä suutelen arkiamun sängynpäättä."

Riippuen opiskelijoiden iästä, harjoitus voidaan purkaa joko keskustellen (vanhemmat opiskelijat) tai vaikka vain arvuutellen, mistä väristä ja tunteesta oli kyse (lapset).

Tällaisen harjoituksen avulla sanataiteen opiskelija pystyy jakamaan omat havaintonsa sekä ymmärtää sen, että havainnoista syntyy mielikuvia myös kuulijalle. Hän ymmärtää myös, että mielikuvien käyttäminen on mahdollista, vaikka niiden edustamat asiat eivät olisikaan konkreettisesti läsnä (Niskanen & Rautiainen 2005, 13–14). Näin sanataide kehittää mielikuvitusta: kykyä nähdä asioissa sellaisia piirteitä, joita ei pelkän visuaalisen havaitsemisen avulla huomaa (Hakkarainen 2002, 90–91).

Luova itseilmaisuu tarkoittaa sanataiteen kannalta sanavaraston ja kielenkäytön kartuttamista ja hallintaa, luovaa prosessia ja sanoman muistiinmerkitsemistä ja välittämistä (Niskanen & Rautiainen 2005, 14–16.) Oppilasta kannustetaan oman kirjallisen tyylin etsimiseen ja sitä kautta oppimaan oman kirjoittamisen prosessiluonne.

Sanavarastoa voidaan sanataiteellisin menetelmin kartuttaa monin tavoin. Oman ilmaisun kannalta on hyvä, jos lapsi on utelias ja tutkii kieltä (Niskanen & Rautiainen 2005, 15). Sanavarastoa voi kartuttaa ja luovaa itseilmaisua tukea vaikka seuraavalla harjoituksella:

#### **HARJOITUS – LUOVA ITSEILMAISU**

Oppilaat keksivät yksin tai ryhmässä aiheen rytmiselle riimirunolle, josta voidaan tehdä myös rap-kappale. Aihe voi liittyä sovittuun kirjallisuuden genreen (esimerkiksi kauhuun).

Kun aihe on valittu (esim. kummituslinna), oppilaat keksivät sanoja, jotka liittyvät aiheeseen (esim. kummituslinna: haamu, huhuilu, yö, haukka). Sitten oppilaat keksivät sanoille riimipareja, jotka myös liittyvät sovittuun aiheeseen. Sanoja saa taivuttaa ja muokata (esim. haamu – aamu, huhuilu – luuviulu, yön – syön, haukkoja – kynsilaukkoja).

Tämän jälkeen oppilaat työstävät sanalistojen ympärille riimirunon siten, että keksityt sanat ovat aina rivin lopussa ja rivin alut täydennetään niin, että sanojen ympärille syntyy juonellinen riimiruno.

Runo voisi kuulua vaikka näin: "Kun koittaa hetki yön / minä linnassa lakua syön. / Tarjos pöllö mulle kynsilaukkoja, / minä huokasin vain ja katsoin haukkoja. / En ole pian mikään luuviulu, / en välitä, vaiks linnan täyttää huhuilu. / Ja kun jälleen koittaa aamu / painuu mailleen kaameinkin haamu."

Kun riimillinen tarina on valmis, oppilaat kokeilevat lausua sitä erilaisia kehorytmejä (esim. taputus, sormien napsuttelu, tömistely) hyödyntäen ja muokkaavat runoa, mikäli jotkut säkeet tuntuvat liian pitkiltä tai lyhyiltä.

Tällainen harjoitus edesauttaa paitsi kielen monimuotoista käyttöä ja oman ilmaisun etsimistä, myös muistuttaa sanataiteen monitaiteellisista kasvatustavoitteista. Harjoitus voidaan purkaa esittämällä runot rap-kappaleina tai vain keskustellen.

Vaikka sanataide mielletään usein kirjoittamislähtöiseksi, ei oppilaalta vaadita luku- tai kirjoitustaitoa. Oman sanoman voi tuoda julki suullisesti kertoen, esittäen tai vaikka piirtäen. On myös erittäin tärkeää, että sanataiteellisista tuotoksista saadaan ja annetaan palautetta koko prosessin ajan. Palautteen muoto ja laatu riippuu ikäryhmästä: pienten lasten palautetilanne voi olla esittämistä tai arvuuttelua, kun isompia lapsia pyydetään antamaan palautetta kirjallisestikin. Yksinkertaisimmillaan lapset kertovat palautetilanteessa, mikä toisen tekstissä oli hauskaa tai jännittävää, ja mitä asioita he eivät siitä ymmärtäneet. Keskustelussa voidaan myös ryhmän kesken yhdessä pohtia, miten teksti olisi voinut jatkua tai millaisia käännekohtia siinä olisi voinut olla. Näin lapset oppivat myös kirjallisuuden ja kirjoittamisen peruskäsitteistöä.

Palautekokemuksen avulla lapset oppivat käsittämään, miten vastaanottaja ymmärtää ja vastaanottaa heidän tuotoksensa. Tämän tiedon avulla he pystyvät myöhemmin etäännyttämään itsensä teksteistään ja arvioimaan niitä laajemmin sekä suhteuttamaan niitä muuhun taiteen ja kirjallisuuden kenttään (Niskanen & Rautiainen 2005, 15–16; Jääskeläinen 2002, 130–131.) Teksteillä tässä tarkoitan niiden laajaa käsittämistä minä tahansa merkkisysteeminä: suullisena, kirjallisena, mediatekstinä, puhetilanteina, dialogeina ja niin edelleen (Fleming 1996).



Palaute- ja arviointitilanteet liittyvät myös tekstien maailman tasolle. Oppiessaan erilaisten tekstien taustoista ja merkityksistä, lapsi oppii myös suhteuttamaan omat tuotoksensa tekstien laajalle kentälle. Sanataideopetus siis tukee myös medialukutaidon kehittymistä sekä kirjallisuus- ja kulttuurihistorian ymmärtämistä. Sanataideopetuksessa kirjallisuuden ja tekstien historiaa ja olemusta lähestytään asteittain siten, että ensin lapsi oppii toden ja keksityn eron ja myöhemmin siirrytään tarkempiin, kirjallisuustieteellisempiin määrittelyihin.

Kirjallisuuden lajien tunteminen on tärkeää tiedollisen puolen lisäksi siksi, että oman tekstin tuottaminen on helpompaa, kun tuntee valmiita malleja (Krutsin 2005, 31–32.) Mallit toimivat hyvänä esimerkkinä vaikkapa kirjallisuuden arkkityypeistä puhuttaessa. Kun lapset ovat pohtineet, kuka *Punahilkassa* on sankari, roisto tai veijari, he pystyvät paremmin sijoittamaan perustyyppejä myös omiin teksteihinsä ja he tunnistavat niitä jatkossa. Kirjallisuuden mallia voidaan käyttää myös erilaisten tyylien opiskelussa – fanifiktiota Harry Potterin maailmasta on mahdotonta kirjoittaa, ellei ole ensin tutustunut teoksiin. Valmiisiin malleihin opetuksessa ei kuitenkaan tule takertua liikaa, sillä kirjallisuudessa ja kirjoittamisessa ei ole olemassa standardeja, joita kohti tulisi pyrkiä. Lapsi saattaa kokea valmiit esimerkkitekstit ainoaksi oikeaksi tavaksi suorittaa tehtävä. Valmiisiin malleihin sitoutuminen kahlitsee pitkällä aikavälillä luovuutta (Jääskeläinen 2002, 121.) Monipuolinen kirjallisuuden ja median lukutaito auttaa kuitenkin ymmärtämään ja tulkitsemaan omien tekstien merkitystä ja asemaa tekstien maailmassa.

Taiteidenvälisyys ja monitaiteisuus korostuvat sanataideopetuksessa ja sanataideprojekteissa jatkuvasti. Luulen opetuskokemukseni pohjalta, että syy on osin myös käytännöllinen. Mikäli sanataiteen opetus koostuisi pääasiassa vain lukemisesta ja kirjoittamisesta kuten aikuisten kirjoittajakoulutus, se tuntuisi lapsista raskaalta ja pitkästyttävältä. Taiteidenvälisyys on myös tärkeä taidekasvatuksellinen elementti: tutustuessaan erilaisiin ilmaisukeinoihin, oppilas tottuu etsimään taidetta yhdistäviä tekijöitä. Kun sanataidetunnilla puhutaan tekstin rytmistä, sitä kannattaa lähestyä tanssin kautta. Tai kun keskustellaan draamasta lajina, kannattaa ilman muuta myös näytellä.

Taidekasvatukselliset projektit ovat usein monitaiteisia. Esimerkiksi Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuuriaitan Taidetta pitkin ja poikin –projekteissa on tutustuttu kaupunkiympäristöön sanataiteen, tanssin ja käsityön avulla tai tutkittu salaisia puutarhoja kuvataiteen, sanataiteen ja musiikin yhteistyössä. Taiteidenvälisyys on hauskaa ja kehittävää, mutta monitaiteellisessa opetuksessa on aina varottava, että teosta ei aleta selittää toisen teoksen kautta. Monitaiteisuudesta ei ole vastaavaa hyötyä, mikäli se oikoo reittejä niin, että sanataidetunnilla sanoitetaan musiikkipajassa tehty kappale tai kuvataidetunnilla piirretään sanataidepajassa kirjoitetusta tekstistä kuva. Taiteidenvälisyyden tulisi olla taiteenlajien välistä kommunikaatiota, josta oppilas tekee omat tulkintansa (Niskanen & Rautiainen 2005, 18–19).

### 2.1.2 Sanataide ja draamakasvatus

Sanataideopetuksessa taiteidenvälisyys on yksi keskeisimmistä toimintamuodoista. Koska Kulmakunta-projekti läheni sisällöllisesti myös draamakasvatusta, erittelen seuraavaksi draama- ja sanataidekasvatuksen yhteneväisyyksiä ja taiteidenvälisiä mahdollisuuksia.

Draamakasvatus käsitteenä pitää sisällään *”kaiken sen draaman ja teatterin, joita koulussa ja teatteri-ilmaisun opetuksessa hyödynnetään. Osallistava, esittävä ja soveltava draama, sekä teatteritaiteen perusopetus sopivat hyvin tähän viitekehykseen”* (Heikkinen 2005, 25.) Draamakasvatus ilmiönä tuntuu kuitenkin olevan yhtä vaikeasti määriteltävissä kuin sanataide. Äidinkielen ja kirjallisuuden oppiaineen perusteissa kohdassa vuorovaikutustaidot (2004) määrittellään draamakasvatuksen sisältö näin: *”oppilaiden tulisi [...] oppia työstämään kuulemaansa, näkemäänsä, lukemaansa, ja kokemaansa puheen, leikin, improvisaation, draaman ja teatterin keinoin”* (Toivanen 2007, 6). Näiden määritelmien mukaan draamakasvatuksen tavoitteet lähenevät huomattavasti sanataiteen vuorovaikutuksellisia kasvatustavoitteita.

Tapio Toivanen on jakanut draamakasvatuksen painotusalueet yksityiskohtaisemmaksi luetteloksi teoksessaan *Lentoon! Draama ja teatteri koulussa* (2007, 10.) Näissä tavoitteissa toistuu jälleen sanataiteesta tuttuja painotusalueita aina omien ajatusten ilmaisusta, minäkäsityksen kehittymisestä ja persoonallisesta ilmaisusta maailman ja merkityssuhteiden hahmottamiseen. Lisäksi Toivanen korostaa, että draamatyötävät ja draamatarinat sopivat kirjallisuuden

toiminnalliseen ja kokemukselliseen tutkimiseen (2007, 11) – toisin sanoen kirjoittamisen opettamiseen. Toivanen nostaa yhdeksi draamakasvatuksen lajiksi myös tarinoiden kertomisen (2007, 12), jonka avulla voi opettaa tarinoiden rakennetta ja rakentamista, ryhmän yhteistyötä ja toisten kuuntelemista. Draamakasvatus siis on paljon muutakin kuin teatteriopetusta: draamassa tutkitaan erilaisia ilmiöitä draaman ja teatterin keinoin, mutta teatteri-ilmaisun opetuksessa opitaan tekemään teatteria (Toivanen 2007, 6.)

Mikä sitten erottaa sanataidekasvatuksen draamakasvatuksesta? Draamakasvatus on luonteeltaan esittävämpää kuin sanataidekasvatus. Sen opetusmetodeissa ryhmällä on usein suurempi merkitys kuin sanataidekasvatuksessa. Sanataidekasvatuksessa pyritään huomioimaan erilaiset oppijat ja heidän oppimis- ja kirjoitusprosessinsa eri tavalla kuin draamakasvatuksessa. Draamakasvatuksessa on kyse nimenomaan draamallisen ja dramaturgisen lukutaidon oppimisesta. Draamakasvatuksen muotokieli palautuu taiteen ja sosiaalisen kokemuksen kautta tavalla tai toisella teatteriin ilmaisukeinona (Heikkinen 2002, 117–124), kun taas sanataide palautuu tarinaan.

Oikeastaan ei ole tarpeen määritellä, miten draamakasvatus ja sanataide poikkeavat toisistaan, vaan millä tavoin ne täydentävät toisiaan. Sanataiteessa draamallisuutta lähestytään yleensä improvisaation tai dialogin kautta. Hauska harjoitus on esimerkiksi paritehtävä, jossa rikas, mutta itära ja raha-asioissa höveli henkilö ovat ostamassa yhteiseen käyttöön tandem-pyörää. Höveli haluaisi tietysti hienon muotipyörän, mutta pihtarille kävisi yksinkertaisempi malli. Parin täytyy keskustellen löytää molempia osapuolia

tydyttävä kompromissi. Tehtävän avulla on helppo osoittaa, että luovuudessa ongelmaan ei ole olemassa vain yhtä ratkaisumallia, vaan samassa luokassa keskustelleet parit päätyvät useisiin eri ratkaisuihin: jotkut päätyvät ostamaan kaksi pyörää, toiset ostavat hienon pyörän, josta toinen maksaa vähän enemmän, jotkut päättävät hitsata kaksi pyörää yhdeksi ja jotkut riitelevät niin rajusti, että ratkaisua ei synny ensinkään ja niin edelleen.

Tällaiset draamalliset sanataideharjoitukset johdattelevat sanataideoppilaat draaman maailmaan. Dialogi- ja improvisaatioharjoitusten kautta sanataiteessa yleensä siirrytään dialogin tai käsikirjoitusten kirjoittamiseen, joten aiheeseen johdattelevat harjoitukset ovat lämmittelyä. Draamakasvatuksessa harjoituksia alettaisiin soveltaa ja syventää draamallisuutta ajatellen.

Hyvä esimerkki sanataide- ja draamaharjoitusten yhdistämisestä ja taiteenalojen toisiaan palvelevasta luonteesta oli juuri Kulmakuntalarpin työpajatoiminta, jossa sanataiteelliset harjoitukset tukivat ilmaisullisia tehtäviä ja toisin päin. Näin taiteidenvälisyys oli pajatyöskentelyssä koko ajan läsnä ja sanataiteellista työskentelyä ja oppimisprosessia voitiin täydentää luontevalla ja mielekkäällä tavalla. Draamakasvatus ja sanataide ovat molemmat taidekasvatusta, joka pureutuu yksilön elämyksiin, tunteisiin, toimintaan ja kokemuksiin (Puurula 2000, 280–288).

## 2.2 Aletaanko alieneiksi vai hypätäänkö heimosotiin: mitä tarkoittaa roolipeli?

Pelaajana pidän siitä, että roolipelissä seikkaillessa saa kokea tarinoita. Näen roolipelaamisen ikään kuin seikkailuna kirjallisessa tarinassa. Erona kirjallisuuteen on kuitenkin se, että roolipelissä pystyy itse vaikuttamaan tarinan kulkuun ja lopputulokseen.

Näin perustelee tamperelainen roolipeliharrastaja Erkki Leppänen kiinnostustaan roolipeleihin ja roolipelaamiseen (<http://www.uta.fi/jarjestot/tyr/tarinat/aikalainen.html>). Roolipelit ja roolipelaaminen palautuvat aina tarinaan kuten sanataidekin, joskin roolipelin narratiivisuus on hyvin erilaista kuin lineaarisen tarinan kerronnallisuus.

Roolipelaaminen kehittyi 1970-luvulla Yhdysvalloissa sotastrategiapelien ja on siitä lähtien jatkanut voittokulkuaan monipuolisena harrastustoimintana. Roolipelit ovat jakautuneet moneen eri alalajiin, joista tunnetuimpia ovat pöytäroolipelit ja liveroolipelit eli larpit. Hieman erilaisen roolipeliympäristön muodostavat tietokone- ja pelikonsoliympäristössä pelattavat roolipelit, joita en tässä tutkimuksessa käsittele tarkemmin. Roolipelaamista on jo vuosikymmenten ajan hyödynnetty myös kasvatuksessa ja nykyään roolipelaamisesta uskalletaan puhua myös taidemuotona (Pettersson 2005, 21–23.)

Roolipelit herättävät usein ihmisissä vahvoja mielikuvia ja ennakkoluuloja. Maallikko mieltää roolipelin päämäärättömäksi pehmomiekan kanssa oudoissa vaatteissa husimiseksi ja olettaa roolipelaajien eläytyvän aina fantasiahahmoihin: roolipelaajat luulevat olevansa haltioita, örkkejä, velhoja tai keijukaisia.

Kymmenisen vuotta sitten käytiin kovaa keskustelua roolipelaajien (tarkalleen ottaen liveroolipelaajien eli larppaajien) osuudesta saatanaanpalvontaan, kun joku satunnainen marjanpoimija oli metsäretkellään törmännyt vampyyrilarpin osallistujiin. Vaikka roolipelit toki usein ottavat vaikutteita fantasia- ja satumaailmoista ja esimerkiksi J.R.R. Tolkienin tarinat ovat suosittua lukemistoa roolipelaajien keskuudessa, roolipelit ovat keskimäärin aivan jotain muuta kuin pehmomiekalla sohimista haltiankorvat ohimoille liimattuina. Roolipeli voi kertoa vaikka presidentin seksiskandaalista tai keravalaisten juoppojen ongelmista. Yleisimpiä ja tunnetuimpia roolipelimaailmoja ovat fantasia- ja vampyyripelien lisäksi esimerkiksi sota-, western- ja sci-fi-pelit. Liveroolipeleistä kertovan alaluvun 2.2.2 yhteydessä kerron parista mielenkiintoisesta, harvinaisemmasta larp-kokeilusta.

Roolipeli ei ole peli sanan varsinaisessa merkityksessä, sillä siinä ei ole voittajia eikä häviäjiä eikä selkeää loppuratkaisua (Pohjola 2003, 8-10). Sana ”roolipeli” onkin harhaanjohtava – sana on suomennettu englannin kielen sanasta *game*, joka voitaisiin aivan yhtä hyvin kääntää *leikki*. Kulttuurihistorioitsija ja historianfilosofi Johan Huizinga kiteyttää leikin määritelmän näin:

Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on ”toista” kuin ”tavallinen elämä” (Huizinga 1984, 39.)

Roolipelaaminen lähenee leikin määritelmää, mutta poikkeaa siitä jollain tavoin. Tärkein ero leikin ja roolipelin välillä on se, että

roolipelissä on mukana aina pelinjohtaja, joka suunnittelee kulloisenkin pelin ja tarvittaessa ohjaa tapahtumien kulkua pelin aikana. Leikki taas voi syntyä Huizingan (1984, 17) mukaan tyhjästä ja suunnittelematta. Leikinomaisuuden vastustamattomuus lienee kuitenkin eräs tärkeimmistä syistä roolipeliharrastuksen suosiolle. Roolipeliveteraani Juhana Petterson kuvailee teoksessaan *Roolipeli-manifesti* (2005, 11) pelaamisen synnyttämiä tunteita näin:

Minulle pelaaminen on aktiivinen, dynaaminen luova prosessi, joka edellyttää loputonta kekseliäisyyttä. Kyse on aidosta tunteesta kuvitteellisessa ympäristössä, todellisuuden tutkimisesta ja sen haltuun ottamisesta.

Roolipelissä on aina mukana elementtejä, joita ilman ei ole peliä. Pelinjohtaja suunnittelee pelin kehykset ja tarpeen tullen ohjailee sen kulkua. Roolipelissä ei ole valmista käsikirjoitusta, jota pelaajat noudattaisivat, vaan pelin "käsikirjoitus" syntyy improvisoidusti pelinjohtajan ja pelaajien yhteistyössä. Pelin näennäisen käsikirjoituksen syntymiseen vaikuttavat pelinjohtajan visio pelistä, pelimaailman kuvaus, hahmot ja mahdollisuudet, joita pelinjohtaja on pelimaailmassa hahmoille keksinyt.

Pelinjohtajalla täytyy olla pelistään selkeä visio, jonka hän voi kertoa pelaajille. Mikäli pelinjohtajan näkemys pelin sisällöstä, pelityylistä, käytännön asioista, pelikulttuurista ja pelaajiin kohdistuvista odotuksista ei aukea pelaajille, he eivät osaa käyttäytyä pelissä (Petterson 2005, 122.)

Pelinjohtajan kannattaa valmistella pelistä kaksi visiota: toisen omaan käyttöönsä ja toisen pelaajille. Hänen on tärkeä selvittää sekä itselleen että pelaajille, mitä pelissä on tarkoitus tehdä ja miksi. Visio



tulee kirjoittaa muistiin, mutta sen ei välttämättä tarvitse olla kaunokirjallisesti korkeatasoista. Visio on käyttötekstiä, joka helpottaa pelinjohtajan tulevaa suunnittelua pelin maailman-kuvauksesta, hahmoista ja etenkin vision välittämisestä pelaajille. Kun pelaajat ymmärtävät, mistä pelissä on kyse, he myös pelaavat halutulla tavalla: pelaajat eivät järkeistä ja pohdi hahmojensa toimintaa liikaa, mikäli heille on selvää, miten pelimaailmassa tulisi käyttäytyä (Pettersson 2005, 122–126.)

Pelinjohtajan rooli pöytäroolipeleissä ja liveroolipeleissä on hyvin erilainen. Pöytäroolipelissä pelinjohtaja tietää koko ajan, mitä kunkin hahmon pelissä tapahtuu, mutta liveroolipelissä hahmot liikkuvat vapaasti eikä pelinjohtajalla ole mahdollisuutta hallita käynnissä olevaa peliä. Siksi pelinjohtajan kannattaa varsinkin liveroolipelissä selittää visionsa pelaajille tarkasti ja yksityiskohtaisesti.

Pelinjohtajan lisäksi roolipelissä tarvitaan luonnollisesti pelaajia, jotka esittävät pelin hahmoja. Roolipeli ja varsinkin liveroolipeli on osallistuvaa taidetta, jossa jokainen pelaaja on myös pelin osatekijä. Vaikka pelinjohto toimii pelin alkuun panevana voimana, ilman pelaajia ei synny peliä. Pelaajan on oltava valmis laittamaan itsensä likoon ja hänen on sisäistettävä se, että hän itse luo suurimmaksi osaksi oman pelikokemuksensa. Pelaajan oma, huolellisesti mietitty pelipanos syventää myös pelinjohtajan visiota pelistä – ja toisaalta pelaajan käsitys pelitilanteesta voi olla aivan erilainen kuin pelinjohtajalla. Jos pelaaja haastaa pelinjohtajan omilla näkemyksillään hahmostaan tai pelimaailmasta, pelitilanteesta tulee merkityksellisempi. Pelaajan täytyy kuitenkin muistaa, että pelinjohtajan auktoriteetti roolipelissä on absoluuttinen. Mikäli pelinjohtajan visio

ei miellytä, pelaaja voi joko irtisanoutua pelistä tai sopeutua tilanteeseen. Jos pelaaja alkaa riidellä visiosta pelinjohtajan kanssa, on vaarana, että riita päättyy pelin pääasiaksi ja pelikokemus on pilalla. Pelaaja saa siis toteuttaa hahmonsa pyrkimyksiä pelissä vain pelinjohtajan asettamissa puitteissa (Pettersson 2005, 10; 255–259.)

Peliä rajoittavat yhdessä sovitut säännöt. Näistä tärkein on roolipelisopimus, joka tarkoittaa sitä, että hahmo ja pelaaja eivät ole sama asia. Hahmo on kuvitteellinen ”toinen”, jonka elämään pelaaja eläytyy (Sihvonen, 1997). Pelaajasta ei pidä tehdä päätelmiä hahmon toiminnan kautta eikä toisin päin. Jos roolipelisopimusta ei noudateta, peli ei enää ole peliä eikä varsinkaan leikkiä.

Muut roolipelissä tarvittavat säännöt määräytyvät kulloisenkin pelitilanteen mukaan. Säännöillä voidaan määrätä yleisistä pelikäytännöistä kuten turvallisuudesta tai esimerkiksi seksin tai väkivallan ilmenemisestä pelissä. Seksi ja väkivalta pyritään peleissä simuloimaan jollain tapaa, esimerkiksi hartioiden hierominen liveroolipelissä voi tarkoittaa seksiaktia. Tunnetuimmat roolipelaamiseen liittyvät säännöt koskevat pelitilanteen tunnelman säilyttämistä ja niitä tavataan varsinkin liveroolipelitilanteissa. Ennen peliä on tapana järjestää ns. alkubrief, jossa nämä säännöt kerrataan pelaajille.

Roolipelit voi jakaa kolmeen eri alaluokkaan: hahmoihin keskittyvät roolipelit, tapahtumiin keskittyvät roolipelit ja maailmaan keskittyvät roolipelit. Hahmoihin keskittyvässä pelissä pääosassa ovat hahmojen väliset suhteet ja käyttäytyminen, tapahtumapelissä pääpaino on hahmojen toiminnassa ja maailmaan keskittyvässä

pelissä pyritään kuvaamaan hahmojen elämää maailmassa, joka poikkeaa totutusta (Pohjola 2003, 210.) Koska roolipeli ei ole peliä perinteisessä mielessä, myös huijaaminen on mahdotonta tai ainakin tarpeetonta, sillä pelillisesti pelaajalle on tärkeintä eläytyä hahmon elämään ja näin ollen kokeilla erilaista sosiaalista roolia kuin oma arkiminä. Pelaaja antautuu pelinjohtajan vision vietäväksi ja pyrkii tuomaan siihen parhaansa mukaan jotain omaa.

Vision välittäminen vaatii pelinjohtajalta ja mahdollisesti erillisiltä pelinkirjoittajilta roolipelin narratiivista tuntemusta. Varsinkin live-roolipelissä pelimaailman ja jokaisen hahmon funktio ja toiminta on analysoitava tarkasti, sillä liveroolipelin aikana pelinjohtajan on vaikeaa ohjailla hahmojen toimintaa.

Roolipelin narratiivisuus on erilaista kuin tyypillisissä juonellisissa, lineaarisissa kertomuksissa. On jopa hieman kiistanalaista puhua roolipelien narratiivisuudesta, sillä tarinalla ei perinteisessä mielessä ole kertojaa eikä kuulijaa. Roolipelin tarina syntyy useista päällekkäisistä juonista, jotka jokainen hahmo kokee tahollaan ja omalla tavallaan. Näin ollen roolipeliä on mahdotonta purkaa yhdeksi yhteiseksi kokemukseksi, jota voisi analysoida (Heliö 2004, 68.)

Roolipelissä ei voi olla yhtä päähenkilöä, jonka ympärille tarina kiertyy, vaan jokaisen pelaajan on oltava osa yhtä tai useampaa tarinaa. Hyvin kirjoitetussa roolipelissä pitäisi siis olla sekä useita päällekkäisiä tarinoita, jotka kietoutuvat yhteen, että hahmoille varattuja yksilöllisiä kokemuksia. Pelissä voi olla yksi pääjuoni,

johon pienet sivukertomukset tuovat mielenkiintoa ja syvyyttä (Rognli 2004, 149; 151.)

Hyvässä roolipelissä on kolme narratiivista pääryhmää, meta-funktiota, joiden ympärille peli rakentuu (kirjoittajan vapaasti suomentama): *structure-building* (rakenteellinen), *conflict-driving* (ongelmakeskeinen) ja *mood-setting* (mielentilallinen). Näiden ryhmien painotukset voivat vaihdella eri peleissä, ja niitä voi esiintyä sekä pelin pääjuonessa että sivujuonissa (Rognli 2004, 152.)

Rakenteelliset funktiot määrittelevät pelissä esiintyvät, usein arkkityypiset esteet ja auttavat tekijät. Rakenteellinen funktio voi olla asia tai henkilö: miten saada julma hallitsija kaadettua tai miten vaientaa juoruileva kokki, joka välittää viestejä vieraille kansalle. Rakenteelliset funktiot voivat helpottaa tai estää hahmojen toimintaa pelissä ja ne voivat olla kaikkien pelaajien tiedossa tai ainakin osittain salaisia. Hyvä pelinkirjoittaja miettii maailmankuvaa ja hahmoja luodessaan, millaiset rakenteelliset funktiot toisivat peliin lisää ulottuvuutta (Rognli 2004, 152.)

Ongelmakeskeiset funktiot määrittelevät pelissä esiintyvät konfliktit. Ongelmissa on yleensä kyse siitä, että hahmo tai ryhmä haluaa – tai mahdollisesti ei missään tapauksessa halua – jotain tapahtuvan. Myös ongelma-keskeiset funktiot ovat luonteeltaan arkkityypisiä: hyvä vastaan paha, rauha vastaan sota, liikkuminen vastaan paikallaan pysyminen ja niin edelleen. Hyvä pelinkirjoittaja huolehtii kuitenkin siitä, että ongelma-keskeiset funktiot eivät ole liian abstrakteja, sillä konkreettiset virikkeet luovat peliin enemmän mielenkiintoa kuin pelkkä keskustelu (Rognli 2004, 153.)

Mielentilallisilla funktioilla korostetaan pelimaailman ja hahmojen mielialoja. Pelimaailman kannalta tämä voi tarkoittaa vaikka sitä, että jotain hahmoryhmää kohdellaan epäoikeudenmukaisesti, mikä toivottavasti lietsoo ryhmän kapinahenkeä. Myös yksittäinen hahmo voi tuoda peliin mielentilallisen funktion: esimerkiksi epäluotettava valehtelija voi sotkea muiden hahmojen pelilliset kuviot (Rognli 2004, 153).

Näiden kolmen metafunktioryhmän lisäksi roolipeliin kannattaa kirjoittaa muitakin narratiivisia elementtejä. Rognli mainitsee seuraavat (2004, 154–155):

1. *Hidden structure*, eli pelin ”salaisuus”, pelin osa, jota pelaajille ei paljasteta ainakaan pelin alussa.
2. *Active and reactive functions*, eli hahmot tai tahot, jotka yllyttävät muutokseen tai jarruttavat sitä.
3. *Supporting functions*, eli toisiaan tukevat rakenteelliset ratkaisut: kun valtikka on löytynyt, kuningatar alkaa puhua.
4. *Multiple functions*, eli useammat funktiot, joita hahmoille kannattaa kirjoittaa, että pelistä ei tulisi liian lyhyt tai tylsä sen jälkeen, kun tärkein tehtävä pelissä on suoritettu.
5. *Group functions*, eli jollekin ryhmälle tai esim. kansalle annetut yhteiset tehtävät.
6. *Narrative functions and practical responsibilities*, eli asiat, joita hahmot voivat tehdä silloin, kun eivät suorita tehtävää, ts. ammatit, harrastukset jne.

Hyvä roolipeli siis syntyy pelinjohtajan ja pelaajien vuorovaikutuksessa, kun pelinjohtajalla on selkeä visio pelin tarkoituksesta ja pelaajat yhtyvät visioon. Pelinjohtaja valmistelee vision pohjalta pelin maailmankuvauksen ja joko yksin tai yhdessä pelaajien kanssa hahmot peliä varten. Maailmankuvaus ja hahmot yhdessä muodostavat pelin käsikirjoituksen, josta selviää pelin alkutilanne. Itse peli pelataan sovittuna aikana sovituksessa paikassa, ja

pelin juoni selviää vasta pelin kautta: pelin käänteitä tai loppuratkaisua ei etukäteen tiedetä. Hyvä pelinjohtaja valmistelee peliin elementtejä eli funktioita, joita pelaajat voivat hyödyntää pelin aikana. Näin syntyy yhteisöllinen taidekokemus: roolipeli, joka lähenee tarinankerrontaa ja draamallista ilmaisua.

### 2.2.1 Pöytäroolipelissä sattuma haastaa mielikuvituksen

Liveroolipelaamista on mielestäni helpompi ymmärtää, kun ensin tietää, mitä tavallisessa, niin sanotussa pöytäroolipelissä tapahtuu. Siksi esittelen seuraavaksi pöytäroolipelaamiseen liittyviä käytäntöjä.

Pöytäroolipeleissä pelaajat valitsevat itselleen mielikuvitusrooli-hahmon, jonka tekemisistä he sitten kertovat toisilleen. Hahmon valmistele joko pelaaja yhdessä pelinjohtajan kanssa tai pelinjohtaja. Yleisimmin hahmot syntyvät pelaajan ja pelinjohtajan yhteistyössä.

Ensimmäisenä hahmolle on suunniteltava konsepti. Pelaaja voi sanoa vaikka haluavansa pelata lasta, mutta se ei yksin riitä. *”Itsepäinen 8-vuotias orpotyttö, joka kätkee pelkonsa ilkeilyyn”* lähenisi jo konseptia. Konseptin suunnittelun jälkeen hahmon voi kirjoittaa kertomuksena tai sen oleellisimmat asiat voi merkitä valmiiseen hahmopohjaan (Pohjola 2003, 260–262; 335–336.) Hahmopohjaan kirjataan esimerkiksi hahmon nimi ja sen kutsumanimet, hahmon historia ja elämän saavutukset, ystävät ja vihamiehet, hahmon tavoitteet (eli toiveet) ja pelot, hahmon erilaiset fyysiset ja henkiset kyvyt (esimerkiksi liikkuminen, taistelutaidot, sivistys ja empaattisuus),

hahmon luonne ja ominaisuudet sekä sen erikoistaidot. Hahmon henkiset ja fyysiset kyvyt voidaan myös pisteyttää ja jopa arpoa nopalla: saadessaan kohtaan "voima" numeron yksi, hahmo on erityisen heikko, kun taas saadessaan numeron kuusi, hän kaataisi yksin pataljoonan miehiä. Samankaltaisia lomakkeita käytetään paljon sanataideharjoituksissa henkilöhahmoja suunniteltaessa (ks. esim. Parkkola & al. 2004, 21).

