



Suomalaisen kirjallisuuden seura
Julenius-arkisto
ARKMAN AC
Laajennuksia sääntöihin

Nidottu kooste, ei erillisjakeluun. Sisältää luottamuksellisia ja salaisia osioita. Kopioita vain arkiston kanslian kautta, hallussapito vain arkiston asiamiehet, nähtävillä vain asiamiehen vastuulla.

Niteen haltija tällä allekirjoituksella _____
päivämäärällä _____ vastaanottaa kopion nro _____
luettuaan käyttöehdot (yllä). Luovutettavan niteen tarkisti
nimik. _____.

Huomautuksia:

Sisältö

AC01 Halme-protokollat

Lyhyt artikkeli pelin soveltamisesta ja laajentamisesta erilaisiin peliolosuhteisiin: pöytäroolipeli, pelaajamäärän vaihtelu, niin edespäin.

AC02 Arkkityyppien erikoissäännöt

Lisää sääntöjä, jotka tuovat pelimekaanisia eroja eri arkkityyppien välille.

AC03 Laajennetut väliviikot

Monimutkaisempi kampanjamalli kokeneempia roolipelaajia varten.



Ei julkistettava, ei kopioitava, julkisuuskaaren §4:n tarkoittama salainen asiakirja.

Julenius-arkiston tutkijat on roolipeliksi keskimääräistä hankalampi järjestettävä; pelaajien täytyy matkustaa Ylä-Kainuun erämaahan pelaamaan ja niin edespäin. Pohdin seuraavassa lyhyesti pelin sovittamista erilaisiin olosuhteisiin.

Kenttätutkimussimulaatiot

Roolipelejä pelataan normaalisti niin, että pelaajat istuvat pöydän ääressä ja koko peli pelataan puhumalla. Tämä on mahdollista *Julenius*kin kanssa: valmistautukaa vain peliin normaalisti ja pelatkaa pelin vaiheet läpi kuvitteellisesti. Heikkoutena tässä pelitavassa on ulkopuolisten innoitteiden ja retken muodostaman pelirytmien puute; helppo asioiden tekeminen on toisaalta vahvuus, kun koko peli tapahtuu kuvitteellisesti. Peli on niin nopea, että yhdeltä istumalta voi hyvin suunnitella pelaavansa useankin retken .

Tässä pelitavassa päätutkijan tehtävä on esitellä tutkijoiden ympäristöä heidän edetessään tutkimusretkellään: pelaajat kukin kertovat omien hahmojensa osalta asioita, mutta kun retkikunta saapuu kohteeseen, on päätutkijan asia pohjustaa huipentumavaihetta kuvailemalla kohdetta pääpiirteissään. Tässä on hyvä olla aika dramaattinen ja selväpiirteinen; maastoon voi

ripotella kaikenlaista pikkukivaa, johon muut pelaajat voivat sitten tarttua tehdessään itse lisähavaintoja.

Pelaajat voivat myös käyttää tässä pelitavassa erilaisia lisäaineistoja mielikuvitusta ruokkimaan. Kansanmusiikki taustalla on klassinen tehokeino, mutta myös Google Mapsia tai muuta katunäkymiä näyttävää karttajärjestelmää voi käyttää lennosta esimerkiksi Hyrynsalmen keskustan tutkimiseen.

Julenius-arkiston mandaatti nykyaikana

Julenius-arkisto on aina toiminut maanlaajuisesti, joten sen toiminnan ei tarvitse rajoittua Ylä-Kainuuseen ja Satumaarit Myllyniemen jalanjälkien seuraamiseen. Pelaajat voivat aivan hyvin selvittää, millaista paikallista maagista perinnettä omasta maakunnasta löytyy. Esimerkiksi paikallinen kirjasto voi auttaa tässä, samoin kuin erilaiset verkkolähteet. Kun jännittävän oloinen tutkimuskohde on selvillä, Julenius-arkisto voi lähettää retkikunnan varmistamaan, etteivät luonnottomat voimat ole liikkeellä ympäri Suomen.

Kun peliä pelataan ilman KORPIMUSEOTA, on aina kulloisenkin päätutkijan tehtävä selvittää seuraava tutkimuskohde. Päätutkija valitsee kohteen ja valmistelee siitä yhden tai useampia tekstejä ja lukee ne muille pelaajille ennen retkeä; nämä tekstit ovat kaikki primaarilähteitä.

Yksinäisten tutkijoiden käyttäminen ennakkotiedustelussa

Luontevimmin Juleniusta pelaa noin neljän tutkijan voimin, mutta pelin säännöt eivät sinänsä ole ristiriidassa yksin pelaamisen kanssa. Yksinäisen tutkijan tulee vain huomioida, että hänen luotettavuutensa Julenius-arkiston silmissä on rajallista: kun tutkijalla ei ole tovereita vahvistamassa havaintoja, useimmat havainnot jäävät liki väistämättä 1. asteen epävarmoiksi vaikutelmiksi. 2. asteeseen yltää, kun havaintonsa perustaa todellisiin yksityiskohtiin.

Yksinäisen tutkijan on parasta tehdä retken matkavaihe ennen retkelle lähtemistä kotonaan, sillä tutkija on usein itse retkellä liian kiireinen konsultoidakseen sekundaarilähteitä ja kirjatakseen hypoteeseja. Tämän taustatutkimusvaiheen voi hyvin tehdä myös yhteistyössä sellaisten apulaisten kanssa, jotka eivät ole itse lähdessä mukaan varsinaiselle retkelle: apulaiset voivat tutustua puolestasi sekundaarilähteisiin ja kertoa johtopäätöksistään, ja voit kirjata heidän hypoteesinsa siinä kuin omasikin valmistellessasi matkaa. Tähän osaan peliä voi osallistua apulaisen ominaisuudessa vaikkapa Internetin ylitse.

