

**Kristel Nyberg**



Roolipeli  
erilaisuudesta ja ystävydestä



GLASSANGEL  
GAMES & STORIES

Peliä varten on saatu tukea Espoon kaupungin kulttuurilautakunnalta.

© Kristel Nyberg 2022  
1. painos

Kustantaja: GlassAngel Games & Stories

Pelisuunnittelu ja teksti: Kristel Nyberg  
Kuvitus, kansi ja taitto: Ninni Aalto  
© Tekijät 2022

Leipätekstin kirjaintyyppi on Atkinson Hyperlegible, joka on suunniteltu hyvää luettavuutta ajatellen. Kirjaintyyppin voi ladata ilmaiseksi osoitteesta [brailleinstitute.org/freefont](http://brailleinstitute.org/freefont)

ISBN 978-952-69723-3-6 (nid.)  
ISBN 978-952-69723-4-3 (PDF)

Painopaikka: Picaset Oy Helsinki 2022

## KIITOKSET

Kaisa Vitikaiselle, joka nosti tietouteeni sen, kuinka vähän suomalaisten naisten julkaisemia pöytäroolipelejä meillä on.

Kirjan kehrääjät -kirjoittajaryhmälle, joka antoi prosessin aikana korvaamatonta taustatukea.

Tivoli on Powered by the Apocalypse -peli. Suurimmat kiitokset kuuluvat siis Vincent Bakerille ja Meguey Bakerille, joiden Apocalypse World -pelistä kaikki alkoi. Avery Alderin Monsterhearts -peli on toiminut yhtenä pelin esikuvista. Inspiraatio uskomus-vaikaumus -mekaniikkaan on saatu Lauren McManamonin ja Jesse Rossin PbtA-pelistä Girl Underground.

## Pelitestaaajat

Ninni Aalto, Taika Dahlbom, Julia Gardberg, Nea Hirsimäki, Minttu Hurme, Annika Huttunen, Sofia Johansson, Sami Kyllönen, Elli Leppä, Sara Norja, Mari Solja, Taneli Taira

# SISÄLLYSLUETTELO

## I - Sirkuksen taikaa

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Tervetuloa Tivoliin .....     | 11 |
| Peliin valmistautuminen ..... | 12 |
| Pelimaailman luominen .....   | 19 |
| Agenda eli tavoitteet .....   | 21 |

## II - Pelaajalle

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Pelisäännöt pikaisesti .....    | 26 |
| Hahmot .....                    | 28 |
| Ominaisuudet .....              | 42 |
| Uskomukset ja vakaumukset ..... | 47 |
| Pelimekaniikka .....            | 52 |
| Toiminnot .....                 | 55 |
| Erikoistoiminnot .....          | 64 |
| Kokemus ja kehittyminen .....   | 68 |
| Vahinko .....                   | 70 |
| Oman arkityypin luominen .....  | 72 |
| Pelikirjat .....                | 75 |

## III - Pelinjohtajalle

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Pelinjohtajan rooli Tivolissa .....                         | 90  |
| Agendat pelinjohtajan näkökulmasta .....                    | 92  |
| Periaatteet .....                                           | 93  |
| Pelinjohtajan toiminnot .....                               | 99  |
| Peliin valmistautuminen<br>pelinjohtajan näkökulmasta ..... | 107 |
| Mitä Tivolissa voi tapahtua? .....                          | 109 |
| Esimerkkejä tapahtumapaikoista .....                        | 112 |
| Pelikerran aikataulu .....                                  | 120 |
| Turvallista pelaamista .....                                | 128 |
| Lopuksi .....                                               | 137 |
| <b>Mesenaatit</b> .....                                     | 138 |

## I • SIRKUKSEN Taikaa

Tivolit, kiertävät sirkukset ja huvipuistot ovat maagisia paikkoja. Värivalot, lavasteet, musiikki, kimaltelevat esiintymisasut ja hurjat huvipuistolaitteet vievät vierailijat hetkeksi pois arkisesta aherruksesta.

Kimalluksella on kuitenkin kääntöpuolensa. Yleisön huvittaminen on kovaa työtä, ja sirkuslaisuuteen liittyy myös juurettomuutta: sirkuksen taian synnyttävät yksilöt ovat outoja ja erilaisia, eivätkä välttämättä istu ulkopuolisen maailman arkeen. Aikoinaan sirkusfriikit ja kummajaiset olivat suosittuja nähtävyyksiä – jättiläiset ja kääpiöt, parrakkaat ja tatuoidut naiset, susilapset ja siamilaiset kaksoset.