Yksi roolipelaajista toimii pelinjohtajana, joka kuljettaa pelin tapahtumia eteenpäin: pelinjohtaja kertoo, mitä pelimaailmassa tapahtuu ja pelaajat kertovat, miten heidän hahmonsensa reagoivat tapahtumiin (Särkijärvi & Sotala 2007, 9). Kun larpissa pelinjohtaja on ennemminkin liikkeellepaneva voima, pöytäroolipelissä hän on pelin moottori, jonka pysähtyessä pelikin pysähtyy. Pelinjohtaja esittää kaikkia pelissä esiintyviä sivuhahmoja, huolehtii pelin rytmistä ja sujuvuudesta, kuvailee pelimaailmaa ja tarvittaessa puuttuu hahmojen tekemiin pelillisiin ratkaisuihin. Mielestäni pelinjohtajan ja pelaajan tai pelaajien vuorovaikutustilanne muistuttaa ryhmäsadutusta: pelinjohtaja eli saduttaja pitää langat käsissään, että tarina ei pääsisi leviämään, mutta pelaajat eli sadutettavat itse päättävät tarinan suunnan.

Roolipelissä on myös tietyt säännöt, joita pelaajat ja pelinjohtaja noudattavat. Säännöt ovat usein väljiä eikä niille kannata antaa liikaa painoarvoa, sillä roolipeleissä tärkeintä on roolin pelaaminen ja tarinan luominen (Särkijärvi & Sotala 2007, 11). Säännöistä selviää, millaisia ominaisuuksia hahmoilla on ja miten niitä mitataan. Esimerkiksi joku pelaajista voi haluta avata pelissä raskaan rautaportin, mutta sääntöjen mukaan hahmo on liian heikko sitä

tekemään. Pelinjohtaja voi vaikuttaa ongelmatilanteissa tapahtumien kulkuun mielivaltaisesti (Kurki-Suonio, 1993.) Esimerkin tilanteessa pelinjohtaja voisi vaikka sanoa, että juuri kun hahmo on avaamassa porttia, hän säikähtää ampiaista ja saa pelostaan sellaisia voimia, että portti aukeaa kuin vahingossa. Toisinaan roolipeleissä käytetään noppaa tai vaikka korttipakkaa ratkaisemaan ongelmatilanteita, mikä luonnollisesti vähentää pelinjohtajan auktoriteettia ja lisää sattumanvaraisuutta.

Pöytäroolipelaaminen on pääosin verbaalista, mutta pelinjohtaja voi halutessaan elävöittää tunnelmaa vaikka musiikilla tai etukäteen valmistelluilla erikoisefekteillä – tavaroilla, ruoalla tai vaikka asusteilla. Pääsääntöisesti pelitilanne kuitenkin koostuu pelinjohtajan ja pelaajien keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Pätkä pimeään, suomalaisen talvimetsään eksyneiden hahmojen pöytäpelitilanteesta voisi kuulostaa vaikka tältä:

**Pelaaja 1:** Siis eiks siellä tosiaan näe mitään? Ei tähtiä eikä kuuta eikä mitään?

**Pelinjohtaja:** Ei yhtään mitään. Siellä on aivan säkkipimeää.

**Pelaaja 2:** Hei, enkö mä pakannut siellä leirissä taskulampun mukaan? Mä yritän kaivaa sen repusta.

**Pelinjohtaja:** Sä löydät sen sieltä, mutta on niin kamalan kylmä, että sä et saa sitä syttymään. Patteri on varmaan jäässä.

**Pelaaja 1:** Mä voin lämmittää sitä mun paidan alla hetken.

**Pelinjohtaja:** Okei, sä annat sen lampun tuolle ja se tunkee lampun kaikkien takkien ja kaulaliinojen välistä puseronsa sisään. Te ootte tosi kylmissänne ja pelottaakin aika paljon. Susta (pelaaja 2) alkaa tuntua siltä, että te ette ole siellä metsässä aivan yksin.

**Pelaaja 2:** Mä yritän hoputtaa tuota sen lampun kans ja hypin paikoillani. Mua ahdistaa, tuntuu että selän takana kyttäis joku.

**Pelaaja 1:** Mulla on kans vähän levoton olo. Voisinks mä kokeilla, joko se lamppu toimii?

**Pelinjohtaja:** Okei, sä kaivat sen lampun esiin, ja siitä lähtee tosi heikko, sellainen kalpeen keltainen ja tärisevä valokuova.

**Pelaaja 2:** Miten hemmetissä siitä voi jo nyt olla patterit vähissä?

**Pelinjohtaja:** No kuitenkin, kun sä seuraat sitä valokuovaa, sä näet hangella ihan tuoret moottorikelkan jäljet...



Tavallisesti pöytäpelissä on yksi pelinjohtaja ja yhdestä kuuteen pelaajaa. Yksi pelikerta kestää muutamia tunteja, ja samaa peliä voi jatkaa samalla porukalla vaikka vuosikausia. Tällaisia pitkäkestoisia pelejä nimitetään kampanjapeleiksi, ja niiden etu yhden kerran peleihin, ns. one-shoteihin, on se, että pelaaja oppii tuntemaan hahmonsa pitkällä aikavälillä paremmin (Pettersson 2005, 32–33.)

Roolipelaamiseen ei tarvita mitään erityisiä varusteita, ainoastaan sopiva tila ja tarpeeksi mielikuvitusta. On olemassa lukuisia valmiita roolipelejä (ks. esim. Särkijärvi & Sotala 2007), joilla on omat sääntönsä, mutta pelaajat voivat keksiä oman pelimaailmansa ja sääntönsä myös itse. Roolipelimaailma voi olla millainen tahansa, yleisimpiä genrejä ovat fantasia, kauhu, science fiction, sota ja western (Särkijärvi & Sotala 2007, 12–16). Roolipelimaailma voi tosin olla vaikka tavallinen arkimiljöö tai joku historiallinen ajanjakso.

### **2.2.2 Mielikuvitus ottaa muodon: liveroolipeli**

Kun maallikko ajattelee roolipelaajaa, hän ajattelee larppaajaa. Liveroolipeli on roolipelin tunnetuin ja keskustelluin ilmenemismuoto, ja monet roolipelaajat harrastavatkin nykyään vain larppaamista eli liveroolipelaamista, eivätkä lainkaan pöytäroolipelejä. Larppaamiseen liitetyt mielikuvat ovat usein hyvin yksioikoisia ja harrastus rinnastetaan joko fantasia- tai keskiaikapukeutumisen jäljittelyyn ja kavereiden hakkaamiseen pehmomiekoilla eli boffereilla. Totuus on että fantasia- ja

keskiaikapelit ovat vain pieni osa laajaa larp-sceneä ja pehmomiekkvoja näkyy – saati käytetään – larptilanteissa aika harvoin.

Liveroolipeli eli LARP (myös näytelmäroolipeli tai eloroolipeli) tulee englannin sanoista Live Action Role Playing. Se on pöytäroolipelaamisesta 1980-luvulla kehitetty roolipelin muoto, joka muistuttaa hieman improvisaatioteatteria. Jokainen pelaaja eli larppaaja esittää liveroolipelissä yhtä tarinan henkilöä, mutta juoni tarinaan syntyy vasta pelin kautta (<http://www.larp.fi>; Pohjola 2003, 10).

Kun pöytäroolipelissä pelaajat istuvat paikoillaan ja kuvittelevat liikkuvansa toisessa todellisuudessa, liveroolipelissä pelaajat todella astuvat hahmojensa saappaisiin. Jokaisella osallistujalla on hahmo, jonka näköiseksi hän pukeutuu ja jonka tapoihin, historiaan, luonteeseen, tyyliin, eleisiin ja koko elämään hän samastuu. Larpissa pelinjohtaja on suunnitellut pelimaailman ja siinä elävät hahmot etukäteen joko yksin tai yhdessä pelaajien kanssa ja valmistellut pelipaikan vastaamaan kuvausta, mutta pelitilanteessa hän ei pohjoismaisen larp-perinteen mukaan ohjaile pelaajien toimintaa (ks. esim. Sihvonen, 1997). Tällöin kaikki osallistujat muuttuvat pelin alettua samanarvoisiksi fiktion luojiksi ja toimijoiksi, mikä osoittaa luottamusta pelaajien kykyihin kertojina. Jos pöytäroolipelissä Ville sanoisi, että hänen hahmonsa Knut haluaisi mennä uimaan, pelinjohtaja voisi todeta, että vesi on jäätävän kylmää eikä Knut uskalla sinne mennä. Liveroolipelissä Ville voisi itse Knutina kävellä rantaan (jos siis pelialueeseen kuuluu uimaranta) ja mennä uimaan, jos hänestä siltä tuntuu.

Liveroolipelin tarina voi rakentua millaiseen ympäristöön hyvänsä. Vaikka juuri mainitut fantasia- ja keskiaikapelit ovat suosittuja, larppeja järjestetään kaikenlaisten aiheiden ympärille. Eräs humoristisimmista larp-kokeilusta lienee muumilarp, eli Tove Janssonin Muumi-hahmojen ympärille rakentunut peli. Itse olen osallistunut aikoinaan mielisairaalaan sijoittuvaan larppiin ja useisiin tulevaisuuspeleihin. Olen kuullut myös mainion idean seitsemän huoneen mysteeripelistä, jossa tarina etenee vaiheittain huoneesta huoneeseen, mutta en tiedä, onko peliä koskaan toteutettu. Ideoita roolipeleihin haetaan usein kirjallisuudesta ja elokuvasta mutta inspiraation lähteenä voi toimia myös oma elämä ja halu maustaa arkirealismia pienillä seikkailuilla.

Liveroolipelaaminen voidaan nähdä ei-esittävän taiteen muotona, jota osallistujat tekevät itselleen ja toisilleen. Larp noteerataan myös sosiadraaman underground-genrenä teoksessa *Draaman tiet – suomalainen näkökulma* (Østern 2000, 20–25). Draamapedagogi Østern kehottaa draamaohjaajia perehtymään genreen, sillä larppaaminen kiinnostaa suuria ryhmiä. Keskustelunarvoista olisikin, miksi larp sitten jätetään sivulauseenomaiseen asemaan draaman kentällä (ks. myös Väänänen 2007).

Liveroolipelaaminen eroaa teatterista näkyvimmin siinä, että larpilla ei ole yleisöä, eikä liveroolipelin seuraaminen olisikaan ulkopuolisesta mielekästä. Pelin toiminta tapahtuu ensisijaisesti pelaajien mielissä ja hahmojen dialogissa, ja katsojan olisi sitä vaikea hahmottaa tuntematta pelimaailman ja hahmojen taustoja (Sihvonen, 1997.)

Liveroolipelissä ei myöskään ole valmista käsikirjoitusta kuten perinteisessä esittävässä teatterissa. Pelinjohtaja valmistelee pelimaailmasta kuvauksen jossa hän kertoo pelimaailman historiasta ja nykyisestä tilanteesta. Maailmankuvaus voi olla kaikille pelaajille yhteinen tai niitä voi olla useita erilaisia eri pelaajille: kaikilla hahmoilla ei aina ole samankaltainen käsitys pelimaailman tapahtumista. Myös Kulmakunta-larpissa oli useita eri maailmankuvauksia.

Maailmankuvaus on yleensä kaunokirjallinen selonteko pelimaailman historiasta ja nykypäivästä. Se on usein proosalliseen muotoon kirjoitettu reportaasimainen teksti, jonka laajuus voi vaihdella huomattavasti. Esimerkiksi Mike Pohjolan roolipelissä *Myrskyn aika* (2003) esitellään kattavasti fantasiamaailma Natharin muoto, yhteiskuntajärjestys, kansojen ulkonäkö ja olemus, maakunnat, historia, uskonto ja armeijan toimivuus. Toisinaan maailmankuvaus taas voi olla hyvin ohut selonteko, kärjistettynä vaikkapa tällainen: *"Eletään Suomessa tarkkailuluokan oppilaina 1990-luvun lamavuosina."* Maailmankuvaus voi olla myös kollaasi lehtileikkeitä tai vaikka kehotus opiskella itsenäisesti viktoriaanisen ajan kuninkaallisten elämäntapoja. Maailmankuvauksen muoto riippuu myös siitä, kenelle peliä kirjoitetaan. Tutun ja kokeneemman peliporukan kanssa voi olla vitsikkäämpi ja epäsuorempi kuin aloittelevien tai vieraiden roolipelaajien perehdyttämisessä maailmankuvaan.

Maailmankuvauksen avulla pelinjohtaja antaa liveroolipelitilanteelle lähtökohdan, mutta valmista juonta peliin ei voi kirjoittaa – live-

roolipeli on loputon tarina, johon pelinkirjoittaja on valmistellut hyödynnettäviä mahdollisuuksia (Pohjola 2003, 204–205). Nämä mahdollisuudet ovat funktioita, jotka on tarkemmin esitelty luvussa 2.2. Pelinjohtaja voisi vaikka kirjoittaa maailmankuvaukseen kohdan, jossa puhutaan pelialueelle kätketystä aarteesta. Pelaajien päätettäväksi jää, haluavatko he etsiä aarretta vai eivät. Kulmakuntalarpissa tilanteita pyrittiin ohjailemaan hahmojen tavoitteilla. Joitakin hahmoja suorastaan kehotettiin etsimään joku toinen hahmo käsiinsä esim. sukulaisuuden tai ihastuksen varjolla. Näin pyrimme Honkasen kanssa pelinjohtajina petaamaan tilanteita, joissa tietyt henkilöt pystyvät jakamaan keskenään pelillisesti tärkeitä tietoja. Lopulta on kuitenkin hahmojen päätettävissä, etsivätkö he pelissä kadonneen isänsä tai ovatko he sittenkään kiinnostuneita kuninkaan tyttärestä. On kuitenkin tärkeää, että pelinjohtaja tai pelinkirjoittaja on valmistellut peliin tällaisia tärppejä, joihin hahmot voivat halutessaan tarttua. Pelinjohtaja ei aina ole sama henkilö kuin pelinkirjoittaja, liveroolipelitilannetta voi olla suunnittelemassa ja valmistelemassa useampikin henkilö.

Liveroolipelin hahmot voidaan esitellä pelaajille monella eri tavalla. Jotkut pelinjohtajat suosivat pöytäroolipeleistä tuttuja hahmo-kaavakkeita, joista voi lukea perustiedot hahmon ominaisuuksista ja elämästä. Toiset kirjoittavat pitkiä novellimaisia kuvauksia hahmon historiasta ja tavoitteista, jotkut voivat esitellä hahmon pelaajille vaikka kryptisen runon muodossa tai suullisesti kertoen. Tyypillisesti larppihahmo kuitenkin kirjoitetaan ja siinä kuvataan hahmon elämää suppeasti sen syntymästä nykypäivään. Hahmolla on oltava motiivi, mielipiteitä, hyviä ja huonoja ominaisuuksia sekä suhteita muihin pelin hahmoihin (Pettersson 2005, 141). Pelin kerronnan

kannalta on äärimmäisen tärkeää, että tekstissä (so. maailman-kuvauksessa ja hahmoissa) ei ole jotain sellaista, mitä ainakin joku hahmo ei tiedä, mutta yleensä yksikään hahmo ei tiedä kaikkea, mitä pelissä tapahtuu (Stenros 2004, 76).

Hahmo voi syntyä pelinjohtajan ja pelaajan yhteistyönä, mutta tällaisessa metodissa on aina riskinsä – harva haluaa pelata kurjaa ryöväriä, kun voisi olla kuningaskin. Pelinjohtajan on kuitenkin hyvä kunnioittaa pelaajien toiveita hahmojen suhteen, kunhan hän pitää lopullisen päätösvallan hahmojen sisällöstä itsellään.

Yhteisessä suunnittelussa on myös puolensa. Mikään hahmo – olipa se pelaajan tai pelinjohtajan suunnittelema – ei pysy pelin aikana sellaisenaan, sillä hahmon toimintaan vaikuttavat sekä pelinjohtajan että pelaajan tulkinnat hahmon sisällöstä. Kun pelaaja saa itse vaikuttaa hahmonsa sisältöön, siitä tulee pelaajalle läheisempi ja hän on motivoituneempi pelaamaan hahmoa kuin jos pelinjohtaja olisi kirjoittanut sen täysin yksin. Pelinjohtaja voi määritellä hahmolle pelin kannalta välttämättömät piirteet, ja antaa pelaajan kehittää itse loput hahmostaan (Pettersson 2005, 139–141.) Hyvä pelinjohtaja toimii hahmonrakennustilanteessa tiiviissä yhteistyössä pelaajan kanssa ja ohjaa tätä kuin kannustava kirjoittajaohjaaja. Kirjoittajaohjaajana hyvällä pelinjohtajalla tulee olla sekä taivuttelevan ohjaajatyypin että ajatuskumppanin piirteitä (Jääskeläinen 2002, 178–179): hänen tulee säilyttää visionsa ja kannustaa pelaajaa viemään hahmoaan sen suuntaan, mutta toisaalta hänen ei tule antaa selkeitä ohjeita ja vastauksia hahmon rakentamiseen.

Pelaajan hahmoa voi selkeyttää esimerkiksi tukikysymyslistan turvin. Listan avulla pelaaja voi syventää käsityksiään hahmon elämästä. Tukikysymyslistassa pelaajalle voidaan esittää kysymyksiä hahmon harrastuksista tai arkirutiineista, sosiaalisista kuvioista ja elämäntavoista (Pettersson 2005, 148–150.)

Tyypillinen liveroolipeli kestää muutamasta tunnista pariin päivään, mutta myös pidempiä pelejä on järjestetty. Maailmankuvaus ja hahmot jaetaan pelaajille hyvissä ajoin ennen peliä. Peli pelataan sovittuna aikana sovituspaikassa ja sen jälkeen pelitapahtumia puretaan yhdessä pelaajien kanssa ns. loppubriefissä.

Liveroolipelissä ei ole selkeää loppuratkaisua, sillä pelaajat voivat kuljettaa hahmojaan yllättäviin suuntiin, eivätkä pelinjohtajan visiot pelin lopputilanteesta yleensä kannan pitkälle. Pelinjohtaja voi toki yrittää pitkittää peliä niin kauan, että hänen visionsa pelin loppuratkaisusta toteutuu: kunnes kuningas on surmattu tai avaruusoliot ovat palanneet kotiplaneetalleen. Tällainen menetelmä ei kuitenkaan välttämättä toimi: kuningas saattaa kuolla pelin alkupuolella tai hahmot saattavat rakastua avaruusolioihin ja perustaa uuden yhteiskunnan. Lisäksi jokainen pelaaja kokee liveroolipelitilanteen ja pelin juonen eri tavalla, joten loppuratkaisuja on yhtä monta kuin hahmojakin. Pelin yllätyksellisyys ja hahmojen tekemät odottamattomat ratkaisut ovat asioita, joita pelinjohtajan on vain siedettävä – ja joista hänen kannattaa jopa nauttia. Luovuttaessaan visionsa pelaajien käyttöön, pelinjohtaja ei voi enää kantaa vastuuta tapahtumista, vaan hänen on luotettava pelaajien kykyyn kantaa peliä.

### 2.2.3 Roolipelit opetuksessa

Roolipelaaminen opetusmetodina ei ole uusi, mutta harmillisen vähän hyödynnetty. Liveroolipelaamista opetusvälineenä on tutkittu lähinnä siltä kannalta, mitä ja miten larpin avulla voi opettaa. Tutkimuksia siitä, mitä roolipelin kirjoittamisesta voi taiteellisesti oppia, ei ole olemassa nimeksikään, vaikka esimerkiksi roolipelin kirjoituskursseja on järjestetty. Sanataiteen tai kirjoittamisen kannalta tehtyä larp-tutkimusta ei tietääkseni ole olemassa, larp työvälineenä on tutumpi draaman puolella.

Mielenkiintoisin esimerkki roolipelaamista hyödyntävästä koulutusohjelmasta lienee tanskalainen nuorten sisäoppilaitos Østerskov Efterskole (<http://www.osterskov.dk>), jonka opetusohjelma perustuu pääosin roolipelaamiseen ja sen sovelluksiin. Koko koulualue on iso pelikenttä, jonka olemukseen nuoret ovat saaneet vaikuttaa. Østerskov Efterskolen opetusohjelma käsittää kaikki normaalit tanskalaisen peruskoulun oppiaineet, mutta niitä lähestytään roolipelin keinoin.

Roolipeliä ja roolileikkiä on käytetty kasvatuksessa jo 1970-luvulta lähtien lähinnä psykodraaman osa-alueena (ks. esim. Aitolehti ym. 2008.) Myös luovan kirjoittamisen opettamisessa rooleja, rooleihin eläytymistä ja rooleissa kirjoittamista on käytetty tehokkaasti hyödyksi (ks. esim. <http://www.hameentaidetoimikunta.fi>). Roolileikin, roolipelin ja roolissa kirjoittamisen avulla on mahdollista opettaa empatiaa. Roolin ottamisen kautta voi oppia ymmärtämään



erilaisia mielipiteitä ja argumentoimaan niiden puolesta. Samalla oppija harjoittelee omien mielipiteidensä puolustamista ja aloitekykyä (Henriksen 2004.) Roolipelejä on käytetty menestyksellisesti hyödyksi myös ryhmäterapiassa, johtamiskoulutuksessa, yhteishengen nostattamisessa ja esiintymiskoulutuksessa (Pohjola 2003, 11.)

Kasvatustieteen maisteri Jori Pitkänen määrittelee pedagogisen liveroolipelaamisen pro gradu -tutkielmassaan (2008) ohjatuksi leikiksi, joka huomioi erilaiset oppijat ja noudattaa kokemuksellisen oppimisen periaatetta. Pedagoginen liveroolipelaaminen vaatii ennen peliä runsaasti esivalmisteluja, joiden aikana oppilaat tutkivat ja toimivat monipuolisesti tiedonhankinnan ja sen soveltamisen eteen sovitussa liveroolipelimaailmassa. Pitkäsen tutkimuksessa larp käsitteli Juhana-herttuan aikaa ja Turun hovia, ja aihe integroitiin kouluopetuksessa useisiin oppiaineisiin. Kokemuksellinen oppiminen rakentuu tekemisestä, pohdiskelusta, teorian muotoilusta ja kokeilusta. Kokemuksellisen oppimiskäsityksen tunnetuimman mallin on kehittänyt D.A. Kolb (1984). Mallissa painottuu itse-tuntemuksen ja itsereflektion merkitys oppimisessa. Toisin sanoen oppijan kokemuksilla ja elämyksillä on keskeinen rooli oppimisessa.

Pitkänen tutki työssään pedagogista roolipelaamista historian opetusmetodinä, joten pedagoginen sisältö Pitkäsen seuraamassa larpissa koostui koulun historian opetuksesta ja sen sovelluksista. Kulmakunta-larpin pedagoginen sisältö liittyi sanataiteeseen, draamaan ja taiteidenvälisyyteen sekä monitaiteisuuteen. Kulmakunta-pajassa roolipeli käsitettiin itsenäiseksi taidemuodoksi,

joka tukee sanataiteellista oppimista. Tärkeintä oli lasten kokemuksellinen oppiminen sanataiteen ja draaman keinoin.

### 2.3 Sanataide ja roolipeli kohtaavat

Monet sanataideohjaajat käyttävät tietämättään opetusmetodina roolipeliä ja sen sovelluksia. Sadutus lähenee roolipelin narratiivisuutta. Samoin niin sanotut tarinankerrontapelit (*collaborative storytelling*) ovat tärkeä osa sanataideopetusta ja myös eräs pöytäroolipelaamisen muoto. Tarinankerrontapeleissä pelaajat kertovat vuorotellen samaa tarinaa jatkaen siitä, mihin edellinen kertoja jäi samalla tuoden tarinaan oman kerronnallisen vivahteensa.

Sanataide ja roolipeli palautuvat molemmat tarinaan. Kulmakunta-pajassa pidin roolipeliä osittain alisteisena sanataiteelle, vaikka roolipeli on ehdottomasti myös itsenäinen taiteenlaji, jota ei tarvitse kahlita sanataiteen tai vaikkapa draaman alalajiksi. Roolipeli on yksi tarinankerronnan ja sanataiteen ilmaisumuoto, jolla voi olla paljon annettavaa sanataidekasvatukselle.

Roolipelin suunnittelu vaatii paljon kirjoittamista. On tuotettava pelimaailma ja hahmot sekä muita peliin liittyviä materiaaleja. Pelinjohtajan ja mahdollisen erillisen pelinkirjoittajan on koko ajan oltava selvillä visiosta ja pelin suunnasta. Roolipelin kirjoittaminen kuten mikä tahansa kirjoittaminen on halua jättää jälkensä maailmaan ja tarvetta pystyä jäsentämään ja ymmärtämään sekä itseään että ympäröivää todellisuutta (Jääskeläinen 2002 36–38).

Roolipelin kirjoittaminen on prosessiluontoista (ks. Linna 1994): ensin on oltava aihe, jonka ympärille rakentuu visio. Aihetta on tutkittava ja tarkasteltava, siitä on kirjoitettava muistiinpanoja ja maailmankuvauksesta on luotava useita versioita, joita muokataan ja viimeistellään ennen pelin julkaisemista.

Pelinjohtajan on revettävä kirjoittajan roolista myös kirjoittaja-ohjaajan paikalle. Roolipelihahmot suunnitellaan yleensä pelinjohtajan ja pelaajan yhteistyössä, mikä edellyttää pelinjohtajalta taitoa välittää visionsa pelaajalle samalla tukien ja kannustaen häntä hahmon suunnittelutyössä.

Vaikka roolipelejä pelaavat pääsääntöisesti nuoret ja nuoret aikuiset, mikään ei estä lasta kokeilemasta sekä roolipelin suunnittelua että roolipelaamista. Roolipelin suunnittelu, kirjoittaminen ja itse pelaaminenkin muistuttaa sanataidetta: luovaa toimintaa, jonka avulla voi ilmaista itseään monipuolisesti.

Roolipelejä on käytetty ainakin Suomessa suhteellisen paljon sanataiteen opetusmetodina. Esimerkiksi Oulun Nuku-keskuksessa järjestettiin vuonna 2006 pelikarnevaalit, jossa tutustuttiin muun muassa tarinankerrontapeleihin ja kokeiltiin sekä pöytä- että liveroolipelaamista (<http://ludocraft oulu.fi/pelikarnevaalit/>). Roolipelit ja sanataide ovat kiinnostaneet myös KAUK-projektissa (<http://www.geocities.com/kansista/index.htm>), mutta roolipelien ja sanataiteen vuorovaikutusta ja mahdollisuuksia kohdata toisensa ei ole tutkittu ainakaan ohjauksellisesta näkökulmasta.

### 3 Kulmakunta-larp

Kulmakunta-roolipelipaja toteutettiin kevään 2008 aikana Kypärämäen koulun 6M-luokan kanssa. Projektin rahoitti jyvaskyläläinen Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuuriaitta. Pajaa mainostettiin Kulttuuriaitan esitteessä alun perin nimellä Matkalla jonnekin. Ohjaaja- ja pelinkirjoittajaparini projektissa toimi sanataideohjaaja Hanne Honkanen. Kypärämäen koulun 6M-luokka oli musiikkiluokka, jolla opiskeli 21 12–13-vuotiasta lasta. Luokanopettajana toimi Hanna Pitkänen.

Kulmakunta-paja koostui kolmesta lähiopetuskerrasta, joiden aikana tehtiin sanataideharjoituksia, jotka tähtäsivät luokan kanssa pelattavaan liveroolipeliin. Lähiopetustunteja oli yhteensä kymmenen ja ne pidettiin kolmessa osassa. Ensimmäiset tapaamiset kestivät molemmat neljä tuntia ja kolmas tapaaminen kaksi tuntia. Itse peli järjestettiin perjantaina 23.5.2008 Jyväskylän Ladun majalla Taka-Keljossa Jyväskylässä. Pelipäivä kesti noin kuusi tuntia.

Kulmakunta-pajassa luotiin yhdessä lasten kanssa roolipelimaailma ja hahmot peliä varten. Oppilaat saivat itse vaikuttaa maailmankuvaukseen ja hahmoihin todella paljon, mutta varsinainen kirjoitustyö jäi minun ja Honkasen vastuulle. Toisin sanoen visio pelistä luotiin yhdessä lasten kanssa, mutta roolipeliin kirjoitetut mahdollisuudet olivat ohjaajien suunnittelutyön tulosta. Osia lähiopetuskerroista ja pelipäivästä tallennettiin videolle.

Kulmakunta-pajan sisältöä ei ole tarpeen esitellä kronologisesti. Sen sijaan esittelen ja puran sanataidepajan harjoituksia siten kuin roolipeli rakentui: ensin esittelen vision ja maailmankuvauksen synnyn ja sen jälkeen hahmojen luomisen vaiheet. Harjoitusten väliin litteroin esimerkkejä keskusteluista, joita oppilaiden kanssa lähiopetuksen aikana käytiin. Esittelen lopuksi itse pelipäivän tunnelmia ja loppubriefissä esiin tulleita ajatuksia.

Oppilailta ei missään vaiheessa projektia pyydetty kirjallista palautetta pajan sisällöstä tai heidän oppimiskokemuksistaan. Tutkimuksen kannalta tämä on harmi, mutta uskon loppubriefissä käytyjen keskustelujen valottavan lasten tunnelmia projektin onnistumisesta. Omasta mielestäni kokonaisuus onnistui kaikkiaan hyvin, varsinkin kun kyse oli pilottiprojektista. Myöhemmissä roolipelipajoissa aikaa saisi mieluusti olla enemmän aiheen perinpohjaiseen käsittelyyn: nyt esimerkiksi rooleissa kirjoittaminen jäi lisätehtävämäiseksi harjoitukseksi. Myös palaute- ja purku-tilanteita olisi voinut miettiä tarkemmin. Palautetilanteet voivat olla vaikeita, koska oppilaat heittäytyvät helposti tilanteen vietäväksi ja palautekeskustelut katkaisevat toiminnan. Ohjaajan on löydettävä jokaisessa opetustilanteessa sopiva lähestymistapa tehtävien purkamiseen ja osaltaan luotettava myös siihen, että oppilaat ymmärtävät tehtävien tarkoituksen ajan kanssa myös ilman purkukeskustelua (Booth 2005, 58–59.)

Luulen, että jatkossa vastaavan roolipeliprojektin toteuttaminen onnistuisi parhaiten esimerkiksi viikon mittaisella leirillä. Kouluopetuksen ohessa tehtävä taidekasvatus on aina hiukan hankala aikatauluttaa kaikille osapuolille sopivaksi. Lisäksi kouluaiikana

tehtävä taidekasvatus on aina lapselle tietty ”pakko”, sillä jokaiseen projektiin on osallistuttava, koska ”ope käskee”. Tämä saattaa rajoittaa joidenkin lasten motivaatiota. Kulmakunta-projektiin osallistuneen ryhmän kanssa ei onneksi ollut suurempia motivaatio-ongelmia.

Kulmakunta-työpajojen oppisisällöt lainasivat David Boothin (1994; 2005) kehittämästä story drama –menetelmästä. Story dramassa tarina ja sen draamallinen käsittely ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa. Työstettävät tarinat voivat olla valmiita kertomuksia tai ne voivat syntyä improvisaation tuloksena joko yhden tai useamman oppilaan yhteistyössä. Booth esittelee useita keinoja tarinan syntymiseen. Ohjaaja voi kysellä oppilailta ratkaisumalleja vaihtoehtoisiin tilanteisiin: näkisitkö mieluummin isäsi tanssimassa koulun juhlassa vai äitisi riitelemässä ravintolassa (1994, 21). Oppilaat kehittävät skenaarioita suullisesta tarinankerronnasta kohti draamallista ilmaisua. On tärkeää, että tarinat koskettavat lapsen arkipäivää ja puhuttelevat mielikuvitusta. Näin ne myös rohkaisevat laajentamaan omaa kokemuksenttää ja ymmärtämään oman elämän ilmiöitä.

### **3.1 ”Mitä me voitaisiin tehdä?” Näin syntyi pelin visio**

Kulmakunta-larp rakentui eri tavalla kuin tyypillinen roolipeli. Pajatyöskentelyn alussa meillä ohjaajilla ei vielä ollut visiota pelin sisällöstä. Ainoa lähtökohta oli saada oppilaat innostumaan ja motivoitumaan pelin rakentamisesta ja toivo siitä, että visio syntyisi

oppilaiden innoittamana. Visio syntyi maailmankuvan rakentamisen myötä: vasta kun tiesimme, millaista peliä oppilaat halusivat pelata, pystyimme keskittymään siihen, mitä pelissä oikeastaan tapahtuisi.

Koko projekti oli siis alusta lähtien oppilaiden ja ohjaajien eli pelaajien ja pelinjohtajien vuorovaikutuksen tulos. Sen syntyminen muistutti osaltaan jopa teatterin puolelta tuttua devising-menetelmää, jossa esitys ja mahdollinen käsikirjoitus syntyvät ryhmän yhteistyönä (Suhonen 2008, 58). Teimme lämmittelyharjoituksia, jotka johdattelivat roolipelaamisen ja yhteistyössä syntyvän pelin teemoihin. Itse kirjoitustyön hoidimme me ohjaajat oppilaiden ideoinnin pohjalta.

Jarkko Suhonen esittelee Torunn Kjølnerin ajatusten pohjalta devising-prosessimallin viisi vaihetta (2008, 58–60), jotka ovat lähtökohta, materiaalin tuottaminen, materiaalin työstäminen, kompositio ja harjoittelemine. Koska larp ei tähtää valmiiseen, harjoiteltuun esitykseen, vaan rakentuu improvisaation pohjalta pelaajien mielissä, devising-menetelmää voi soveltaa Kulmakunta-työpajaan vain osin: syntyvän ”esityksen” lähtökohta oli roolipeliteema. Materiaalia tuotettiin ja työstettiin oppilaiden maailmankuvaukseen ja hahmoihin liittyvien harjoitusten kautta osin yhteistyössä oppilaiden kanssa, osin ohjaajien itsenäisessä ja keskinäisessä kirjoitustyössä. Kompositiovaihe oli valmiin tekstin eli maailmankuvan ja hahmojen esittely oppilaille, mutta harjoittelemista ”esitystä” varten ei pajatyöskentelyssä tarvittu. Luvussa 2.2 esittelen roolipelin narratiivisuuteen liittyviä tekijöitä, joiden noudattaminen pelikäsikirjoituksessa eli maailmankuvauksessa ja hahmoissa aiheuttaa sen, että kaikkia käsikirjoituksen funktioita ei voi esitellä pelaajille ennen varsinaista peliä. Näin ollen valmista,

puhdasta käsikirjoitusta ei voi olla, ja kompositiovaihe on hyvin summittainen: kokoonnumme tiettyyn aikaan tietyssä paikassa ja pelaamme pelin.

Pelin visio syntyi siis pajatyöskentelyn alkuvaiheessa, kun oppilaat ideoivat maailman, jossa peli tultaisiin pelaamaan. Esittelen seuraavaksi maailmankuvauksen syntymiseen tähdänneitä harjoituksia ja pohdin niiden merkitystä paitsi Kulmakunta-larpin syntymisen, myös sanataidekasvatuksen näkökulmasta.