Ehdottaisin, että yksinäisen tutkijan olisi parasta pitää käsillä tutkimuspäiväkirjaa, johon hän kirjaa tekemänsä havainnot sitä mukaa kuin ne tulevat vastaan. Yksinäisen tutkijan kun on helpompaa unohtaa vaikutelmansa ja kokemuksensa kuin kokonaisen joukon. Kirjaamalla havaintonsa paperille tutkija samalla järjestää ajatteluaan. Esimerkiksi pieni muistikirja on asiallinen väline tähän tarkoitukseen.

Tutkimusretken jälkeen yksinäisen tutkijan tulisi kirjoittaa kokonainen tutkimusraportti eli kertomus retkestään: minne hän

matkusti, mitä hän odotti löytävänsä, millaista perillä oli ja mitä hän tosiasiaassa löysi. Tämän raportin voi jakaa mahdollisten tutkimusapulaisten kanssa, ja sen voi myös julkaista omalla harkinnalla myös muiden Julenius-tutkijoiden tai jopa julkisyleisön iloksi. Sinänsä Julenius-arkiston kenttätyötapa sallii retken päätutkijan julistaa tutkimusraportit ja muut aineistot luottamukselliseksi jopa ennen kuin kuraattori näkee mitään; joskus Julenius-tutkijat kohtaavat salaisuuksia, jotka täytyy salata aivan kaikilta.

Arkistoprotokolla suuretsintätilanteissa

Julenius on luontevimmin noin neljän pelaajan peli, mutta osallistujia voi periaatteessa lisätä huomattavastikin, jos päätutkija vain on tehtäviensä tasalla. Peliä voi pelata vielä ilman kovin suuria muutoksia, kun pelaajia on alle kahdeksan, mutta esimerkiksi leirikoulussa tai muussa todella ison pelaajamäärän tilanteessa muutama lisäkeino on paikallaan.

Kun pelaajien määrä lähenee kymmentä , päätutkijan kannattaa jakaa kirjanpito tehtävät assistenteille, jotka esimerkiksi pitävät lukua hypoteeseista ja laskevat pisteet pelin lopussa. Tämä vapauttaa päätutkijan johtamaan joukkoa tehokkaammin. Päätutkija voi jakaa pelaajat alustavasti vaikkapa viiden pelaajan ryhmiin, joista jokaiseen tulee yksi assistentti, joka varmistaa, että kyseisen ryhmän hypoteesit tulevat kirjatuiksi.

Assistentit puolestaan on viisainta opettaa peliin jo etukäteen. Kätevä lähestymistapa on pelata assistenttien kanssa harjoituspelejä niin, että kukin assistentti osaa pelin säännöt ja pystyy neuvomaan omaa aliryhmäänsä pelin edetessä.

Kun tutkijoiden määrä kasvaa, voimakkaat havainnot yleistyvät ja niitä on helpompi tuottaa. Lähinnä tästä voi tulla ongelma kuritoman tutkimusryhmän kanssa, jos pelaajat jakautuvat puolueisiin, jotka tuottavat keskenään ristiriitaisia tai muuten vain aggressiivisiä havaintoja. Normaalisti riittää, että päätutkija varmistaa, että kolmannelle asteelle yltävät havainnot hyväksytään tosiasioina, joiden perustalle pelaajat voivat rakentaa lisää havaintoja, mutta rajumpi tekniikka voi olla tarpeen, kun pelaajia on paljon.

Jos tutkimusryhmä rupeaa tuottamaan keskenään ristiriitaista havaintoaineistoa (eli käytännössä siis osa tutkijoista kertoilee yhtä tarinaa ja osa toista, eivätkä tutkijat hyväksy toistensa tarinoita), päätutkija voi *sokottaa* (tieteellisiä koejärjestelyjä kuvaava käsite, joka tarkoittaa tutkijoiden tiedonkulun rajoittamista puolueettomien tulosten takaamiseksi) tutkijat kahdeksi toisistaan riippumattomaksi ryhmäksi.

Sokotetut ryhmät havainnoivat kohdetta loppupelin ajan toisistaan riippumatta eivätkä välitä toistensa löydöistä ja havainnoista; ne pelaavat kuin toinen ryhmä ei olisi paikalla. Pää-tutkija voi periaatteessa jakaa tutkijoita sokkotestiryhmiksi, kunnes peli alkaa taas sujua.

Pelin lopussa päätutkija käy läpi tutkimustuloksia tutkijoiden kanssa, missä voi mennä oma aikansa, jos tutkimusryhmä on iso. Tuloksia voidaan raportoida esimerkiksi assistentti kerrallaan, onhan kukin assistentti seurannut osaa tutkijoista. Vaihtoehtoisesti sokotettujen ryhmien tarinoita voidaan vertailla rinnakkain, jos päätutkija on päätenyt tähän ratkaisuun.

Pisteenlaskussa sokotettujen ryhmien tutkimustuloksia voidaan vertailla toisiinsa niiden sisäisen johdonmukaisuuden, luovan

laadun ja hypoteesien selvittämisen kannalta. Päättökija valitsee sokkotestiryhmistä parhaiten pelanneen ryhmän; kaikki muut ryhmät saavat vain puolet normaaleista pisteistä pisteenlaskussa.

Selvää on, että isolla ryhmällä pelattaessa pelaajilla on väistämättä samoja arkkityyppejä edustavia hahmoja. Jos päättökija käyttää assistentteja, hän voi määrätä kunkin aliryhmän noudattamaan arkkityyppien ainutkertaisuussääntöä sisäisesti. Pelissä voi siis olla esimerkiksi kolme viiden pelaajan ryhmää plus päättökija, jolloin päättökija saattaisi jättää itsensä kokonaan hahmotta (hänellä on muutenkin aivan tarpeeksi tekemistä!) ja määrätä, että kunkin ryhmistä täytyy muodostua viidestä eri arkkityypistä.

