

Punavangin laulu



Freeform-roolipeli historian väärältä puolelta

Teksti: Minna Heimola

Kuvat: Fifaliana Joy / Pixabay (kansi), KARK -kuva-arkisto (punakaartilainen), Ville Virrankoski (kartta), Hans Tröbst (Hennalan vankileiri), Vapriikin kuva-arkisto (naisvangit), Joe K (muistomerkki), tuntematon (perhe), Hannu Rantakallio / Vapriikin kuva-arkisto (punakaartilaiset), Kansan arkisto (puhelinkeskus), Kansan arkisto (naiskaartilaiset), tuntematon (torpparit), tuntematon (naiskaartilaiset), Eric Sundström (separaattoritehdas), Niels Rasmussen (työväenyhdistys), tuntematon (punakaartilaiset), Pwilby 14 (saha)

Toimitustyö: Sami Koponen

Esittely

Punavangin laulu asettaa pelaajat vuoden 1918 sisällissodan jälkimmäisissä Hennalan vankileirille päätyneiden hahmojen rooliin. Osa hahmoista on ollut mukana miesten punakaartissa tai naisten housukaartissa, osa on toiminut hallinnollisissa tai huoltotehtävissä sodan aikana. Osa hahmoista joutuu teloitetuksi pelin aikana. Peli sisältää raskaita teemoja, hahmoihin kohdistuvaa väkivallan uhkaa ja hahmojen keskinäisiä ristiriitoja.

Peli on suunniteltu freeform-peliksi, black box -larpiksi tai kamarilarpiksi. Se koostuu ennakoon määritellyistä näytöksistä, jotka jakautuvat kohtauksiin; osassa kohtauksista kaikki hahmot ovat paikalla, toisissa taas vain osa muiden pelaajien toimiessa yleisönä. Pelaajat pelaavat hahmojaan larpin tapaan tehden oikeastikin sen, mitä hahmo tekisi, mutta eivät ole erityisesti pukeutuneet peliä varten vuoden 1918 asuja muistuttaviin vaatteisiin. Peliympäristökin on pikemminkin viitteellinen kuin vankileiriksi lavastettu. Pelin voi tuki järjestää myös niin, että sopii pelaajien kanssa autenttisemmasta proppautumisesta.

Kiitokset: Maarit Neuvonen, Janne Jurvanen ja Joeli Takala, jotka toimivat avustajina ensimmäisissä pelautuksissa sekä Ropecon ja Espoon kaupunginmuseo, jotka tarjosivat puitteet pelille.



Pelin tarpeet

Järjestäjiä: 2–3 henkilöä, joista yksi pelinjohtaja ja muut sivuhahmojen pelaajina

Pelaajia: 6–10 henkilöä

Pelin kesto: 4 tuntia (sisältäen alkuvalmistelut ja tiiviin purkukeskustelun)

Pelitila: Huone, jonne kaikki pelaajat ja avustajat mahtuvat, ja jossa on äänentoistomahdollisuus. Toivottavaa on myös, että tilassa on sivuhuone tai esimerkiksi sermillä erotettava sivutila, johon mahtuu 2–3 ihmistä pelin viimeisten kohtausten ajaksi. Lisäksi pelin tunnelmaa parantaa mahdollisuus heijastaa joko valkokankaalle tai seinälle kuvia pelin aikana.

Lavasteet: Äänentoistolaite ja kuvaprojektori

Pelissä tarvittavat propit ja paperit:

- Nippu rahaa, voidaan toteuttaa viitteellisesti paperinippuna tai tulostamalla netistä: <https://i.colnect.net/b/962/665/1-Markka.jpg>
- Valokuva nuoresta naisesta, kuvassa teksti Anni
- Valokuva nuoresta miehestä, kuvassa teksti Juhani
- Kihla- tai vihkisormus
- Työsopimus (mukana liitteenä)
- Raamattu
- Poliittinen pamfletti (esim. pari katkelmaa Marxin Kommunistisesta manifestista)
- Huivi
- Äänestyslippu, voi tulostaa netistä: <http://100vuottasitten.fi/wp-content/uploads/2019/02/240219e.png>
- Lasinen vedellä täytetty pullo, jossa etiketin mukaan viinaa (tai ei lainkaan etikettiä)
- Kangasnyytti, jonka sisällä pakkausmateriaaleja (takavarikoitu ruokapaketti)
- Pelin aikana saapuvat kirje (mukana liitteenä)
- Hahmotekstit ja esineiden kuvaustekstit (mukana liitteenä)