## **3.2 Maailmankuvauksen rakentaminen**

### **3.2.1 Lämmittelyharjoitukset**

Maailmankuvausta suunniteltiin ryhmässä pääasiassa ensimmäisen lähiopetuskerran aikana. Oppilaille esitettiin kuvasarja erilaisista liveroolipelitilanteista ja roolipelihahmoista, että he ymmärtäisivät, kuinka moninainen liveroolipelaamisen kenttä voi olla. Keskustelussa selvisi, että useimmat oppilaat tiesivät larppaamisesta jotain, mutta he mielsivät aiheen liittyvän selkeästi fantasiaan, esimerkiksi J.R.R. Tolkienin luomaan *Keski-Maahan*. Monet oppilaat myös muistivat YLE:n lastenohjelmasarja Syrhamän (<http://yle.fi/syrhama>) ja sen fantasiamaailman, jossa vierailevat lapset auttoivat Kettua ja muita Syrhamän asukkaita taistelussa Silmitöntä Sääskeä vastaan. Syrhamän seikkailut muistuttavatkin hieman larppaamista,



mutta ovat paljon pidemmälle käsikirjoitettua ongelmanratkaisua kuin roolipeli. Keskustelu auttoi oppilaita hahmottamaan, että heillä oli vapaat kädet tehdä tulevasta pelimaailmasta millainen tahansa: tulevaisuuteen, menneisyyteen, vieraaseen kulttuuriin tai vaikka arkielämään sijoittuva.

Maailmankuvaa alettiin rakentaa aistikarttojen avulla. Oppilaat jaettiin kolmen-neljän hengen pienryhmiin, ja jokaiselle ryhmälle annettiin miljöö, jota heidän tuli mielikuvituksen avuin tutkia. Yksi ryhmä kuvitteli olevansa saarella, toinen suomalaisessa metsässä, kolmas suurkaupungissa, neljäs satumaassa ja viides autiotalossa.

Ryhmiin tuli täyttää saamansa aistikaavakkeet, jotka näyttivät tältä:

NÄKÖAISTI	TUNTOAISTI	KUULOAISTI	HAJUAISTI	MAKUAISTI
2 ISOA	KYLMÄ	6 ERILAISTA	3 HYVÄÄ	4 ASIAA, JOTKA
	KUUMA	ÄÄNTÄ JA	HAJUA	MAISTUVAT
2 PIENTÄ	KOVA	PAIKAT,		JOTENKIN "VÄÄRÄLTÄ"
	PEHMEÄ	JOISTA		
2 VÄRIKÄSTÄ	SILEÄ	ÄÄNET		
	KARHEA	KUULUVAT	3 PAHAA	
2 PIMEÄÄ	MÄRKÄ		HAJUA	
	KUIVA			

Oppilaat liikkuivat tilassa ja kuvittelivat, millaisia asioita annetussa miljöössä voisi havaita eri aistien kautta. Tämän jälkeen he kirjoittivat

ajatuksensa lomakkeelle. Videolle tallentui suurkaupunkiryhmän työskentely, joka kuulosti tältä:

**Poika 1:** Mitä siinä...

**Poika 2:** Minä kirjotan!

**Tyttö:** Taloja.

**Poika 1:** Isoja taloja.

**Poika 2:** Kaks isoa!

**Poika 1:** Eiku yks iso ja...

**Poika 2:** Pilvenpiirtäjiä!

**Tyttö:** Pilvenpiirtäjä, talo...

**Poika 2:** Torni, torni, torni!

**Tyttö:** Taloja on jo neljä tässä.

**Poika 2:** Kaks pientä... heroiinipussia!

*(Naurua)*

**Poika 2:** Joo joo!

**Tyttö:** Ei...

**Poika 2:** Joo joo, joo joo!

**Poika 1:** No okei, heroiinipussit, ja...

**Tyttö:** Kärpänen.

**Poika 1:** Pitää olla eri asioitakin... Kaks värikästä. Ihminen, ihminen... Ja sitten... Värikäs tota...

**Poika 3:** Vessa (nauraa).

**Poika 2:** Joo, vessa on hyvä!

...

**Poika 1:** Kylmä... Tota, kylmä puro.

**Poika 2:** Heroiinivarasto...

**Poika 3:** *(kylästyneenä)* Kylmä varasto.

**Poika 1:** Kuuma...

**Poika 2:** Kuuma, kuuma, tota kuuma maku!

**Tyttö:** Heeiii! Tuntoaisti!

...

**Poika 3:** Hajuaisti...

**Poika 1:** Ööö, ruoka kadulla.

**Poika 2:** Joo.

**Poika 3:** Mitä ihmettä?

**Tyttö:** Katuruoka!

**Poika 1:** Niinku jossain kävelykadulla.

**Tyttö:** Ööö, joku hyvä haju, ööö...

**Poika 3:** Bensa, bensa.

**Poika 1:** Tupakka vois olla paha haju, mut se ei mahu tähän.

**Tyttö:** Öööö....

**Poika 2:** Oota, mä tiiän! Kuravesi.

Ennen aistiharjoitusta oppilaat olivat tehneet useita lämmittely- ja improvisaatioharjoituksia, joten he olivat hieman väsyneitä. Tämä vaikutti joidenkin ryhmien työskentelyyn, mutta pääosin tehtävä sujui ongelmitta. Esimerkin tilanteessa yksi oppilas (poika 2) pyrki selvästi saamaan huomiota ryhmältä pelleilemällä ja esittämällä ajatuksia, joita ei koulumaailmassa yleisesti hyväksytä. Ryhmän ainoa tyttö yritti rajoittaa pojan ideoita, mutta ryhmän muut pojat lähtivät aluksi mukaan epäsovinnaiseen ideointiin. Keskustelun keskivaiheella huomaa, että myös pojat 1 ja 3 ovat kyllästyneet pojan 2 yliampuviin ideoihin, ja siistivät niitä aistikarttaa varten. Harjoituksen loppupuolella poika 2 ei enää esitä ideoita, jotka hän tietää ryhmän hylkäävän. Huomionarvoista on myös pojan 2 innostus, joka ei laannu siinäkään vaiheessa, kun hänen huume- ja vessahuumorinsa ei enää naurata muita: *"Oota, määh tiiän! Kuravesi!"* Hän myös koettelee annetun harjoituksen rajoja ja soveltaa omaa kokemustaan, vaikka hänen panoksensa hylätäänkin: *"Poika 2: Kuuma, kuuma, tota kuuma maku! Tyttö: Heeiii! Tuntoaisti!"* Oppilaille painotettiin, että tuntoaistia voi hyödyntää muutenkin kuin käsillä kosketellen. Poika 2 varmaankin tarkoitti "kuumalla maulla" jotain tulista tai polttavaa, jonka saattaa tuntea suussaan.

Oppilaat yhdistivät aistilomakkeita ja karttoja täyttäessään omia arkikokemuksiaan mielikuvituksen suomiin mahdollisuuksiin. Yhdessä suunnittelemisen ja keskustelemisen avulla ymmärtämään eron olemassa olevan tiedon ja tiedon soveltamisen ja muokkaamisen välillä. Tilan tutkiminen liikkeen ja aistien avulla ja kokemuksista keskusteleminen auttaa oppilaita ymmärtämään syntymässä olevan mielikuvitusmaailman tarkoituksen (Booth 1994, 91–92.)

Aistilomakkeiden täyttämisen jälkeen oppilaat saivat tehtäväksi piirtää kartat mielikuvitusmaailmoistaan. Karttoihin piti merkitä kaikki aistilomakkeeseen tallennetut ajatukset. Kartan piirtäminen auttoi lapsia hahmottamaan sen, että pelialueesta tulisi todellinen ja sillä olisi fyysiset rajat myös mielikuvitusmaailman ulkopuolella.

### **3.2.2 Peliin tähtäävät harjoitukset**

Maailmankuva hahmottui lopulta viiden pienryhmän ajatusten kompromissista. Ryhmät esittelivät omat karttansa luokalle ja luokka sai esittää kysymyksiä. Luokkaa pyydettiin kuuntelemaan tarkkaavaisesti ryhmien esityksiä ja painamaan jokaisesta kartasta mieleen muutama mielenkiintoinen asia, joka voisi säilyä lopulliseen, yhdessä suunniteltavaan maailmankuvaan.

Pienryhmille ennakoon valitut harjoitusmiljööt (suomalainen metsä, autiotalo, suurkaupunki, saari ja satumaa) olivat tarkoituksella mahdollisimman erilaisia, jotta ajatus mahdollisesta ohjaajien visiosta ei ohjailisi oppilaiden toimintaa. Näin ollen lopullisiin karttoihin oli syntynyt hyvin vaihtelevia aistiehdotuksia: satumaa-ryhmä esitteli ideoita mm. suklaapurosta ja karkkiniityistä, autiotaloa tutkinut ryhmä haaveili ränsistyneistä mökeistä, suurkaupunkiryhmäläisten ideoissa viuhui saasteita ja jätteitä, saari-ryhmäläiset ehdottivat muun muassa merihirviötä ja metsä-ryhmäläiset kaipasivat marja- ja sienivarastoja. Kulmakunta syntyi kaikkien ryhmien ehdotusten pohjalta siten, että maailmakuvaan

sisällytettiin jotain kaikista ryhmistä keskustelujen ja äänestyksen tuloksena.

### 3.2.3 Lopputulos

Ensimmäinen yhdessä suunniteltu maailmankuvaus oli yksinkertainen, piirtopöydällä sommiteltu kartta, jossa yhdistyi ajatuksia oppilaiden tekemistä aistiharjoituksista. Ensimmäisessä vaiheessa kartassa näkyi mm. merihirviö, kaatopaikka, suklaapuro, vedenalainen kaupunki, erakon maja ja karkkimaan kuninkaanlinna. Näiden oppilaiden ehdotusten pohjalta muokkasimme Honkasen kanssa Kulmakunnan maailmankuvan.

Kulmakunnasta syntyi satumaa, jota asuttaa neljä kansaa: karkkimetsäläiset, saastelahtelaiset, vetiset ja kielletyn metsän asukkaat. Nämä kansat ovat riidoissa keskenään, mutta heitä kaikkia yhdistää sama ongelma: Kulmakunta on joutunut saasteiden valtaan. Pelin visioksi syntyi siis sekä saasteongelman että kansojen välisen riidan ratkaiseminen.

Valmis maailmankuva koostui Kulmakunnan historiasta, kansakohtaisesta nykytilan ja historian kuvauksesta, särkyneen sydämen legendasta (särkyneen sydämen amuletin avulla oli mahdollista palauttaa rauha Kulmakunnan kansojen välille) ja pelin säännöistä. Pätkä Vetisen kansan kuvauksesta kuuluu näin:

Vetisen kansa on vanhaa ja salaperäistä, kaunista veden väkeä. Vetisen kaupunki on vain satojen metrien päässä Karkkimetsän linnasta, mutta se on veden alla. Vetiset osaavat siis hengittää veden alla ja suurissa vedenalaisissa saleissaan he järjestävät upeita juhlia. Vetiset rakastavat hyvää ruokaa ja juomaa sekä tanssimista ja leikkimistä. He ovat hyviä laulajia ja soittajia ja he keksivät mielellään omia kappaleita kaikesta, mitä he ympärillään huomaavat. Varsinkin peloissaan vetiset lohduttavat itseään laulamalla ja hyräilemällä. He ovat hyviä jutunkertoja.

Vetiset liikkuvat maalla kömpelösti. He ovat vesiotuksia, mutta he voivat viettää lyhyitä aikoja maan pinnalla. He kuitenkin pelkäävät maata, jotkut jopa niin paljon, että he eivät uskalla liikkua paikoissa, joissa heillä ei ole suoraa näköyhteyttä veteen.

Vetiset rakastavat kauniita, kiiltäviä asioita ja koruja. He ovat luonteeltaan ystävällisiä mutta hieman ailahtelevaisia ja itsepäisiä.

Nyt osa Vetisen väestä on noussut maalle. Heidän kaupunkinsa on saasteen ja rojun peitossa, ja he haluavat löytää ratkaisun ongelmaan ennen kuin kaikki Vetisen asukkaat kuolevat...

Tarkemman kuvauksen kansoista ja Kulmakunnan tilanteesta voi lukea pro gradu –tutkimukseni taiteellisesta osasta *Kulmakunta*.

### **3.3 Hahmojen rakentaminen**

#### **3.3.1 Lämmittelyharjoitukset**

Koko pajatyöskentelyn ajan oppilaiden kanssa tehtiin useita rooliin eläytymisharjoituksia, joiden avulla oppilaat saivat tutkia muun muassa erilaisten jännitteiden syntymistä ja ongelmanratkaisua yllättävissä tilanteissa. Harjoitukset olivat usein leikinomaisia, eikä niitä aina purettu perusteellisesti.

Erittelen seuraavaksi yhden eläytymisharjoituksen, jonka tavoitteena oli osoittaa, kuinka erilaiset luonteenpiirteet ja esimerkiksi ammatit voivat vaikuttaa henkilöiden välisiin jännitteisiin ja henkilöiden tekemiin ratkaisuihin.

Luokka jaettiin kolmen oppilaan pienryhmiin. Jokainen pienryhmä esitti vuorollaan improvisoidun näytelmän. Kullekin oppilaalle arvottiin esiintymistilanteen alussa luonteenpiirre (esim. näsäviisas, tyhmä, uhkarohkea, laiska, vihainen, rakastunut) ja ammatti tai tehtävä (esim. hevostyttö, poliisi, kotiäiti, miljonääri, mörkö, supermies). Kun jokainen ryhmästä oli saanut itselleen roolin, oppilaille annettiin joku tilanne tai ongelma, joka heidän täytyi yhdessä ratkaista (esim. ”auttavat onnettomuuden uhria”, ”leipovat, kun jauhot loppuvat”, ”löytävät ryöstösaaliin”). Oppilaat eivät saaneet aikaa harjoitella tai miettiä tilannetta, vaan ongelmanratkaisu alkoi heti.

Pienoisnäytelmät olivat hauskoja ja oivaltavia, mutta niiden jälkeiset purkutilanteet jäivät usein harmillisen lyhyiksi. Seuraavassa esimerkissä ujo rock-tähti (URT), musikaalinen rock-tähti (MRT) ja laiska mörkö (Mörkö) ovat kuussa, kun he huomaavat, että paluuraketissa on tilaa vain yhdelle.

**MRT:** No mä voisin kyl mennä ku mulla on se keikka kato siellä.

**Mörkö:** Mä en oikein (...) kone takaisin.

**URT:** Itse asiassa ku, niinku, ku mullakin olis keikka siellä, mutta...

**MRT:** Mä voisin laulaa teille laulun! (laulaa) Rock'n rollia vedetään! Di-di-di-di-di-di-di-di-diii. Ja kun kuuhun palataan, meidät...

**Mörkö:** No mitäs me nyt tehään? Ku ei sinne mahu ku yks. Ei mun ainakaan sinne tarvi mennä tai no ku. Tai niinku mä sain toisen ku (...)

**URT:** Mää en kyllä ainakaan lähe mihinkään.

**Mörkö:** No okei, entäs sä?  
**MRT:** Mä... Mä en osaa käyttää sitä.  
**Mörkö:** Mä ehkä osaisin, mut tota... Mä en mahdu sinne.  
**MRT:** Mites sit ku mä en osaa ohjata sitä?  
**URT:** En mä kyllä oikein tiä...  
**Mörkö:** Jäähään kaikki tänne!  
**MRT:** En mä.. E...  
**Mörkö:** Tehään niin!  
**URT:** En mä oikein tiedä, ois (...) keikka huo...  
**MRT:** No... Mä voisin vähän vaikka... Vaikka vähän soittaa pianoa nyt.  
**Mörkö:** No hei, mut kun kuuhan on kuitenkin juustoo, niin voitaishan me selvitä täällä.  
**MRT:** Niin, ja tästä juustostahan vois tehdä jonkun ihanan soittimen.  
**Mörkö:** Mä voisin ehkä... No mut en mä nyt jaksaa.  
**MRT:** No mites sitten mun keikka?  
**Mörkö:** No, tee meille keikkoja.  
**MRT:** No. Mitä jos, jos me yritettäis lähteä kolmestaan sinne maahan?  
**Mörkö:** Okei. Mä voin olla alimmaisena penkissä.  
**MRT:** No sää voit vaikka olla, kun sää oot aika tommonen aika muskelimies.  
**Mörkö:** Ja sää voit tulla tähän, niin sun ei sit tarvi nousta sinne ylös.  
**URT:** Minne ylös?  
**MRT:** Mä voin olla päällimmäisenä niin mä voin aina soittaa teille, niin teillä ei oo niin kovaa paniikkia.  
**Mörkö:** Sitten lähtee!  
**URT:** En mä tiedä, mä voisin ehkä jäädä siihen ulkopuolelle.  
**Mörkö:** No mennään nyt silti!  
**URT:** Joo. Mä meen katolle.  
**Mörkö:** Mä roikun ovesta.  
**URT:** Mä en osaa ohjata.  
**MRT:** Mä voin soittaa teille kitaraa!  
**Mörkö:** Jos mä, jos mä nyt ohjaan sit.

Oppilaiden esitys oli hauska, kekseliäs ja ennakkoluuloton. He eläytyivät rooleihinsa antaumuksella, eivätkä pyrkineet löytämään helppoja ratkaisumalleja. Harjoituksen onnistumisen kannalta onkin ensiarvoisen tärkeää, että oppilaat ovat valmiita heittäytymään tilanteeseen varauksetta, sillä niin syntyy luovia ratkaisumalleja. On aina mielenkiintoisempaa, kun oppilaat tutkivat tilanteita uutta etsien kuin että he pyrkisivät jollain tapaa vastaamaan oikein – kertomaan siitä, mitä he jo tietävät (Booth 2005, 29.)



Luonteenpiirteet ja ammatit tukivat toisiaan tehtävässä jokaisen pienryhmän kohdalla. Kun oppilaat saivat olla rocktähtiä, miljonäärejä, pappeja tai kotiäitejä, heillä oli koko ajan mielessä jotain, mitä voi tehdä tylsän paikan tullen: kotiäiti voi kaivata lapsiaan, pappi voi rukoilla, rocktähti voi esiintyä muille ja niin edelleen. Luonteenpiirteet taas määräsivät roolihahmon toimintaa tilanteessa: ujo ei pidä itsestään suurta meteliä, rakastunut keskittyy ehkä epäoleelliseen ja tyhmä tyyppi ei ymmärrä ongelman olemassaoloa. Suurin osa esitystilanteista oli hyvin toiminnallisia, mutta jotkut ryhmät päätyivät ratkaisemaan ongelman pääasiassa keskustellen. Seuraavassa esimerkissä laiska supermies (Super), hyväntahtoinen sotilas (Sotilas) ja tyhmä huippu-urheilija (Urheilija) ovat juuri myöhästyneet bussista:

**Urheilija:** Mitäs jos me juostais sinne Venäjälle?

**Super:** Nooo... En mää kyllä jaksa.

**Sotilas:** Mää jaksan!

**Urheilija:** Mitä jos me lennettäis sinne?

**Super:** En mää jaaaak-saaaa.

**Sotilas:** Mitäs sitten tehdään?

**Urheilija:** Nyt mää keksin! Mennään keihäällä.

**Sotilas:** Heität sä meät keihäällä?

**Urheilija:** Eiku... Me ollaan sen kyyissä kaikki.

**Super:** Jaa!

**Sotilas:** Voi hyvä ihminen... Ei keihäät lennä niin kauas. Ja kuka sen heittää?

**Urheilija:** No. Jos joku potkasee jalkapalloa ja mä meen sen mukana.

**Super:** Jaa...

**Sotilas:** No mutta miten meille käy?

**Super:** Voisinhan mä lentää, mut mä en jaksa.

**Urheilija:** Mää tiiän...

**Sotilas:** Ootetaan seuraavaa bussia.

**Urheilija:** Ei aina ajatella noin! Siihen on kauan. Mää tiiän! Jos juostais sinne?

**Super:** Mää en jaksa.

**Urheilija:** Ei se oo noin vaikeeta!

**Sotilas:** Jaksaks sä jäädä tänne?

**Super:** En jaksa.

**Urheilija:** Jaksaks sää olla missään?

**Super:** En mä oikein tiedä.

**Urheilija:** No missä sä sitten oot?

**Sotilas:** Hei! Mä tiedän. Tilataan taksi.

**Super:** Joo.  
**Urheilija:** Joo.

Lämmittelytehtävät purettiin keskustellen jokaisen pienryhmän esityksen jälkeen. Oppilaat eivät oikein jaksaneet keskittyä palautetilanteisiin, sillä he joko odottivat innokkaasti omaa esiintymisvuoroaan tai heidän jännityksensä oli juuri lauennut oman vuoron päätyttyä. Pyrimme kuitenkin Honkasen kanssa herättämään keskustelua vaihtoehtoisista ratkaisumalleista ja selventämään tehtävän tarkoitusta oppilaille. Erään ryhmän piti selvittää hajonneesta lentokoneesta hengissä pois. Esityksen jälkeen käytiin seuraava keskustelu:

**Minä:** Ne oli aika neuvokkaita nää hevostyttö ja poliisi... ja niin väsyneen näköinen, että alkoi itteäkin unettamaan. Ja hyvin hokasitte, että tila.. tilanteeseen saa tommosen ratkaisun, että sen pysty korjaamaan. Tuleeks teille muita... Ja, siis hevoset heitettiin pois, eiks totta?

**Tyttö 1:** Joo.

**Minä:** Et saatiin painoo pois vähemmäks sieltä ja sitten onnistuttiin korjaamaan se... Tuleeks muita ratkaisumalleja mieleen, miten nää kolme tyyppiä ois voinu tossa tilanteessa toimia?

**Poika 1:** No, ois voinu, jos siellä ois ollu laskuvarjoja nii laskeutuu niillä.

**Poika 2:** ...no jos kuitenkin ne ei ois toiminu ne laskuvarjot, nii ne ois vaan tippunu.

**Tyttö 2:** No ois voinu ne hevos... Ne hevos...

*(Yleistä hälinää)*

**Minä:** Oliko vielä muita ajatuksia?

**Tyttö 2:** Hevosille ois voinu laittaa laskuvarjot!

**Minä:** Hevosille ois voinu laittaa laskuvarjot, että ne ei ois kuollu.

**Hevostyttö:** Mut ku meillä oli paniikki!

**Minä:** Joo, kun oli paniikki päällä, niin kaikkea ei huomaa ajatella. Joo. Mut niinku huomaatte, et jos alkutilanne on jonkunlainen, niin loppuratkaisuja voi olla monia erilaisia riippuen myös siitä, minkälaisia tyyppisiä sitä hommaa on hoitamassa.

Koska palautetilanteet olivat oppilaiden oman vuoron odotuksesta johtuvan innostuksen vuoksi lyhyitä eivätkä kovin perusteellisia, piti keskusteluihin saada sisällytetyksi paljon asiaa. Hyvään

palautteenantoon kuuluu, että palautteenantaja kertoo ensin näkemänsä tai lukemansa. Näin palautteensaaja tietää, että palautteenantaja on perehtynyt käsiteltävään tekstiin ja ymmärtää, mistä puhuu.

Koska tehtävän tarkoitus oli keksiä luovia ratkaisumalleja ongelmatilanteisiin, myös palautekeskustelut painottuivat ratkaisuiden keksimiseen ja soveltamiseen. Ryhmäkeskustelu tuntui tilanteeseen sopivimmalta palautemuodolta – tämä aktivoi myös esityksiä seuranneet oppilaat osallistumaan purkutilanteisiin. Keskustelua syntyi jonkin verran jokaisen esityksen jälkeen, mutta kovin syvällisiksi keskustelut eivät päässeet paisumaan.

Palautetilanteen lopuksi pyrin summaamaan tehtävänannon kannalta tärkeitä pääpointteja: *”loppuratkaisuja voi olla monia erilaisia riippuen myös siitä, minkälaisia tyyppisiä sitä hommaa on hoitamassa.”* Tai toisen ryhmän kohdalla esimerkiksi näin:

**Minä:** Joo, niin sillä on... Se on varmaan vähän ristiriitainen. Sotilaasta tulee mieluummin mieleen, että se on tiukka ja tämmönen. Ja kun pitää olla hyväntahtoinen, niin on vaikea sitten niinku löytää semmosta sopivaa käyttäytymistä.

**Hanne:** No mut hyvin se aina kaikkiin ehdotuksiin sano vaan joo.

**Minä:** Aivan. Ja tää supermies, joka ei jaaak-saaa, oli kyllä niin vakuuttava! Tyhmällä urheilijalla oli aivan loistavia ideoita: ”No heitetään keihästä!” Kuka sen heittää, en tiä. Okei, otetaas vielä lisää. Ketäs sitten?

Purkukeskustelun aikana oppilaille täsmentyi tehtävänannon tarkoitus. Jokaisen ryhmän esityksen jälkeen kysyin oppilailta, mitä muita ratkaisumalleja tilanteeseen olisi voinut keksiä. Palautekeskustelun suunta määräytyi oppilaiden vastausten perusteella.

### 3.3.2 Peliin tähtäävät harjoitukset

Ennen varsinaista peliä oppilaat eivät voineet käytännön syistä harjoitella omaan hahmoonsa eläytymistä kovin paljon – he eivät saaneet ennen peliä paljastaa toisilleen, ketä he pelissä esittivät tai edes millaisia heidän hahmonsä olivat. Jos oppilaat olisivat kertoneet hahmoistaan liikaa toisilleen ennen peliä, osa pelin funktioista olisi kärsinyt. Tämän vuoksi myös peliin tähtäävät harjoitukset olivat lämmittelyharjoitusmaisia. Erona lämmittelyharjoituksiin voidaan kuitenkin pitää sitä, että peliin tähtäävissä harjoituksissa liikuttiin mielikuvituksen tasolla jo pelimaailmassa. Oppilaat eläytyivät tietyn kansan tapoihin ja luonteenpiirteisiin ja pohtivat tilanteita, joissa eri kansojen kohtaamiset voisivat kärjistyä.

Ensimmäinen peliin tähtäävä hahmoharjoitus oli pienryhmissä improvisoitava näytelmä. Useiden maailmanrakennus- ja hahmoharjoitusten jälkeen oppilaille oli jo tuttua asettua jonkun toisen asemaan ja käyttäytyä roolin vaatimalla tavalla. Tämän vuoksi he saivat itse ryhmissä päättää, minkä Kulmakunnan alueen kansalaisia he olivat ja mikä oli alkutilanne, josta ryhmä lähti liikkeelle.

Oppilaille annettiin pienoisenäytelmiä varten myös rekvisiittaa, jota heidän pyydettiin käyttämään luovasti: he pukeutuivat tietyn kansan edustajiksi ja käyttivät muuta tarvitsemaansa tavaraa kohtauksissa. Pukeutuminen (eli ns. proppaaminen) tuntui auttavan hahmoon eläytymisessä ja tilanteet vaikuttivat jo todenmukaisilta. Lapsia ei

tarvinnut ohjata tai kannustaa osallistumaan, vaan he tarttuivat harjoitukseen innokkaasti.

Harjoituksen vaiheita olisi liki mahdotonta litteroida videolta, sillä pienoisenäytelmät ja kohtaamiset toimivat enemmän liikkeen, reaktioiden ja jännitteiden varassa kuin dialogin voimalla. Selostan seuraavaksi pääpiirteittäin yhden pienryhmän improvisaatioharjoituksen kulun ja puran siinä esiintyneitä eläytymisen ja ongelmanratkaisun elementtejä:

Kaksi Kielletyn metsän asukasta on menossa marjaan saastelahtelaisten alueelle. Oppilaat tietävät, että saastelahtelaiset ovat rajoistaan tarkkaa väkeä ja heillä on maine pelottavina, outoina ja likaisina tyyppeinä. Kielletyn metsän asukkaat taas ovat rauhaa rakastavia, alistuvia ja erähenkisiä.

Kielletyn metsän asukkaat ovat poimimassa marjoja metsässä, kun paikalle saapuu kaksi saastelahtelaista. Kielletyn metsän väki säikähtää tulijoita, mutta he alkavat kuitenkin neuvotella näiden kanssa. Saastelahtelaiset suhtautuvat tulijoihin epäluuloisesti, mutta ei ollenkaan niin hyökkäävästi kuin voisi olettaa. Metsäläiset jatkavat marjojen poimimista ja maistelua, eivätkä piittaa siitä, että saastelahtelaiset tuntuvat varottelevan heitä jostain. Yhtäkkiä toinen metsäläinen pyörtyy ja saastelahtelaiset murisevat, että he yrittivät varoittaa. Yhdessä kaikki saavat parannettua sairastuneen, ja he päättävät kerätä marjoja yhdessä jostain muualta.

Rooliin eläytyminen auttaa oppilaita ymmärtämään, kuinka rooli koostuu hahmosta ja tilanteesta. Roolinrakentamisen pohja on oppilaan omassa elämässä, sillä hän vertaa kaikkea ympärillään aina omiin kokemuksiinsa ja uskomuksiinsa itsensä ja ympäristön toiminnasta. Kun oppilas asettuu jonkun muun rooliin ja koettaa ymmärtää, miten tämä ”muu” toimisi, tilanteesta tulee moniulotteisempi (Booth 1994, 44). Roolipeli ja toisen asemaan asettuminen opettaa ymmärtämään itsen ja muiden henkisiä ja fyysisiä rajoitteita sekä ryhmän toimintaa ja dynamiikkaa. Toiseen

rooliin asettumisen tärkein tavoite on tarjota lapselle mahdollisuus laajentaa käsitystä kommunikaatiosta (Booth 1994, 48–49.)

Esimerkin ryhmä toimi ryhmätilanteessa improvisoidusti, ja oli yllättävää, kuinka monia ulottuvuuksia he tilanteeseen löysivät lyhyen esityksen aikana. Improvisoidussa tarinassa oli monia jännitteitä: eri kansojen kohtaaminen ja heidän ennakkoluulonsa, myrkylliset marjat, joista kaikilla ei ollut tietoa ja myrkytyksen saanut hahmo. Oppilaiden kehonkieli muuttui harjoituksen aikana: alkuun eri kansat jännittivät toistensa läsnäoloa, mutta onnettomuuden sattua ja ongelmatilanteen purkaututtua he toimivat yhdessä.

Mielenkiintoista on myös, miten pyörtynyt kielletyn metsän asukas kuitenkin ymmärsi, että hänen täytyy alkaa voida pahoin syötyään myrkkymarjoja. Oppilaan oli pysyttävä samaan aikaan roolissa, jossa hän ei välittänyt saastelahtelaisten puheista ja oltava samalla irti siitä, kuultava omana itsenään saastelahtelaisten sanoma, että hänen hahmonsa osaisi reagoida odotetulla tavalla. Jos hahmo ei olisikaan pyörtynyt, tilanne olisi kehittynyt aivan toiseen suuntaan: ehkä saastelahtelaiset olisivat itse syöneet marjoja näyttääkseen, miten käy, ehkä he olisivat väkivalloin ajaneet marjastajat pois mailtaan ja tulleet näin väärinymmärretyiksi. Tai ehkä kielletyn metsän asukkaat olisivat voineet olla immuuneja marjojen myrkylle – mahdollisuuksia on rajattomasti. Koska roolipelissä ei ole valmista käsikirjoitusta, oli tärkeää, että myös peliin tähtäävät harjoitukset toimivat improvisoidusti niin, että vain alkutilanne tiedetään, kaikki muu on täydennettävä omien kokemusten, käsityskyvyn, mielikuvituksen ja ympäristönlukutaidon avulla.

Kulmakuntaan sijoittuvien eläytymisharjoitusten jälkeen oppilaat saivat viimein pohtia omia hahmojaan peliä varten. Hahmojen kirjoittamista odotettiin kovasti, mutta mielestäni oli tärkeää perehdyttää oppilaat ymmärtämään lämmittelyharjoitusten avulla, millaisesta maailmasta ja tilanteesta Kulmakunta-larpissa on kyse. Oletan, että oppilaat olisivat suunnitelleet itselleen paljon ohuempia ja arkisempia hahmoja, elleivät he olisi ensin ymmärtäneet sitä, kuinka mielenkiintoista voi olla eläytyä jonkun aivan erilaisen hahmon rooliin. Lapset myös olivat jo ymmärtäneet jotakin tulevan larpin maailmankuvasta ja heillä oli mielessä, missä kansassa he haluaisivat elää.

Alla oleva hahmolomake on 12-vuotiaan tytön täyttämä toivomus omaksi hahmokseen. Seuraavassa luvussa kerron, millainen ”Prädin” hahmosta lopulta tuli.

**Hahmon nimi:** Prädi

**Ikä:** 16 v.

**Ammatti / asema:** Etuoikeutettu, koska on rikas.

**Asuinpaikka / kansa:** Karkkimetsä.

**Taustaa ja historiaa:** Aina ollut hemmoteltu ja saa kaiken haluamansa. Asui ennen Manhattanilla, mutta joutui pakoon sotaa Kulmakuntaan.

**Luonne:** Ylimielinen, röyhkeä, ilkeä.

**Ystävät ja vihamiehet** (*millaisista henkilöistä pidät ja millaisista et, kirjaa luonteenpiirteitä*):

**Ystävät:** Rikkaat, etuoikeutetut.

**Vihamiehet:** Köyhät.

**Ominaisuudet** – *käytä kumpaakin ääripäätä vähintään kerran. 1 – ei ollenkaan, 5 – täysin:*

Äly - 1

Voima - 2

Ketteryys - 1

Kärsivällisyys - 1

Ystävällisyys - 2

Rohkeus - 4

Itsepäisyys - 5

Viehätysvoima – 4  
 Oveluus – 3  
 Luotettavuus – 2  
**Erikoistaidot** (1-2 *rastia*). Vaihtoehdot: nopeus, voimakkuus, kekseliäisyys (X), luovuus, kätevyys, oma valinta.  
**Heikkoudet** (1-2 *rastia*). Vaihtoehdot: hitaus, heikkous, tyhmyys (X), passiivisuus, kömpelyys, oma valinta.  
**Toiveet**: Se toivoo, että se olisi maailman kuuluisin.  
**Pelot**: Köyhäksi joutuminen.  
**Salaisuus**: Se on adoptoitu.

Hahmolomake siis muistuttaa pöytäroolipelien yhteydessä esiteltyä hahmolomaketta ja sovellettuna myös sanataideharjoituksissa käytettäviä henkilölomakkeita. Hahmon ominaisuuksien ja luonteenpiirteiden numerointi nopeutti myöhempää hahmonkirjoitustyötä, mutta jätti hahmot oppilaiden osalta ehkä hieman ohuiksi. Tässä vaiheessa olisikin ollut hyvä vielä kokeilla rooleissa kirjoittamista, mutta aika ei riittänyt siihen. Pyrimme Honkasen kanssa valitsemaan hahmolomakkeeseen mahdollisimman selkeitä ja yksinkertaisia ominaisuuksia, mutta niitä olisi ollut hyvä vielä syventää. Esimerkin hahmo kertoo olevansa kekseliäs, mutta tyhmä. Jos oppilas olisi kirjoittanut vaikka päiväkirjatekstin tyhmän Prädin kekseliästä päivästä, se olisi syventänyt sekä oppilaan käsitystä hahmosta että antanut meille ohjaajille lisää mahdollisuuksia valmiin hahmon kirjoittamiseen.