Brisyyriprotokolla päällekkäisten erikoistumisten tilanteissa

Joskus peli päättyy tilanteeseen, jossa usealla pelaajahahmollla on sama arkkityyppi. Tämä voi johtua siitä, että pelaajia on enemmän kuin arkkityyppejä tai joku pelaajahahmoista on vaihtanut arkkityyppejä pelikertojen välillä tai peliin on tullut ja siitä on poistunut pelaajia pelikertojen välillä.

Arkkityyppien päällekkäisyys ei ole mitenkään vakava asia, mutta päällekkäisten pelaajien on syytä sopia keskenään *brisyyristä* eli erottavasta tekijästä hahmojensa välillä. Tällainen brisyri voisi olla esimerkiksi hahmojen eri sukupuoli tai se, että toinen on vanha ja toinen on nuori tutkija. Myös kaupunkilainen vs. maalainen tai korkeakoulutettu vs. työväenluokkainen ovat sopivia brisyireitä. Tavoitteena on määritellä saman arkkityypin hahmot niiden keskeisen eron avulla.

Jos pelissä on mukana brisyrihahmoja, tulee retken loppupisteitykseen yksi lisäpykälä: brisyribonus jaetaan arkkityypin hahmojen välillä niin, että kaikki muut pelaajat valitsevat parhaiten arkkityyppiä retken aikana toteuttaneen hahmon. Tämä hahmo saa 2 tutkimuspistettä jokaiselta muulta saman arkkityypin hahmolta. Saman arkkityypin hahmot ovat siis lievässä kilpailutilanteessa toistensa kanssa.

Δ



Vapaasti nähtävä, viitattava, ei kopioitava.

Arkkityyppien erikoissäännöt

Alkuperäinen näkemykseni Julenius-arkiston tutkijoista on sellainen, että pelaajahahmoilla on selkeästi erilainen ideologinen tausta, jota vasten he toteuttavat tutkimustointaan. Jätin pelin perussääntötekstistä pois arkkityyppien mekaaniset osat, mutta jos ryhmä ei pelkää lisätä hieman sääntöjä, tämä vaihtoehto lisää mielestäni peliin paljon.

Kukin arkkityyppi saa tässä uuden tavan kerätä tutkimuspisteitä eli *tavoitteen* ja uuden tavan menettää niitä eli *heikkouden*. Lisäksi kukin arkkityyppi saa itselleen ainutkertaisen *erikoisliikkeen*, joka auttaa tutkimusryhmää pääsemään paremmin kiinni totuuteen.

Kun tavoitteita ja heikkouksia tulkitaan pisteytysvaiheessa, päätutkija johtaa arviointia pyrkien yksimielisyyteen siitä, mitä pelissä tapahtui. Hyvänä nyrkkisääntönä voi pitää sitä, että jos jokin tavoite tai heikkous tuntuu toteutuvan useammin kuin 50 %:lla retkistä tai ei juuri koskaan, niin ehtoa varmaankin tulkitaan turhan löyhästi tai tiukasti. Joskus toisaalta jokin arkkityyppi ottaa pelin haltuunsa niin täysin, että sen tavoitteet ja heikkoudet ovat jatkuvasti esillä ihan luonnostaan.

Samaani

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos retkikunta löysi yli-luonnollisen ilmiön, jonka olemassaolosta jäi todisteita tai kaikki hahmot ovat yksimielisiä sen todellisuudesta.

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos kärsii missään vaiheessa hermoromahduksen. Tämän voi todentaa normaalilla 2. asteen havainnolla, tai pelaaja voi vain ilmoittaa asiasta.

Psykometria: Hahmo voi julistaa *takaumakohtauksen* yhden keran huipentumavaiheen aikana, kun menneisyyden varjot tunkeutuvat Samaanin herkkään mieleen. Takaumakohtaus jättää Samaanin heikoksi ja väsyneeksi, jos kohtausta on rauhallinen ja onnellinen; jos näky on pelottava tai väkivaltainen, Samaani tainuu räsityksestä.

Takaumakohtaus on pelaajien erikseen näyttelemä kohtausta tutkimusretken primaarilähteestä; tutkijahahmojensa sijaan pelaajat omaksuvat hetkeksi tarinan hahmojen roolit. Kohtauksen julistanut pelaaja kertoo muille, mihin ja milloin se sijoittuu, ja jakaa pelaajille roolit primaarilähdettä mukaillen. Pelaajat saavat kohtauksessa tilaisuuden vastata kysymyksiin ja oppia yksityiskohtia, joihin perinteiset tutkimusmenetelmät eivät pääse käsiksi. Samaani ei hallitse kohtauksen sisältöä, mutta hän voi lopettaa kohtauksen, kun on nähnyt tarpeekseen.

Jos kaikki pelaajat eivät saa rooleja takaumakohtauksessa, muut pelaajat toimivat ohjaajina, jotka esittävät selventäviä kysymyksiä ja kommentoivat kohtauksen hahmojen toimintaa.

Akateemikko

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos retki kantaa merkittävää tieteellistä hedelmää (eli oleellisesti mahdollistaa kovatoimisen tutkimusraportin kirjoittamisen).

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos retki-kunta teki irrationaalisen löydön eli sellaisen, joka ei ole tieteellisen maailmankuvan selitettävissä. Pelkkä erikoinen havainto, kuten haltijan näkeminen, ei ole irrationaalista, mutta luonnon tai logiikan lakeja rikkova taikuu, jota akateemikko itse todistaa, sen sijaan on.

Arkeologia: Hahmo voi julistaa *takaumakohtauksen* huipentumavaiheessa järjestämällä täysimittaisen kaivauksen tutkimuskohteessa. Tämä on mahdollista vain, jos kohde on turvallinen ja se vie tarinan puolesta vähintään useita viikkoja aikaa. Kaivaus lopettaa huipentumavaiheen välittömästi, eli se tapahtuu aina huipentumavaiheen lopussa.