Tivoli-roolipelissä pelaajat asettuvat tämän oudon väen asemaan, tasapainoilemaan maagisten huvitusten ja erillaisuuteen liittyvien epäluulojen välimaastoon. Hahmoilla on myös kosketus maailmassa olevaan aitoon taikuuteen – millaiseen, sen määrittelemisen jää peliryhmänne tehtäväksi.

### **ETKÖ OLE ENNEN PELANNUT ROOLIPELEJÄ?**

Älä huoli – seuraa vain pelisääntöjä, niin opit. Pohjimiltaan roolipeli on keskustelu: sinä ja ystäväsi puhutte siitä, millainen luomanne yhteinen pelimaailma on, ja miten teidän hahmonne siinä toimivat.

### **OVATKO ROOLIPELIT TUTTUJA, MUTTA ET OLE AIEMMIN PELANNUT PBT<sup>A</sup>\*-PELEJÄ?**

Tervetuloa! Tutustu sääntöihin. Jos olet tottunut D&D:n tapaisiin klassikkopeleihin, huomaat, että säännöt vaikuttavat hyvin kevyiltä ja yksinkertaisilta, mutta älä anna sen hämätä: PbtA-pelit eivät yritä simuloida maailmaa yksityiskohtaisesti, vaan säännöt ohjaavat juuri tämän pelin tunnelmaan. Kaikki lähtee keskustelusta, ja peli olettaa, että kaikki pelaajat – ei ainoastaan pelinjohtaja – luovat maailmaan yksityiskohtia.

### **OLETKO PBT<sup>A</sup>-KONKARI?**

Hauskaa, että olet täällä! Tässä pelissä uutta on *uskomus* – *vakaumus* -mekaniikka, mutta muuten tunnet varmasti olosi kotoisaksi.

*\* PbtA on lyhenne sanoista Powered by the Apocalypse. Se on kattotermi roolipeleille, joiden säännöt perustuvat D. Vincent & Meguey Bakerin Apocalypse World -roolipeliin.*

## **TERVETULOA TIVOLIIN**

Tivoli on roolipeli 4–6 hengelle. Yksi pelaajista toimii pelinjohtajana, joka auttaa muita pelaajia herättämään pelimaailman henkiin kysymällä pelaajilta kysymyksiä ja tuomalla hahmojen kohdattavaksi erilaisia haasteita. Tivoli on hahmolähtöinen peli: pelinjohtaja luo tilanteita, mutta pääpaino on hahmojen yhteistyöllä ja sisäisellä kehityksellä.

Pelaajien lisäksi tarvitsette vähintään kaksi kuusisivuista noppaa, muistiinpanovälineet sekä pelikirjat, jotka voitte tulostaa pelin kotisivuilta. Sieltä löydätte myös sääntötiivistelmät pelaajille ja pelinjohtajalle.

Voitte pelata Tivolia noin neljä tuntia kestävänä kertapelinä, mutta parhaiten peli toimii muutaman pelikerran mittaisena lyhytkampanjana.



## PELIIN VALMISTAUTUMINEN

Pelataksesi Tivolia tarvitset itsesi lisäksi 3–5 henkeä ja yhdessä sovittun ajankohdan peliä varten. Varatkaa lisäksi kaikille lyjykyiniä, pyyhekumeja, vähintään kaksi kuusisivuista noppaa sekä tulostetut pelikirjat (monista muista peleistä sana "hahmolo-make" saattaa olla tutumpi) ja sääntötiivistelmät. Tarvittavat monisteet löytyvät pdf-muodossa pelin kotisivuilta osoitteesta **[kristelnyberg.fi/tivoli](http://kristelnyberg.fi/tivoli)**.

### *Peliaika*

Jos pelaatte ensimmäistä kertaa, varatkaa noin tunnin verran aikaa ennakkokeskusteluun ja valmisteluihin, ja kahdesta neljään tuntia pelaamiseen.

Peliaika on mieltymyskysymys, ja siihen vaikuttavat monet asiat. Jos suunnittelette pelaavanne kertapelin, eli kokonaisen seikkailun alusta loppuun, kannattaa valmistautua siihen, että pelissä menee hieman pidempään. Jos taas haluatte pelata useamman pelikerran mittaisen kampanjan, voi yksittäinen pelikerta olla lyhyempi. Rajaamattomalla peliajalla on enemmän aikaa myös vaihtaa kuulumisia ja jutustella. Jos taas peliaika on rajattu – esimerkiksi jos peliä varten on varattu kerhotila tietyksi ajaksi – on hyvä, jos kaikki pelaavat keskittyneemmin. Verkon yli etäyhteyksin pelatesa lyhyt mutta keskittyneempi peli, jossa on noin tunnin välein sovittu tauko, toimii yleensä parhaiten.