### 3.3.3 Lopputulos

Kirjoitimme Honkasen kanssa hahmot valmiiksi oppilaiden lomakkeiden pohjalta. Pyrimme huomioimaan oppilaiden toiveita



mahdollisimman paljon, mutta joitakin asioita jouduimme pelillisistä syistä muuttamaan, lisäämään tai hylkäämään kokonaan.

Ennen varsinaista hahmojen kirjoittamista pohdimme hahmojen suhteita toisiinsa ja funktioita, joita kullekin hahmolle voisi pelissä tarjota. Kirjoitimme suurelle paperille kaikkien hahmojen nimet ja aloimme miettiä, ketkä voisivat olla sukua toisilleen, ketkä olisivat vihamiehiä ja ketkä liittolaisia, kuka voisi olla kansansa petturi ja niin edelleen. Tässä vaiheessa huomioimme etenkin oppilaiden toiveet oman hahmonsa luonteenpiirteistä ja mahdollisuuksien mukaan myös salaisuuksista.

Työ oli vaativaa, mutta äärimmäisen innostavaa. Oli valtavaa huomata, kuinka hyviä oivalluksia oppilaat olivat omiin hahmoihinsa sisällyttäneet ja kuinka hyvin nuo ajatukset saatiin sovitettua pelimaailmaan. Toki jotkut hahmojen toiveet olivat epärealistisia tai poikkesivat liian radikaalisti Kulmakunnan maailmankuvasta: joku halusi olla prätkäjengin pomo ja toinen toivoi voivansa käyttää pelissä pommeja. Prätkäjengipojasta tehtiin kyllä voimakastahtoinen pahis ja pommittajalle kirjoitettiin hurja luonne ja vastuuta vaarallisista asioista. Vision kannalta olisi kuitenkin ollut mahdotonta ympätä hahmoihin oppilaiden villeimmätkin toiveet.

Kun hahmojen väliset suhteet oli saatu selvitettyä, aloimme kirjoittaa hahmoja. Kirjoitimme pääasiassa yksin tahoillamme, mutta tapasimme usein ja pohdimme tekemiämme ratkaisuja. Varasimme hahmojen kirjoittamiselle aikaa noin kaksi viikkoa ennen kuin ne jaettiin oppilaille. Esittelin edellisessä luvussa "Prädin" hahmolomakkeen. Tältä Prädin hahmo näytti valmiina:

## PRÄDI

**Karkkimetsä**  
**18-vuotias tyttö**  
**Okulávin tytär**  
**Sarkian siskopuoli**  
**Ariuksen suosiossa**

**Tuntee:** Arius, Okulav, Kiya, Sarkia, Mizax, Gudrid.

**Tietää ulkonäöltä:** Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja ja on etsintäkuulutettu.

### **Tavoitteet pelissä:**

Rikkaus, kuuluisuus, valta.

Tulla isänsä kanssa johonkin tulokseen – parantaa suhdetta, tai kääntää selkänsä lopullisesti isälle.

### **Ominaisuudet:**

*Rohkea, ovela, viehättävä.*

*Epäluotettava, itsepäinen, kärsimätön.*

*Prädillä on myös oikeus käyttää häpeäpenkkiä.*

Prädin äiti kuoli, kun Prädi oli vielä pieni. Prädin isä Okuláv on aina pitänyt hyvää huolta Prädistä ja antanut hänelle kaiken, mitä Prädi on keksinyt toivoa. Ulkopuolisen silmin voisi sanoa, että **Prädi on hemmoteltu kakara, joka on saanut liikaa periksi, eikä hän siksi osaa enää arvostaa mitään eikä ketään.**

Prädin elämä meni hänen mielestään pilalle siinä vaiheessa kun isä Okuláv päätti adoptoida typerän Sarkia-tytön Prädin kiusaksi. **Sarkia on neljä vuotta Prädiiä nuorempi ja Prädin mielestä hän on onneton luuseri, josta ei koskaan tule mitään. Okuláv ja Sarkia ovat Prädin mielestä oiva pari:** he vain kuljeskelevat metsissä kaikki päivät ihastelemassa jotain kukkia, **eivätkä ollenkaan välitä rikkauksista, vallasta ja kuuluisuudesta, kuten Prädi.**

Kaikkein kamalinta Prädistä on se, että **hän tietää olevansa vanhaa hallitsijasukua:** itse asiassa Okulávin kuuluisi kaiken järjen mukaan olla Karkkimetsän nykyinen kuningas, mutta jostain syystä saamaton isä kastelee mieluummin kukkia kuin nauttii kuninkaan vallasta. **Prädi ei kuitenkaan juuri huutele isänsä hylkäämistä valta- asemasta,** käyttää sitä vain aseenaan isää vastaan, kun he riitelevät.

Prädi nimittäin tietää saavansa valtaa muillakin keinoin: **hän pitää kovasti Ariuksesta,** Karkkimetsän viehättävimmästä ja älykkäimmästä naisesta, joka Prädin mielestä on kuin onkin Karkkimetsän kuningatar. **Prädi toteuttaa mukisematta kaikki Ariuksen pyynnöt,** sillä hän uskoo, että kun Ariuksesta lopulta tulee oikea kuningatar, hänestä tulee prinsessa ja joskus tulevaisuudessa uusi kuningatar! Ja se olisi Prädin toiveiden täyttymys. Siksi **hän jaksaa mielistellä Ariusta** ja tehdä inhottaviakin hommia tälle. Prädi on myös saanut

Ariukselta oikeuden käyttää häpeäpenkkiä. Eli **jos hän saa kiinni jonkun veljeilemästä toisten kansojen kanssa, hän saa määrätä tämän istumaan häpeäpenkille 15 minuutin ajaksi.**

Prädin isä **Okuláv on jo hyvin sairas ja vanha.** Prädiä ärsyttää, kun Sarkia hyörii ja pyörii koko ajan Okulávin ympärillä. **Sydämessään hän tietää, että hänenkin pitäisi auttaa sairasta isäänsä ja tukea Sarkiaa,** mutta valta houkuttelee enemmän. Jollain tapaa **Prädi kuitenkin haluaisi vielä lähentyä isänsä kanssa ennen kuin tämä kuolee.** Ja suoraan sanottuna **Prädiä kiinnostaa myös isän mahdollinen perintö** – vanhalla hallitsijasuvulla on pakko olla hallussaan jotain mittaamattoman arvokasta! Prädin tunteet isän kuoleman ja ärsyttävän siskopuolen suhteen ovat siis ristiriitaiset, mutta jollain tapaa hän aikoo ne selvittää.

Koska Kulmakunta-peli on tarkoitettu lasten pelattavaksi, hahmoissa kerrotaan hyvin suoraan, mitä tavoitteita hahmolla pelin aikana on. Tällä tavoin halusimme taata sen, että kukaan ei jää vain istuskelemaan paikoilleen, vaan ottaa varmasti yhteyttä edes johonkin toiseen hahmoon ja pyrkii ratkaisemaan jonkun ongelman. Jokaiselle hahmolle kirjoitettiin vähintään kaksi pelitavoitetta. Hahmojen omaksi asiaksi toki jäi, kiinnittivätkö he näihin tavoitteisiin mitään huomiota – eivätkä kaikki kiinnittäneet, kuten loppubiefistä ilmeni.

Tavoitteiden lisäksi pelaajille pyrittiin kertomaan asioita hahmon historiasta, luonteesta ja suhteista muihin hahmoihin. Pelillisesti hahmon kannalta tärkeät asiat lihavoimme tekstissä, jotta oppilaat lukisivat huolellisesti ainakin nämä kohdat.

Jaoin hahmot oppilaille noin viikkoa ennen peliä. Pari päivää ennen peliä tapasin vielä jokaisen oppilaan yksitellen ja keskustelin heidän kanssaan hahmoista ja mahdollisista ongelmista. Samalla jaoin muutamalle pelaajalle rekvisiittaa, jota he tarvitsivat pelin aikana.

Yksilöllinen keskustelu oli todella tärkeä osa onnistunutta kokemusta. Oppilaat esittivät yllättäviäkin kysymyksiä, joita he olivat mahdollisesti pohtineet koko pajatyöskentelyn ajan. Eräskin poika kysyi keskustelutuokiomme päätteeksi, että ”*miten tätä larppia sitten oikein ollaan?*” En osannut vastata muuta kuin että se selviäisi kyllä hänelle, kun hän saapuisi avoimin mielin paikalle ja heittäytyisi mukaan peliin. Kysymyksestä tuli minulle kuitenkin hyvä mieli: oppilas selvästi rinnasti larpin mielessään leikkiin, jota ”*ollaan jotenkin*”. Ja larppihan lähenee leikkiä, kuten tutkimukseni alkupuolella kerroin.

Useimmat oppilaiden kysymykset pelipäivästä koskivat kuitenkin käytännön asioita. Monet olivat huolissaan roolivaatteistaan tai maskeerauksistaan, jotkut jännittivät, kuinka hyvin he muistaisivat kaikki pelikäsikirjoituksen seikat, joku myönsi häpeillen, ettei ollut ehtinyt tutustua hahmoonsa vielä ollenkaan. Keskustelutuokion aikana ongelmat ratkaistiin yhdessä. Oli tärkeää, että keskustelutilanne oli rento ja välitön, eikä muistuttanut koetilannetta. En moittinut oppilaita heidän unohduksistaan tai väärinymmärryksistään, vaan pyrin huumorin avulla kannustamaan heitä leikinomaiseen lähestymistapaan.

Yksilöllisten briefausten aikana Honkanen teetti muilla oppilailla rooleissakirjoittamisharjoituksia. Olisin mieluusti käyttänyt enemmänkin aikaa hahmojen syventämiseen rooleissa kirjoittamisen avulla. Kun oppilaat itse kirjoittivat päiväkirjamaisesti, miksi heidän hahmonsä vihaa saastelahtelaisia tai miksi heillä on kova ikävä vanhempiaan, hahmoon on helpompi samastua ja eläytyä.

### 3.4 "Jos mä luovun vaikka puhekyvystä..." Näin Kulmakunnassa pelattiin

Kulmakunta-larp pelattiin Jyväskylän Ladun majalla 23.5.2008. Peli kesti ruokataukoineen ja alku- ja loppubriefeineen noin kuusi tuntia, josta aktiivista peliaikaa oli noin neljä tuntia. Suurimmalle osalle oppilaista aika oli riittävä, jotkut olisivat halunneet lopettaa aikaisemmin, toiset taas olisivat halunneet jatkaa iltaan saakka.

Pelin tapahtumia on mahdoton tiivistää omaksi luvukseen, sillä – kuten todettua – roolipelikokemus on jokaiselle pelaajalle ainutlaatuinen ja se tapahtuu suurimmaksi osaksi pelaajan mielessä. Ei ole myöskään tärkeää listata asioita, jotka pelissä toteutuivat pelinkirjoittajien vision mukaan tai niitä tapahtumia, jotka muuttivat suuntaansa yllättävästi pelin aikana, sillä kaikki tämä kuuluu liveroolipelin luonteeseen ja oli odotettavissa. Sen sijaan pelin kulkua voi pohtia käytännönjärjestelyjen kannalta ja pelitilanteen todentuntuisuuden illuusiota voi tulkita oppilaiden loppubrief-kommenttejen kautta. Suorasta, konkreettisesta aiheenkäsittelystä lienee eniten apua myös omaa larppia suunnitteleville sanataideohjaajille.

Ladun maja oli hyvä paikka järjestää liveroolipeli. Alue on helppokulkuista rantametsikköä, jossa risteili polkuja. Tapahtumien keskipisteessä oli iso mökki, maja, jossa järjestettiin alku- ja loppubriefit ja ruokailu.

Alkubriefin aikana oppilaille kerrattiin pelialueen rajat ja aikataulua koskevat säännöt. Heille kerrattiin myös muutamia pelin kannalta

tärkeitä asioita, esimerkiksi *off game* -sääntö. *Off game* tarkoittaa sitä, että pelin aikana pelaaja hetkellisesti lakkaa esittämästä hahmoaan jostain syystä, ja nostaa tämän merkiksi käden nyrkissä päänsä päälle. Tällöin hahmo on näkymätön muille pelaajille. *Off game* -tilaa pelaaja voi tarvita esimerkiksi keskustellessaan pelinjohtajan kanssa jostain ongelmasta, käydessään vessassa tai vaikkapa kertoessaan toiselle pelaajalle tietoja, joita hänen hahmonsa ei voisi jakaa. Pelaaja voisi *off game* -tilassa kertoa toiselle pelaajalle esimerkiksi juuri antaneensa tälle juoman seassa myrkyä. *Off gamen* päätyttyä pelaajan on mentävä takaisin siihen paikkaan, missä hän siirtyi *off game* -tilaan. Näin pelaaja ei voi huijata *off game* -säännön avulla ja vaikkapa siirtyä näkymättömänä vihollisleirin läpi hoitamaan tehtäviään.

Ladun maja ja sen ympäristö oli pääasiallisesti rikkaiden ja hyvinvoivien karkkimetsäläisten aluetta, eikä sen lavastamiseen tarvinnut käyttää aikaa. Kielletty metsä sijaitti muutaman sadan metrin päässä Karkkimetsästä. Kielletty metsä koostui teltasta, laavusta ja istumapaikasta. Saastelahti sijoitettiin suon laidalle muutaman sadan metrin päähän Karkkimetsästä. Saastelahden asumuksena ja kokoontumispaikkana toimi jätesäkeistä ja pressuista koottu laavu. Vetisen kansalla ei ollut omaa leiriä, sillä he olivat pelin alussa juuri nousseet rannalle jonkun matkan päähän Karkkimetsästä vedenalaisesta kaupungistaan. Peliin osallistuneet aikuiset (minä, Honkanen, luokanopettaja Hanna Pitkänen sekä Kulttuuriantyöntekijät Elina Kesäniemi ja Karoliina Järvinen) veivät oppilaat aloituspaikoilleen alkubriefin jälkeen.

Pelin kannalta oli hyvä, että jokaisella kansalla oli oma aloituspaikkansa, jossa he viipyivät pelin alussa jonkin aikaa

tutustuen toistensa hahmoihin ja tehden suunnitelmia. Hahmoihin asettuminen onnistui paremmin pienissä ryhmissä kuin uskoisin sen onnistuneen isossa, yhteisessä alkutilanteessa. Pelin alussa kansat myös suojelivat omien alueidensa rajoja tarkkaan, mutta myöhemmin rajat rikkoontuivat ja koko Kulmakunnasta tuli yhteistä pelialuetta. Tämä johtui suureksi osaksi siitä, että hahmot olivat löytäneet yhteistyökumppaneita ja vihollisia toisista kansoista, eikä heillä enää ollut toimitettavia asioita omilla maillaan.

Pelin ensimmäiset pari tuntia sujuivat mallikkaasti ja oppilaat pysyivät hahmoissaan hyvin. Ennen peliä pelkäsin hieman, että oppilaat klikkiytyisivät kavereidensa kanssa, vaikka nämä eivät pelissä toisiaan tunteneetkaan. Näin ei kuitenkaan käynyt, vaan oppilaat eläytyivät tilanteeseen leikinomaisesti ja muistivat hahmojensa tavoitteet ja luonteenpiirteet hyvin. Jokaiselle hahmolla riitti tekemistä, ja oppilaat keskittyivät hahmojen pelillisiin tavoitteisiin hyvin. Jonkin verran saattoi havaita, että oppilailla tuntui olevan kiire suorittaa peliä enemmän kuin eläytyä pelimaailmaan ja hahmon tunteisiin: pelin alussa vanhushahmot olivat väsyneitä ja liikkuivat hitaasti, mutta jo tunnin kuluttua he juoksivat hiki pinnassa. Tällaiseen tilanteeseen pelinjohtaja ei voi vaikuttaa millään tavalla. Lisäksi täytyy muistaa, että kaikki pelaajat larppasivat ensimmäistä kertaa elämässään ja he olivat nuorempia kuin larpin harrastajat keskimäärin. Tärkeää kuitenkin oli, että oppilaat pitäytyivät pelimaailmassa ja sen ongelmassa eivätkä alkaneet keskustella arkipäiväisistä asioista. He suhtautuivat myös pelialueella nähtyihin arkimaailman tapahtumiin mielikuvituksellisesti: jotkut juoksivat lentokonetta pakoon ja kirkuivat nähneensä Saastelammen

hirviön lentämässä, toiset piileskelivät alueella lenkkeilyttä miestä puskissa epäileväisinä.

Onnistuneen alkupelin katkaisi ruokailu. Käytännön syistä ruokailu piti järjestää *off game* -tilassa Ladun majassa. Oppilaille oli tarkkaan kerrottu, että peli jatkuu vasta tietyn kellonajan jälkeen, kun pelinjohtaja kertoo pelin jatkuvan, mutta kaikki pelaajat eivät malttaneet odottaa jatkokäskyä. Esimerkiksi Saastelahden väki oli ruokailun aikana käynyt varastelemassa tavaraa muiden kansojen leireistä, mikä harmitti joitakin pelaajia. Osa pelaajista taas luuli, että ruokailun aikana kadonneet tavarat liittyivät pelin juonenkäänteisiin ja tulivat kyselemään uusia ohjeita pelinjohtajilta palattuaan leireihinsä.

Ruokailun aikana syntyneen kaaoksen vuoksi pelin loppupuoli oli nihkeämpää, eivätkä kaikki oppilaat jaksaneet enää eläytyä hahmoihinsa ja syntyi turhia riitoja. Lisäksi osa pelaajista koki jo suorittaneensa omat pelilliset tavoitteensa, eivätkä he enää keksineet tekemistä – pelkkä hahmoon eläytyminen ei tuntunut riittävältä. Toiset pelaajat taas ottivat ruokailun aikana tapahtuneen käänteen haasteena ja alkoivat selvittää kadonneiden tavaroiden kohtaloa. Joidenkin hahmojen välille syntyi todellisia konflikteja, joita ratkaistiin taistelemalla. Kulmakunta-larpin taistelut tapahtuivat kivi-paperi-sakset-leikin avulla. Yllättävän tilanteen haasteena ottaneet pelaajat keksivät siis itselleen lisää tekemistä ja he olisivat halunneet jatkaa peliä vielä sen päätyttyä. Kielteisesti käänteeseen suhtautuneet pelaajat taas turhautuivat, eivätkä enää innostuneet pelistä niin paljon kuin aluksi: joku tyttö jopa kysyi minulta pelin aikana, voitaisiinko koko homma aloittaa alusta.



Peli päättyi noin neljän pelatun tunnin jälkeen, kun kansojen välille oli syntynyt jonkinlainen sopu ja Kulmakunnan alueelle kätketyn Särkyneen sydämen talismaanin sekä Heleenan päiväkirjan kaikki sivut olivat löytyneet. Oppilaat korjasivat Särkyneen sydämen ja lukivat Heleenan päiväkirjanlehdiltä runon, jonka avulla rauha palautuisi Kulmakuntaan. Tämän jälkeen kokoonnuttiin Ladun majassa ja käytiin loppukeskustelu eli loppubrief.

Loppubriefin aikana jokainen oppilas kertoi, mitä hänen hahmonsa oli tehnyt pelin aikana ja millaisia ajatuksia hänellä oli pelin onnistumisesta. Oppilaat olivat aika väsyneitä pelin jälkeen, ja he suhtautuivat kokemusten kertaamiseen vaihtelevalla innolla. Osa halusi kertoa kaiken, mitä pelissä oli tapahtunut, osa tyytyi vain toteamaan, että ihan hyvin meni ja oli kivaa. Esittelen seuraavaksi muutamia oppilaiden kommentteja pelipäivästä.

Pocuxen hahmo oli nuorehko ujo vetinen, jonka piti pelin aikana auttaa vanhaa vetisnaista, Krytä, löytämään rakastettunsa. Pocuxen tavoitteeksi oli annettu voittaa ujoutensa ja pelkonsa liikkua metsässä kaukana veden ääreltä. Lisäksi Pocuxen tuli etsiä karttaa, jonka avulla pala Särkyneen sydämen amuletista voisi löytyä. Pocux kertoo pelistään näin:

**Pocux:** No ihan aluks mää olin kauheen ujo ja sitten mää koitin ettiä niitä marjoja, että mä voisin auttaa sitä Krytä. Sit mää löysin ne marjat ja sitten... Sit mää vain hilluin siellä metsässä.

**Minä:** Sieltähän löyty vaikka mitä jännää, tähän olitte varmaan jonkun tunnin jollain etsintäretkellä.

**Pocux:** Niin ku me löydettiin se ihmeen lipas.

**Tyttö:** Oliko se se, jossa oli se rusetti?

**Pocux:** Joo.

**Tyttö 2:** Mistä ne oikein sai tietoja aina?

**Tyttö:** No se oli just se, mitä me yritettiin ettiä!

**Tyttö 3:** Ei mut siinä oli se kartta siinä lentopalloverkossa, niin siihen oli merkitty sellainen särkynyt sydän -kuva.

**Minä:** Joo, ja sit multa sai vähän lisää vihjeitä... Pocuxen hahmokin siis onnistui saamaan piilomarjoja, mistä sä luovuit sitten et sä sait sen rohkeuden?

**Pocux:** Siitä, että mää en voi valehdella.

**Minä:** Tuntuks vaikeelta sit sen jälkeen?

**Pocux:** Oli se silleen vähän, tai jos joku vaikka kysy, että onks sulla se palanen, niin sitten piti sanoa joo.

Pocuxen hahmo kehittyi pelin aikana piilomarjojen avulla. Kahdella Kielletyn metsän asukkaalla oli pelissä eräänlaisia taikamarjoja, piilomarjoja, joita syömällä hahmo voi saada itselleen jonkun ominaisuuden, mutta vastineeksi hänen täytyi luopua jostain kyvystä, taidosta tai ominaisuudesta. Voittaakseen pelkonsa ja ujoutensa Pocux luopui kyvystään valehdella.

Piilomarjat toivat peliin lisää ulottuvuutta, uuden funktion, ja kun tieto niiden olemassaolosta levisi Kulmakunnassa, monet hahmot söivät niitä vaikka vain jännityksen vuoksi. Osa pelaajista unohti pelin aikana käyttäytyä piilomarjojen edellyttämällä tavalla. Erään hahmon olisi esimerkiksi pitänyt piilomarjoja syötyään unohtaa puhekykynsä ja laulaa jatkossa kaikki asiansa. Asetelma toimi jonkin aikaa, mutta sitten hahmo alkoi taas puhua normaalisti. Toinen pelaaja taas menetti kauneutensa, mutta unohti kulkea rujosti, ainoastaan hänen kasvonsa oli sotkettu koko loppupelin ajan. Piilomarjojen syöminen olisi ehkä edellyttänyt pelaajilta enemmän larp-kokemusta, sillä tavoitteiden toteuttaminen tuntui useimmilla hallitsevan pelikokemusta enemmän kuin hahmoon eläytyminen.

Saastelahdessa kolmospojat, Lammen lapset Rätti, Luuttu ja Moppi kävivät valtataistelua ja suorittivat ryöstöretkiä muihin leireihin.

Pojista itsenäisin ja ehkä myös itsepäisin, Luuttu, pyrki pelin aikana keräämään mahdollisimman paljon tietoa ja ottamaan hajurakoa veljiinsä. Pelin aikana hahmo muuttui kuitenkin sovittelijaksi ja juonittelijaksi:

**Luuttu:** No määh pöllin justiin tuolta erakon mökiltä poikien kans, ja nuokin tuli sinne aluks, mutta sitten se meni jonnekin hillumaan. Sitten me pöllittiin kaikkee... Lähetettiin ramboileen sinne mettään.

**Minä:** Miten teillä meni hei, kun sulla oli niitä palasia ja sit Grүsdürillä oli niitä?

**Luuttu:** Joo, mä annoin ne Grүsdürille siinä aika keskivaiheessa. Tai no, aika alussa.

**Minä:** Eiks teillä ollu siinä jossain vaiheessa joku tämmöinen keskustelu niistä palasista, että jos te näytätte mulle ne, niin mä näytän, mitä mulla on.

**Rätti:** Meillä oli siinä suunnitelma, me oltiin tyhjennetty ne palaset pois.

**Luuttu:** Joo, ja annettiin kiviä tilalle.

**Jurra-Nium:** Ja just ku ne yritti vaihtaa niitä, niin se ei onnistunut. Luuttu oli paljastanut sen, olit sää paljastanu sen?

**Luuttu:** En.

**Jurra-Nium:** No se ei kuiten toiminu, ku ei voinu vaihtaa.

**Minä:** Aika ovelat suunnitelmat kieltämättä.

**Luuttu:** Niinpä.

Saastelahden väki toimi hyvin ryhmässä, eikä sisäisiä valtakiistoja syntynyt. Saastelahden väki pyrki enimmäkseen koko Kulmakunnan herruuteen, minkä vuoksi he keskittyivät sabotoimaan toisten peliä. Häirintä tapahtui kuitenkin pelin puitteissa, eikä kyse ollut henkilökohtaisesta kiukuttelusta, enemmänkin pelisääntöjen ja hahmojen venyttämisestä ja porsaanreikien etsimisestä. Rätti kertoo Saastelahden sisäisistä suhteista näin:

**Minä:** Oliko helppo olla siinä roolissa sisällä koko ajan?

**Rätti:** Oli.

**Minä:** Et puhuttelit kavereita myös koko ajan näillä roolinimillä?

**Rätti:** Joo.

**Luuttu:** Ainakin alussa...

**Minä:** Ainakin alussa? Lopussa alkoi tulla vähän pitkästyminen ehkä.

Saastelahteen oli ehkä päätynyt liikaa väkeä, jotka olivat hyviä kavereita myös pelin ulkopuolella. Roolista lipsumiseen vaikutti varmasti osaltaan myös se, että kaikki 6M-luokan oppilaat tunsivat toisensa hyvin, ja muistivat paremmin toistensa oikeat nimet ja luonteenpiirteet kuin hahmojen ominaisuudet. Tämän vuoksi olisi hyvä, jos larppiin osallistuva porukka olisi ainakin osin toisilleen vierasta tai että pelikokemusta olisi kertynyt niin paljon, että pelaajien olisi helpompaa noudattaa roolipelisopimusta (ks. luku 2.2).

Kulmakunnan hallitsijasuvun viimeinen jäsen, Okúlav, oli kieltäytynyt vallasta ja viihtyi paremmin omissa oloissaan. Hänen oli tarkoitus löytää kadoksissa ollut veljensä pelin aikana ja selvittää välinsä kiukuttelevaan tytärpuoleensa Prädiin. Okúlav oli myös hyvin vanha ja sairas, ja hahmolomakkeessa hänen kerrottiin tekevän kuolemaa, mutta Okúlavin pelaaja keksi vanhuudensairauksiensa kohtaamiselle oivan kiertotien:

**Okúlav:** No, tota, alku meni silleen vähän miten sen pitikin, tota että mää tapasin sen Erargonin...

**Minä:** Sää olit siis 87-vuotias...

**Okúlav:** Kyllä, mä olin hirveen väsyny ja tota kaikkee. Mut sitten mää karkasin tonne Kiellettyyn metsään, niin ne anto mulle niitä piilomarjoja ja sit mulle tuli terveys ja sitten mulle tuli rumuus. Ja sitten mää hävisin kuitenkin sieltä, että mää en enää ollu siellä Kielletyssä metsässä, ja menin ja vaeltelin kaikkea ja sitten yhtäkkiä me ystävästyttiin tuon Ariuksen kanssa ja me vaan mentiin kahestaan jonnekin. Me vaan käveltiin metsässä ja soitettiin nokkahuilua...

*(naurua)*

**Okúlav:** Ja sit jotain vielä, mut mä en muista.

**Minä:** No mitäs, kun sä tapasit tän Erargonin, niin miten se meni se tapaaminen?

**Okúlav:** No me puhuttiin esimerkiks niistä paloista, mitkä meillä molemmilla oli.

**Luuttu:** Me pöllittiin Okúlavin palat!

**Okúlav:** Niin, joo, mutta sitten mää, tai sen jälkeen me ruvettiin vaeltelemaan.

**Minä:** Joo, no miten sulla onnistu ton Prädin kanssa välien palautus?

**Okúlav:** No se, me ei nähty paljon, mutta aluks se oli sen Ariuksen kans vaan, mutta sitten me oltiin ihan sovussa, me ei kuitenkaan juteltu paljon yhtään.

**Minä:** Ja koska sulta varastettiin ne palaset, niin sä et voinu antaa niitä sitten tälle Sarkialle tai Prädille perinnöksi?

**Okúlav:** Enkä mää kuollu siinä kuitenkaan.

**Minä:** Joo, se oli se mielenkiintoinen juttu, jota mä halusin koko ajan seurata, että mitenhän sulle käy, että aioks sää kuolla vai et.

**Okúlav:** Joo en mää jaksanu kuolla.

*(naurua)*

**Minä:** Miten meni muuten, olitko aivan tyytyväinen tähän peliin?

**Okúlav:** Joo, paitsi lopuks oli vähän tylsää enkä mä ollu yhtään perillä, mitä oli tapahtunu ku mää menin pois, ku ei ollu mitään tekemistä ja sitten ku ne palat varastettiin.

Okúlavin hahmolla oli paljon tehtävää ja hän kokikin hahmonsa melko moniulotteiseksi ja haastavaksi. Okúlavia pelannut poika oli perehtynyt saamaansa aineistoon perinpohjaisesti, ja hän näyttää kokeneen pelin turhauttavaksi sen jälkeen, kun hän ei enää voinut hallita tapahtumia: *”paitsi lopuks oli vähän tylsää enkä mä ollu yhtään perillä, mitä oli tapahtunu”*. Pelinkirjoittajan haaste on tehdä hahmosta sopusuhtainen ja hallittavissa oleva. Okúlavia pelannut poika osallistui pajatyöskentelyyn aktiivisesti ja käsitteli asioita kypsästi. Ehkä hänelle uskottu hahmo kääntyi lopulta itseään vastaan: liian vaikea ja moniulotteinen hahmo loi väärää turvallisuudentunnetta hallittavuudesta, ja kun asiat kääntyivät odottamattomaan suuntaan, improvisointi tuntui liian suurelta haasteelta.

Kaikki oppilaat kertoivat loppubriefin aikana omista pelikokemuksistaan ja niistä keskusteltiin. Loppubriefille oli varattu aikaa noin tunti, ja se riitti kohtuullisen hyvin. Oppilaat olivat kuitenkin väsyneitä ja haaveilivat jo viikonlopun vietosta. Paras tilanne loppubriefin suhteen olisi varmaan ollut se, että oppilaat olisivat saaneet hetken huilata ja miettiä päivän tapahtumia, ennen kuin niitä alettiin ruotia yhdessä.

## 4 Yhteenveto

Roolipeli ja sanataide voivat kulkea käsikkäin ja molemmilla on paljon annettavaa toiselle. Kulmakunta-liveroolipeli toimi pilottikokeiluna sanataiteen ja liveroolipelin yhdistämiseksi, ja pilotiksi projekti onnistui hyvin. Roolipelin käsikirjoittaminen ja pelaaminen oppilasryhmän ja ohjaajien yhteistyössä oli haasteellista ja opettavaista. Jatkossa tekisin monia asioita toisin, mutta pajakokonaisuuden perusrungon säilyttäisin sellaisenaan.

Noin kymmenen opetustunnin aikana ehtii kohtuullisen hyvin käydä läpi roolipeliin liittyviä tapoja ja käytäntöjä ja lähestyä niitä sanataiteellisten ja draamallisten harjoitusten kautta. Pelikäsikirjoituksen laatiminen yhdessä oppilaiden kanssa on mielestäni loogista aloittaa maailmankuvauksen suunnittelusta ja antaa vision syntyä sen pohjalta. Toisinpäinkin asetelmaa voisi toki kokeilla: oppilaiden kanssa voisi pohtia teemoja ja aiheita, joihin olisi mielenkiintoista tutustua roolipelin kautta ja vasta sen jälkeen pohtia, millaisessa maailmassa ongelmaa voitaisiin käsitellä. Pelinjohtajan on kuitenkin muistettava, että kaikkia peliin liittyviä visioita ja funktioita ei voi paljastaa pelaajille, joten oppilaille ei voi antaa liikaa valtaa pelin juonen suunnittelussa.

Roolipeli toimii oivasti sanataidekasvatuksen työvälineenä, ja aion soveltaa sen suomia mahdollisuuksia sanataideohjaajan työssäni myös jatkossa. Kesällä 2009 on suunnitteilla toteuttaa liveroolipelileiri jyvaskyläläisten nuorten kanssa. Projektiin osallistuu Keski-Suomen sanataideyhdistys Rapina ry., Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kult-

tuuriaitta ja Jyväskylän Nuorisoasiainkeskus. Mikäli projektille löytyy rahoitus, leiri tullaan toteuttamaan kaksivaiheisena. Leirille osallistuvat nuoret kokoontuvat ensin keväällä viikonloppu-tapaamiseen pohtimaan tulevan larpin aihetta, maailmankuvaa ja hahmoja. Tämän jälkeen pelinjohtajat kokoontuvat kirjoittamaan maailmankuvauksen ja hahmot nuorille. Kesäisen leiriviikon aikana nuoret perehtyvät tarkemmin rooleihin eläytymiseen, rooleissa kirjoittamiseen, roolipelaamiseen ja larpin syntyä ja eläytymistä tukeviin sannaide-, draama- ja story drama -harjoituksiin. Leiriohjelmaan sisällytetään myös käsityö- ja lavastusohjelmaa, sillä nuoret valmistavat ainakin osin vaatteet hahmoilleen ja lavastavat pelipaikan. Näin toteutuu myös sanataidekasvatuksessa tärkeä monitaiteisuusulottuvuus.

Roolipeli ei enää ole ennakkoluuloja herättävä pienen piirin harrastus, vaan sen suosio on laajaa ja sen suomia mahdollisuuksia sovelletaan taiteen ja kulttuurin – ja myös esimerkiksi työelämän ja terapiatyöskentelyyn – kentillä laajasti. Roolipelitutkimusta julkaistaan koko ajan enemmän. Roolipeli kaikkine muotoineen onkin ehkä eriytyvä omaksi taiteenalakseen sanataiteen, musiikin, teatteritaiteen, kuvataiteen ja sirkustaiteen rinnalle. Ehkä sitten, kun roolipeli vakiinnuttaa asemansa taiteen kentällä, myös taiteidenvälistä tutkimusta alkaa ilmestyä enemmän. Kulmakunta-pilottikokeilu osoitti sen, että roolipeli toimii sanataidekasvatuksen työvälineenä joustavasti ja roolipelin kautta voidaan lähestyä sanataidekasvatuksen oleellisia tavoitteita.