Akateemikon takaumakohtaus on sinänsä samanlainen kuin Samaaninkin. Molemmat voidaan käyttää saman tutkimusretken aikana, ja pelattava kohtaaminen voi olla uusi versio samasta aiheesta, jos Akateemikko haluaa esimerkiksi herättää epäilyksiä Samaanin tietoja kohtaan.

Teologi

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos tarina osoittaa Jumalan tai ylipäätään kristillisen maailmankuvan voittoisuutta. Tämä voi koskea tutkijoiden omaa kokemusta tai heidän selvittämäänsä totuutta tutkimusretken aiheesta.

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos hänen uskonsa pettää hänet. Synnin pauloihin lankeaminen lasketaan, samoin kuin taikuuden voitto uskosta tai jopa jonkun toisen lankeemus, jota teologi todistaa läheltä, ja näin kokee itse teodikean ongelman – tulkitkaa tätä ehtoa laveasti.

Syvämpi viisaus: Kun pelaaja vastustaa havaintoa tai toimintaa, hän aiheuttaa erillisen -1-sakon idean asteeseen tavallisen vastustussakon sijaan. Jos Teologi vastustaa yksin, niin tulos on siinänsä sama, mutta jos joku muukin vastustaa samaa asiaa, lasketaan sakot yhteen ja tulos on siis -2.

Kun pelaaja toisaalta kannattaa jonkun toisen havaintoa tai toimintaa, normaalia vastustussakkoa ei lasketa, vaikka joku vastustaisikin.

Militantti

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos vahvemman oikeus ratkaisee tarinan. Tämä voi koskea tutkijoiden omaa kokemusta tai heidän selvittämäänsä totuutta tutkimusretken aiheesta.

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos hän menee liian pitkälle, niin että tekojen seuraukset ovat tuomittavat. Tämän voi todentaa normaalilla 2. asteen havainnolla, tai pelaaja voi vain ilmoittaa asiasta.

Aina valmiina: Pelaajan kerronta katsotaan +1 astetta vahvemmaksi hänen käsitellessään väkivaltaa tai muuta suoraa toimintaa. Mukaan siis lasketaan myös erilaiset hiiviskelyt, pakoon juoksemiset ja muut toimintakohtaukset.

Paikallisopas

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos tutkimusretki päättyi auttamaan Kainuuta tai kainuulaisia.

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos tarina päättyy onnettomasti. Tämä voi koskea tutkijoiden omaa kokemusta tai heidän selvittämäänsä totuutta tutkimusretken aiheesta.

Paikallistuntemus: Hahmo pystyy pysäyttämään retkikunnan matkavaiheen aikana havaintoja ja toimintaa varten, aivan kuin huipentumavaiheessa. (Kuka tahansa voi sinänsä puskea havain-

toja jo matkavaiheessa, mutta muita varten matkaa ei pysäytetä, ja havaintojen hyväksyminen merkitsee pelin siirtymistä huipentumavaiheeseen; Paikallisoppaan keskeytykset eivät sinänsä lopeta matkavaihetta.)

Kun Paikallisopas pysäyttää matkan havaintoja varten, muutkin tutkijat voivat osallistua havainnointiin normaalisti. Matka jatkuu taas Paikallisoppaan niin päättäessä.

Paikallisopas on tarkkasilmäinen ja keskittymiskykyinen havainnoitsija, ja hänen havaintonsa matkavaiheen aikana ja huipentumavaiheen havainnot, jotka perustuvat matkavaiheeseen, ovat Militantin tapaan +1 astetta vahvempia. Matkavaiheeseen perustuvia ovat havainnot, jotka nojaavat matkavaiheessa esiin tulleisiin sekundaarilähteiden tietoihin.

Petturi

Tavoite: Hahmo saa +5 tutkimuspistettä, jos retkikunta epäonnistuu. Tätä voi tarkastella lähinnä Julenius-arkiston tavoitteiden kannalta, ei mahdollisten muiden päämäärien. Huomatkaa, että epäonnistuminen edellyttää selkeän tavoitteen olemassaoloa.

Heikkous: Hahmo menettää puolet tutkimuspisteistään, jos hän paljastuu epäpäteväksi tai petolliseksi, niin että hänen asemansa Julenius-arkistossa horjuu. Tämän voi todentaa normaalilla 2. asteen havainnolla, tai pelaaja voi ilmoittaa asiasta.

Strateginen silmä: Hahmo voi julistaa *juonittelukohtauksen* yhden kerran retken matkavaiheessa. Se on kohtaaus, joka tapahtuu Pettu-

rin mielessä, ja vaikka muut pelaajat kokevatkin sen, niin hahmot oppivat siitä vain, jos Petturi paljastaa oivalluksensa muille.

Juonittelukohtaus toimii samoin kuin Samaanin ja Akateemikon takaumakohtaus, paitsi että se ei tapahdu primaarilähteen maisemissa, vaan nykypäivänä jossakin muualla. Petturi tuntee käsillä olevan tutkimusretken taustoja ja siihen liittyviä poliittisia intressejä siinä määrin, että yhdistäessään tietonsa muilta tutkijoilta saamiinsa jyväsiin hän oivaltaa, millaisissa syvissä vesissä tutkijat tosiasiaa uivat.

Petturi valitsee juonittelukohtauksen tapahtumapaikan ja osallistujien roolit, jotka hän jakaa pelaajien välillä tavallisesti ottaen itse kohtauksen tärkeimmän puheroolin. Juonittelukohtauksen aihe on vapaa, paitsi että sen täytyy jollain tapaa suhtautua juliaanien tutkimusretkeen. Esimerkiksi keskustelu Julenius-arkiston kuraattorin ja SKS:n rahastonhoitajan välillä; Supon agenttien tehtävänanto, jossa nämä määrätään matkustamaan Kainuuseen; yksinäinen noita, joka saa yhteyden aarnimetsän alaisiin voimiin. Aivan kuten takaumakohtauksessakin, kohtauksen julistanut pelaaja ei hallitse sen sisältöä, vaan se selviää kohtausta esitettäessä.