Pelin aikana soitettavat kappaleet:

- Punavangin laulu (Kaj Chydenius & Minja Koski)
- Kansainvälinen (Duo Ari Numminen & Hannu Kella)
- Maaliskuu 1918 (KOM-teatteri)
- Ainainen puute ja kurjuus (Taisto Lundberg)
- Jo vääryys vallan saapi (Nytky)
- Kuolemantuomitun hyvästijättö (Heli Keinonen)
- Lisäksi teloituksen yhteydessä toistetaan laukausten ääntä. Netissä on useita äänitehostesivustoja, kuten Sound Bible, joista voi toistaa ilmaisia äänitehosteita

Musiikki löytyy Spotifysta (https://open.spotify.com/playlist/1H66buJl4jp6NC8MtjPhZH?si=H_zHIz1vQU-Y1wiy2g3Qbw) paitsi Jo vääryys vallan saapi, joka löytyy Youtubesta (<https://www.youtube.com/watch?v=LAm600ufD0E>).

Pelin valmistelemine

Järjestäjät sopivat keskenään rooleista. Yksi järjestäjästä toimii pelissä ”ohjaajan” roolissa ja ohjeistaa pelaajia siitä, mitä seuraavaksi tapahtuu, toimii puheenjohtajana pelin alussa ja lopussa tapahtuvissa esittely- ja purkukierroksissa sekä ohjaa pelikohtauksia huolehtimalla siitä, että ne katkaistaan ajoissa.

1–2 muuta järjestäjää toimivat avustajatehtävissä pelaamalla pelin aikana vartija- ja kuulustelijahahmoja. Nämä hahmot voivat halutessaan toisen näytöksen kuulustelukohdauksen aikana tehdä muistiinpanoja. Kuulustelukohdauksen on tarkoitus pureutua myös hahmojen traumaattisiin kokemuksiin, joten kuulustelijoiden pelaajat voivat hyödyntää hahmokuvauksia ja niissä olevia kuvia ”kuulustelupapereina” osatakseen kysyä nimenomaan näihin liittyviä kysymyksiä.

Mukaan kannattaa ottaa kannettava tietokone tai puhelin ja kaiutin tai jokin muu laite musiikin soittamista varten. Pelin neljännessä näytöksessä koneelta tai muulta laitteelta toistetaan myös laukausten ääntä. Pelin aikana taustalle on tarkoitus heijastaa pelaajien näkyville historiallisia, vankileirielämää kuvaavia valokuvia, mikä myös vaatii esimerkiksi kannettavaa tietokonetta ja projektoria. Kuvat löytyvät netistä:

<https://drive.google.com/file/d/1zPT5LL6PyuOoIOD1lTAnvhJl6LJIYZGY/view>

Ennen peliä järjestäjien tulee huolehtia siitä, että heillä on pelissä käytetyt esineet ja niihin liittyvät kuvaustekstit (ks. workshop 2) valmiina jaettavaksi pelaajille pelin ajaksi.

Hahmot voidaan jakaa joko pelin alussa, tai, mikäli pelaajat ovat ilmoittautuneet peliin ennakoon, hahmojako voidaan tehdä ja hahmokuvaukset lähettää pelaajille jo ennen peliä. Hahmokuvaukset kannattaa joka tapauksessa tulostaa ja ottaa mukaan. Pelaajat voivat esittää toiveita esimerkiksi hahmon sukupuolen osalta. Osa hahmoista on kirjoitettu niin, että pelaaja voi päättää itse hahmon sukupuolen.

Mikäli pelaajia on alle 10, hahmojaossa kannattaa huomioda se, että esimerkiksi pariskunnasta tai sisaruksista joko molemmat/kaikki ovat pelissä, tai kyseinen perhe jää kokonaan pois. Alla on ehdotus siitä, mitä hahmoja otetaan mukaan milläkin pelaajamäärällä. Joidenkin kohdauksen hahmoja voi tarvittaessa myös vaihtaa, mikäli kaikki hahmot eivät ole pelissä.