## 5 Kirjallisuus

Aitolehti S. & Silvola K. (toim.) 2008. Suhteiden näyttämöt. Näkökulmia psykodraamaan. Helsinki: Duodecim.

Booth, D. 1994. Story Drama. Reading, Writing and Roleplaying across the Curriculum. Ontario: Penbroke Publishers.

Booth, D. 2005. Story Drama. Creating Stories Through Role Playing, Improvising and Reading Aloud. Portland: Stenhouse Publishers. Luvut 1–12 PDF-versiona osoitteessa <http://www.stenhouse.com/shop/pc/viewprd.asp?idProduct=8975&r=&REFERER=#toc>, 9.9.2008.

Brenne G.T. 2005. Making and maintaining frames – A study of metacommunication in laiv play. Cand. polit thesis. Department of Sociology and Human Geography, University of Oslo.

Hakkarainen, P. 2002. Kehittyvä esiopetus ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus. Opetus 2000 –sarja.

Heliö, S. 2004. Role-playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa Beyond Role And Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Edited by Markus Montola and Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry., 65–74.

Henriksen, T. 2004. On the Transmutation of Educational Role-Play. A Critical Reframing to the Role-Play in Order to Meet the Educational Demands. Teoksessa Beyond Role and Play - tools, toys and theory for harnessing the imagination. Toim. Montola M. & Stenros J. Helsinki: Ropecon ry. 107–130.

Huizinga, J. 1984. Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi. Kolmas painos. Suomentanut Sirkka Salomaa. Juva: WSOY.

Fleming, M. 1996. Starting drama teaching. London: David Fulton.



Jääskeläinen, M. 2002. Sana kerrallaan. Johdatus luovaan kirjoittamiseen. Helsinki: WSOY.

Kolb, D. A. 1984. *Experimental Learning. Experience as The Source of Learning and Development*. Eaglewood Cliffs (NJ): Prentice-Hall.

Kuhalahti, A. 2005. Sanataidekoulutusta luokanopettajille. Teoksessa *Sanaista taidetta* (toim. M-L Mäkelä) 2005. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu. 37–45.

Krutsin, P. 2005. Sanataidekasvatusta Suomessa – kirjoittajakoulutuksesta kaikkien harrastukseksi. S. 25–36. Teoksessa *Sanaista taidetta* (toim. M-L Mäkelä) 2005. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Kurki-Suonio, M. 1993. Mitä – missä – milloin. Roolipelit. Teoksessa *Luolamestarit, roolipelien lumo*. Turku: Cultura Oy. 5–7.

Linna, H. 1994. Kirjoittamisen suuri seikkailu. Prosessikirjoittaminen. Opetus 2000. Juva: WSOY.

Linna, H. 1996. Donald H. Graves – kirjoituksen opetuksen uudistaja pistäytyi Suomessa. *Luokanopettaja* (1), 6–7.

Linnakylä P. ym. 1988. *Prosessikirjoittamisen opas*. Keuruu: Otava.

Mäkelä, M-L. 2005. Sanataidetta kirjastossa. Teoksessa *Sanaista taidetta* (toim. M-L Mäkelä). Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 11–24.

Niskanen, P. & Rautiainen, A. 2005. Salataiteesta sanataiteeseen. Sanataiteen perusopetuksen opetussuunnitelma. Yleinen oppimäärä. Jyväskylän seudun kansalaisopisto.

Parkkola S. & al. 2004. *Timantinmetsästäjä. Luovan kirjoittamisen opas*. Porvoo: WS Bookwell Oy.

- Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like.
- Pitkänen, J. 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina. Kasvatustieteen Pro gradu –tutkielma. Helsingin yliopisto.
- Pohjola, M. 2003. Myrskyn aika. Helsinki: Johnny Kniga.
- Porna, I. 2003. Taiteen perusopetuksen vuosikirja 2002. Helsinki: Suomen kuntaliitto.
- Puurula, A. 2000. Taidekasvatuksen asema yleissivistävässä koulutuksessa. Kasvatus 3 (13), 280–288.
- Rognli, E. 2004. Narrative Function. A Larpwright’s Tool. Teoksessa *Beyond Role And Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Edited by Markus Montola and Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry., 149–156.
- Sendak, M. 2001. Hassut hurjat hirviöt. 4. painos. Suomentanut Heidi Järvenpää. Helsinki: Tammi.
- Sihvonen, T. 1997. Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan. Teoksessa Niklas Vainio (toim.) *Larppaajan käsikirja*. Tampere: Suomen live-roolipelaajat ry, 6–12.
- Stenros, J. 2004. Notes on Role-Playing Texts. Teoksessa *Beyond Role And Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Edited by Markus Montola and Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry., 75–80.
- Suhonen, J. 2008. Ryhmälähtöinen käsikirjoittaminen. Devisign kirjoittajan näkökulmasta. Teoksessa *Luova laji. Näkökulmia kirjoittamisen tutkimiseen*. Toim. Juri Joensuu. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy., 56–66.
- Särkijärvi J. & Sotala K. 2007. Roolipelikirja. Helsinki: BTJ-kustannus.

Toivanen, T. 2007. Lentoon! Draama ja teatteri koulussa. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.

Väänänen, E. 2007. Draamakasvatus ja live-roolipelaaminen. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulu.

Østern, A. 2000. Draamapedagogiikan genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa. Teoksessa Pipsa Teerijoki (toim.) Draaman tiet - Suomalainen näkökulma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 4–26.

### **Sähköiset lähteet:**

Hakalahti N. & Tuominen T. 1996. Kirjoittajaohjaajan tukipaketti.

<http://www.hameentaidetoimikunta.fi/julkaisut/kirjoittajaopas.html>, 9.8.2008

Herrasmieslohikäärme Hurmiluksen blogi

<http://www.hurmilus.vuodatus.net>, 15.8.2008

Kirja astuu ulos kansistaan (eli KAUK) –projektin kotisivut.

<http://www.geocities.com/kansista/index.htm>, 25.8.2008

Keski-Suomen sanataideyhdistys Rapina ry:n kotisivut. <http://www.rapina.fi>,

16.9.2008

Laki taiteen perusopetuksesta Opetushallituksen verkkosivuilla. <http://www.oph.fi>,

6.8.2008.

Lasten kirjallisuuslehti Vinski <http://www.lukukeskus.fi/lehdet/vinski> 15.8.2008

Lasten- ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuuriaitan kotisivut.

<http://www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aita>, 11.9.2008.

Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuuriaitan järjestämän Taidetta pitkin ja poikin –projektin esittely

<http://www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta/toiminta/t/taipitpoi>, 25.8.2008.

Pelikarnevaalit Oulun Nuku-keskuksessa. <http://ludocraft.oulu.fi/pelikarnevaalit/>, 25.8.2008.

Sanataideyhdistys Yöstäjä ry. <http://www.sanatampere.net> 15.8.2008

Suomen Liveroolipelaajien kotisivut. <http://www.larp.fi>, 6.8.2008.

Suomen sanataideopetuksen seura. <http://www.sanataide.fi>, 11.8.2008.

Tanskalaisen Østerskov efterskole –sisäoppilaitoksen kotisivut.

<http://www.osterskov.dk>, 8.8.2008

Tampereen Yliopiston Roolipelaajien artikkeli roolipelaamisesta Aikalaisessa.

<http://www.uta.fi/jarjestot/tyr/tarinat/aikalainen.html>, 24.8.2008.

YLE:n lastenohjelmasarja Syrhamän kotisivut <http://yle.fi/syrhama/> 17.8.3008

## **Muut lähteet:**

Sanottava toisin –runovideo. 2007. Jyväskylän kansalaisopisto / sanataiteen ja kuvataiteen perusopetus.

Kaisa-Liisa Ikonen

## **Kulmakunta**

**Liveroolipeli 12–15-vuotiaille**

Pro gradu –tutkielma

Jyväskylän yliopisto

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjoittamisen maisteriohjelma

Syksy 2008

<b>1 ALKUSANAT.....</b>	<b>3</b>
<b>2 KULMAKUNTA.....</b>	<b>3</b>
<b>3 KANSAT.....</b>	<b>4</b>
3.1. SAASTE LAHTI	5
3.2 KARKKIMETSÄ	6
3.3 KIELLETTY METSÄ	7
3.4 VETINEN	9
3.5 MUUT KANSAT	10
3.6 TAISTELUSÄÄNNÖT	11
<b>4 KANSAKOHTAISET MAAILMANKUVAUKSET.....</b>	<b>11</b>
4.1 KARKKIMETSÄ	12
4.2 KIELLETTY METSÄ	14
4.3 SAASTE LAHTI	15
4.4 VETINEN	17
4.5 KORUNDI	19
<b>5 SÄRKYNEEN SYDÄMEN TALISMAANI.....</b>	<b>21</b>
5.1 HELEENAN PÄIVÄKIRJAN KADONNEET SIVUT	23
<b>6 PIILOMARJAT.....</b>	<b>27</b>
<b>7. HAHMOT.....</b>	<b>28</b>
<i>ARIUS</i>	28
<i>CHERI</i>	30
<i>ERARGON</i>	32
<i>GALAKTINA</i>	35
<i>GRÜSDÜR</i>	37
<i>GUDRID</i>	41
<i>JURRA-NIUM</i>	45
<i>KIYA</i>	47
<i>KOLTTERO</i>	49
<i>KRY</i>	51
<i>LAD</i>	54
<i>LUUTTU</i>	55
<i>MIZAX</i>	57
<i>MOPPI</i>	59
<i>NITA</i>	62
<i>OKULÁV</i>	64
<i>POCUX</i>	67
<i>PÖRISKIINA</i>	69
<i>PRÄDI</i>	71
<i>RÄTTI</i>	74
<i>SARKIA</i>	76
<i>TINKATIINA</i>	79
<i>TIPSUTTAJA</i>	81

## 1 Alkusanat

Kulmakunta-liveroolipeli on kirjoitettu 21:lle noin 12–15-vuotiaalle lapselle ja kahdesta neljään aikuiselle pelaajalle. Käsikirjoitus sisältää Kulmakunta-fantasiamaailman maailmankuvauksen, kansakohtaiset maailmankuvaukset, legendan särkyneen sydämen talismaanista, Kulmakuntaa aikoinaan hallinneen Heleenan päiväkirjan kadonneet sivut ja piilomarjojen käyttöohjeen. Tavallisesta roolipelikäsi-kirjoituksesta poiketen Kulmakunta-käsikirjoitukseen on kirjoitettu kaikki hahmot valmiiksi sen sijaan, että annettaisiin vain vinkkejä siitä, millaisia hahmoja maailmassa voisi elää. Pelinjohtajalle ei ole erillistä käsikirjoitusta, vaan suosittelen tutustumaan kaikkeen tässä esitettyyn materiaaliin huolella, sillä joitakin pelillisesti tärkeitä funktioita selviää vain hahmojen kautta.

Haluan esittää erityiskiitoksen Kulmakunta-liveroolipelin olemassaolosta sanataideohjaaja Hanne Honkaselle, joka toimi kanssani pelinjohtajana ja pelinkirjoittajana keväällä 2008 toteutetussa Kulmakunta-projektissa.

## 2 Kulmakunta

Kulmakunnan satumaa on ajautunut vaikeaan tilanteeseen. Lika ja saasteet ovat vallanneet Kulmakunnan kauneimmatkin kolkat, mutta

kukaan ei halua kantaa tilanteesta vastuuta. Karnea jätteiden löyhkä ylipursuneelta Saastelahdelta leijailee Karkkimetsän ja Kielletyn metsän ympärillä ja huhu kertoo, että mereen ajeltuneet moskat ovat suuttaneet myös meressä asuvan vesikansan, joka on noussut Kulmakunnan konnuille etsimään syyllisiä tilanteeseen. Mutta ketä oikein voi syyttää ja miten tilanteesta voisi selvitä?

Kulmakunta on siis jakautunut neljään leiriin, joiden asukkaat eivät tule toimeen toistensa kanssa. Jäteongelmat hallitsevat kulmakuntalaisten elämää, ja tilanteeseen tarvittaisiin selkeä ratkaisu: ehkäpä jostain voisi löytyä kansoille johtaja? Vai onko vanha tarina Kulmakuntaan kätkeystä salaperäisestä tasapainon talismaanista sittenkin totta? Miten harmonia, järjestys ja etenkin viihtyvyys saataisiin jälleen palautettua Kulmakunnan neljälle kansalle?

### **3 Kansat**

Seuraavaksi esiteltävät kansakuvaukset on tarkoitettu pelinjohtajan harkinnan mukaan kaikkien pelaajien luettavaksi. Kansakuvaukset sisältävät melko yleistä tietoa Kulmakunnan historiasta ja nykytilanteesta. Kansakuvausten jakamisessa pelaajille voi kuitenkin käyttää harkintaa: korundilaisille ei kannata jakaa välttämättä mitään yhteistä tietoa ja saastelahtelaisten tietotarvetta voi myös pohtia. Tipsuttajalle ei anneta ennen peliä mitään tietoja Kulmakunnasta, sillä hän kärsii muistinmenetyksestä! Luvussa 4 esiteltävät kansakohtaiset maailmankuvaukset sisältävät yksityiskohtaisempaa ja salattua tietoa kansojen kohtaloista.



### 3.1. Saastelahti

Saastelahti tunnettiin ennen nimellä Tuulenlahti. Se oli kaunis ja rauhallinen, asumaton metsänkolkka, kunnes Kulmakunnan jätteet alkoivat kerääntyä sen alueille. Pian Tuulenlahti saastui, ja sitä alettiin kutsua Saastelahdeksi.

Kulmakunnan asukkaat ajattelivat lyhytkatseisesti, että autiossa lahdennokassa roskista, rojuista ja muista jätteistä ei olisi haittaa kenellekään. Vuosien kuluessa Saastelahden tienoilla alkoi kuitenkin tapahtua kummia: lahdenkärjen sopukkaan painui pieni, haiseva lampi, joka kupli ja kiehui, kunnes siitä alkoi popsahdella limaisia, kummallisen näköisiä otuksia. Otukset vaikuttivat tyhmiltä ja vihaisilta, ja ne viihtyivät omissa oloissaan. Kulmakunnan muut asukkaat ovat pitäneet parhaana ratkaisuna antaa Saastelahden otusten elää omaa elämäänsä, sillä he pelkäävät näitä hieman. Lisäksi jotkut satunnaiset matkailijat ovat kertoneet nähneensä niemennokkaan syntyneessä lammessa hirviön!

Mutta ovatko Saastelahden asukkaat todella niin tyhmiä ja pelottavia kuin voisi luulla? Ehkäpä he ymmärtävät saasteongelmasta enemmän kuin kukaan muu, näyttäähän kuitenkin siltä, että he ovat saaneet alkunsa saasteista.

Kukaan ei oikein tunne Saastelahden väkeä hyvin: ei tiedetä, missä he asuvat, millaisista asioista he pitävät ja mitä he oikeastaan elämältä tahtovat – eikä olla edes aivan varmoja siitä, puhuvatko he samaa kieltä kuin muut Kulmakunnan asukkaat. Varmaa kuitenkin

on, että Saastelahden väki on salaperäistä ja kiehtovaa ja että heidän tapansa ja historiansa ovat vähintäänkin tutkimisen arvoisia.

Asukkaiden tuntomerkkejä:

- *Pukeutuvat mustaan ja keltaiseen muoviin, usein jätösäkkeihin.*
- *Jätösäkeissä usein kuvioita, esim. kolmioita*
- *Kulkevat kumarassa.*
- *Tukka sekaisin, käyttävät yleensä otsapantoja*
- *Kasvot likaiset, joskus myös tatuoidut tai muuten koristellut.*

### 3.2 Karkkimetsä

Karkkimetsäläiset väittävät olevansa Kulmakunnan vanhin kansa ja he uskovat olevansa saaren itseoikeutettuja hallitsijoita. Karkkimetsäläisillä on hallussaan paljon salaista tietoa luonnosta ja sen ilmiöistä, he taitavat jopa karamellipuiden viljelyn ja heidän maillaan huhutaan virtaavan suklaapuro.

Karkkimetsäläiset asuvat upean linnan ympäristössä Kulmakunnan parhaalla paikalla. He ovat ylpeää ja älykstä, sivistynyttä ja kaunista kansaa. He luulevat olevansa erittäin vahvoja ja lähestulkoon voittamattomia, mutta tosipaikan tullen he ovatkin melko raukkamaista väkeä. Karkkimetsäläiset eivät voi sietää Kielletyn metsän asukkaita, vaikka tietävät joidenkin karkkimetsäläisten joskus olleen ystäviä Kielletyn metsän asukkaiden kanssa. Ehkäpä sukulaisia vieläkin löytyisi vihollisleiristä?

Kielletyn metsän asukkaat väittävät, että karkkimetsäläiset ovat syypäitä Kulmakunnan saastumiseen ylellisen ja huolettoman elämäntapansa vuoksi. Karkkimetsäläiset eivät tällaista väitettä hyväksy, vaan ovat ehdottomasti sitä mieltä, että siivottomat Kielletyn metsän otukset ovat sotkeneet paikat.

Karkkimetsää hallitsee pahamaineinen nainen nimeltään Arius. Huhutaan, että Arius käyttää kovia keinoja onkiakseen tietoja Kulmakunnan tapahtumista.

Asukkaiden tuntomerkkejä:

- *Pukeutuvat värikkäästi, varsinkin punaisiin ja vihreisiin vaatteisiin.*
- *Vaatteissa usein koristeita, esim. rusetteja ja vöitä.*
- *Naiset letittävät hiuksensa, miehillä on värikkäitä hattuja.*
- *Kulkevat ryhdikkäästi ja ylpeän näköisesti.*

### 3.3 Kielletty metsä

Kielletyn metsän asukkaat ovat sitä mieltä, että karkkimetsäläiset ovat riistäneet heiltä heidän maansa ja karkottaneet heidät yhä syvemmälle metsään. Jotkut kielletyn metsän asukkaat ovat jopa aikoinaan asuneet Karkkimetsässä, mutta jostain syystä heidät on karkotettu pois linnan alueelta. Karkkimetsäläiset ovat syypäitä Kulmakunnan saastumiseen ja heidän leuhka, ylellinen elämäntapansa suorastaan inhottaa kielletyn metsän asukkaita.

Kielletyn metsän väki on kuitenkin rauhallista ja harkitsevaa, eivätkä he tahtoisi sotaa. Kielletyn metsän vanha, viisas erakko on varoittanut metsän väkeä käymään toisiaan vastaan, sillä yhdessä asioita selvittämällä päästään parempiin tuloksiin. Kielletyn metsän asukkaiden pinna alkaa kuitenkin olla lopussa ja lähistöllä hiippailleet omituiset veden olentojen näköiset otukset ovat tuoneet lisää rauhattomuutta nälkää näkevän ja palelevan kansan keskuuteen.

Miten tulisi toimia? Ja ketä nuo omituiset hiipparit ovat – ei kai Saastelahden hirviö ole noussut lammestaan? Olisiko Saastelahden väki yhteistyöhaluista? Pitäisikö järjestää sovinnollinen retki karkkimetsäläisten luo vai olisiko nyt suoran toiminnan aika?

Kielletyn metsän asukkaat tietävät myös paljon saarelle kätketystä aarteesta, mutta yksin heistä ei ole sitä löytämään. Ehkäpä olisi aika soluttautua karkkimetsäläisten kylään ja hankkia lisätietoa?

Kerrotaan myös, että Kielletyn metsän alueella kasvaa salaperäisiä taikamarjoja. Kukaan ei oikein tunnu tietävän, mitä marjat ovat ja mistä niitä saa, mutta niiden avulla on kuulemma pystytty suuriin urotekoihin.

Asukkaiden tuntomerkkejä:

- *Pukeutuvat maanläheisesti, usein maastopukuihin tai muuten ruskeisiin ja vihreisiin väreihin.*
- *Vaatteet saattavat olla repaleisia ja huonossa kunnossa.*
- *Käyttävät joko pipoa tai baskeria.*
- *Ovat reippaita, ryhdikkäitä ja voimakkaita.*

### 3.4 Vetinen

Vetisen kansa on asunut pitkään rauhassa omassa vedenalaisessa valtakunnassaan. He ovat toki kuulleet tarinoita maan päällä liikkuvista otuksista, jotka aina silloin tällöin vierailevat Vetisen liepeillä, mutta paljon muuta he eivät maanpäällisestä elämästä tiedä. Viime aikoina vetisten on kuitenkin ollut pakko hivuttautua yhä lähemmäs rantaa ja rohkeimmat ovat jopa nousseet maalle ja nähneet kulmakuntalaisia. Vetiset nimittäin epäilevät, että kulmakuntalaisilla saattaa olla jotain tekemistä heidän sameaksi muuttuneen vedenalaisen maailmansa kanssa. Vetisen maailmassa on ollut todella kurjat olot viime aikoina: monet ovat kuolleet juotuaan sameaa vettä tai satutettuaan itsensä Vetiseen ajautuneeseen rojuun.

Vetisen asukkaat ovat arkaa ja epäileväistä kansaa. Jos heidän luottamuksensa kuitenkin onnistuu voittamaan, saa varmasti elinikäisen ystävän. Jos heidät taas onnistuu suututtamaan, saa taatusti pitkäaikaisen ja voimakkaan vihollisen.

Kulmakunnan asukkaat tietävät Vetisen väestä vain vähän, ja heidän keskuudessaan liikkuvat huhut ovat enemmän tai vähemmän liioiteltuja. Saastelahden väki ei varmaankaan tiedä vetisistä yhtään mitään, mutta heillä saattaa olla enemmän yhteistä kuin ensin luulisi...

Kerrotaan, että maalle nousseiden vetisten leiriin olisi liittynyt vieras muukalainen. Kulmakunnassa huhutaan, että muukalaisella olisi tietoja saasteongelman ratkaisemisesta.

Asukkaiden tuntomerkkejä:

- *Pitkät, roikkuvat, joskus myös verkkomaiset asut.*
- *Paljon sinistä ja vihreää väriä.*
- *Paljon koruja.*
- *Usein kiharat hiukset.*
- *Kulkevat maalla hieman kömpelösti, mutta liikkuvat vedessä kuin kalat.*

### **3.5 Muut kansat**

Kulmakunnassa tiedetään myös muista maista ja kaupungeista. Tutuin paikka on noin sadan kilometrin päässä sijaitseva Korundin maa, josta silloin tällöin kulkee matkalaisia ja seikkailijoita myös Kulmakunnan alueelle. Joillakin kulmakuntalaisilla on myös sukulaisia Korundissa. Korundin saaristossa tiedetään asuvan myös vedenalaista kansaa. Korundissa suositaan viittoja ja selvästi tummempia värejä kuin Kulmakunnassa, myös vesikansa pukeutuu mustaan.

Huhutaan, että Korundissa on ollut saasteongelmia viime vuosina. Kulmakuntalaiset suhtautuvat siis uutisiin Korundista syvällä mielenkiinnolla ja tutustuvat vieraisiin uteliaasti.

### 3.6 Taistelusäännöt

Kulmakunnassa kiistat pyritään ratkaisemaan useimmiten puhumalla. Jos väkivaltaa ei kuitenkaan voida välttää, riidat ratkotaan tasa-arvoisella tavalla: kivi-paperi-sakset –leikillä.

Leikin säännöt ovat yksinkertaiset. Riitapukarit ravistavat yhtä aikaa nyrkissä olevia oikeita käsiään ja laskevat samalla kolmeen. Kolmannella heilautuksella he muodostavat kädestään joko kiven (käsi nyrkissä), paperin (sormet suorassa) tai sakset (etusormi ja keskisormi muodostavat V-kirjaimen, muut sormet koukussa).

KIVI VOITTAA SAKSET koska kivi tylsistyttää saksien terät.

SAKSET VOITTAA PAPERIN koska saksilla voi leikata paperia.

PAPERI VOITTAA KIVEN koska paperilla voi peittää kiven.

Tavanomaisissa pikkuriidoissa (esim. käännytäänkö oikealle vai vasemmalle) kivi-paperi-sakset –leikkiä pelataan kerran. Isommissa riidoissa (esim. kenelle joku tavara kuuluu) leikitään kolme kertaa, ja se, joka voittaa useimmin, voittaa kiistan. Erittäin suurissa riidoissa (esim. suuren salaisuuden paljastaminen) kivi-paperi-sakset –peliä pelataan viisi kertaa ja useimmin voittanut voittaa kiistan.

## 4 Kansakohtaiset maailmankuvaukset

Seuraavaksi esiteltävät maailmankuvaukset on tarkoitettu jaettaviksi kansakohtaisesti kullekin pelaajaryhmälle. Maailmankuvaukset sisältävät yksityiskohtaisempaa ja salaisempaa tietoa kansojen sisäisistä tapahtumista ja ristiriidoista kuin kaikille jaettava maailmankuvaus. Mikäli pelinjohtaja päättää kirjoittaa Kulmakuntaan uusia hahmoja, niistä täytyy kertoa myös kansakohtaisissa maailmankuvauksissa, sillä seuraavissa luvuissa on suppeasti esitelty jokaisen hahmon asema pelissä oman kansansa keskuudessa.

#### **4.1 Karkkimetsä**

Karkkimetsän linna on Kulmakunnan vanhinta aluetta ja tiettävästi juuri Karkkimetsässä on ollut kaikkein pisimpään asutusta. Karkkimetsää on pitkään hallinnut lauhkea ja oikeudenmukainen hallitsijasuku, mutta viimeisen kuninkaan Okulávin tultua sairaaksi, valta siirtyi kuninkaan kaukaiselle sukulaiselle, herttuatar Ariukselle. Arius hallitsee Karkkimetsää kovalla kädellä ja hän on säätänyt lain, jonka mukaan yhteydenpito muihin kansoihin on ehdottomasti kielletty. Rankaisukeinona Arius käyttää häpeäpenkkiä, jolla istuminen on pahin mahdollinen rangaistus mitä karkkimetsäläiset voivat kuvitella.

Okuláv toimii nykyään linnan puutarhurina. Hänellä on myös kaksi tytärtä Prädi ja Sarkia. Sarkia viihtyy hyvin isänsä kanssa, Prädi tunnetaan Ariuksen oikeana kätenä. Prädillä on myös oikeus jakaa häpeärangaistuksia.



Karkkimetsän kokkina toimii hieman höpsö nainen nimeltään Gudrid. Gudridilla on 10-vuotias tytär nimeltään Tipsuttaja, mutta Tipsuttaja on kadonnut jonnekin!

Lisäksi Karkkimetsässä asuu Mizax ja Kiya. Nämä parikymppiset tytöt ovat hyviä ystävyksiä ja liikkuvat usein yhdessä.

Karkkimetsäläiset ovat ylvästä ja hieman leuhkaa kansaa, ja he inhoavat kaikkea likaista, köyhää ja sotkuista. Heillä on hienoja tavaroita, mutta he heittävät kaiken roskan aina ajattelemattomasti minne sattuu. Arius ei ole ollenkaan huolestunut Kulmakunnan ja Karkkimetsän nykytilasta, mutta melkein kaikki muut karkkimetsäläiset haluaisivat keksiä ratkaisun saasteongelmaan. Arius ei voi sietää edes puhetta Särkyneen sydämen talismaanista, vaan rangaistuksena talismaanipuheista on istumista häpeäpaalussa.

Karkkimetsäläiset ovat hyvin musikaalisia. He laulavat mielellään ja useat metsän asukkaat kantavat mukanaan pieniä soittimia.

Kansalaiset eivät oikein tiedä, miten Ariuksen käskyvaltaan ja hallitsijakauteen pitäisi suhtautua. Vanha kansa muistaa hyvin Okulávin hallintakauden rauhalliset ajat, mutta nuorempien mielestä Arius on hyvä ja voimakas hallitsija. Karkkimetsäläisten huoli saasteisesta ympäristöstä mietityttää kuitenkin enemmän kuin Ariuksen valta. Toisaalta taas rangaistuksia saastepuheista saattaa jälleen ropsahtaa...

Karkkimetsäläiset ovat huonoja taistelijoita. Jos riitatilanne kärjistyy tappeluksi (kivi-paperi-sakset), karkkimetsäläiset valitsevat aina ja ainoastaan paperin!

## 4.2 Kielletty metsä

Kielletty metsä kuului aikoinaan Karkkimetsän alueeseen, mutta kansojen sisäisten ristiriitojen vuoksi osa Karkkimetsän väestä häädettiin syvemmälle metsään. Karkotettujen aluetta alettiin kutsua Kielletyksi metsäksi, koska sinne joutuminen tarkoitti yleensä sitä, että karkotettu oli rikkonut sääntöjä tai muuten toiminut Karkkimetsän tapojen vastaisesti. Kielletyssä metsässä elämä on joskus rankkaa, ruokaa ja juomaa ei ole aina saatavilla ja asumukset ovat heikkoja, kylmäkin siis vaivaa usein.

Kielletyn metsän kansalla ei varsinaisesti ole johtajaa, mutta eräänlaisena johtohahmona voidaan pitää viisasta ja kokenutta Erargonia, joka tietää muista kansoista paljon. Kielletyn metsän asukkaat kääntyvät ongelmissaan Erargonin puoleen. Huhutaan myös, että Erargon olisi Karkkimetsän kuningassukua, mutta hän ei mielellään puhu menneisyydestään. Rohkeimmat ovat jopa uskaltaneet toivoa, että jos kansat joskus yhdistyisivät, Erargonista voisi tulla koko Kulmakunnan hallitsija. Varsinkin, kun myös Kielletyssä metsässä on kuultu Karkkimetsän valtiaan Ariuksen suosivan ikäviä rangaistuskeinoja ja vähät välittävän saasteongelmasta.

Myös viisas erakko tuntuu tietävän paljon Kulmakunnan tapahtumista, mutta tämä viihtyy hyvin omissa oloissaan ja tekee pitkiä kävelyretkiä. Pahan hädän tullen Kielletyn metsän asukkaat kääntyvät kuitenkin erakon puoleen.

Kielletyssä metsässä kasvaa taikamarjoja, niin sanottuja Piilomarjoja. Niiden salaisuus on tarkkaan varjeltu ja sen tietävät vain erakon sisko Kolttero ja erakon ja Koltteron äiti, viisas vanhus Nita.

Kielletyssä metsässä asustaa myös reipas tyttökaksikko Pöriskiina ja Tinkatiina. 10-vuotiaat kaksostytöt ovat Koltteron lapsia ja he tuntuvat olevan kaikkein eniten huolissaan Kulmakunnan nykytilanteesta. Tytöt seikkailevat usein Kulmakunnan alueella ja saattavat joskus tuoda Kiellettyyn metsään vieraita. Kielletyn metsän asukkaat ovat rauhallisia ja vieraanvaraisia, joskin alistettuina ja sorrettiina he suhtautuvat kaikkeen hieman ennakkoluuloisesti.

Kielletyn metsän väki toivoo kovasti rauhaa kansojen välille ja ratkaisua saasteongelmaan.

### **4.3 Saastelahti**

Saastelahti tunnettiin aiemmin nimellä Tuulenlahti. Se oli kaunis ja rauhallinen, asumaton metsänkolikka, jossa Kulmakunnan väki saattoi käydä eväsretkellä tai vaikka lennättämässä leijaa. Vähitellen asumaton metsänpala alkoi kuitenkin muuttua Kulmakunnan kaatopaikaksi ja sitä alettiin kutsua Saastelahdeksi.

Huomionarvoisinta Saastelahdessa on sinne syntynyt äärimmäisen likainen ja haiseva järvi. Järvi on ollut olemassa noin 30 vuotta ja saastelahtelaiset tietävät, että järvessä asuu hirviö. Kerrotaan tarinaa, että hirviö oli alun perin eksynyt vetinen, mutta lika ja saasteet muuttivat sen kammottavaksi hirviöksi, joka yrittää syödä kaikki lähelleen tulevat. Siksi saastelahtelaiset pelkäävät järveä. Ainoastaan Grүsdür uskaltaa mennä lammen lähelle. Tämän vuoksi muut saastelahtelaiset pilkkaavat Grүsdүria ja pitävät Grүsdүria orjanaan. Toisaalta he kuitenkin pelkäävät Grүsdүria, sillä he epäilevät tällä olevan erityinen suhde hirviöön, ehkäpä Grүsdür voisi halutessaan usuttaa hirviön jonkun kimppuun? Grүsdür myös ruokkii hirviötä usein kaloilla ja pikkueläimillä.

Saastelahden pomona ja hallitsijana tunnetaan vastenmielinen ja pelottava, hieman hullu mies Jurra-Nium. Jurra-Nium vihaa Grүsdүria kaikkein eniten ja pelkää ja vihaa lammen hirviötä suunnattomasti. Toisinaan hän vaikuttaa siltä, että hän haluaisi räjäyttää koko lammen, mutta joku häntä estää. Saastelahtelaiset epäilevät, että Jurra-Niumin menneisyyteen liittyy jotain hämää, mutta tämä raivostuu aina, jos siitä kysellään mitään.

Saastelahdessa asuvat myös kolmoispojat Rätti, Moppi ja Luuttu. Poikien historia on kummallinen: he ovat syntyneet lammesta ja sen jätteistä! He ovat melko rumia ja hieman tyhmiä. Pojat eivät siis tavallaan ole syntyneet oikeasti, ja he elävät tietynlaista vale-elämää. Ehkä jossain olisi olemassa poikien tilanteeseen parannuskeino, jonka avulla he voisivat elää normaalia elämää? Jurra-Nium on kasvattanut nyt 24-vuotiaat pojat lapsesta saakka ja he ovat aina

totelleet tämän käskyjä, mutta nyt jo aikuiset pojat ovat viime aikoina käyneet kapinaa Jurra-Niumin sekopäistä käskyvaltaa kohtaan.

Varsinkin Luuttu on lisäksi alkanut tehdä matkoja yhä kauemmas Kulmakuntaan. Hän on kertonut saastelahtelaisille uutisia Kulmakunnan tapahtumista: Saastelahdessa tiedetään, että Karkkimetsää hallitsee nykyään hurja nainen nimeltään Arius, jolla on käytössään ikäviä rangaistuskeinoja kapinallisia vastaan. Kielletyn metsän valtiaana pidetään vanhaa miestä nimeltään Erargon. Luuttu on myös kertonut, että Vetisen väkeä on noussut maalle lähelle heidän aluettaan. Jostain syystä tämä tieto on saanut Jurra-Niumin erittäin rauhattomaksi.

Lisäksi Saastelahdessa asustelee hiljainen nainen nimeltään Lad. Nainen on harmiton eikä hän juuri sekaannu lahden elämään, mutta suuttuessaan hän voi olla hyvin pahasuinen ja siksi saastelahtelaiset kunnioittavat hänen mielipiteitään.