Hyvä juonittelukohtaus on sellainen, joka paljastaa pelaajille, miksi ja ketkä ovat kiinnostuneita juliaanien tutkimustyöstä. Tämä on pitkälti ironista tietoa siinä mielessä, että hahmothan eivät välttämättä usko Petturia, vaikka hän paljastaisikin näkemyksensä muille. Juonittelukohtaus inspiroi ihanteellisesti huipentumavaiheen tapahtumia, kun pelaajat ovat nyt kaikki samalla kartalla juonesta.

Δ



Ei julkistettava, ei kopioitava, julkisuuskaaren §4:n tarkoittama salainen asiakirja.

Laajennetut väliviikot

Kun Julenius-arkiston tutkijoita pelataan usean tutkimusretken sarjana, pelaajilla on tilaisuus kehittää retkien välissä tutkijahahmojensa henkilökohtaista tarinaa. Tärkein työkalu tässä ovat väliviikkojen tapahtumat: kukin pelaaja saa valita uuden retken alussa yhden tärkeän tapahtuman, joka tapahtui hänen hahmolleen sitten viime tutkimusretken. Tämä antaa pelaajille uutta ainesta hupaisille vuoropuheluille, ja joskus tapahtumilla on muutakin vaikutusta pelin kulkuun.

Seuraavassa listattu laajennettu väliviikkotaulukko antaa pelaajille lisää vaihtoehtoja erilaisiksi taustatapahtumiksi, jotka eivät sopineet kirjan pelitekstiin. Suosittelen kirjassa esitetyn taulukon korvaamista tällä, jos peliä on tarkoitus pelata enemmän kuin 1–2 tutkimusretkeä.

Laajennettu taulukko on järjestetty tapahtumien tutkimuspistevaatimusten mukaan. Useimmat tapahtumat edellyttävät hahmoilta oikeaa arkkityyppiä, riittävää tutkimuspistemäärää ja mahdollisesti muitakin ehtoja. Voi ajatella, että tutkijoiden pitää onnistua työssään, ennen kuin kaikkein erikoisimmat tapahtumat ovat mahdollisia; tämä on yksi hyvä syy hahmojen kerätä tutkimuspisteitä: ne mahdollistavat pelin viemisen kohti kokonaisvaltaisempaa loppuhuipentumaa.

Saman tapahtuman voi normaalisti toistaa useamman kerran, mutta yksittäinen hahmo voi saada kunkin pysyväisluontoisen edun tapahtumista vain kerran. Omaa järkeä saa käyttää näiden monimutkaisempien sääntöjen soveltamisessa. Huomatkaa myös, että vaikka taulukossa tarjotaankin pelin kehittämiseen monia mahdollisia suuntia, mikään niistä ei ole varsinaisesti osa peliä ennen kuin joku pelaajista valitsee tapahtuman; se, että staalo mainitaan tässä taulukossa, ei tarkoita että staalo on olemassa kampanjassa, ennen kuin joku pelaajista päättää tuoda sen mukaan valitsemalla kyseisen tapahtuman.

0+ tutkimuspistettä

Henkilödraamaa

Hahmon yksityiselämässä on tapahtunut jotain ihanaa tai kamalaa. Hän on esimerkiksi mennyt naimisiin tai ottanut eron. Tämä yksityinen tunnekuohu vaikuttaa nyt hahmon toimintaan tutkijana – hän on vaitonainen tai herkästi vihastuva, ihan miten pelaaja asian näkee. Kukin muu pelaaja voi niin halutessaan palkita pelaajan +1 tutkimuspisteellä retken mittaan, jos pitää pelaajan luonnepelaamisesta.

Kovaa työtä

Hahmo on keskittynyt tutkimustyöhön sitten viime retken. Lisää hahmolle yksi uusi sekundaarilähde jokaista alkavaa viittä tutkimuspistettä kohti.

Uskonkriisi

alle 5 tutkimuspistettä tai hahmo kohtasi heikkoutensa viime retkellä

Hahmon elämänfilosofia horjuu. Ota jonkin toisen arkkityypin hahmolo-make ja siirrä hahmosi siihen. Hahmo on nyt tätä uutta arkkityyppiä kaikin tavoin, mutta hän säilyttää muistona vanhasta tyypestään sen erikoisliikkeen; vanhan arkkityypin liikkeen käyttäminen kuitenkin maksaa hahmolle -2 tutkimuspistettä retken lopussa.

Yhteinen projekti

Hahmo on tarjoutunut auttamaan toista tutkijaa tämän hankkeessa. Lisää hahmon tutkimuspisteet kohteen pisteisiin tämän valitessa omaa tapahtumaansa. Vähennä tämän jälkeen 2 pistettä tutkimuspisteistäsi, koska laiminlyöt omia velvoitteitasi.

Puukkoa selkään

alle 5 tutkimuspistettä tai Petturi

Hahmo on harjoittanut toimistopolitiikkaa Julenius-arkistossa ja anastanut uramahdollisuuden tai kunnian onnistuneesta projektista toiselta hahmolta. Siirrä puolet toisen hahmon tutkimuspisteistä itsellesi. Kukin muu pelaaja voi kuitenkin vähentää sinulta 2 tutkimuspistettä tämän retken aikana, jos kokee, että et kohtele työtovereitasi reilusti. Tämän voi tehdä vain, jos hahmot todellakin ovat työtovereita myös arkisin, ja vain kerran kohteelleen.

5+ tutkimuspistettä

Lumous

Jokin Kainuun ympäristössä on hurmannut hahmon. Hän viettää erämaassa enemmän aikaa kuin ennen. Hahmo saa uuden sekundaarilähteen kokemuksistaan: ”Kun olin eräretkellä Kainuussa...” Jos hahmo käyttää tämän sekundaarilähteen, niin se palaa takaisin omia aikojaan seuraavan retken alussa.