Jos päätätte pelata useamman pelikerran kampanjan, muistakaa keskustella myös siitä, kuinka monta kertaa suurin piirtein haluatte pelata ja koska seuraavat pelikerrat ovat.

Tivoli toimii kaikkein parhaiten lyhytkampanjana, eli 3–5 pelikerran mittaisena kokonaisuutena. Voitte sopia kaikki pelikerrat heti tai katsoa kalentereistanne seuraavan pelikerran aina edellisen lopuksi. Jos tämä ei onnistu, päättäkää joka pelikerralla, kuka lähettää kaikille kalenterikyselyn seuraavasta kerrasta, ja milloin kysely lähetetään. Pääasia on muistaa, että pelipäivän ja -ajan löytäminen on yhteinen tehtävä, eikä ole reilua, jos se jää aina yhden ihmisen vastuulle.

Pelitekstin lomassa on välillä esimerkkikeskusteluja kuvitteellisen peliryhmän peleistä. Keskustelut antavat esimerkkejä siitä, miten Tivoli-roolipeli käytännössä toimii.

Esimerkkikeskusteluissa seikkailevat:

- **Ulpu**, joka on ottanut itselleen pelinjohtajan roolin.
- **Pyry**, joka on valinnut hahmonsa arkkityypiksi Akrobaatin. Pyry pelaa nuorallatanssijaa nimeltä Stella.
- **Emmi**, joka on valinnut hahmonsa arkkityypiksi Mekaanikon. Emmen hahmon nimi on Caroline. Caroline korjaa ja huoltaa kaikkea mahdollista tai-kurin varusteista sirkuksen rekkaan.
- **Lasse**, joka on valinnut hahmonsa arkkityypiksi Kummajaisen. Lassen hahmo on nimeltään Robin, ja hän osaa lentää.

## Pelinjohtaja

Yksi pelaajista on pelinjohtaja ja muut pelaajia. Pelinjohtajalla on erikoistehtävä: siinä, missä muut pelaajat tekevät kukin oman hahmonsensa ja pelaavat sitä, pelinjohtaja pelaa kaikkia sivuhahmoja sekä hahmoja ympäröivää maailmaa. Pelinjohtaja ei kuitenkaan ole päällikkö tai puheenjohtaja, vaan pikemminkin fasilitaattori eli mahdollistaja ja keskustelun ohjaaja.

Tässä kirjassa on sivulta 89 alkaen ohjeita pelinjohtajalle. Jotta pelinjohtaja ehtii valmistautua tehtäväänsä, on hyvä, jos päätätte jo etukäteen, kuka pelaajista ottaa vastuulleen tämän roolin.

Pelinjohtajalla on roolipeleissä perinteisesti ollut suuri vastuu. Tivolissa ajatuksena on, että vastuu jakautuisi tasaisemmin: peli alkaa sillä, että keksitte kaikki yhdessä millaisessa maailmassa, ajassa ja sirkuksessa, tivolissa tai huvipuistossa seikkaillette. Pelinjohtaja puolestaan keksii lähtötilanteen. Myös tähän löytyy apua pelinjohtajan ohjeista.

Yksi tapa jakaa vastuuta on kiertävä pelinjohtovuoro. Jos pelaatte useamman pelikerran mittaista kampanjaa, voitte esimerkiksi sopia, että jokainen toimii pelinjohtajana yhdellä pelikerralla. Tehkää siinä tapauksessa kaikille oma hahmo. Pelinjohtovuorossa olevan pelaajan hahmo toimii kyseisellä pelikerralla sivuhahmona, eli pelinjohtaja pelaa omaa hahmoaan samalla lailla kuin kaikkia muitakin sivuhahmoja. Pelinjohtajan hahmolle ei kerry kokemusta tai vahinkoa, eikä hahmon toimintoja varten heitetä noppaa.

Toinen tapa jakaa vastuuta kampanjassa on sopia ennalta, kuka tekee muistiinpanoja pelikerran tapahtumista. Seuraava pelikerta lähtee helpommin ja nopeammin liikkeelle, kun muistin tueksi on olemassa edes muutaman ranskalaisen viivan verran tekstiä siitä, mitä viimeksi tapahtui ja mitä hahmot suunnittelivat tekevänsä seuraavaksi.