#### **4.4 Vetinen**

Vetisen kansa on vanhaa ja salaperäistä, kaunista veden väkeä. Vetisen kaupunki on vain satojen metrien päässä Karkkimetsän linnasta, mutta se on veden alla. Vetiset osaavat siis hengittää veden alla ja suurissa vedenalaisissa saleissaan he järjestävät upeita juhlia. Vetiset rakastavat hyvää ruokaa ja juomaa sekä tanssimista ja leikkimistä. He ovat hyviä laulajia ja soittajia ja he keksivät mielellään omia kappaleita kaikesta, mitä he ympärillään huomaavat.

Varsinkin peloissaan vetiset lohduttavat itseään laulamalla ja hyräilemällä. He ovat hyviä jutunkertoja.

Vetiset liikkuvat maalla kömpelösti. He ovat vesiotuksia, mutta he voivat viettää lyhyitä aikoja maan pinnalla. He kuitenkin pelkäävät maata, jotkut jopa niin paljon, että he eivät uskalla liikkua paikoissa, joissa heillä ei ole suoraa näköyhteyttä veteen.

Vetiset rakastavat kauniita, kiiltäviä asioita ja koruja. He ovat luonteeltaan ystävällisiä mutta hieman ailahtelevaisia ja itsepäisiä.

Nyt osa Vetisen väestä on noussut maalle. Heidän kaupunkinsa on saasteen ja rojun peitossa, ja he haluavat löytää ratkaisun ongelmaan ennen kuin kaikki Vetisen asukkaat kuolevat. He tietävät, että Korundin vetiskansa on kuollut saasteongelman vuoksi, ja varsinkin Pocux suree tätä kovasti, sillä hänellä on sukua Korundin saaristossa.

Vetiset ovat joskus ennenkin nousseet maalle ja huhutaan, että Kulmakunnan alueella liikkuisi kansansa hylänneitä vetisiä. Vetiset tietävät myös, että Kielletyn metsän piilomarjojen avulla kuka tahansa voi muuttua vetiseksi, mutta siitä on maksettava kova hinta.

Maalle nousseiden vetisten johtohahmo on Kry. Kry on jo vanha ja maalla liikkuminen on hänelle kovin vaikeaa. Kry tietää eniten muiden kansojen asukkaista ja tavoista, mutta hänen on vaikea liikkua keräämässä tietoa. Pocux hoitaakin mielellään hänen asioitaan.

Mukana on myös Kryn tytär Galaktina, joka rakastaa seikkailuja ja hänestä on hauska tutkia Kulmakunnan saloja.

Vetiset ovat asettuneet rannalle lähelle Saastelahtea. Heidän joukkoonsa on liittynyt myös salaperäinen muukalainen Korundin maasta. Muukalaisen nimi on Marsia ja hän vaikuttaa tietävän paljon saasteongelmasta. Marsia tulee hyvin toimeen varsinkin Pocuxen kanssa, mutta muutkin vetiset hyväksyvät hänet joukkoonsa.

#### **4.5 Korundi**

Korundi on Kulmakunnan naapurivaltio. Se on jakautunut usealle satumaisen kauniille saarelle, joilla asuu samantapaista kansaa kuin Kulmakunnassa. Korundin saaristo on nyt täysin tuhoutunut ja sen upeista jättiläispuista ja laulavista vesiputouksista on jäljellä vain likaisia, tuhoutuneita jäänteitä. Korundin kolme pääkansaa Korundin märät (paikallinen vetissuku), jättipuukansa ja puumaalaiset ajautuivat samankaltaiseen tilanteeseen kuin Kulmakunta nyt: jättipuukansa ja puumaalaiset rokasivat ja saastuttivat Korundia suunnattomasti, minkä vuoksi Korundin märkien Vetis-kaupunki tuhoutui täysin. Vähitellen myös maa-alueet peittyivät likaan ja roskaan, ja jättipuukansa tuhoutui lähes kokonaan. Osa puumaalaisista on onnistunut pakenemaan Korundin katastrofia, mutta melkein kaikki ovat kuolleet saasteisiin ja myrkkyyihin.

Jäljelle jääneillä korundilaisilla on suruaika. Siksi he käyttävät mustia ja tummia vaatteita sekä ovat muutenkin alakuloisia. He kertovat

mielellään tarinoita Korundista: muistelevat sen upeita metsiä ja kirkkaita lähteitä, sen omaperäisiä lauluja ja hauskoja leikkejä. He muistelevat myös puumaalaisten salattua viisautta. Tarina Heleenan Särkyneestä sydäimestä tunnetaan myös Korundilla, mutta siellä puhutaan enemmän Heleenan kadonneesta päiväkirjasta. Tiedetään, että osa sen sivuista on päätynyt puumaalaisten mukaan.

Korundi on siis täysin tuhoutunut, ja Cheri on ajelehtinut Kulmakunnan rannoille. Hän haluaa kertoa Korundin tilanteesta kaikille ja varoittaa kulmakuntalaisia ajautumasta samaan tilanteeseen. Korundissa puumaalaiset syyttivät jättipuukansaa jäteongelmasta ja jättipuukansa syytti puumaalaisia, minkä vuoksi ongelmaa ei koskaan saatu ratkaistua. Cheri tietää, että syyttelyn on loputtava ja kaikkien kansojen on myönnettävä virheensä ja vedettävä yhtä köyttä, että ongelma saataisiin ratkaistua. Hänen on kuitenkin opittava paljon kulmakuntalaisten tavoista ja kansoista, ennen kuin hän voi auttaa, sillä Cheri ei tiedä kovin paljon Kulmakunnasta. Hän tietää, että kansa on jakautunut neljään leiriin: karkkimetsäläiset, Kielletyn metsän asukkaat, saastelahtelaiset ja vetiset, mutta kaikki muu on hänelle vielä vierasta ja outoa.

Cheri uskoo, että yksin Särkynyt sydän eivätkä pelkät päiväkirjan sanat voi pelastaa Kulmakuntaa, vaan hänen tärkein tehtävänsä on saattaa kansat yhteen.

Cheri tunnistaa kulmakuntalaisten joukosta yhden tutun puumaalaisen, joka viihtyy vetisten leirissä. Cheri haluaa selvittää, onko muukalaisella mitään tietoa kadonneista päiväkirjanlehdistä.



## 5 Särkyneen sydämen talismaani

Pelinjohtaja voi itse päättää, kenelle annetaan tieto särkyneestä sydäimestä. Kyseessä on legendamainen tarina Kulmakunnan alkuajoilta. Tieto talismaanin tarinasta voi olla vaikka vain vanhoilla hahmoilla, jotka sitten kertovat tarinaa nuoremmille tai vaihtoehtoisesti amuletista voivat tietää kaikki Kulmakunnan hahmot.

Konkreettisesti talismaani on sydämenmuotoinen palapeli tai vaikka piirros. Talismaanin osat ovat hajonneet kahdeksaan eri paikkaan ja paloja on yhteensä 28.

*Kulmakunnassa on kerrottu jo satojen vuosien ajan tarinaa Tasapainon talismaanista. Talismaani tunnetaan myös nimellä Särkynyt sydän.*

*Aikojen alussa Kulmakunnassa asui nuori nainen, Heleena. Heleena oli viehättävä ja iloinen, mutta hän kaipasi rakkautta. Kerran hän sitten kohtasikin elämänsä rakkauden: Hugon, uskomattoman komean ja hyvätapaisen miehen. Heleena ja Hugo menivät naimisiin, ja pian avioliiton solmimisen jälkeen Heleenalle selvisi, että Hugo ei ollutkaan niin ihana mies kuin oli antanut ymmärtää. Hugo alkoi vaatia Heleenalta mahdottomia: Heleena ei ollut Hugon mielestä tarpeeksi kaunis, hän ei osannut kokata tarpeeksi hyvin, hän jopa puhui ärsyttävään narisevalla äänellä. Koska Heleena oli nöyrä ja alistuva, hän päätti muuttua sellaiseksi, että Hugo voisi rakastaa häntä enemmän.*

*Heleena opetteli laittamaan herkullisia ruokia, mutta Hugo ei ollut tyytyväinen. Heleena kävi laulutunneilla, ja oppikin laulamaan ja puhumaan valloittavan kauniisti. Sekään ei riittänyt Hugolle. Lopulta Heleena päätti muuttaa ulkonäkönsä. Hän halusi olla yhtä siro kuin vetinen, siksi hän lainasi vetiseltä pitkät ja notkeat jalat. Hän halusi olla yhtä ylvoäs kuin karkkimetsäläinen, siksi hän lainasi karkkimetsäläiseltä ryhdikkään selän. Hän halusi olla yhtä jäntevä kuin Kielletyn metsän asukas, joten hän lainasi metsäläiseltä voimakkaat lihakset. Ja vielä hän halusi olla yhtä salaperäinen kuin Tuulenlahden asukas, joten hän lainasi sieltä itselleen uuden luonteen.*

*Uudistuneena Heleena meni kotiinsa, ja oli varma siitä, että Hugo nyt rakastaisi häntä. Mutta Hugopa ei enää tunnistanut Heleenaa, vaan ajoi vieraan naisen pois kotoaan.*

*Yksinäisenä ja peloissaan Heleena pakeni metsään. Hänellä ei ollut enää kotia eikä yhtään ystävää, edes hän itse ei tunnistanut kuvajaistaan lammen pinnassa. Heleenan sydän särkyi moneksi palaseksi ja palaset lensivät pitkin Kulmakuntaa.*

*Jos Heleenan särkyneet sydän vielä jonain päivänä saadaan koottua ehjäksi jälleen, se yhdistää kansakunnat toisiinsa ja lopettaa kaikki sodat ja riidat. Pelkkä sydämen kasaaminen ei kuitenkaan riitä: sen kokoajan pitää uskaltaa katsoa itseensä ja hyväksyä itsensä sellaisena kuin on, virheineen kaikkineen. Sydämen kokoajalta vaaditaan siis suurta viisautta ja kärsivällisyyttä.*

*Lisäksi on lausuttava sanat, jotka Heleena kirjoitti päiväkirjaansa vain hetki ennen murtumistaan. Päiväkirja on kuitenkin kadonnut. Kerrotaan, että osia siitä on kulkeutunut Kulmakunnan ulkopuolelle ja että jonain päivänä*

*ne vielä palaavat Kulmakuntaan salaperäisen matkaajan mukana, viimeistään silloin, kun Särkynyttä sydäntä ja sen taikavoimaa todella tarvitaan.*

### **5.1 Heleenan päiväkirjan kadonneet sivut**

Päiväkirjan kadonneita sivuja on kolme. Sivut voi joko kätkeä pelialueelle ja antaa pelaajille vihjeitä niiden olinpaikasta tai pelinjohtaja voi kantaa niitä mukanaan ja jakaa ne haluamilleen hahmoille sopiviksi katsomissaan tilanteissa. Päiväkirjan sivuilta selviää tietoja särkyneen sydämen talismaanista.

#### **Sivu 1:**

*Sydämeni särkyi pian,*

*löysin itsestäni pahan vian.*

*Muutin äänen, kasvot, kropan, luonteen,*

*sanoin Hugolle: "kaiken vuokses teen."*

*Mutta tyhmä olin, kun itseni vaihdoin!*

*Takia miehen, omaa tahtoain kaihdoin!*

*On oltava varma, ylpeä, vahva,*

*ei kukaan muu kerro kuin käy eloni kahva!*

*Hugo mua määräs, ja kuuntelin minä.*

*Hän valitti: "oot kelvoton sinä!"*

*Oli typerä Hugo, ja minä olin heikko.*

*Hetken suhteemme kaunis, nyt vain onneton peikko.*

*Kun sydämeni särkyi, jää pirstaleet vaan,  
kahdeksan pussia piiloon Kulmakuntaan.  
On kahdessa pussissa kaksi palaa,  
ne neljä osaa Hugon muistoa halaa.*

*Vaikka Hugoa vihaan ja itseäin myös,  
oli oppi syvä tässä julmassa työs:  
on jokainen kaunis tavallaan,  
itsessänsä tärkeä, jos sydän on tolallaan!*

**Sivu 2:**

*On kotini Kulmakunta,  
siellä muistoin aina pysyy.  
kaunis metsä, rauhan valtakunta,  
vaikka kuka sitä kysyy.*

*Osan sydämestäni omistan kotimetsiköille.  
Kulmakunnan laitumille,  
rannan peilityynille öille.*

*Neljä palaa kodilleni,  
neljä rauhan haaveille!  
Jää kaksyt palaa itselleni,  
kansoille ja hälle...*

*Vaikka särkyi sydämeni*

*ja palat kulmakuntaa seilaa,  
on aina toive sielussani:  
ei mikään metsän rauhaa teilaa!*

*Jos joskus täällä vaara uhkaa,  
käy kansat kovaan taisteluun,  
ei sanat nää oo silloin tuhkaa,  
käy sydämeni kamppailuun!*

### **Sivu 3:**

*Tää sivuista kolmas ja viimeinen  
olkoon muistoksi kansojen:*

*Voi Tuulenlahti ja sen salaperäisyys!  
toivon, ettei se koskaan muutu!  
Jos säilyy kansojen ystävyys  
ei lammen neito suutu!*

*Karkkimetsän kaunokaiset,  
voi älkää ylpistykö!  
Kaikki lapset, miehet, naiset  
menkää kylään muiden tykö!*

*Erakot, metsään mieltyneet,  
ootte yhtä luonnon kanssa.  
Te piilomarjoihin viehtyneet,  
ois teistä hyötyä muita auttamassa!*

*Siro, kaunis vesikansa,  
ette suinkaan taruissa ui.  
Jos nousette maalle, uhkaa ansa  
kotikaupunkinne tuhoutui...*

*Toivon, ette koskaan joudu pulaan:  
ette sodi, tuhraa maata.  
Jos näin käy, riennän auttamaan,  
mut ilman teitä en voi mitään taata.*

*Kun yhtä köyttä vedätte,  
niin auttaa sydämeni.  
Kaikkea jos tajuu ette:  
yhteistyö on homman nimi!*

*Jos jokainen myöntää virheensä,  
hän oppii, kasvaa kehittyä.  
Älä väitä: "Hänen erheensä!"  
vaan muista itsesi hyväksyy!*

*Rakkaudella, Heleena*

## 6 Piilomarjat

Piilomarjojen salaisuudet tuntevat Kielletyn metsän Nita ja Kolttero. Marjat ovat äärimmäisen arvokkaita, eikä niitä missään nimessä pidä luovuttaa vieraisiin käsiin.

Marjojen avulla niiden syöjä pystyy saamaan uusia ominaisuuksia. Niitä syömällä voi esim. päästä eroon peloistaan. Jokainen pelaaja voi syödä yhden piilomarjan pelin aikana.

Marjoihin liittyy kuitenkin yksi tärkeä puoli: niiden syöjä joutuu aina myös luopumaan jostain tärkeästä taidosta tai ominaisuudesta. Alla on lista asioista, joita marjojen syöjä voi menettää syödessään marjoja. Aina, kun joku syö marjan, hän menettää jonkun ominaisuuden! Nitalla ja Koltterolla on molemmilla samanlainen lista. Listasta viivataan aina yli ominaisuus, joka on jo käytetty, samasta asiasta siis voi luopua vain kerran.

Jos siis joku syö marjan ja päättää vaikka luopua näkökyvystään saadakseen jotain muuta tilalle, hänen pitää pelata koko loppuaika sokeana!

Menetetävät ominaisuudet:

*KYKY JUOSTA*

*PUHEKYKY*

*NÄKÖKYKY*

*KYKY KÄVELLÄ KAHDELLA JALALLA*

*KYKY VALEHDELLA*

*KYKY KANTAA MITÄÄN MUKANAAN*

*KYKY PUHUA NORMAALISTI – JATKOSSA ASIAT PITÄÄ LAULAA*

*KAUNEUS*

## **7. Hahmot**

Alla olevien 23 hahmon lisäksi pelissä on kaksi pelinjohtajahahmoa, joita ei ole kirjoitettu. Heidän nimensä ovat Marsia ja Erakko. Lad ja Gudrid ovat myös aikuisille (opettaja, ohjaaja, avustaja tms.) tarkoitettuja hahmoja.

### **ARIUS**

Karkkimetsän hallitsija

43-vuotias nainen

riidoissa Okulávin kanssa, hyvät välit Prädin kanssa

Tuntee: Kiya, Okulav, Prädi, Sarkia, Mizax, Gudrid

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna, Erargon

Tavoitteet pelissä:

Lisää valtaa – päästä koko Kulmakunnan valtiaaksi

Saada arvostusta



Estää Karkkimaalaisia tapaamasta toisiaan

Estää amuletin löytyminen ja käyttö

Ominaisuudet:

Ovela, itsepäinen, viehättävä, vallanhimoinen

Pelkurimainen, kärsimätön, hidas, epäluotettava

Arius ei muista mitään syntymästään tai perhetaustastaan. Ehkäpä hän on halunnut unohtaa kaiken. Karkkimetsään tullessaan hän toimi ensin Karkkilinnassa palvelijana, mutta sittemmin sai kaapattua vallan lupaamalla Karkkimetsän kansalle parempia oloja. Ja olihan hän kaunis ja nuori, lupaava hallitsijanalku. Eikä Okulávkaan pannut aluksi pahakseen. Hän olikin jo hieman väsynyt pitämään valtaa. Arius oli myös vallanperimysjärjestyksessä seuraava, sillä hän on kaukaista sukua Okulávville, jonka tytär oli vallanvaihdon aikaan vielä pikkulapsi.

Ariusta ärsytti Okulávin liian miellyttävä olemus ja pehmoinen tapa hallita. Okuláv oli sitä mieltä, ettei kansaa tarvinnut itse asiassa juuri lainkaan hallita, siksi hän varmaan antoikin Ariukselle ohjat käsiin mukisematta. Ariuksen mielestä Karkkimetsä tarvitsi jämäkkyyttä ja kuria, ja mokomat Karkkimetsän liepeillä asustaneet puidenhalaajat piti toimittaa sinne missä eivät olisi enää vaatimassa roskien lajittelua ja muuta soopaa. Roskathan häviävät kaikkein yksinkertaisimmin, kun ne heitetään Saastelammelle johtavaan jokeen. Mitäpä sitä liikaa murehtimaan! Pääasiahan on, että kaikilla on hauskaa. Kielletyn metsän perukoille Arius hääti myös Okulávin veljen Erargonin, ja siellä tämä on onneksi pysynytkin.

Jostain syystä Okuláv ei kuitenkaan ymmärrä Ariuksen tapaa hallita. Joka päivä puutarhuri jaksaa valittaa siitä, kuinka Saastelahti vain kasvaa ja kuinka kuulemma vetisetkin ovat nousseet maille. Arius onkin säätänyt lain, joka velvoittaa kaikkia karkkimetsäläisiä pysyttelemään erossa muista kansoista, sillä muiden ongelmat eivät ole karkkimetsäläisten asia. Hoitakoot he saasteet, joille ne tuottavat ongelmia!

Arius on myös pitänyt silmällä Okulávin tytärtä Prädiä. Prädillä on Ariuksen mielestä oikeanlaista asennetta. Lisäksi Arius tietää Okulávilla olevan rikkauksia, jotka Prädi tulee perimään. Ehkäpä Prädin avulla rikkaudet päätyisivät vielä Ariuksen käsiin.

Arius on myös kuullut huhun rauhan tuovasta amuletista – ja mitään muuta ei Arius pelkää kuin tätä omituista kapinetta. Hänellä on vahva tunne, että amuletti on ainut asia, joka kykenee suistamaan hänet vallasta. Miten hänen sitten kävisi? Välittäisikö hänestä enää kukaan, ellei hänellä olisi valtaa?

## CHERI

Vetinen, muinaisesta toisesta kansasta

21-vuotias nainen

tietää ratkaisun saasteongelmaan

Tuntee: Pöriskiina, Tinkatiina, Tipsuttaja (näihin olet tutustunut hetki ennen pelin alkua)

Tavoitteet pelissä:

Levittää tietoa oman kotisaarensa ja kansansa kohtalosta ja estää samanlainen tuho Kulmakunnassa.

Löytää muita vetisiä.

Ominaisuudet:

Rohkea, älykäs, kätevä käsistään, luotettava.

Helposti taiputeltavissa, kiivas, herkkä, ei osaa valehdella.

Cheri on kotoisin kaukaisesta Korundin saaristosta, joka on tuhoutunut ja koko Cherin suku on kuollut. Korundi tuhoutui valtavan saasteongelman seurauksena. Korundin asukkaat roskasivat mistään piittaamatta ja toisistaan välittämättä, kunnes oli liian myöhäistä ja kaikki – niin vedessä kuin maalla – tuhoutui. Vain Cheri ajelehti aaltojen mukana kauas Kulmakunnan vetisten maille.

Uudessa asuinpaikassaan Cheri huomasi pian, että asiat olivat menossa yhtä huonoon jamaan kuin Korundissa. Hän päättikin nousta maalle ja varoittaa maalla asustavia kansoja tulevasta tuhosta, sekä neuvoa, miten asioita pitäisi hoitaa, jotta kansat voisivat vielä pelastua. Cherin suuntavaisto ei kuitenkaan ole ollut entisensä Korundin tuhoutumisen jälkeen ja hän eksyi pian. Sattumalta eräs eksynyt, Tipsuttajaksi itseään kutsunut tyttö löysi Cherin ja yhdessä he tutustuivat Pöriskiinaan ja Tinkatiinaan, jotka ohjasivat heidät Kielletyn metsän hallitsijan Erargonin juttusille.

Cheri vaistosi heti, että Erargon on luotettava, mutta haluaa olla kuitenkin ehdottoman varma, että asioi oikean ihmisen kanssa,

ennen kuin paljastaa salaisuutensa. Hän ei halua, että pelastamisyritys menee pieleen. Erargon on kuitenkin metsän hallitsija, joten miksi hän ei ole tehnyt saasteongelmalle mitään? Onko Kulmakunnassa kenties joku toinenkin hallitsija?

Vaikka Tipsuttaja onkin vasta lapsi, Cheri tuntee kiintymystä ja syvää luottamusta tätä kohtaan. Voisikohan Tipsuttaja auttaa? Mitä Tipsuttaja osaa kertoa omasta maastaan?

Cheri myös haaveilee kohtaavansa edes kaukaisia sukulaisiaan Kulmakunnassa. Olisiko heidän saaristoltaan sittenkin pelastunut joku toinenkin?

Cheri tietää, että saasteongelmaan ainut ratkaisu on kansojen yhdistyminen. Kaikkien täytyy tajuta, että he ovat syyllisiä saastumiseen ja heidän tulee päättää tehdä asialle oikeasti jotakin. Ei riitä, että yksi kansa on saastuttamatta, jos muut jatkavat roskaamista. Cheri tietää, että on olemassa sanat, ehkäpä päiväkirjan lehdet, jotka saattavat auttaa kansojen yhdistymisessä. Ainakin heidän saaristossaan sanoja kantoi mukanaan omituinen kulkuri.

## ERARGON

Kielletty metsä

74-vuotias mies

Kielletyn metsän viisas hallitsija

Ihastunut vanhaan vetis-naiseen

Tietää amuletin palojen määrän

Veli, ei tiedä, onko enää elossa

Tuntee: Erakko, Kolttero, Pöriskiina, Tinkatiina, Nita

Tietää ulkonäöltä: Arius

Tavoitteet:

Tavata veli ja auttaa häntä, jos hän tarvitsee apua

Löytää Vetisen kaunis nainen

Auttaa lapsia

Ratkaista saasteongelma

Ominaisuudet:

Älykäs, luotettava, kärsivällinen

Ruma, itsepäinen, liian luottavainen.

Erargon on Kielletyn metsän vanha viisas hallitsija, jolta usein kysytään neuvoa vaikeissa asioissa. Hän on myös Erakon läheinen ystävä ja usein he pohtivat Kulmakunnan nykyistä rappiotilaa yhdessä. Erargon todella toivoo, että saasteongelmaan löytyisi ratkaisu ja että kansat voisivat elää yhdessä, rauhassa ja sovussa – maassa, ilman rajoja.

Erargon omistaa aarteen. Hänen vanhempansa kuolivat Erargonin ollessa vasta lapsi, ja he jättivät tälle perinnöksi muhkean rahakasan lisäksi pienen kangaspussin, jossa on 4 palapelin palaa. Vaikka Erargon on hyvin luottavainen, joskus vähän turhankin löyhäleukainen hölösuu, hän on kertonut aarteestaan ainoastaan erakolle. Ja sen salaisuuden paljastaminen kannatti! Nimittäin kun

Erargon avasi pussinsa, erakon silmät levisivät ja hän kaivoi taskunsa uumenista samanlaisen pussin ja neljä samantapaista palapelin palaa. Erargon aavistelee, että palapelillä on jotain tekemistä tarujen amuletin kanssa, ja hän haluaisi mielellään löytää kaikki siihen kuuluvat palat. Paloja on yhteensä 28. Taruhan kertoo, että amuletin avulla Kulmakunta voidaan pelastaa pahimmastakin pinteestä.

Erargonin vanhemmat olivat Kielletyn metsän hallitsijoita, minkä vuoksi Erargonin asema on edelleen arvostettu ja hallitsijamainen Kielletyssä metsässä. Erargon tietää, että hänellä on (tai on ollut) myös veli, mutta hän ei ole nähnyt tätä vuosikymmeniin. Toisinaan hän on kuullut huhuja, että veli asustaisi Karkkimetsässä, mutta koska Erargon tietää, että Karkkimetsää hallitsee juonikas Arius, hän epäilee tiedon olevan pelkkä huhu. Sillä totta kai veli hallitsisi Karkkimetsää, jos vielä eläisi! Erargon on unohtanut veljensä nimen, mutta tietää tämän olevan jo melko vanha, jos siis ollenkaan elää. Erargonista olisi ihanaa tavata veli vielä kerran.

Erargonin on vaikea pitää suunsa kiinni amuletista, mutta hän yrittää parhaansa. Toisinaan hän kuitenkin lipsauttelee ylimääräisiä tietoja ulkopuolisille, ja saattaa siksi joutua vaikeuksiin. Nyt hän on kuitenkin visusti päättänyt, että avaa suunsa vasta sitten, kun voi olla varma siitä, että toiseen osapuoleen voi todella luottaa.

Erargon rakastaa lapsia, ja jos hän suinkin voi olla avuksi jollekin lapselle, hän auttaa aina.

Erargon on myös rakastunut, ensimmäistä kertaa pitkän elämänsä aikana. Hän harrastaa kalastamista ja on toisinaan nähnyt ihanan vetis-naisen kylpevän rannalla. He ovat hymyilleet toisilleen, ja Erargon haluaisi kovasti tutustua naiseen paremmin. Hän ei kuitenkaan tiedä, mistä tätä voisi etsiä.

## GALAKTINA

Vetinen

18-vuotias nainen

Äiti Kry, isä ilmeisesti kuollut

Kiyan ystävä

Tuntee: Kry, Pocux, Marsia, Kiya

Ulkonäöltä: Saastelahtea haravoiva mies

Tavoitteet pelissä:

Löytää isä

Saada muut Vetiset hyväksymään Kiya

Ominaisuudet:

Vauhdikas, ystävällinen ja ovela.

Itsepäinen, yli-innokas ja heikko (fyysisesti).

Galaktina on nuori vetis-nainen, joka etsii itseään ja juuriaan. Hänestä on tavallaan aika hauskaa, että vetisen kansa on joutunut

astumaan maalle, sillä hän rakastaa seikkailuja ja on aina liikkeessä. Uusi ympäristö tuo Galaktinalle vain uusia haasteita.

Galaktina on rohkea, joskus jopa tyhmänrohkea, eikä hän mielellään kuuntele muiden neuvoja. Galaktinan äiti, Kry, on Galaktinan mielestä raivostuttavan hidas ja harkitsevainen, mutta kuitenkin samanlainen jääräpää kuin Galaktinakin. Galaktina kuitenkin kaipaa itsenäisyyttä ja ottaa koko ajan lisää etäisyyttä äidistään. Pyydettyä häntä kuitenkin toimittaa asioita jo vanhuudenkankealle äidilleen – ellei sitten matkalla satu tapahtumaan jotain mielenkiintoisempaa, joka vie nuoren naisen huomion.

Galaktina ei tunne isäänsä. Koko elämänsä hän on miettinyt, millainen tyyppi tämä mahtaa olla, ja nyt hän on päättänyt ottaa asiasta selvää. Äiti kuitenkin puhuu asiasta vain vähän. Jollain tavalla Galaktinan on onnistuttava kiskomaan tieto irti äidistään. Galaktina aavistaa, että isä on yhä hengissä ja hän haluaa ehdottomasti tavata hänet.

Galaktina pelkää vähän Saastelahden aluetta, mutta on valmis menemään sinnekin tarvittaessa. Itse asiassa hän on kaukaa seurannut Saastelahden väen touhuja ja hän on kiinnittänyt huomionsa lampea usein haravoivaan mieheen, joka vaikuttaa ystävälliseltä. Ehkäpä Galaktina vielä uskaltautuu juttusille miehen kanssa?

Galaktina on myös tutustunut mukavaan karkkimetsäläiseen tyttöön, Kiyaan. Heidän täytyy tavata toisiaan salaa, sillä kansojen väliset ystävyysuhteet ovat näinä vaikeina aikoina vaarallisia. Kiyalta



Galaktina saa kuitenkin paljon tietoa ympäristön tapahtumista ja vastalahjaksi hän opettaa Kiyaa vetisten kulttuurista.

## GRÜSDÜR

Saastelahti

57-vuotias mies

Saastelammen orja

Pelastanut Jurra-Niumin hengen

Omistaa neljä amuletin palaa

Tuntee: Jurra-Nium, Rätti, Moppi, Luuttu, Lad

Tavoitteet pelissä:

Vapautuminen orjuudesta

Saasteongelman ratkaiseminen

Ominaisuudet:

Erittäin luotettava, älykäs ja rohkea

Epäystävällinen, epämiellyttävä, kylmä ja alistuvainen

Grüsdür on elänyt koko ikänsä Saastelahdella. Hän on Saastelahden ensimmäisiä asukkaita ja tuntee Saastelahden parhaiten. Perheestään hän ei muista mitään. Grüsdür on saanut elää alkujaan Saastelahdella rauhassa, mutta nykyään hän on orja, jonka tehtävänä on hoitaa ja ruokkia Saastelammen hirviötä. Hän tuntee hirviön kuin omat taskunsa.

Hirviön tarina on omalaatuinen. Kauan, ennen kuin Saastelampi oli edes syntynyt ja Saastelahti oli Tuulenlahti, lammessa asui vedenneito, ehkä lumottu vetinen. Vähitellen saasteiden kasautuessa ja kulkeutuessa jokea pitkin lampeen, vedenneito alkoi muuttua. Saasteet likasivat sen ihon ja alkoivat muodostua paksuksi peitteeksi sen ympärille. Vähitellen vedenneidon ravintokin alkoi muuttua, se ei enää nauttinut sadepisaroista, vaan öljyläikistä ja pian vedenneito oli muuttunut vesihirviöksi. Hirviöllä on mahdollisuus palata ennalleen, jos lampi puhdistuu, mutta jos hirviö tappaa jonkun olennon, jää se ikuisiksi ajoiksi hirviöksi, vaikka vesi puhdistuisikin. Ainoastaan Grүsdür tietää hirviön salaisuuden.

19 vuotta sitten Saastelammelle saapui vetismies, Jarrenton. Grүsdür huomasi heti, että Jarrenton ei ollut kunnossa ja seurasi tätä tästä syystä hyvin tarkasti. Ja eipä aikaakaan, kun Grүsdür huomasi Jarrentonin painuvan Saastelampeen, jossa myös hirvittävä saastehirviö, Grүsdürin ”lemmikki” majaili. Grүsdür tiesi heti, ettei Jarrenton selviäisi hirviöstä (ja toisaalta, että hirviön kohtalo olisi sinetöity, jos se tappaisi Jarrentonin) ja päätti aikailematta yrittää pelastaa Jarrentonin. Grүsdürin onnistui saada hirviö irti Jarrentonista ja Jarrenton selvisi lammesta hengissä, vaikkakaan ei muuttumattomana. Grүsdür siis pelasti Jarrentonin hengen, mutta samalla aiheutti Jarrentonissa peruuttamattomia muutoksia. Jarrentonista tuli niin sisäisesti kuin ulkoisestikin vääristynyt ja vinksahantunut. Hirviön kosketus ei ollut jättämättä jälkeä. Tapaus sai aikaan sen, että Jarrenton muutti nimensä Jurra-Niumiksi ja alisti Grүsdürin orjaksi. Grүsdür alistui, koska kantoi syyllisyyttä Jarrentonin kohtalosta ja Grүsdür oli myös ainoa, joka voisi pitää

riittävää huolta hirviöstä. Jos Grүsdүr olisi jättänyt Jarrentonin kuolemaan, miesparka ei joutuisi kärsimään nyt kaameasta ulkomuodostaan ja harhoista. Kuitenkin miesten välillä vallitsee myös erikoislaatuinen kiintymys. Hyvinä päivinä Grүsdүr voi aistia aitoa kiitollisuutta ja lämpöä Jurra-Niumista ja myös Grүsdүr tuntee läheisyyttä pelastamaansa miestä kohtaan, sillä hän muistaa miten kohtelias ja hyvä ihminen Jarrenton oli ollut. Grүsdүr myös muistaa tarinan, jonka Jarrenton ennen muutostaan oli kertonut vetisnaisesta ja tulevasta lapsesta, josta Jarrenton ei ollut valmis kantamaan vastuuta. Toisinaan Grүsdүr miettii, mitä tälle vetislapselle nykyään kuuluu, ja että tietääkö tämä isänsä olemassaolosta.

Jurra-Niumin lisäksi Saastelahdella Grүsdүria pitävät orjana Jurra-Niumin saastekolmoset, Luuttu, Rätti ja Moppi. Grүsdүr ei voi sietää kolmikkoa, mutta hänen ei auta muu kuin totella, sillä Jurra-Nium on kolmikon puolella, ja he kaikki yhdessä ovat Grүsdүria paljon voimakkaampia. Vaikka hän voisikin helposti usuttaa hirviön kolmosten kimppuun, kärsisi hirviön hyökkäyksestä eniten hirviö itse (jäämällä ikuisiksi ajoiksi hirviöksi), sillä Saastelahdesta saattaisi syntyä uudet kolmoset milloin tahansa. Grүsdүr myös tietää, että jos Saastelahti puhdistuu, kolmosillakin on mahdollisuus oikeaan ihmiselämään.