Juleniuksen päiväkirja

Hahmo on löytänyt Karl Juleniuksen päiväkirjan. Tämä 1800-luvun lopulla vaikuttanut perinnetutkija on epäsuorasti syypää Julenius-arkiston syntyyn; hänen murhatuomionsa vakuutti siihen asti mustasukkaisesti lähteitään ja tekniikoitaan varjelleet SKS:n perinnetieteilijät tekemään yhteistyötä ja suojelemaan toisiaan perinnetutkimuksen vaaroilta. Päiväkirja auttaa ymmärtämään Juleniusta ja voi auttaa hahmoa selvittämään, mitä murhasyytteiden takana todella oli. Se on myös sekundaarilähde, jonka pelaaja voi merkitä hahmolomakkeeseen.

Erikoistutkimusta

Akateemikko tai 10+ tutkimuspistettä

Hahmo on erikoistunut asiantuntijana yhteen kapeaan tutkimusalueeseen, josta hän tietää nyt enemmän kuin todennäköisesti kukaan maailmassa. (Pelaaja voi valita aiheen vapaasti, esimerkiksi ”haltijat ja tontut” tai ”novgorodilaiset tuohikirjeet” tai ”katolinen kirkkohistoria”.) Pelaaja voi kirjoittaa hahmolle uusia aihetta koskettavia sekundaarilähteitä yhden jokaista hahmon täyttä viittä tutkimuspistettä kohti; pelaaja itse valitsee lähteiden sanamuodon. Lisäksi hahmon tätä erikoisalaa koskevat havainnot ovat +1 asteen arvoisia, eli hän voi yksinäänkin todentaa yksityiskohtia ja hänen sanansa voittaa vähemmän asiantuntevan tutkijan.

Salaperäinen kontakti

Petturi tai 10+ tutkimuspistettä

Vaikutusvaltainen ja salamyhkäinen taho on ottanut hahmoon yhteyttä siten viime tutkimusmatkan. Tämä kontakti haluaa hahmolta jotakin, mutta voi myös auttaa häntä, eikä hahmo tahi pelaaja välttämättä tiedä asiassa koko totuutta. Kyseessä voi olla esimerkiksi kaupallinen tai poliittinen intressi kotimaasta tai ulkomailta: pelaaja päättää. Jos hahmon salaperäinen liittolainen ilmaantuu tutkimusmatkan aikana, on normaalilla tavalla kaikista pelaajista kiinni, kuinka tilanteessa käy. Hahmo voi saada kontaktiaan apua myös vaikutusvaltana (+5 tutkimuspistettä) tai tietona (yksi vapaavalintainen sekundaarilähde ja +1 yhden havainnon laatuun) yhden kerran tämän retken aikana, mutta pyydä tällöin toista pelaajaa määrittämään, mitä kontakti haluaa vastineeksi.

Luonnollinen selitys

Hahmo on tehnyt jatkotutkimusta aiemman retken yliluonnollisista tapahtumista ja löytänyt todisteita luonnollisesta selityksestä. Pelaajan tehtävä on määritellä, millaisia nämä todisteet ovat ja mikä on niiden tuottama selitys; yrittääkö joku asioikseen johtaa tutkijoita harhaan, tai ovatko he altistuneet vahingossa jonkinlaisille subarktisille hallusinogeeneille? Hahmo esittää tuloksensa ryhmälle uuden retken alussa ja lisää tutkimuksensa omiin sekundaarilähteisiinsä; muut pelaajat poistavat kukin yhden yliluonnollisen tai okkultistisen sekundaarilähteen hahmolomakkeistaan, jos heillä on sellaisia.

Hyvä työ

Aiemman matkan seuraukset tai tutkijoiden oppimat ikävät totuudet ovat jääneet vaivaamaan hahmoa, ja hän on nähnyt asioikseen vaivaa sovitukseen tapahtuneen tai kääntääkseen sen parhain päin. Pelaaja kertoo hahmonsä sovitustyöstä muille pelaajille, vaikei hahmo itse puhuisikaan asiasta. Hahmo saa +2 tutkimuspistettä.

Vaarallinen perintö

Militantti tai aiempi retki on ollut vaarallinen

Hahmo on valmistautunut tämänkertaiseen kohtaamiseen yliluonnollisen kanssa varustautumalla. Pelaaja kuvailee, kuinka hahmo jakaa tutkimusryhmälle aseita tai muita turvavälineitä. Näitä välineitä käyttävä tutkija saa +1 toiminnan tai havainnon asteeseen tämän retken aikana.

Työpaikkaromanssi

Henkilödraamaa tai muu pohjustus

Hahmo on päätenyt romanttiseen suhteeseen nimetyn henkilön kanssa. Tämä voi olla sekundaarilähde, joku retkellä tavattu sivuhahmo tai jopa yksi pelaajahahmoista, jos toinen pelaaja myöntää suhteen. Suhteen kohde on hahmolle ilmainen ja uusiutuva sekundaarilähde niin kauan kuin romanssi jatkuu, mutta sillä on myös taipumus sekaantua tutkimusretkiin: romanssin kohdetta koskevat havainnot ovat +1 asteen vahvempia. Rakkaus on myös heikkous: rakkaan kuolema tai petos vie puolet hahmon tutkimuspisteistä mukanaan.

10+ tutkimuspistettä

Pakkomielle

Hahmo on kehittänyt rohkean teorian kokemuksistaan ja pyrkii osoittamaan sen oikeaksi kaikin keinoin. Hahmon teoriaa koskevat hypoteesit ovat +5 pisteen arvoisia, jos ne osoittautuvat oikeiksi, minkä lisäksi hahmo katsotaan asiantuntijaksi ”Erikoistutkimusta”-tapahtuman mukaisesti. Toisaalta hahmon pakkomiellettä koskevien havaintojen vastustus on kovempaa: jokainen pakkomielleisiä havaintoja vastustava tutkija heikentää havaintoa -1 asteen toisistaan riippumatta.