6 pelaajaa: Helena, Juho, Martti/Martta, Ida, Frans, Jenny

7 pelaajaa: Helena, Juho, Martti/Martta, Ida, Frans, Jenny, Rauha

8 pelaajaa: Helena, Juho, Martti/Martta, Ida, Frans, Jenny, Rauha, Johan/Johanna

9 pelaajaa: Helena, Juho, Martti/Martta, Ida, Frans, Jenny, Rauha, Kalle, Emil

Ennen peliä pelipaikalla

Peli alkaa esittäytymiskierroksella, jossa sekä järjestäjät että pelaajat kertovat odotuksistaan pelin suhteen. Pelaajat voivat halutessaan kertoa myös siitä, miten omassa suvussa on suhtauduttu sisällissotaan ja kummalla puolella omia sukulaisia on ollut (vai onko molemmilla). Tähän on varattu noin 10–15 minuuttia.

Mikäli hahmoja ei ole jaettu jo ennakoon, ne jaetaan esittäytymiskierroksen jälkeen ja pelaajat saavat lukea hahmonsa nyt.

Seuraavaksi pelinjohtaja kuvaa lyhyesti pelitilanteen historiallista taustaa. Kaikki pelaajahahmot ovat alun perin lähtöisin Forssasta. Olennaisia asioita, joita tässä kannattaa mainita, ovat ainakin seuraavat:

- Forssa on ollut pitkään teollisuuspaikkakunta, jossa tärkeitä teollisuuslaitoksia (ja monien hahmojen työnantajia) olivat kutomo, höyrysaha, konepaja ja tiilitehdas. Teollisuustyöväkeä oli paikkakunnalla paljon, joten vasemmistopuolueilla on ollut runsasta kannatusta.
- Kaikki hahmot kuuluivat työväenliikkeeseen ja ammattiyhdistyksiin. Niihin kuuluminen oli erittäin yleistä työväestön keskuudessa, sillä ne olivat myös tärkeitä sosiaalisia foorumeita ja järjestivät virkistystoimintaa. Vain osa työväenyhdistysten jäsenistä kannatti aseellista kapinaa.
- Sisällissotaa edelsi pitkäaikainen elintarvikepula, joka kiristi tunteita eikä nälkäkään ollut vierasta. Suurtalollisten epäiltiin piilottelevan elintarvikkeita hintojen nousemista odotellessaan.
- Kun punakaarteja perustettiin, monille tärkeä motiivi liittymiseen oli luvattu palkka, joka oli hyvä verrattuna teollisuustyöväen yleensä saamaan palkkaan. Lisäksi muita töitä oli niukasti tarjolla, sillä tehtaita suljettiin. Käytännössä luvattuja palkkarahoja ei useinkaan maksettu, tai niitä saatettiin saada vain osin. Toisaalta elintarvikepulan vuoksi kaartilaisille tarjottu ruoka oli jo itsessään merkittävä etu.
- Kaartit olivat vain osan aikaa varsinaisesti taistelutehtävissä. Iso osa töistä koostui esimerkiksi elintarvikkeiden ja muun tavaran takavarikoinneista kansanvaltuuskunnan (=punainen hallinto) nimissä sekä vartiointi- ja partiointitehtävistä.
- Forssan lähellä tehtiin sodan loppuvaiheissa yksi sisällissodan tunnetuimmista joukkosurmista. Mustialan maatalousoppilaitoksen (valkoisia) opiskelijoita laitettiin junaan matkalle kohti Riihimäkeä; kyseessä oli ns. pakkorekrytointi punaisten riveihin. Junassa alkoi kuitenkin verilöyly, ja suurin osa näistä opiskelijapojoista ammuttiin. Epäselvää on, oliko tämä alunperinkin tarkoitus, vai eskaloituiko tilanne syystä tai toisesta juna-matkan aikana.
- Sisällissodan loppuvaiheissa monet punaiset, etenkin kaartissa olleet, lähtivät pakoon. Monet pyrkivät kohti itää tavoitteenaan päästä Venäjälle. Myös hahmot ovat pyrkineet itään päin, joutuneet vangiksi vasta lähellä Lahtea, ja päätyneet siksi nimenomaan Hengon vankileirille.