Kolmikosta erottuu kuitenkin edukseen Luuttu, jonka kanssa Grүsdүr on hiljaisina öinä salaa ystäväystynyt. Luuttu ei tahtoisi pitää Grүsdүria orjana, mutta on kuulemma voimaton toisten paineen alla. Grүsdүr ymmärtää tämän, mutta toivoo, että Luuttu saisi aikaan muutoksen veljissään ja voisi auttaa häntä vapautumaan Saastelahden jengin pomotuksesta.

Grüsdürilla on myös oma salaisuus. Kauan sitten, hänen vielä ollessa lapsi, ja kun Saastelahti vielä oli kohtalaisen puhdas paikka, eikä sitä vielä kutsuttu Saastelahdeksi, vaan Tuulenlahdeksi, ajelehti joen mukana lahteen pieni pussi. Grüsdür keräsi pussin talteen ja löysi sen sisältä neljä palapelin palasta. Grüsdür ei tiennyt mitä palaset ovat, mutta heti ensi näkemältä hän oli varma, että palaset tulisivat vielä jonain päivänä olemaan korvaamattomia. Grüsdür ei ole kertonut palasista kenellekään, ja hän pitää niitä visusti tallessa.

Grüsdür haaveilee rauhasta ja pelkää, että vielä jäljellä olevat kauniit maisemat tuhoutuvat. Hän muistaa hyvin ajan, jolloin Saastelahti oli vielä Tuulenlahti ja hän toivoisi, että vielä joskus maailma voisi taas olla samanlainen. Hän tuntee kuitenkin myös katkeruutta ja vihaa hienostelevia karkkimetsäläisiä kohtaan, sillä he heittävät hyvääkin tavaraa jokeen ja nyrpistelevät nenäänsä saastelahtelaisille, vaikka Grüsdürin mielestä on juuri karkkimetsäläisten syytä, että saastelahtelaiset ja lahti on sellainen kuin on.

Viime aikoina Grüsdür on nähnyt Saastelahden tienoilla liikuskelemassa vetiseltä näyttävän nuoren tytön, joka vaikuttaa kiinnostavalta. Ehkäpä tämä tyttö tietää jotakin sellaista, josta voisi olla Grüsdürille hyötyä... Uskaltaisiko tyttöön luottaa, ja kuka hän oikein on?

## GUDRID

Karkkima

43-vuotias nainen

Tipsuttajan äiti

Karkkimaan kokki

Ominaisuudet:

Ystävällinen, kärsivällinen, avulias.

Heikko (fyysisesti), huonomuistinen, hieman höperö (puhuu itseksensä yms.)

Tavoitteet:

löytää Tipsuttaja

saada Arius pois vallasta

Gudrid on sydämellinen ja ystävällinen nainen, joka työskentelee Karkkimetsän kokkina. Hän tulee hyvin toimeen kaikkien kanssa, ja auttaa karkkimetsäläisiä mielellään näiden ongelmissa. Hän on kuitenkin hieman höperö ja saattaa joskus puhua itseksensä. Vaikuttaa siltä, että Gudridilla on kyky nähdä tulevaisuuteen ja ihmisten salaisuuksiin. Hän jopa tuntuu tietävän, minne Särkyneen sydämen palaset on piilotettu:

1 osa on kätkeyty metsään,

1 osa on Kryllä

1 osa on erakolla

1 osa on Luuttulla

1 osa on Okulávilla

1 osa on Grúsdürillá

1 osa on Erargonilla ja

1 osa Sarkialla.

Näitä sanoja hän joskus toistelee nuotiota kohennellessaan, kuitenkin vain silloin kun Arius ei ole kuulemassa (ja muutenkin vain silloin, jos peli ei näytä etenevän. Näistä on hyvä mainita ainakin Tipsuttajalle ja tämän kavereille, jos osat eivät muuten löydy. Kun tytöt alkavat etsiä palasia, Gudrid voi lupautua pitämään löytyneistä osista huolta, jos tytöt vain saavat niitä kerättyä).

Gudrid vihaa Karkkimetsän hallitsijaa Ariusta, ja hänen suuri toiveensa onkin saada Arius syöstyä vallasta. Gudrid on höpinöidensä takia joutunut usein häpeäpenkkiin, ja hän toivoo, että Arius saisi maistaa omaa lääketään. Lisäksi hän pelkää, että Ariuksen vallan vuoksi Särkyneen sydämen kokoaminen saattaa vaikeutua, sillä Arius on kieltänyt puheet talismaanista ja haluaa muutenkin kieltää koko saasteongelman.

Gudridilla on 10-vuotias tytär, Tipsuttaja. Muutama viikko sitten hän oli tyttärensä kanssa keräämässä marjoja metsässä, kun tämä katosi. Pitkällisistä etsinnöistä huolimatta Tipsuttajaa ei ole löytynyt, ja Gudrid on siksi jatkuvasti huolissaan. Toisaalta hän tietää, että Tipsuttaja on reipas ja itsenäinen, joten hän on varma siitä, että tämä löytää kotiin ennemmin ja myöhemmin.

Ja niin Tipsuttaja sitten melko varmasti löytääkin, todennäköisesti melko alkuvaiheessa peliä... Ja kun hän löytää Gudridin, selviää, että

tyttö kärsii muistinmenetyksestä. Kerro silloin hänelle oheisella paperilla olevat asiat ja anna lopuksi lappu Tipsuttajalle.

*Tipsuttaja on 10-vuotias Karkkimetsän asukki. Hän on Karkkimetsän kokin, Gudridin tytär. Luonteeltaan hän on reipas, itsenäinen ja avulias seikkailija. Hän on ikäisekseen hyvin vastuullinen ja luotettava tyttö, mutta nuoren ikänsä vuoksi hänellä on joskus vaikeuksia selittää asiansa ymmärrettävästi ja uskottavasti. Tipsuttajalla on hyvät välit äitiinsä ja hän kertoo tälle kaikista asioistaan.*

*Tilanne Karkkimetsässä on nykyään tällainen:*

*Karkkimetsän linna on Kulmakunnan vanhinta aluetta ja tietävästi juuri Karkkimetsässä on ollut kaikkein pisimpään asutusta. Karkkimetsää on pitkään hallinnut lauhkea ja oikeudenmukainen hallitsijasuku, mutta viimeisen kuninkaan Okulávin tultua sairaaksi, valta siirtyi kuninkaan kaukaiselle sukulaiselle, herttuatar Ariukselle. Arius hallitsee Karkkimetsää kovalla kädellä ja hän on säätänyt lain, jonka mukaan yhteydenpito muihin kansoihin on ehdottomasti kielletty. Rankaisukeinona Arius käyttää häpeäpenkkiä, jolla istuminen on pahin mahdollinen rangaistus, mitä karkkimetsäläiset voivat kuvitella.*

*Okuláv toimii nykyään linnan puutarhurina. Hänellä on myös kaksi tyttärtä Prädi ja Sarkia. Sarkia viihtyy hyvin isänsä kanssa, Prädi tunnetaan Ariuksen oikeana kätenä. Prädillä on myös oikeus jakaa häpeärangaistuksia.*

*Karkkimetsän kokkina toimii hieman höpsö nainen nimeltään Gudrid. Gudridilla on 10-vuotias tytär nimeltään Tipsuttaja, mutta Tipsuttaja on kadonnut jonnekin!*

*Lisäksi Karkkimetsässä asuu Mizax ja Kiya. Nämä parikymppiset tytöt ovat hyviä ystävyksiä ja liikkuvat usein yhdessä.*

*Karkkimetsäläiset ovat ylvästä ja hieman leuhkaa kansaa, ja he inhoavat kaikkea likaista, köyhää ja sotkuista. Heillä on hienoja tavaroita, mutta he heittävät kaiken roskan aina ajattelemattomasti minne sattuu. Arius ei ole ollenkaan huolestunut Kulmakunnan ja Karkkimetsän nykytilasta, mutta melkein kaikki muut karkkimetsäläiset haluaisivat keksiä ratkaisun saasteongelmaan. Arius ei voi sietää edes puhetta Särkyneen sydämen talismaanista, vaan rangaistuksena talismaanipuheista on istumista häpeäpaalussa.*

*Karkkimetsäläiset ovat hyvin musikaalisia. He laulavat mielellään ja useat metsän asukkaat kantavat mukanaan pieniä soittimia.*

*Kansalaiset eivät oikein tiedä, miten Ariuksen käskyvaltaan ja hallitsijakauteen pitäisi suhtautua. Vanha kansa muistaa hyvin Okulávin hallintakauden rauhalliset ajat, mutta nuorempien mielestä Arius on hyvä ja voimakas hallitsija. Karkkimetsäläisten huoli saasteisesta ympäristöstä mietityttää kuitenkin enemmän kuin Ariuksen valta. Toisaalta taas rangaistuksia saastepuheista saattaa jälleen ropsahtaa...*

*Karkkimetsäläiset ovat huonoja taistelijoita. Jos riitatilanne kärjistyy tappeluksi (kivi-paperi-sakset), karkkimetsäläiset valitsevat aina ja ainoastaan paperin!*



## JURRA-NIUM

Saastelahtelainen

61-vuotias mies

Saastelahden kiistelty johtohahmo

Tuntee: Rätti, Moppi, Luuttu, Grüsdür, Lad.

Tuntenut joskus: Kry (tälle et voi ennen peliä kertoa tuntevasi, koska hän ei tiedä sinusta tällä hetkellä mitään)

Ominaisuudet:

Ovela, älykäs, kekseliäs.

Epäystävällinen, epäluuloinen, ruma.

Tavoitteet pelissä:

Palata jälleeen Vetiseksi

Saada Grüsdürin salaisuudet selville

Tavata oma lapsi

Jurra-Nium on jo vuosia ollut Saastelahden pomo ja väki on totellut hänen tahtoaan. Viime aikoina Saastelahden kolmoispojat, etenkin Rätti, ovat alkaneet kapinoida Jurra-Niumin käskyvaltaa kohtaan, mikä on saanut miehen epäluuloiseksi ja vihaiseksi. Hän ei tiedä, miten säilyttäisi valta-asemansa jatkossa ja hänestä on tullut entistä kärtyisämpi ja epäluuloisempi kaikkea vierasta kohtaan. Jurra-Nium on jopa vainoharhainen ja hän näkee joka puolella liittoja ja suunnitelmia itseään vastaan. Kaikki vieras ja uusi on pelottavaa, eikä hän luota mihinkään tai keneenkään.

Jurra-Niumin salattu menneisyys on erikoinen, jopa hieman surullinen. Hän syntyi aikoinaan Vetisen valtakuntaan, mutta tunsii siellä ollessaan olonsa aina ulkopuoliseksi ja hyljeksityksi. 19 vuotta sitten hänet tunnettiin vielä nimellä Jarrenton ja hänellä oli suhde Kry-nimisen vetis-naisen kanssa. Kry alkoi odottaa lasta, ja Jarrenton tunsii olonsa hyvin avuttomaksi, eikä hän ollut valmis isyyteen. Jarrenton nousi maalle Vetisten kaupungista ja päätti karata. Pian hän alkoi kuitenkin kaivata veteen ja murheellisena ja epätoivoisena hän päätti muuttaa Saastelahteen. Saastelahden hirviö yritti kuitenkin syödä Jarrentonin, ja hän oli varma kuolemastaan. Saastelahden vanha Grüsdür kuitenkin pelasti Jarrentonin vedestä. Hirviön kosketus oli kuitenkin muuttanut Jarrentonin ulkonäköä ja luonnetta paljon: ennen niin komea ja ylväs Jarrenton muuttui rumaksi ja epäileväksi ukkeliksi. Hän päätti aloittaa uuden elämän Saastelahdella, muutti nimensä Jurra-Niumiksi ja alkoi pitää huolta Saastelahden pojista, Rätistä, Luuttusta ja Mopista. Pojat kasvoivatkin Jurra-Niumin ankaran kurin alla ja toteuttivat mukisematta hänen sairaimmatkin oikkunsa.

Jurra-Niumin synkän salaisuuden tietää vain yksi henkilö, Grüsdür. Jurra-Nium suhtautuu tuohon Saastelahden orjaan hyvin ristiriitaisesti: toisaalta hän arvostaa ja kunnioittaa salaperäistä miestä syvästi, toisaalta vihaa tätä henkensä pohjalta, koska Grüsdürin uroteon vuoksi hän on nykyään ruma ja inhottava. Jurra-Nium pelkää, että hänen salaisuutensa paljastuu. Hän miettii usein, millainen hänen nyt 18-vuotias lapsensa olisi ja miten hän tähän suhtautuisi, jos he joskus tapaisivat. Pystyisikö Jurra-Nium paljastamaan todellisen henkilöllisyytensä edes lapselleen vai ajaisiko hän tämän pois luotaan?

Jurra-Nium aavistelee, että Grüsdür piilottelee salaisuuksia, ja hän haluaisi saada ne selville. Hän on usein nähnyt Grüsdürin hypistelevän merkillistä kangaspussia ja kuullut tämän mumisevan itseksensä saasteiden salaisuudesta. Jurra-Nium haluaisi selvittää Grüsdürin salaisuudet, mutta hän pelkää tämän valtaa lammen hirviöön niin paljon, ettei uskalla kysyä ainakaan suoraan. Ehkä Grüsdür myös tietäisi keinon saada hänen elämänsä ennalleen?

## KIYA

Karkkimetsästä

17-vuotias tyttö

Karkkilinnan palvelija

Mizaxin paras ystävä

Salaisena ystävänä Galaktina

Inhoaa Karkkimetsän hallitsijaa ja työnantajaansa Ariusta

Haluaisi olla vetinen

Tuntee: Galaktina, Arius, Okuláv, Prädi, Sarkia, Mizax, Gudrid

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna

Tavoitteet pelissä:

Palauttaa Karkkimaahan entisen järjestyksen, eli valta takaisin

Okuláville

Liittyä Vetisiin

Ominaisuudet:

Erittäin rohkea ja ovela, älykäs, viehättävä ja ystävällinen

Hentorakenteinen ja heikko, kärsimätön, epäileväinen

Kiyalla ei ole perhettä. Hän työskentelee Karkkimetsässä palvelijana. Hän vihaa työtään, mutta toisaalta kukaan ei kiinnitä palvelijoihin mitään erityistä huomiota, joten Kiya saa rauhassa kuunnella mitä vallanpitäjä Arius suunnittelee. Kiya ei voi sietää Ariusta, Arius on välinpitämätön juonittelija ja saastuttaja, jonka oikkujen takia vetiset ovat joutuneet nousemaan maalle. Kiya on myös kuullut, että Arius yrittää tosissaan tehdä karkkimetsäläisistä koko Kulmakunnan hallitsijakansan ja syrjäyttää lopullisesti entisen hallitsijan Okulavin, jolla on yhä kansan suosio takanaan, vaikka tämä onkin enää virallisesti vain linnan puutarhuri.

Kiya on aina kokenut kuuluvansa vetisiin. Hän haaveilee, että jonain päivänä paljastuisi, ettei hän olisikaan oikeasti karkkimetsäläinen palvelustyttö, vaan Vetisen prinsessa. Vielä ei ole kuitenkaan selvinnyt, että hänellä olisi minkäänlaisia sukulaisuussuhteita vetisiin.

Hän on kuitenkin ystävästynyt salaa vetisiin kuuluvan Galaktinan kanssa. Kiya ihailee Galaktinaa hirmuisesti ja toivoisi voivansa olla kuten hän. Heidän täytyy kuitenkin tavata salaa, sillä karkkimetsäläiset eivät saa olla tekemisissä toisten kansojen kanssa. Kiya ei ole kertonut salaisesta ystävästään edes parhaalle ystävälleen Mizaxille.

Kiya pelkää Saastelahtea. Hän ei haluaisi olla missään tekemisissä mokoman paikan kanssa, ja hän toivoisi, ettei sitä olisi edes olemassa. Hänelle tulee kummallisen painava olo, kun hän näkee liejuista ja limaista vettä, jonka pitäisi olla kimaltelevaa ja kirkasta! Viime aikoina hänen kumpikin ystävänsä sekä Mizax, että Galaktina ovat kuitenkin hakeutuneet Saastelahden läheisyyteen. Kiya ei voi ymmärtää tätä: mitä tytöt oikein näkevät moisessa likaisessa paikassa? Eivätkö he pelkää hirviötä tai niitä likaisia otuksia, jotka rannoilla vaeltavat?

Olisiko Kiyan tiedoilla hallitsijan suunnitelmista jotakin hyötyä Vetisille? Kuka tietäisi ratkaisun piinaavaan ja kansoja erottavaan saasteongelmaan? Löytyisikö Saastelahdelta sittenkin jotakin puhdasta ja arvokasta, josta voisi olla apua ongelmia ratkottaessa? Pitäisikö Kiyan yrittää päästä eroon ennakkoluuloistaan saastelahtelaisia kohtaan vai kenen puolella oikein pitäisi olla?

## KOLTTERO

Kielletty metsä

30-vuotias nainen

Nitan tytär, Erakon sisko, Pöriskiinan ja Tinkatiinan äiti

Tuntee Sarkian

Tuntee piilomarjojen salaisuuden

Tuntee: Erakko, Nita, Pöriskiina, Tinkatiina, Erargon

Tietää ulkonäöltä: Arius, Sarkia

Ominaisuudet:

Ystävällinen, rohkea, luotettava ja älykäs

Ei osaa valehdella, kömpelö, usein vain omiin ajatuksiinsa vaipunut

Kolttero on jo aikuisen iän saavuttanut kielletyn metsän asukas. Hän on syntynyt Karkkimetsässä, mutta heidän perheensä häädettiin sieltä Ariuksen astuttua valtaan ja Koltteron ollessa pieni vauva.

Koltterolla on kaksostytöt, joiden poukkoilu sinne tänne yli maiden rajojen raastaa Kielletyssä metsässä viihtyvän äidin hermoja. Äiti pelkää tyttäriensä joutuvan vaikeuksiin, jos karkkimetsäläiset saavat heidät käsiinsä. Toisaalta taas tytöt kertovat äidilleen aina kaiken mitä matkoillaan kohtaavat ja tyttöjen tiedoista saattaa olla Koltterollekin toisinaan hyötyä.

Kolttero hoitaa äitinsä Nitän kanssa piilomarjoja ja tietää niiden salaisista voimista. Piilomarjan syöjä saa itselleen jonkin sellaisen taidon, jota tarvitsee, mutta samalla hän menettää jonkin toisen taidon. Piilomarjojen kanssa täytyy siis ehdottomasti olla varovainen. Tarkempia ohjeita piilomarjojen käytöstä Kolttero voi udella äidiltään, Nitalta, joka opettaa häntä piilomarjojen käsittelyssä.

Kolttero on myös paljon tekemisissä veljensä Erakon kanssa. Kolttero tietää Erakon hyvän ystävän, Erargonin haluavan löytää veljensä Karkkimetsästä. Ehkäpä Kolttero voisi auttaa Erargonia onkimaan tietoja tämän kadonneesta veljestä tyttäriensä avulla?

Kolttero on myös nähnyt tavallista hienommin pukeutuvan tytön liikuskelevan Kielletyn metsän alueella ja tarkastelevan häntä. Kolttero on kysynyt tytön nimeä, ja tämä vastasi olevansa Sarkia, mutta poistui heti vastattuaan pikaisesti alueelta. Kuka kumma tuo tyttö oikein on? Ja mitä tekemistä hänellä on Kielletyn metsän alueella? Ei kai hän vain ole Karkkimetsän vakooja? Entä jos tyttö onkin tullut Kiellettyyn metsään kertomaan jotakin tärkeää?

Kolttero toivoisi, että kansat voisivat sopia asioista toistensa kanssa, ja ettei mitään kansaa tarvitsisi pelätä, tai ettei mikään kansa olisi yksin vallassa. Kolttero pelkää mahdollista sotaa ja hyökkäystä ja yrittää kaikkensa, jotta sopuun löytyisi jokin muu ratkaisu kuin väkivalta.

### KRY

Vetinen

53-vuotias nainen

Hänellä on 18-vuotias tytär Galaktina

Paras ystävä Pocux

Hän on ihastunut Kielletyn metsän E\_\_\_\_\_on-nimiseen mieheen

Tuntee: Galaktina, Pocux, Marsia.

Ulkonäöltä: E\_\_\_\_\_on-nimisen miehen

Tavoitteet pelissä:

Tavata E\_\_\_\_\_on uudestaan ja tutustua häneen

Saada selville amuletin salaisuus

Löytää ikäistään seuraa

Ominaisuudet:

Erittäin älykäs, kärsivällinen ja rohkea.

Hyvin itsepäinen, hidas (fyysisesti).

Kry on Vetisten johtohahmo, kansan vanha viisas, jota vetiset arvostavat ja kunnioittavat. Kryn mielipidettä kysytään asiasta kuin asiasta ja mielellään hän muita neuvookin. Paitsi älykäs ja kärsivällinen, Kry on melko utelias ja haluaa mielellään kuulla Kulmakunnan tapahtumista. Epäonneksi maanpäällinen ilma on jo kangistanut Kryn jäseniä, eikä hän mielellään liiku pitkiä matkoja pois leiripaikastaan. Kry on hyvin onneton siitä, että vetisten on pitänyt nousta pois kaupungistaan maalle, minkä vuoksi Kry on usein hieman haikea ja surullinen.

Eräs asia Krytä jaksaa kuitenkin ilahduttaa, ja se saattaisi saada hänet jopa matkalle Kulmakunnan konnuille. Kry on rakastunut. Rannoilla pärskiessään hän on usein nähnyt viehättävän, vakaan herrasmiehen kulkevan Kielletyn metsän liepeillä. Kry tietää, että miehen nimi alkaa E-kirjaimella ja päättyy kirjaimiin "on", mutta siinä kaikki. Espanon, Elvason, Erilton... Kry haluaisi saada lisätietoa miehestä ja tutustua tähän paremmin – kenties tunne voisi kasvaa molemminpuoliseksi?

Kryllä on tytär, Galaktina. Galaktina syntyi lyhyestä liitosta kummallisen vetis-miehen kanssa 19 vuotta sitten. Mies tunnettiin tuolloin nimellä Jarrenton. Pian sen jälkeen kun Kry alkoi odottaa,



mies katosi ja Kry on aika varma siitä, että tämä on kuollut, todennäköisesti hukkunut Saastelahden lampeen ja joutunut hirviön ruuaksi. Kry ei juuri ajattele miestä, hän on mennyttä elämää, mutta viime aikoina Galktina on alkanut kysellä isästään yhä enemmän. Kry ei mielellään puhu aiheesta, mutta tietää kuitenkin, että tytär on jo aikuinen ja tällä on oikeus saada tietää totuus isästään. Ja äiti ja tytär ovat molemmat niin itsepäisiä, että riidan välttämiseksi lienee parasta kertoa Galaktiinalle mitä tämä haluaa.

Lisäksi Kryllä on salaisuus. Lähtiessään Vetisen kaupungista, hän poimi mukaansa kaikenlaista tavaraa. Mukaan tarttui myös pieni pussi, jonka Kry oli kauan sitten saanut vanhemmiltaan. Pussissa on kaksi palapelin palaa. Kry ei ole koskaan ymmärtänyt palojen tarkoitusta, mutta hänellä on vahva tunne siitä, että pakomatalla niitä tullaan tarvitsemaan. Kry ei kuitenkaan huutele palasista mitään kenellekään, hän haluaa varmistaa, että voi varmasti luottaa henkilöön, jolle hän aikoo salaisuutensa paljastaa. Ehkäpä Kielletyn metsän E tietäisi palasten merkityksen? Ensin hänet on kuitenkin löydettävä, eikä Kry jaksakaan lähteä matkaan. Kry ei ole vielä kertonut kenellekään, ei edes tyttärelleen, palapelin paloista.

Pocux on Kryn ystävä ja hänen onnekseen liikkuvaista sorttia. Myös tytär Galaktina seikkailee usein Kulmakunnan alueella, ja saattaisi voida auttaa Krytä tämän etsinnöissä. Kryn täytyy vain varmistaa, että läheiset eivät joudu vaaraan, joten hänen on punnittava sanansa tarkkaan – voiko hän paljastaa olevansa rakastunut, kenelle hän uskaltaisi kertoa palapelistä?

## LAD

Saastelahdesta

40-vuotias nainen,

tavoitteena: Vapauttaa Saastelahti saasteista ja yhdistää kansat

Tuntee: Jurra-Nium, Rätti, Moppi, Luuttu, Grüsdür

Ulkonäöltä: Mizax

Ominaisuudet:

Pahansuinen tarpeen vaatiessa, tarkkailijaluonne, viihtyy yksikseen, Viisas, hiljainen, hieman sulkeutunut, mutta arvostetussa asemassa

Lad on asunut koko elämänsä Saastelahdella, mutta hän on hyvin kiinnostunut solmimaan suhteita toisiin kansoihin. Hänen isoäitinsä oli Karkkimetsästä, joten hänen sukunsa haarautuu myös sinne suuntaan. Lad tietää, että hänen suvustaan on Karkkimetsässä jäljellä ainakin yksi nuori tyttö, ja jos Lad oikein kaivelee muistiaan, niin tytön nimi taitaa olla Mizax. Mizax ei luultavasti ole koskaan nähnyt Ladia, mutta Lad on saanut joskus Mizaxin äidiltä tytöstä kuvia. Mizax on Ladin tädin tytär.

Saastelahdella aikaa viettäessään Lad on tutustunut hyvin Kulmakunnan, ja erityisesti Saastelahden historiaan. Lad on jutellut myös Grüsdürin kanssa ja he kumpikin tietävät, että Saastelahden kolmospojilla on mahdollisuus oikeaan elämään, kunhan vain saasteongelmat saataisiin ratkaistua ja lahti ja lampi puhdistettua.

Lad myös tietää, että on olemassa amuletin lisäksi sanat, joita tullaan tarvitsemaan lopullisessa ratkaisun löytymiseen.

Lad toivoo Saastelahden puhdistumista kovasti, sillä hän muistaa kauniin Tuulenlahden ja häntä myös säälistää saastekolmosten usein tarkoituksettomalta tuntuva elämä. Lad myös yrittää tarpeen vaatiessa rohkaista poikia ongelmiensa ratkaisuun ja ulospäin suuntautuvaan elämään, kohtamaan toisten kansojen jäseniä. Sillä yksin saastelahtelaiset eivät voi ongelmia ratkaista, vaan siihen tarvitaan kaikkien kansojen yhteistyötä ja halua.

## LUUTTU

Saastelahtelainen / seikkailija

24-vuotias mies

Rätin ja Mopin veli

Jurra-Niumin kasvattama

Tuntee: Jurra-Nium, Rätti, Moppi, Grüsdür, Lad

Tietää: Erargon - Kielletyn metsän hallitsija, Arius - Karkkimetsän hallitsija

Tavoitteet pelissä:

Itsenäisyys

kerätä mahdollisimman paljon tietoa

Saada oikea elämä

Ominaisuudet:

Voimakas, ketterä ja rohkea.

Tyhmä, kärsimätön ja epäystävällinen.

Luuttu on yksi Saastelahden kolmoisveljistä, niin sanotuista Lammen lapsista. Hän ei oikeastaan ole elävä, hän on syntynyt lammen saasteista ja hän kaipaa todellista elämää enemmän kuin mitään muuta. Viime aikoina hän on laajentanut reviiriään paljon ja seikkailee usein Kulmakunnan alueella salakuunnellen maan asukkaita ja opetellen heidän tapojaan.

Kerran retkillään hän löysi jotain odottamatonta. Hän kaivoi varpaallaan maata erään vanhan puun juurelta ja löysi vanhan, lahonneen kangaspussin, johon oli kätkeyty neljä palapelin palasta. Hän nappasi pussin mukaansa ja kätki sen taskuunsa, sillä Luuttu tyhmydestään huolimatta aavisteli paloilla olevan joku tarkoitus. Hän ei ole kertonut löydöstään kenellekään, mutta sopivan tilaisuuden tullen hän saattaisi puhua siitä Grүsdүrille – kunhan kukaan vain ei huomaa hänen keskustelevan tuon vastenmielisen otuksen kanssa, jota Luuttu kuitenkin pitää ystävänään.

Luuttu on aina ollut veljessarjan omalaatuisin kaveri, jota muut ovat pitäneet juoksupoikana ja heittopussina. Lisäksi ottoisä Jurra-Nium on kohdellut Luuttua aina kaltoin. Siksipä hän pyrkiikin nyt itsenäistymään ja erottumaan Saastelahden väestä. Veljet ovat hänelle siksi vihaisia – onhan kolmikko pitänyt aina tiiviisti yhtä ja päättänyt kaikista asioista yhdessä. Luuttua kyllästyttää olla aina yksi kolmesta, hän haluaisi olla ihan vain oma itsensä.

Lammen vanha vartija ja Saastelahden orja Grüsdür on Luuttulle läheinen, mutta muut eivät pidä siitä, että Grüsdürin kanssa kaveerataan. Luuttu kuitenkin luottaa Grüsdüriin ja keskustelisi hänen kanssaan mielellään Kulmakunnan asioista. Luuttu aavistelee, että Grüsdür lammen ja sen hirviön asiantuntijana saattaisi tietää myös keinon saada henki puhallettua Lammen lapsien tyhjään elämään. Ehkä heidänkin elämällään voisi olla joku tarkoitus.

### **MIZAX**

Karkkimetsä

17-vuotias nainen

Kiyan ystävä

Rakastunut Rättiin

Sukua Saastelahdessa

Tuntee: Arius, Okulav, Prädi, Sarkia, Mizax, Gudrid, Kiya

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna. Lammen pojat eli Rätin, Luutun ja Mopin.

Tavoitteet pelissä:

Löytää sukulainen Saastelahdelta

Alkaa seurustella Rätin kanssa

Muuttaa

Ominaisuudet:

Nopeus, viehättävyys, voimakkuus.

Kärsimättömyys, epäystävällisyys, tyhmyys.

Mizax on hyvin ristiriitainen nuori nainen. Toisaalta hän on auttamaton hienohelma, joka inhoaa kaikkea epäsiistiä ja rumaa, toisaalta hän on seikkailunhaluinen ja kiinnostunut kaikesta erikoisesta. Mizax on hieman hukassa itsensä kanssa, eikä hän aina tiedä, miten asioihin pitäisi suhtautua. Eniten maailmassa hän luottaa parhaaseen ystäväänsä Kiyaan ja tämän kanssa hän joutuu aina seikkailuihin.

Kaikkein ristiriitaisimmin Mizax suhtautuu Saastelahteen: siellä on kammottavan likaista ja pahanhajuista, mutta toisaalta paikassa on jotain valloittavaa, kiehtovaa. Itse asiassa Mizaxin suurimmat salaisuudet liittyvät juuri Saastelahteen: ensinnäkin hän on rakastunut yhteen Lammen lapsista, veljeksistä komeimpaan ja selvästi tärkeimpään: Rättiin. Mizaxin suurin toive olisi löytää uusi ystävä, ehkä jopa rakastettu, josta voisi välittää juuri sellaisena kuin tämä on. Mutta... Saastelahtelainen! Yäk! Mizax ei kuitenkaan voi tunteilleen mitään ja hän todella toivoo pääsevänsä tutustumaan Rättiin paremmin. Ehkäpä rohkea ja ennakkoluuloton Kiya voisi auttaa?

Toiseksi Mizax tietää, että hänellä on sukua Saastelahdessa. Hän ei tarkemmin tiedä, kuka on hänelle sukua ja millä tapaa, mutta häntä kiinnostaisi selvittää asia. Ehkä sukulaisen löytäminen auttaisi selvittämään Mizaxin ristiriitaiset tunteet itseään ja ympäristöään kohtaan? Ehkäpä Karkkimetsä ei olekaan hänen todellinen kotinsa – toisaalta mikä voisi olla kamalampaa kuin tulla karkotetuksi

Karkkimetsästä? Jos sieltä haluaisi poistua, sen pitäisi todellakin tapahtua omasta tahdosta eikä muiden käskystä. Ehkä aika voisikin olla kypsä Mizaxin muuttaa omilleen, hänellä ei ole Karkkimetsässä työtä tai oikeastaan mitään muuta kuin Kiya, joka hänkin haaveilee elämästä jossain toisaalla. Mizax tietää myös, että Kiya on tutustunut joihinkin vetisiin. Mizax pelkää vetisiä vähän, mutta toisaalta niiden erikoiset elämäntavat kiehtovat häntä.

Miten Mizax siis saisi ratkaistua ristiriitaiset tunteensa? Missä on hänen paikkansa tässä maailmassa ja elämässä? Voisiko hän löytää onnen Rätin kanssa? Ja osaisiko Rätti kertoa hänelle, mikä on Lammen poikien salaisuus ja ongelma? Ehkä Mizax osaisi auttaa sen ratkaisemisessa...

## MOPPI

Saastelahdesta

24-vuotias mies

Rätin ja Luutun veli

Jurra-Niumin kasvattama

Tuntee: Rätti, Jurra-Nium, Luuttu, Grüsdür, Lad.

Nähnyt: Karkkimaalaiselta näyttävän tytön

Tavoitteet pelissä:

Haluaa itsenäistyä

Haluaa Jurra-Niumin pois vallasta

Haluaa tutustua karkkimetsäläisiin

Ominaisuudet:

Ovela, rohkea, voimakas ja itsepäinen

Epäystävällinen, epämiellyttävä, kärsimätön, laiska ja röyhkeä

Moppi on yksi Saastelahden kolmoisveljistä, niin sanotuista Lammen lapsista. Hän ei oikeastaan ole elävä, hän on syntynyt lammen saasteista. Hän on veljeksistä keskimäinen ja yrittääkin usein jäljitellä kumpaakin veljeään ja asettua vahvemman puolelle. Viime aikoina Luuttu on alkanut vaellella omia teitään ja olla enemmän yksikseen kuin Mopin ja Rätin kanssa. Tämä on selvästi ärsyttänyt Rättiä, ja sen takia myös Moppia.

Toisaalta Moppi ei tahtoisikaan jäädä veljensä jalkoihin ja olla Rätin komenneltavana. Miksi Rätti saa aina päättää mitä he tekevät, kenestä pitävät ja ketä kiusaavat? Miksi hän ei saisi olla Pomo? Onhan hän omasta mielestään veljiään paljon älykkäämpi.

Vielä enemmän kuin Rätti ja Luuttu, Moppia on viime aikoina alkanut ärsyttää Jurra-Nium. Hän ei luota Jurra-Niumiin lainkaan ja on huomannut, että tämä omituinen kasvatti-isä on käynyt entistäkin ilkeämmäksi ja epäilyttävämmäksi. Moppi on loppen kyllästynyt siihen, että heidän täytyy hyppiä Jurra-Niumin oikkujen mukaan. Mikseivät he voisi jo aloittaa omaa elämäänsä? Eivät he ole enää mitään pikkukakaroita, he ovat aikuisia miehiä! He ovatkin hieman keskustelleet Rätin kanssa Jurra-Niumista ja suunnittelevat kapinaa tätä vastaan. Heidän pitäisi saada vielä Luuttu mukaan, niin voitto olisi heidän. Kahdestaan he eivät vielä pärjäisi Jurra-Niumille, kun tällä on hirviönkesyttäjä Grüsdürkin puolellaan. Toisaalta Moppia



epäilyttää, mitä seuraisi siitä jos Jurra-Niumin valta kukistuisi. Tulisiko Rätistä sitten johtaja – ja millainen johtaja? Entä jos Rätti päättäisikin syöttää Mopin hirviölle?