Provosti-sertifiointi

Suomalaisen Kirjallisuuden Seura sertifioi 1880-luvulta lähtien ensin perinteentutkijoita ja sitten ”perinnetieteen” tutkijoita pyrkimyksensä estää taidottomia ja varomattomia amatöörejä päätyvästä tekemisiin noituuden kanssa. Ketään ei ole sertifioitu sitten 1950-luvun Suuren Hiljaisuuden, mutta nyt hahmosi on vihdoin päteväitynyt perinnetieteessä vanhojen kriteerien edellyttämällä tavalla. Sertifioitu tutkija on oikeutettu ammatilliseen titteliin ”provosti”; hän on nyt vastuussa Julenius-arkiston kenttäoperaatioiden käytännön yksityiskohdista. Lisäksi provostilla on aina etuoikeus ilmoittautua uudeksi päätutkijaksi tutkimusmatkan päätteeksi; tehtävää tarjotaan aina seurueen provosteille tutkimuspistejärjestyksessä ennen muita ehdokkaita.

Velhon väki

Samaani tai Kehnon merkki

Hahmo on vapauttanut itsensä ja oppinut valjastamaan väkiä savolais-kainuulaisen perinteen mukaista noituutta varten; loitsurunot, mielivaltaiset tarveaineet ja neuroosinomaiset riittimenot, jotka eivät tee mitään muiden käsissä, toimivat, kun hahmo tuo niihin sopivan väen ja vallan. Pelaa-ajan itsensä pitää tutustua hieman aiheeseen ja valmistella sopivat loitsut, joita haluaa hahmonsa käyttävän tutkimusretkillä – viihdyttävät loitsurunot ynnä muu rekvisiitta ovat paikallaan. Noituuden vaikutusta arvioidaan tavalliseen tapaan hahmojen tekemien havaintojen pohjalta, mutta oikein tehty loitsu antaa hahmolle +1 havaintoonsa.

Menneisyyden varjo

Petturi tai jokin tutkimustapahtuma

Hahmo on tutkinut SKS:n historiaa ja törmännyt yhteen sen synkistä salaisuuksista. (Esimerkki: vuosina 1918-22 arkiston perinnetieteilijät ovat vanginneet valikoituja punaisten puolella sisällissodassa sotineita naisia yksityiseen mielisairaalaksi naamioituun vankilaan, jossa nämä ovat viettäneet loppuelämänsä; uhrit ovat olleet noitia, mahdollisesti paholaisen riivaamia.) Lisää tehty tutkimus sekundaarilähteenä hahmolomakkeeseen. Hahmo ei välttämättä tiedä vielä kaikkea, mutta salaisuus on sen luontoinen, että se kyseenalaistaa Julenius-arkiston ja mahdollisesti koko SKS:n moraalisen oikeutuksen. Hahmot, jotka kuulevat salaisuudesta ensimmäistä kertaa, voivat niin halutessaan välittömästi vaihtaa arkkityyppinsä Petturiksi. Pelaajan ei tarvitse paljastaa salaisuuttaan muille pelaajille heti, vaan hän voi esimerkiksi jakaa sen luottamuksellisesti vain haluamilleen hahmoille.

Lopettakaa haihattelu

Luonnollinen selitys on valittu kolme kertaa

Julenius-arkistossa on viime aikoina esiintynyt paljon taikauskoa ja epä-tieteellistä hyväuskoisuutta, jolle SKS:n perustajat olisivat valistuspöytäkirjoissa nyrpistäneet nenäänsä. Kuraattori on asettanut uudet ohjeet tutkimusraporttien tieteellisestä lähteistämisestä ja kenttätutkimusten kunnollisesta perustelemisesta; avoimen yliluonnollisia tutkimusaiheita valinneet tutkijat saavat ankaria moitteita. Tästä eteenpäin yliluonnolliset havainnot ovat -1 asteen verran heikompia.

Kehnon merkki

Teologi, Lumous tai Hyvä työ

Hahmo on kiinnittänyt paholaisen huomion. Jos paholainen on mukana primarilähteessä, kun tämä hahmo on mukana matkalla, niin paholainen tulee henkilökohtaisesti kohtaamaan hahmon, ennen kuin matka on ohitse. Tämä tapahtuu todennäköisesti hahmon ollessa yksin ja vähän syrjässä; pyydä päätutkijalta normaalisti pelaajaa paholaisen rooliin.

Ulkoinen uhka

Militantti tai Salaperäinen kontakti

Jokin ulkoinen, järjestäytynyt taho uhkaa Julenius-arkiston perinnetutkimusta. Kyseessä voi olla esimerkiksi kotimaan viranomaisintressi tai ulkomainen tutkimusyksikkö, mutta varmaa on, että he pelaavat kovilla panoksilla ja haluavat Julenius-arkiston tutkijat pois tieltään. Hahmo ei periaatteessa tiedä asiasta yhtikäs mitään, mutta hän saa sekundaarilähteen vanhasta toveristaan: ”KRP:ssä toimiva ystäväni Toivo Korpilumi varoitti minua...”. Lisäksi kaikkien pelaajien tähän uhkaan liittyvät havainnot ovat +1 asteen vahvuisia.

Paikallisten epäluulo

Paikallisopas tai Hyvä työ

Kainuun Sanomissa on ruvettu kirjoittamaan Julenius-arkiston jatkuvista operaatioista Kainuussa. Paikallisväestön epäluulo etelästä tulevia vaikuttajia kohtaan nousee ajoittain, ja niin tapahtuu nytkin. Jatkossa vain Paikallisoppaat saavat tutkimuspisteitä paikallisista sekundaarilähteistä, ja lisäksi yksi tämän tapahtuman valinneen hahmon havainto tutkijoita silmällä pitävistä paikallisista retkeä kohti saa +1 laatuunsa.