Workshop 1: mielikuvaharjoitus, jonot (10 min.)

Tässä workshopissa kaikki vielä esittelevät lyhyesti oman hahmonsensa (nimi, ikä, tärkeimmät luonteenpiirteet 1–2 lauseella). Kunkin hahmon vahvuus nostetaan esiin tässä yhteydessä, ja pelinjohtaja kehottaa muita pelaajia huomioimaan ne pelatessa.

Tämän jälkeen tehdään muutamia jonoharjoituksia. Ensimmäisessä jonossa hahmot asettuvat ikäjärjestykseen. Pelaajien on tällöin helpompi hahmottaa sitä, ketkä ovat vanhempia ja ketkä nuorempia. Toisessa jonoharjoituksessa toiseen päähän asettuvat ne, jotka ovat erityisen aktiivisia tai radikaaleja työväenliikkeen kannattajia ja toiseen ne, jotka ovat olleet vähemmän aatteellisia. Keskellä ovat ne, jotka ovat siltä väliltä.

Mikäli pelaajat toivovat ja aikaa jää, voidaan tehdä vielä jokin muu jonoharjoitus.

Workshop 2: hahmojen ankkurit (15 min.)

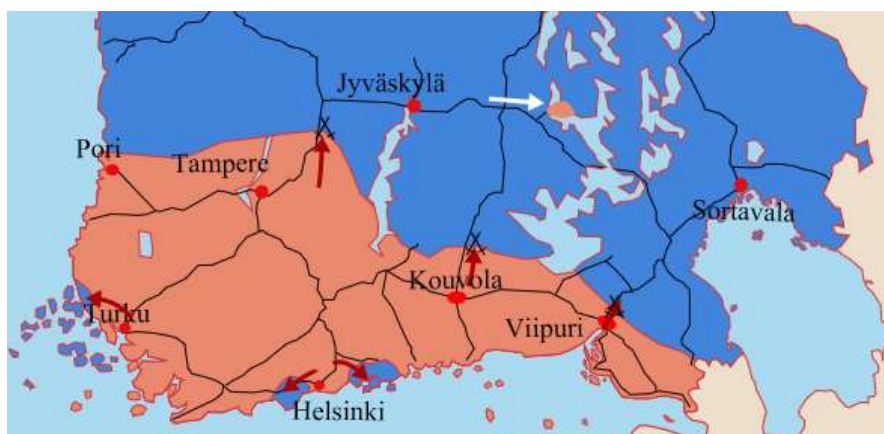
Tässä workshopissa on tarkoitus käydä läpi sitä, mikä asia (esine, tulevaisuuden toive, ihmissuhde, aate...) on hahmon ankkuri, joka tuo turvaa raskaissa oloissa. Mistä ja milloin se on saatua ja miksi juuri se on hahmolle tärkeä? Pelaajat nostavat laatikosta satunnaisesti esineet ja saavat pelinjohtajalta siihen liittyvän kuvauksen & kysymykset. Sitten pelaaja päättää, miten esine ja kuvaus täsmällisesti liittyvät hänen hahmoonsa. Pelaajien ei tarvitse kertoa tätä muille, vaan he voivat pohtia asiaa hetken itsekseen.

Workshop 3: turvamekaniikat ja turvasanan käyttämisharjoitus (5-10 min.)

Tässä käydään läpi lyhyesti pelin turvamekaniikat. Pelissä käytetään mekaniikkaa, jossa pelaaja voi halutessaan käyttää turvasanaa TURVASANA pelin katkaisemiseen, mikäli jokin tilanne tuntuu liian raskaalta tai epämukavalta. Lisäksi pelaajia kannustetaan tarvittaessa viestimään omista rajoistaan pelin aikana käyttämällä OFFGAME-sanaa sen ilmaisemiseen, että kyse on pelaajakommunikaatiosta (esim. "OFFGAME, älä pidä käsistä kiinni").