Enemmän kuin mitään Moppi pelkää jätehirviötä. Tai oikeastaan se on ainut asia, jota Moppi pelkää, sillä hän tietää, että edes Jurra-Nium ei pärjäisi sille. Moppi ei tiedä mitä Jurra-Niumille on tarkkaan ottaen tapahtunut, mutta jotenkin kasvatti-isän kaamea ulkomuoto ja vainoharhaisuus liittyvät hirviöön.

Huolimatta epämiellyttävästä ulkomuodostaan (tai juuri sen takia) Moppi haaveilee salaa tutustuvansa Karkkimetsäläisiin. Veljiensä kanssa Moppi naureskelee ja syljeskelee Karkkimetsän suuntaan, mutta yksin ollessaan hän toisinaan kuvittelee miltä tuntuisi, jos saisikin oikean elämän: voisi pukea oikeat vaatteet, kammata tukkansa ja astua ihmisten pariin. Saasteissa eläminen on viime aikoina alkanut tuntua entistäkin tyhjemmältä ja totuuden sietäminen on tuntunut yhä tuskallisemmalta. Tunteeseen on vaikuttanut varmasti se, että Saastelahdella on liikuskellut omituisen puhdas tyttö, aivan varmasti karkkimetsäläinen. Moppi ei ole koskaan aikaisemmin elämässään tuntenut mitään samankaltaista... Tytön kuva pyörii hänen mielessään ja jollain kummallisella tavalla Moppi tahtoisi nähdä tytön aina vain uudestaan, jutella tälle. Moppia kuitenkin nolottaa oma ulkomuotonsa ja hän ajattelee, että jos hän lähestyisi tyttöä, tämä juoksisi oikopäätä karkkuun. Ja eihän hän voisi paljastaa veljilleen mokomia puhtaita ajatuksiaan. Heidänhän pitäisi olla hirvittäviä ja iljettäviä ja nauttia siitä! Kenelle hän siis voisi uskoutua haaveistaan? Ja onko haaveita mahdollista toteuttaa?

## NITA

Kielletty metsä

108-v. nainen

Erakon ja Koltteron äiti, Pöriskiinan ja Tinkatiinan isoäiti

Tietää saasteiden ja piilomarjojen salaisuuden.

Tuntee: Erakko, Kolttero, Pöriskiina, Tinkatiina, Erargon

Tietää ulkonäöltä: Arius

Tavoitteet:

Haluaa tavata Vetisen

Ratkaista saasteongelma

Yhdistää kansat

Ominaisuudet:

Erittäin viehättävä, voimakas ja rohkea, osaa sulautua hyvin maastoon.

Kärsimätön, utelias ja epäystävällinen.

Nita on Kielletyn metsän vanhin asukas. Hän on asunut Karkkimetsässä, mutta Ariuksen astuttua valtaan, hänet hädettiin perheineen syvälle Kiellettyyn metsään. Nitalla on kaksi lasta, Erakko ja Kolttero, jotka ovat jo hyvässä iässä itsekin. Nita on kasvattanut lapsensa itsenäiseen elämään eikä puutu lastensa tai lastenlastensa asioihin.

Nitan luottamusta on vaikea ansaita, mutta kun sen ansaitsee, voi olla varma, että Nitasta saa elinikäisen ystävän. Mutta jos Nita on epävarma millainen tyyppi joku on, hän voi olla hyvinkin epäluotettava ja petollinen.

Vanhuutensa, uteliaisuutensa ja elämäkokemuksensa ansiosta Nita tietää paljon. Nita inhoaa saasteita, mutta on tyytyväinen siihen, etteivät saasteet vielä ulotu Kiellettyyn metsään, vaikka välillä kotikonnuilla haiseekin tosi pahalta. Hän tietää, että saasteongelman lopullinen ratkaisu riippuu kaikista kansoista. Kaikkien on ymmärrettävä, että ongelma on yhteinen ja että he ovat kaikki syyllisiä saastumiseen. Nita myös tietää, että on olemassa sanat, joita tarvitaan kansojen yhdistämiseen ja vastuun lopulliseen ymmärtämiseen.

Nita tietää myös, että hänen lapsellaan, Erakolla, on neljä palapelin palaa. Palat erakko on saanut isältään tämän kuollessa joitain vuosia aikaisemmin. Nita ei tiedä paljon tarkoitusta, mutta hänellä on vahva tunne, että paloilla on hyvin suuri merkitys, ja ettei niitä missään nimessä saa hävittää tai antaa väärin käsiin. Joka kerta, kun Nita on nähnyt Erakon palat, on hän tuntenut hyvin voimakkaan lämmön ja läheisyyden tunteen kulkevan lävitseen.

Nita työskentelee Piilomarjojen parissa. Hän tietää, että se ken syö piilomarjoja, saa jonkin tarvitsemansa ominaisuuden, mutta myös menettää jotakin tärkeää. Hän on jakanut tämän tiedon tyttärensä Koltteron kanssa, joka työskentelee hänen kanssaan ja tulevaisuudessa Nitän kuoltua jatkaa Piilomarjojen hallitsijana. Nita on immuuni piilomarjoille, eli niillä ei ole häneen vaikutusta.

Nitalla on kaiken tietonsa lisäksi henkilökohtainen toive. Hän on aina haaveillut vetisten kansasta; siitä, että tapaisi vetisen. Nita ei ole koskaan nähnyt vetistä, hän on ainoastaan kuullut tarinoita heistä. Ja Nitän suurin pelko onkin, ettei vetsisiä sittenkään ole enää olemassa, että ne ovat tuhoutuneet saasteiden mukana.

## OKULÁV

Karkkimetsäläinen

87-vuotias

Entinen hallitsija, nykyinen puutarhuri

Prädin isä, Sarkian kasvatti-isä

Erargonin veli

Pocuxen ystävä, riidoissa Ariuksen kanssa

tekee kuolemaa

Tuntee: Arius, Kiya, Prädi, Sarkia, Mizax, Gudrid, Pocux.

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna, Erargon.

Tavoitteet pelissä:

Rauha ja järjestys

Tavata Erargon

Parantaa välit Prädiin

Amuletin siirtäminen Prädille/Sarkialle

Ominaisuudet:

Ketterä, nopea (ennen sairastumistaan oli), itsepäinen, luotettava

Kärsimätön, raukkamainen, fyysisesti heikko

Okuláv on Karkkimetsän entinen hallitsija. Hän on kuitenkin toiminut jo vuosia Karkkimetsän puutarhurina, sillä nykyinen hallitsija Arius on syrjäyttänyt Okulávin. Eikä siinä mitään, sillä Okuláv kyllä pitää kovasti kasveista ja on hyvä työssään, mutta Ariuksen tapa hallita Karkkimetsää ärsyttää Okulávia suunnattomasti. Arius tahtoo erottaa kansat toisistaan, ja onkin onnistunut siinä ansiokkaasti, kun taas Okulávin mielestä ainoastaan yhdessä kansat voivat elää tasapainoista elämää.

Okuláv on tekemässä kuolemaa. Hän on jo vanha, mutta myös puutarhassa korkeassa iässä työskentely on tehnyt oman tehtävänsä. Ennen hyvinkin nopea ja ketterä Okuláv on muuttunut pikkuhiljaa voimattommaksi ja kivut saattavat yllättää hetkenä minä hyvänsä. Okulávilla on kuitenkin vielä mielestään liikaa tehtävää, jotta hän joutaisi kuolemaan. Tasapaino pitää palauttaa Kulmakuntaan ja pröystäilevä Arius saada aisoihin.

Okulávilla on tytär Prädi, joka on hyvin paljon isänsä vastakohta. Prädi suhtautuu hyvin välinpitämättömästi Okuláviin ja tavallaan Okuláv ymmärtääkin tämän, sillä onhan isä tuottanut tyttärelleen aikamoisen pettymyksen, kun on joutunut muuttamaan linnasta puutarhurin majaan. Ja Eihän Prädillä ole edes äitiä, joka tästä huolehtisi. Okuláv yrittää kaikkensa, jotta Prädi viihtyisi ja saisi kaiken tarvitsemansa, sillä Okulávin kuoltua Prädi tulee perimään hänet. Okuláv ei ole ihan varma uskaltaako jättää omaisuuttaan ja

salaisuuksiaan Prädin huomaa, sillä Prädi näyttää viihtyvän paljon Ariuksen seurassa. Ei kai tytär ole puukottamassa isäänsä selkään? Okuláv on päättänyt pitää Prädiä lähiaikoina tarkemmin silmällä.

Okulávilla on myös toinenkin tytär, tosin ei biolginen. Okuláv adoptoi Sarkian vuosia sitten, kun Sarkian vanhemmat olivat kuolleet. Sarkia on kotoisin Kielletystä metsästä, ja se herättää epäilystä erityisesti Okulávin biologisessa tyttäressä Prädissä. Sillä Ariuksen säätämä lakihan määrää, etteivät karkkimetsäläiset saa olla missään tekemisissä toisten kansojen kanssa. Tätä säädöstä Okuláv ei noudata, vaan pyrkii olemaan mahdollisimman paljon tekemisissä myös muiden kansojen kanssa.

Erityisesti Okulávia kiinnostaa Kielletyn metsän kansa, sillä hänen veljensä Erargon asustelee luultavasti siellä. Ariuksen noustua hallitsemaan monet Karkkimetsän liepeillä asustelleet, metsän salaisuuksia tuntevat ihmiset häädettiin syvemmälle metsään. Sinne joutui myös Erargon. Okuláv sai jäädä linnan liepeille Karkkimetsään. Okuláv epäilee armonpalan johtuneen siitä, että Arius tarvitsi hallitsijakautensa alussa paljon apua käytännön asioiden hoitamisessa, ja ehkäpä tämä nuori kokelas halusi myös nöyryyttää vanhaa hallitsijaa panemalla tämän leikkaamaan nurmikkoaan. Okuláv ei ole nähnyt vuosikymmeniin veljeään ja hänen viimeisenä toiveenaan ennen kuolemaansa on nähdä veli.

Okulávilla on huostassaan pieni pussi, joka sisältää neljä palapelin palasta. Okuláv tietää, että hänen veljellään on samanlainen pussi, sillä he perivät omilta vanhemmiltaan kumpikin sellaisen. Okuláv tietää, että myös hänen ottotyttyärellään Sarkialla on samanlaiset palat.

Hän tietää, että palapelin avulla kansat voidaan yhdistää jälleen ja tasapaino palauttaa Kulmakuntaan, mutta hän ei tiedä missä muut palaset sijaitsevat, sillä vielä näiden kahdeksan palan avulla palapeli ei valmistu.

Okulávilla on myös ystävä Pocux, joka työskentelee rannalla Karkkimetsän läheisyydessä. Voisivatkohan he yhdessä keksiä jonkin ratkaisun Kulmakuntaa vaivaaviin ongelmiin? Millä keinolla Okuláv saisi yhteyden veljeensä? Ja mitä ihmettä hän tekee valtaa sokeasti havittelevan tyttärensä kanssa? Pitäisikö hänen sittenkin uskoutua ottotyttärelleen Sarkialle ja siirtää perintö Prädin ohitse tälle? Ja voiko hän tehdä niin?

## POCUX

Vetinen

40-vuotias nainen

Kryn ystävä

Saanut vihiä omituisesta kartasta

Tuntee: Kry, Galaktina, Marsia, Okulav

Ulkonäöltä: Cheri - kaukainen sukulainen

Tavoitteet pelissä:

Löytää kartta ja sen avulla mahdollinen amuletti

Auttaa Krytä

Voittaa pelko

Ominaisuudet:

Viehättävä, ovela, luotettava.

Heikko (fyysisesti), ujo, pelokas.

Pocux on rauhallinen, mutta seikkailuluonteinen Vetisen asukki. Hän rakastaa luontoa ja kasvillisuutta, ja hoitaakin työkseen rantoja. Viime aikoina työ on muuttunut raskaaksi ja Pocux on surullinen Kulmakunnan nykyisestä tilasta. Hän luottaa vanhaan, viisaaseen ystäväänsä Kryhyn paljon ja toivoo, että tämän turvin hän voisi auttaa Kulmakunnan pelastamisessa. Hän on myös erittäin mieltynyt vetisten leiriin saapuneeseen Marsia-muukalaiseen ja miettii, tietäisikö tämä keinon ratkaista saasteongelma.

Retkillään Kulmakunnan rannoilla Pocux on tutustunut mukavaan vanhaan mieheen, Okuláviin. Myös Okuláv työskentelee luonnon hyväksi. Pocux on ymmärtänyt, että Okuláv on Karkkimetsän puutarhuri. Ujoutensa vuoksi Pocux ei kuitenkaan ole tutustunut Okuláviin kovin hyvin, vaikka arvelee, että tästä voisi saada hyvän ja luotettavan, viisaan ystävän.

Pocux seikkailee mielellään Kulmakunnan alueella ja rakastaa ystäväänsä Krytä paljon. Hän pyrkii jopa voittamaan ujoutensa, että voisi auttaa vanhaa ja kankeaa Krytä mahdollisimman paljon. Toisaalta Pocux pelkää maata paljon, ja vihaa korkeita paikkoja. Hän ei mielellään liiku sellaisissa paikoissa, joista ei ole suoraa näköyhteyttä veteen. Pocux kuitenkin aavistelee, että Kry haluaisi hänen toimittavan viestin jonnekin kauas Kulmakunnan uumeniin. Hän epäilee tarvitsevänsä jotain yrttiä, että uskaltaisi lähteä niin



pelottavalle matkalle. Hän tietää, että Kulmakunnan alueella kasvaa salaperäisiä taikamarjoja, joiden avulla matka voisi onnistua. Hän ei vain tiedä, mistä niitä saisi ja miten ne oikeastaan toimivat.

Pocux todellakin haluaa pelastaa metsän ja oman kotinsa Vetisissä. Hän on kuullut huhuja salaperäisestä amuletista, joka on ainakin osin kätkeyty metsään. Ilman karttaa sen löytäminen olisi kuitenkin mahdoton tehtävä.

## PÖRISKIINA

Kielletty metsä

10-vuotias tyttö

Tinkatiinan kaksoissisko, Koltteron tytär

Täti: Erakko

Isoäiti: Nita

Tuntee: Erakko, Kolttero, Tinkatiina, Erargon, Nita

Tutustunut juuri: Cheri, Tipstuttaja

Tavoitteet:

Auttaa Tipsuttajaa ja Cheriä

Levittää Cherin tietoja eteenpäin

Hankkia ystäviä eri kansoista

Ominaisuudet:

Voimakas, ystävällinen, rohkea.

Tyhmä, huijattavissa, liian luottavainen.

Pöriskiina ja Tinkatiina kulkevat keskenään kuin paita ja peppu. He ovat kaksossiskoja ja toistensa parhaita ystäviä. Yhdessä he uskovat voittavansa esteen kuin esteen ja he ovatkin ottaneet tavoitteekseen pelastaa koko Kulmakunta kamalalta saasteongelmalta. He ovat käyneet yhdessä taistoon kuin kunnan partiotytöt ja he hiovat koko ajan parempia suunnitelmia metsän pelastamiseksi. Heillä on viisaita ja arvovaltaisia sukulaisia ja tuttavvia, joilta he kysyvät tämän tästä neuvoa Kulmakunnan pelastamiseksi. Varsinkin Kielletyn metsän hallitsijaa, Erargonia, tytöt kiusaavat kysymyksillään jatkuvasti ja myös isoäiti Nita joutuu jatkuvasti vastailemaan tyttöjen pulmiin.

Pöriskiinan ja Tinkatiinan elämässä on juuri tapahtunut jotain jännittävää: he ovat löytäneet metsästä eksyneen, yksinäisen tytön. Reippaina he ovat päättäneet auttaa eksynyttä raukkaa, mutta tyttö ei muista, mistä hän on tullut tai mihin menossa. Hän muistaa ainoastaan oman nimensä: Tipsuttaja. Ja hän on kertonut, löytäneensä metsästä salaperäisen hahmon, Cherin, johon Tinkatiina haluaa mielellään tutustua. Cheri on ihmeellisen kaunis muukalainen. Pöriskiina epäilee Cherin olevan vetinen, mutta aivan varma hän ei asiasta ole. Ehkä mummo osaisi auttaa?

Pöriskiina tietää, että Erargon rakastaa lapsia. Hän onkin miettinyt, että Tipsuttaja voisi alkaa elää Erargonin luona. Lisäksi Pöriskiina on ehtinyt jo huomata, että Tipsuttajassa on jotain erikoista, hän ei todellakaan ole kotoisin Kielletystä metsästä. Vetinen hän ei kuitenkaan ole – isoäiti Nita on erityisen kiinnostunut vetisistä ja hän on kertonut tytöille tarkkoja tuntomerkkejä vetisten tunnistamiseksi.

Erargon on matkustanut paljon, ehkä hän osaisi auttaa Tipsuttajan kodin etsinnässä.

Pöriskiina on varma, että Tipsuttajan kanssa hän ja Tinkatiina päätyvät vielä suuriin seikkailuihin. Pöriskiinan on vain varottava suurta suutaan, seikkaillessaan metsissä hän varmasti kuulee paljon salaisuuksia ja juonia, mutta kenelle niitä kannattaa kertoa eteenpäin? Vakoilemista rakastava Pöriskiina kun tunnetaan myös auttamattomana hölösuuna. Utelias Pöriskiina haluaisi myös uuden ystävän, sillä jatkuva siskon seura kyllästyttää välillä, niin ihana kuin Tinkatiina onkin. Olisi mukavaa, jos uusi ystävä olisi jostain muusta kansasta – tai oikeastaan olisi mahtavaa tuntea joku kaikista neljästä kansasta!

## PRÄDI

Karkkimetsä

18-vuotias tyttö

Okulávin tytär

Sarkian siskopuoli

Ariuksen suosiossa

Tuntee: Arius, Okulav, Kiya, Sarkia, Mizax, Gudrid.

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna

Tavoitteet pelissä:

Rikkaus, kuuluisuus, valta.

Tulla isänsä kanssa johonkin tulokseen - parantaa suhdetta, tai kääntää selkensä lopullisesti isälle.

Ominaisuudet:

Rohkea, ovela, viehättävä.

Epäluotettava, itsepäinen, kärsimätön.

Prädillä on myös oikeus käyttää häpeäpenkkiä.

Prädin äiti kuoli, kun Prädi oli vielä pieni. Prädin isä Okuláv on aina pitänyt hyvää huolta Prädistä ja antanut hänelle kaiken, mitä Prädi on keksinyt toivoa. Ulkopuolisen silmin voisi sanoa, että Prädi on hemmoteltu kakara, joka on saanut liikaa periksi, eikä hän siksi osaa enää arvostaa mitään eikä ketään.

Prädin elämä meni hänen mielestään pilalle siinä vaiheessa, kun isä Okuláv päätti adoptoida typerän Sarkia-tytön Prädin kiusaksi. Sarkia on neljä vuotta Prädia nuorempi ja Prädin mielestä hän on onneton luuseri, josta ei koskaan tule mitään. Okuláv ja Sarkia ovat Prädin mielestä oiva pari: he vain kuljeskelevat metsissä kaikki päivät ihastelemassa jotain kukkia, eivätkä ollenkaan välitä rikkauksista, vallasta ja kuuluisuudesta, kuten Prädi.

Kaikkein kamalinta Prädistä on se, että hän tietää olevansa vanhaa hallitsijasukua: itse asiassa Okulávin kuuluisi kaiken järjen mukaan olla Karkkimetsän nykyinen kuningas, mutta jostain syystä saamaton isä kastelee mieluummin kukkia kuin nauttii kuninkaan vallasta. Prädi ei kuitenkaan juuri huutele isänsä hylkäämästä valta-asemasta, käyttää sitä vain aseenaan isää vastaan, kun he riitelevät.

Prädi nimittäin tietää saavansa valtaa muillakin keinoin: hän pitää kovasti Ariuksesta, Karkkimetsän viehättävimmästä ja älykkäimmästä naisesta, joka Prädin mielestä on kuin onkin Karkkimetsän kuningatar. Prädi toteuttaa mukisematta kaikki Ariuksen pyynnöt, sillä hän uskoo, että kun Ariuksesta lopulta tulee oikea kuningatar, hänestä itsestä tulee prinsessa ja joskus tulevaisuudessa uusi kuningatar! Ja se olisi Prädin toiveiden täyttymys. Siksi hän jaksaa mielistellä Ariusta ja tehdä inhottaviakin hommia tälle. Prädi on myös saanut Ariukselta oikeuden käyttää häpeäpenkkiä. Eli jos hän saa kiinni jonkun veljeilemästä toisten kansojen kanssa, hän saa määrätä tämän istumaan häpeäpenkille 15 minuutin ajaksi.

Prädin isä Okuláv on jo hyvin sairas ja vanha. Prädiä ärsyttää, kun Sarkia hyörii ja pyörii koko ajan Okulávin ympärillä. Sydämessään hän tietää, että hänenkin pitäisi auttaa sairasta isäänsä ja tukea Sarkiaa, mutta valta houkuttelee enemmän. Jollain tapaa Prädi kuitenkin haluaisi vielä lähentyä isänsä kanssa ennen kuin tämä kuolee. Ja suoraan sanottuna Prädiä kiinnostaa myös isän mahdollinen perintö – vanhalla hallitsijasuvulla on pakko olla hallussaan jotain mittaamattoman arvokasta! Prädin tunteet isän kuoleman ja ärsyttävän siskopuolen suhteen ovat siis ristiriitaiset, mutta jollain tapaa hän aikoo ne selvittää.

## RÄTTI

Saastelahdesta

24-vuotias mies

Mopin ja Luutun veli

Jurra-Niumin kasvattama

Tuntee: Jurra-Nium, Luuttu, Moppi, Grüsdür, Lad.

Nähty: Karkkimaalaiselta näyttävän tytön

Tavoitteet pelissä:

Saastelahden valta, Jurra-Nium pois vallasta

Tyttöystävän löytäminen

Ominaisuudet:

Erittäin voimakas, rohkea, itsepäinen ja viehättävä

Tyhmä, kärsimätön ja epäystävällinen

Rätti on yksi Saastelahden kolmoisveljistä, niin sanotuista Lammen lapsista. Hän ei oikeastaan ole elävä, hän on syntynyt lammen saasteista. Hän on veljeksistä ensimmäinen ja onkin nimennyt itsensä veljesten pomoksi. Ja veljet ovatkin totelleet häntä tähän asti kiltisti. Viime aikoina Luuttu on alkanut kuitenkin vaellella yksikseen ja on alkanut ottaa selvästi etäisyyttä veljeksiin. Tätä ei Rätti voi sietää. Toisilla ei saa olla minkäänlaisia salaisuuksia hänen selkensä takana. Ties vaikka Luuttu meinaisi syrjäyttää hänet ja liittoutua yhdessä

Mopin kanssa häntä vastaan! Hän haluaa pitää huolen siitä, että valta säilyy hänellä.

Rätti ei ole kuitenkaan Saastelahden valtias, vaan veljesten kasvatti-isä Jurra-Nium pitää valtaa. Tämä ärsyttää kovasti Rättiä. Jurra-Niumhan on täysi sekopää, eihän valtaa voi sellaiselle antaa! Rätti ei uskalla kuitenkaan ryhtyä avoimeen kapinaan Jurra-Niumia vastaan, vaan yrittää miellyttää kasvatti-isää parhaansa mukaan, sillä Jurra-Niumilla on puolellaan Saastelahden orja, Grүsdür, ja sitä kautta lammen hirviö. Entä jos Rätti saisikin Grүsdürin omalle puolelleen? Mitähän sille vanhalle veikkoselle pitäisi luvata, jotta hän usuttaisi hirviön Jurra-Niumin kimppuun? Ei luulisi Grүsdürinkaan nauttivan moisen diktaattori-Jurra-Niumin hirmuvallasta.

Hankalan tilanteesta tekee se, ettei Rätti voi sietää Grүsdüria. Mokoma orjaksi alistuminen ällöttää Rättiä, miksei mies vain usuta hirviötä heidän kaikkien kimppuun? Miksi hän suostuu hyljeksityksi orjaksi? Miehen täytyy olla jotenkin jälkeenjäänyt. Eikä Rätti muutenkaan oikein osaa lähestyä omituista orjaa. Tuntuu kuin Grүsdürillä olisi hirmuisesti salaisuuksia.

Rätti on veljeksistä kaikista komein ja viehättävin ulkomuodoltaan. Moppi ja Luuttu ovat aina likaisia, mutta Rätti pitää huolta ulkonäöstään. Salaa hän haaveileekin kohtaavansa joku päivä viehättävän saastetytön, josta saisi itselleen tyttöystävän. Viime aikoina Saastelahdella on liikuskellut tyttö, mutta valitettavasti tämä on puhdas ja pyntätty kuin karkkimetsäläinen. Rätti ei moisten iljetysten kanssa tahtoisi olla tekemisissä, mutta tyttö näyttää selvästi olevan kiinnostunut Rätistä. Tytön kiinnostus tuntuu Rätistä

kummalliselta, hän ei ole koskaan saanut Karkkimetsän hienostelijoilta muunlaista huomiota kuin nenän nyrpistystä ja silmien pyörittelyä, mutta tämä tyttö tuntuu olevan hänelle pelkästään ystävällinen, ehkä hieman arka, mutta kuitenkin. Voisiko tytöstä olla jotakin hyötyä hänelle? Entä jos tyttö onkin vaikka Karkkimetsän hallitsijan tytär, pääsisikö Rätti tytön kautta – ei pelkästään Saastelahden – vaan myös koko Kulmakunnan hallitsijaksi?

## SARKIA

Karkkimetsä

14-vuotias tyttö

Okulávin ottotytär

Prädin siskopuoli

Tuntee: Arius, Okulav, Prädi, Sarkia, Mizax, Gudrid, Kiya.

Tietää ulkonäöltä: Tipsuttaja – Gudridin tytär, ollut kateissa useita viikkoja, ja on etsintäkuulutettuna, Kolttero - Kielletyn metsän kansalainen

Tavoitteet pelissä:

Auttaa Okulávia.

Parantaa välejä Prädiin.

Selvittää amuletin salat.

Tutustua Koltteroon.



Ominaisuudet:

Voimakkuus, luotettavuus, päättäväisyys.

Kärsimättömyys, hyväuskoisuus.

Sarkia ei tiedä lapsuudestaan juuri mitään. Karkkimetsän puutarhuri Okuláv adoptoi tytön tämän ollessa vain 3-vuotias. Sarkia on aina pitänyt Okulávista ja Okuláv hänestä: he ovat molemmat rauhallisia, maanläheisiä, rehellisiä tyyppejä, jotka arvostavat yksinkertaisia asioita ja käyttäytyvät kunnioittavasti luontoa ja toisia ihmisiä kohtaan.

Sarkia siis rakastaa ottoisäänsä Okulávia, mutta hänen siskopuolensa Prädi on aivan kamala. Prädi on Okulávinkin biologinen tytär, mutta täysin päinvastainen luonteeltaan. Hän on itsepäinen ja leuhka kakara, joka jostain syystä saa aina tahtonsa läpi. Okulávinkin vaimo, Prädin äiti, on kuollut aikaa sitten, ja Sarkia miettii, että Okuláv varmaan haluaa hyvittää orpouden taakkaa antamalla Prädille periksi joka asiassa. Mutta onhan Sarkiakin orpo, eikä kukaan hemmottele häntä! Siksi Sarkian on vaikea sietää Prädia, vaikka hän pyrkiikin olemaan ystävällinen kaikille.

Okuláv on jo hyvin vanha ja väsynyt, ja hän on vihjaillut tekevänsä kuolemaa. Sarkia toivoo, että hän onnistuisi lähentämään Prädin ja Okulávinkin välit ennen kuin Okuláv siirtyy autuaammille metsämaille. Sarkia haluaisi myös ystäväystyä Prädin kanssa, sillä hän tietää, että Okulávinkin kuoleman jälkeen heidän on tultava toimeen toistensa kanssa ja pystyttävä pitämään yhtä.

Prädi on kuitenkin hyvin etäinen ja jostain syystä hän havittelee valtaa Karkkimaassa. Sarkia ei sitä ymmärrä, hänen mielestään saasteet ovat tuoneet suurempiakin ongelmia mietittäväksi, mutta Prädi vain liehittää Ariusta ja Sarkia pelkää Prädin joutuvan vielä vaikeuksiin – ovathan he kaikesta huolimatta melkein siskoksia!

Sarkialla on lisäksi salaisuus. Okuláv on kertonut, että kun Sarkia pienenä nyyttinä päätyi ottoisänsä huomiin, hänen korissaan oli pieni pussi, johon oli kätkeyty neljä puista palapelin palaa. Okuláv on käskennyt pitää paloista hyvää huolta ja olla kertomatta niistä kenellekään, sillä suuren hädän tullen paloista on vielä suuri apu. Sarkia miettii, olisiko se suuri hätä nyt, kun koko Kulmakunta näyttää hukkuvan roskaan. Mutta mitä hänen pitäisi tehdä ja kehen hän uskaltaisi luottaa? Ehkä Okuláv osaisi kertoa enemmän – tai ehkä ratkaisu tähänkin olisi välien parantaminen Prädin kanssa?

Toisaalta Sarkia on Kielletyssä metsässä liikkueensa kohdannut viisaalta vaikuttavan naisen, jonka nimi on kuulemma Kolttero. Tunteekohan hän vaikutusvaltaista ja viisasta väkeä Kielletyssä metsässä? Tai entäpä jos hän onkin Okulávin veljen tuttava? Mutta Kiellettyyn metsään kulkeminen on aina oma riskinsä. Mitä jos Sarkia jää kiinni – tai mitä jos hän vaikkapa kohtaa matkallaan kammottavia saastelahtelaisia? Sarkialla on nuoresta iästään huolimatta nyt suuria kysymyksiä pohdittavana ja isoja ratkaisuja tehtävänä.

## TINKATIINA

Kielletty metsä

10-vuotias tyttö

Pöriskiinan kaksoissisko, Koltteron tytär

Täti: Erakko

Isoäiti: Nita

Tuntee: Erakko, Kolttero, Pöriskiina, Nita, Erargon.

Juuri tutustunut: Tipsuttaja, Cheri.

Ominaisuudet:

Voimakas, ketterä, ystävällinen, rohkea.

Tyhmä, huijattavissa, liian luottavainen.

Tavoitteet:

Auttaa Tipsuttajaa

Löytää ainakin yksi osa Särkyneestä sydäimestä

Tutustua Cheriin ja auttaa tätä, jos mahdollista

Pöriskiina ja Tinkatiina kulkevat keskenään kuin paita ja peppu. He ovat kaksossiskoja ja toistensa parhaita ystäviä. Yhdessä he uskovat voittavansa esteen kuin esteen ja he ovatkin ottaneet tavoitteekseen pelastaa koko Kulmakunta kamalalta saasteongelmalta. He ovat käyneet yhdessä taistoon kuin kunnan partiotytöt ja he hiovat koko ajan parempia suunnitelmia metsän pelastamiseksi. Heillä on viisaita ja arvovaltaisia sukulaisia ja tuttavvia, joilta he kysyvät tämän tästä neuvoa Kulmakunnan pelastamiseksi. Varsinkin Kielletyn metsän

hallitsijaa, Erargonia, tytöt kiusaavat kysymyksillään jatkuvasti ja myös isoäiti Nita joutuu jatkuvasti vastailemaan tyttöjen pulmiin.

Pöriskiinan ja Tinkatiinan elämässä on juuri tapahtunut jotain jännittävää: he ovat löytäneet metsästä eksyneen, yksinäisen, suunnilleen itsensä ikäisen tytön. Reippaina he ovat päättäneet auttaa eksynyttä raukkaa, mutta tyttö ei muista, mistä hän on tullut tai mihin menossa. Hän muistaa ainoastaan oman nimensä: Tipsuttaja. Ja hän on kertonut, löytäneensä metsästä salaperäisen hahmon, Cherin, johon Tinkatiina haluaa mielellään tutustua. Cheri on ihmeellisen kaunis muukalainen. Tinkatiina epäilee Cherin olevan vetinen, mutta aivan varma hän ei asiasta ole. Ehkä mummo osaisi auttaa?

Tinkatiina pitää Tipsuttajasta paljon ja haluaa mielellään auttaa tätä löytämään takaisin kotiin. Erityisesti Tinkatiinaa on mietityttänyt, kun Tipsuttaja kertoi muistavansa äidistään ruuan tuoksen. Tinkatiina uskoo, että sen vihjeen perusteella Tipsuttajan äiti löytyy helposti.

Tinkatiina rakastaa tarinaa Särkyneestä sydäimestä ja hän osaa sen ulkoa. Tinkatiina haluaisi kovasti uskoa, että tarina on totta ja että talismaanin paloja todella lojuisi ympäri Kulmakuntaa. Hänen hartain toiveensa on löytää tuollainen pala – ja mikään ei olisi hienompaa kuin löytää ne kaikki ja yhdistää sydän jälleen! Tinkatiina on päättänyt udella ja kysellä tuttaviltaan sydäimestä niin paljon kuin mahdollista, ehkäpä aikuiset tietävät jotain lisää, ehkäpä joku voisi paljastaa hänellekin salaisuuden.

Tinkatiina ihailee Cheriä paljon ja kuuntelee mielellään tämän tarinoita Korundin saaristosta. Tinkatiina haluaa todella auttaa Kulmakuntaa ja on valmis melkein mihin tahansa auttaakseen saasteisiin hukkuvaa metsää.

### TIPSUTTAJA

10-vuotias tyttö

On juuri tutustunut Pöriskiinaan, Tinkatiinaan ja Cheriin.

Tavoitteet:

Muistaa kuka on

Auttaa Cheria ja kaksosia

Ominaisuudet:

Erittäin ketterä ja ystävällinen, rohkea ja luotettava

Hieman tyhmä, yksinkertainen, omituinen ja kärsimätön

Tipsuttaja on harhailut muutaman viikon metsässä muistamatta yhtään mitään. Hänen päänsä on aivan tyhjä, lukuun ottamatta voimakasta ikävän tunnetta äitinsä luo. Hänellä on myös vahva mielikuva ruoan tuoksusta, joka saattaisi jotenkin liittyä äitiin. Tipsuttaja tahtoo kovasti muistaa kuka on ja palata äitinsä luokse. Hän haluaa myös parhaansa mukaan auttaa kaksosia ja löytämänsä kaunista naista, Cheriä.