15+ tutkimuspistettä

Kuraattori

Akateemikko tai Provosti

Julenius-arkiston kuraattori Magnus Engblom on vanha mies, joka ei koskaan ole katsonut perinneilmiötä silmästä silmään. Hahmosi seuraa häntä kuraattorin tehtävään tämän viimeisen retken jälkeen; päätä, syrjäytikö hänet väkisin vai valitsiko hän sinut seuraajaksesi. Päätä, miten Julenius-arkiston strategia muuttuu sinun hallituskaudellasi. Voit niin halutessasi poistaa tai lisätä tapahtumia tälle listalle vapaasti samalla kun uudistat arkiston strategiaa. Hahmo, joka valitsee tämän tapahtuman, ei enää tee kenttätutkimusta, vaan pelaajan täytyy tehdä uusi hahmo seuraavaa retkeä varten.

Staal

Samaani tai Lumous

Hahmo on onnistunut tai joutunut yhteyteen Kainuun korpjen alla nukkuvan Staaloon. Hahmo tietää sen tarkemmasta luonteesta jotakin, mutta tuskin kaikkea. Staal voi nyt myös tulla hahmon tykö, kun tämä on Kainuussa; mitä tämä merkitsee ja mitä seurauksia sillä on, riippuu normaalista peliprosessista, mutta kaikkien pelaajien on hyvä tietää, että perinteen mukaan Staal on verenhimoinen yliluonnollinen jättiläinen.

Uskon voima

Teologi tai Hyvä työ ja harras mieli

Hahmo on elänyt etsikkoaikaa, rukoillut ja kuunnellut saarnaajia. Jatkossa, yhden kerran, kun hahmo päätyy tutkimusretkellä vaikeaan ja vaaralliseen tilanteeseen, jossa hän pyytää apua rukouksen voimin, avunpyyntöön vastataan. Pyydä toista pelaajaa kertomaan, missä muodossa apu saapuu; yhteinen havaintonne saa +1 asteen.

15+ tutkimuspistettä...

Viranomaisten huomio

Paikallisten epäluulo tai muu pohjustus

Perinnetutkijoiden aiheuttama kiusa ja epäluulo on saanut yhden seudun kunnista asettamaan järjestyssäännön kiertäviä perinnetutkijoita kaitsemaan. Muissa kunnissa harkitaan samaa, ja lisäksi Kainuun poliisi on luvannut pitää silmällä tilannetta. Korkeampi poliisihallinto ja pääkaupungin viranomaiset ovat vaiti, eikä Julenius-arkistoa ole vielä tuotu julkisuuteen. Jos kuitenkin retkikunta kiinnittää huomiota tai epäonnistuu näkyvästi tällä retkellä, menettävät kaikki Julenius-arkiston virassa olevat tutkijat puolet tutkimuspisteistään kriisin jälkimainingeissa.

20+ tutkimuspistettä

Suuri Hiljaisuus

jokin tutkimustapahtuma

Hahmo on viimein oikeilla jäljillä sen selvittämisessä, mihin taikuus oikein katosi maailmasta. Hänellä ei ole valmiita vastauksia, mutta kehittää asiasta teoria ja seuraa sitä yhdelle tai useammalle tutkimusmatkalle, niin totuus voi viimein paljastua. Varokaa vain, tutkijaryhmä saattaa joutua päättämään Korpimuseon hävittämisestä ja taikuuden lopullisesta tuhosta, jos totuus ei miellytäkään!

Julenius-arkiston loppu

Menneisyyden varjo tai muu pohjustus

Julenius-arkisto on tulossa tiensä päähän: joko hahmo itse on aiheuttanut tapahtumasarjan, joka johtaa arkiston sulkemiseen, tai sitten se tapahtuu hänestä riippumattomista syistä. Pelaaja päättää, miksi: syy voi olla draamaattinen tai arkinen. Tämän retken aikana muutkin hahmot saavat tietää asiasta, elleivät jo tienneet siitä aikaisemmin. Retken lopussa pelaajien on päätettävä, kuinka heidän tutkijansa suhtautuvat asiaan: jatkavatko he perinteentutkimusta, etsivätkö muita töitä vai mitä.

Lahja maailmalle

Paikallisopas tai hyvä työ ja dramaattinen löytö

Tutkijoiden aikaisemmin Kainuussa tekemä löytö on noussut julkisuuteen; hahmo saattoi itse varmistaa, että se päättyi oikeiden ihmisten tietoon. Tutkijoiden tekemää löytöä kehitetään nyt kainuulaisen elinkeinoelämän näkökulmasta esimerkiksi matkailuvaltiksi, sen mukaan, millainen löytö on. Koko Kainuu rakastaa nyt perinnetutkimusta. Tutkijoiden kannalta ratkaisevaa voi olla, oliko heidän löytönsä maaginen ja onko se sitä enää julkisuuden jäljiltä; he ovat saattaneet aiheuttaa maailmankuvaa mullistavan kääntein julkisyhteisön käsityksessä maailmankaikkeudesta.

Kuolema joukossamme

Petturi tai Ulkoinen uhka tai pelaajan oma hahmo

Pelaaja valitsee yhden pelaajahahmon, joka on nyt kuollut ennen käsillä olevaa matkaa. Pelaaja kertoo olosuhteista: kuolema on voinut olla myös luonnollinen tai tapaturmainen. Kuolleen hahmon pelaaja puolestaan jakaa hahmonsa sekundaarilähteet ja puolet tutkimuspisteistään perintönä muille hahmoille vapaasti oman harkintansa mukaan. Hahmo, jolle tämä tapahtuma valittiin, menettää myös viisi tutkimuspistettä.

Δ