Lopuksi pelaajat ohjataan lyhyesti pareittain harjoittelemaan näiden sanojen ja ilmaisujen käyttöä. Pelaajat tuijottavat uhkaavasti toisiaan, huutavat toisilleen ja kevyesti tönivät toisiaan, ja jokainen näistä toiminnoista katkaistaan sanomalla TURVASANA tai OFFGAME, älä tee noin.

Tämän jälkeen on lyhyt tauko ennen varsinaista peliä. Pelaajilla on mahdollisuus myös vaihtaa muutama sana heille läheisiä ihmisiä (sisarukset, puoliso) pelaavien pelaajien kanssa.



Pelin käsikirjoitus

Peli etenee kohtauksittain. Pelinjohtaja alustaa kohtaukset, soittaa välimusiikit ja päättää kohtauksen, kun sen kesto vaikuttaa sopivalta. Kohtauksen aikana pelinjohtaja ei puutu tapahtumiin, ellei jokin pelaajien hyvinvointiin liittyvä asia sitä vaadi. Kohtaus kannattaa päättää siinä vaiheessa, kun kohtauksessa ei enää tule uutta sisältöä esiin, vaan keskustelu tuntuu pyörivän samojen aiheiden ympärillä. Pelinjohtaja voi myös kysyä pelaajilta näytösten välillä ovatko kohtaukset olleet liian pitkiä tai lyhyitä.

Pelinjohtajan kannattaa seurata ajankäyttöä, ja pitää kohtaukset napakoina, mikäli ajallisista syistä täytyy siirtyä seuraavaan kohtaukseen. Neljän tunnin aikarajassa pysyminen edellyttää, että kohtaukset ovat keskimäärin noin 10 minuutin mittaisia. On luonnollista, että osasta kohtauksista syntyy enemmän pelaamista kuin toisista eli että kohtausten pituudet vaihtelevat hieman.

Avustajatehtävissä toimivat järjestäjät voivat pelata kohtauksissa esiintyviä sivuhahmoja (työväentalon väkeä, muita vankeja, vartijoita) tarpeen mukaan. Heidän ei kuitenkaan ole tarkoitus olla kohtausten päähenkilöitä, vaan ainoastaan luoda tilaa pelaajien hahmoille. Avustajien tärkein rooli on kuulustelijoiden pelaaminen toisessa näytöksessä.

Diaesitys vankileirikuvista voi pyöriä taustalla koko pelin ajan. Sen voi ajastaa niin, että kuvat vaihtuvat esimerkiksi 2–10 minuutin välein. Mikäli ajastus ei toimi, pelinjohtaja voi myös vaihtaa kuvia.

Pelaajien on hyvä pyrkiä toteuttamaan kullekin kohtaukselle annettu aihe, jotta kohtauksessa pelaavilla on yhteinen päämäärä toiminnalleen. Olennaista on kuvata oman hahmon suhtautumista tilanteeseen.



Ensimmäinen näytös (tie sotaan)

Alkumusiikki: Punavangin laulu

Kohtaus 1 (kaikki hahmot)

Paikka: Vankileiri, ulkona

Tilanne: Jonotus ruoan jakoon vankileirissä. Ruokaa jaetaan jokaiselle puolikas suolasilakasta ja pieni leipäpala. Kohtauksen tarkoitus on kuvata sitä, miten eri hahmot toimivat tilanteessa: aktiivisesti pyrkien jonon kärkeen, passiivisesti ja toivottomana, itsekkäästi vai kantaen huolta toisista ym.

Musiikki: Kansainvälinen

Kohtaus 2 (kaikki hahmot)

Paikka: Työväentalon sali

Tilanne: Takaumakohtaus ennen sodan syttymistä. Kaikki hahmot ovat työväentalolla ja keskustelevat aseellisen vallankumouksen mahdollisuudesta. Jokainen hahmo saa pitää lyhyen (3–5 virkettä) puheenvuoron, joka kuvaa hahmon suhtautumista aseelliseen toimintaan ennen sotaa. Toisten puheenvuoroja ei saa keskeyttää, mutta saman- tai erimielisyyttä voi osoittaa nyökkäämällä tai päätä pudistamalla. Toisten puheenvuoroihin voi myös viitata omassaan.

Kohtaus 3 (Juho, Frans, Kalle ja Emil)

Paikka: Työväentalon sali

Tilanne: Takaumakohtaus ennen taisteluja. Hahmot ovat syömässä työväentalolla. He ovat liittyneet punakaartiin noin kaksi viikkoa sitten, mutta eivät ole vielä olleet taisteluissa mukana. Luvattuja viikoittaisia palkkaroja ei ole saatu edellisellä viikolla eikä myöskään tällä viikolla, mutta hahmot ovat kuitenkin saaneet ruokaa. Hahmot keskustelevat tilanteesta ja syistään pysyä kaartissa ainakin toistaiseksi siitä huolimatta.

Kohtaus 4 (Jenny, Ida ja Rauha)

Paikka: Työväentalon sali

Tilanne: Takaumakohtaus ennen taisteluja. Naiset ovat liittyneet housukaartiin. Nyt he pukevat ensimmäistä kertaa päälleen housut ja muut kaartilaisen varusteet. Kyseessä on ensimmäinen kerta, kun heillä on housut jalassa. Samalla he keskustelevat syistään liittyä kaartiin.

Kohtaus 5 (Johan/Johanna, Martti/Martta ja Helena)

Paikka: Työväentalon sali

Tilanne: Takaumakohtaus sodan ajalta. Hahmot keskustelevat takavarikoissa saaduista elintarvikkeista. Martti/Martta on kuunnellut seudun porvareiden puheluita ja tietää näillä olevan myös salaisia elintarvikekätöjä. Hän usuttaa Johania/Johannaa lähettämään kovaotteisia miehiä kuulustelemaan kätöjistä ja toimeenpanemaan takavarikkoja myös niihin. Helena kammoaa väkivaltaa ja yrittää saada muut vakuuttuneeksi siitä, ettei uhkailuihin saati väkivaltaihin kuulusteluihin vielä ole tarvetta. Johan/Johanna on kahden vaiheilla asiassa.

Toinen näytös (kuulustelut ja traumat)

Kaikki tämän näytöksen kohtaukset sijoittuvat vankileirin kuulusteluhuoneeseen. Mikäli kaikkia hahmoja ei ole pelissä mukana, järjestellään kuulustelukohtaukset uusiksi. Tällöinkin kuulusteltavat jaetaan 2–3 hengen ryhmiin ja mikäli mahdollista, samassa kuulustelussa ovat mukana hahmot, joilla on keskenään joku suhde.

Kuulustelijoina toimivien avustajien tarkoituksena on pyrkiä muistuttamaan hahmoja näiden traumaista esittämällä kysymyksiä nimenomaan niihin liittyvistä asioista, jotta niistä saataisiin pelisisältöä. Kuulustelijat voivat suoraan uhkailla hahmoja ja kohdella näitä hyvinkin nuivasti rikollisina ja kapinallisina, joita he valkoisen hallinnon näkökulmasta olivatkin. Kuulusteluilla on kolme pelillistä tavoitetta:

- Antaa pelaajille mahdollisuus pelata hahmoaan kuulustelutilanteessa. Onko hahmo uhmakas, katuvaan, peloissaan? Pyrkikö hän sysäämään vastuuta muille, vai päinvastoin suojelemaan tovereitaan?
- Muistuttaa hahmoja traumaista, jotta nämä saisivat kimmokkeen ottaa niitä puheeksi myös kuulustelujen jälkeen
- Kerätä tietoa sen päättämiseksi, ketkä hahmoista teloitetaan neljännessä näytöksessä

Kuulustelukohtausten on tarkoitus olla melko napakoita, mutta tarjota tarvittaessa tilaa myös hahmojen keskinäiselle pelaamiselle. Hieman epärealistisesti hahmojen tulisi siis antaa puida asioita keskenään myös kuulustelun aikana, mikäli kuulustelussa tulee esimerkiksi muille hahmoille yllättävää uutta tietoa.

Musiikki: Maaliskuu 1918

Kohtaus 1 (Helena ja Juho)

Tilanne: Hahmoja kuulustellaan heidän syistään liittyä kaartin palkkalistoille. Molemmat yrittävät suojella toisiaan.

Kohtaus 2 (Johan/Johanna ja Martti/Martta)

Tilanne: Hahmoja kuulustellaan heidän toiminnastaan kansanvaltuuskunnassa, etenkin takavarikoinneista.

Kohtaus 3 (Kalle, Emil ja Frans)

Tilanne: Hahmoja kuulustellaan heidän syistään liittyä punakaartiin ja heidän toiminnastaan sodan aikana. Lisäksi mahdollisuus pelata kaartilaishahmojen keskinäistä dynamiikkaa.

Kohtaus 4 (Jenny, Ida ja Rauha)

Tilanne: Hahmoja kuulustellaan heidän syistään liittyä punakaartiin ja heidän toiminnastaan sodan aikana. Lisäksi mahdollisuus pelata kaartilaishahmojen keskinäistä dynamiikkaa.

Kohtaus 5 (kaikki hahmot)

Tilanne: Hahmot ovat olleet kuulusteluissa ja odottavat nyt tuomiota. Hahmot keskustelevat siitä, mitä ovat kuulustelussa kertoneet ja millaista tuomiota odottavat.

Kolmas näytös (leirielämä ja tärkeät asiat)

Musiikki: Ainainen puute ja kurjuus

Kohtaus 1 (kaikki hahmot)

Paikka: Vankileiri, sisätiloissa

Tilanne: Yksi hahmoista on sairastunut (sairastuneen hahmon valinta voidaan toteuttaa joko pelaajien toiveiden mukaan tai arpomalla). Leirille saapuu paketteja ja kirje. Paketista puuttuu kirjeen mukaan mukana olevia ruokatavaroita. Hahmot lukevat kirjeen (liitteenä), keskustele-
vat sen sisällöstä ja pohtivat tilannettaan. Kirje ei välttämättä kuulu kenellekään hahmoista.

Hahmojen tulee tehdä valinta sen suhteen, ryhtyvätkö he esimerkiksi käymään arvoesineillä kauppaa saadakseen ilmeisesti vartijoiden takavarikoimat elintarvikkeet itselleen. Jos elintarvikkeet saadaan, heidän tulee päättää, jaetaanko ruokatarpeita vankien kesken vai pitääkö os-
tanut vanki ne itsellään. Mikäli kauppaa käydään, se tapahtuu melko yksinkertaisesti vaihta-
malla arvoesine ruokapakettiin, eikä hinnasta tingitä sen kummemmin.

Kohtaus 2 (kaikki hahmot)

Paikka: Vankileiri, sisätiloissa

Tilanne: Mikäli sairastunut hahmo on edellisessä kohtauksessa saanut riittävästi ruokaa taval-
la tai toisella, hän alkaa parantua. Mikäli ei, hän kuolee. Pelinjohto ohjeistaa kyseisen pelaajan
tästä ennen kohtauksen alkua.

Mikäli hahmo paranee, kohtauksen sisältö muodostuu muiden hahmojen reagoinnista siihen
sekä hahmojen keskustelusta siitä, miten nämä näkevät tulevaisuutensa vankileiriajan jälkeen.
Mikäli hahmo kuolee, kohtauksen pääpaino on kuolemaan reagoimisessa, mutta myös tässä
hahmot pohtivat sitä, pääsevätkö leiriltä hengissä pois ja mitä sen jälkeen tapahtuu.

Jos sairastunut hahmo kuoli, kuolleen hahmon pelaaja pitää kohtauksen lopuksi epilogin, jossa
hän kuvaa hahmonsa ajatuksia kuoleman hetkellä ja sitä, kenelle hahmon tärkeä esine (mikäli
se on hänellä edelleen) siirtyy hahmon kuoleman jälkeen.



Neljäs näytös (tuomio)

Ennen neljännen näytöksen alkua järjestäjät sopivat keskenään siitä, ketkä kaksi hahmoista valitaan teloitettaviksi. Kuulustelija-avustaja(t) voivat tehdä päätöksen sillä nojalla, ketkä ovat kuulusteluissa vaikuttaneet eniten syyllisiltä tai uhmakkailta.

Musiikki: Jo vääryys vallan saapi

Kohtaus 1 (kaikki elossa olevat hahmot)

Paikka: Vankileiri, ulkona

Tilanne: Kaksi hahmoista haetaan ammuttaviksi. Muille ei kerrota todellista syytä, vaan vartijat voivat puhua epämääräisesti töihin hakemisesta tai muusta. Muut hahmot voivat epäillä asiaa, riidellä, ja jo jättää hyvästejä, mikäli epäilevät kyseessä olevan lopullisen eron, mutta ammutuksi valittuja ei voi pelastaa. Vartija(t) antavat hahmoille jonkin verran aikaa reagoida tilanteeseen ja keskustella keskenään.

Tämän jälkeen vartijat ja teloitettavat vankihahmot siirtyvät erilliseen tilaan (seinän, sermin tai verhon taakse) mikäli mahdollista. Kohtaus päättyy laukausten ääneen näiden kadottua näkyvistä.

Musiikki: Kuolemaantuomitun hyvästijättö

Kohtaus 2 (kaikki hahmot)

Paikka: Vankileiri / metakohtaus

Tilanne: Epilogi ammutuille hahmoille, jotka pitävät ensin lyhyet monologit hahmojensa kuolemasta: siitä, mitä he ajattelivat viimeisinä hetkinään esimerkiksi tuomioistaan ja lähimmistään, sekä siitä, mitä tapahtuu hahmon esineelle tämän kuollessa, esim. kenelle se jää.

Tämän jälkeen lyhyt kohtaus, jossa kuolleiden hahmojen pelaajat makaavat maassa ja muut hahmot kerääntyvät heidän ympärilleen. He koskettavat mitään puhumatta maassa makaavia kuolleita hahmoja, ja vähitellen päästävät irti niin, että viimeiseksi makaavia hahmoja koskettavat ne, jotka ovat olleet näiden kanssa läheisimpiä.

Kohtaus 3 (kaikki elossa olevat hahmot)

Paikka: Vankileiri, ulkona

Tilanne: Jonotus ruoan jakoon vankileirissä. Ruokaa jaetaan jokaiselle puolikas suolasilakasta ja pieni leipäpala. Tarkoitus on kuvata sitä, miten eri hahmot toimivat tilanteessa: aktiivisesti pyrkien jonon kärkeen, passiivisesti ja toivottomana, itsekkäästi vai kantaen huolta toisista.

Kyseessä on sama kohtaus kuin pelin alussa, mutta tarkoitus on pohtia, onko hahmon toiminta tai asenne muuttunut pelin alkuun verrattuna, ja jos, niin miten.

Päätösmusiikki: Punavangin laulu

Pelin jälkeen

Välittömästi pelin päättymisen jälkeen on lyhyt tauko (5–10 minuuttia), jolloin on mahdollisuus käydä vessassa tai jaloittelemassa. Tämän jälkeen kokoonnutaan yhteen ja pelinjohtaja johtaa lyhyen purkukeskustelun seuraavan kaavan mukaisesti.

- Aluksi muistutetaan siitä, että ei ole pakko kommentoida mitään, mikäli ei halua
- 1. kierros: Kukin pelaaja esittelee itsensä uudelleen omalla nimellään ja toteaa, että ei ole enää hahmonsa. Tämän jälkeen pelaaja kertoo myös, mikä on senhetkinen tunnetila.
- 2. kierros: Kukin pelaaja vuorollaan kertoo, mitä (jos mitään) pelistä tai hahmosta haluaisi ottaa mukaansa ja mitä haluaa jättää taakse.
- 3. kierros: Kukin pelaaja vuorollaan kertoo, mikä oli pelissä erityisen mielenjäävä hetki tai pelin herättämä oivallus.
- Lopuksi pelinjohtaja muistuttaa siitä, että pelin järjestäjät ovat käytettävissä pelin jälkeen keskustelulle. Pelaajia kannustetaan puhumaan keskenään vielä vapaamuotoisesti, etenkin mikäli hahmojen välillä oli konflikteja tai hyvin intensiivisiä kohtauksia.

Vähitellen siirrytään vapaamuotoiseen keskusteluun. Järjestäjät varmistavat, onko kaikki hyvin ja antavat tukensa, jos joku vaikuttaa epätavallisen hiljaiselta, itkuiselta tai hermostuneelta.



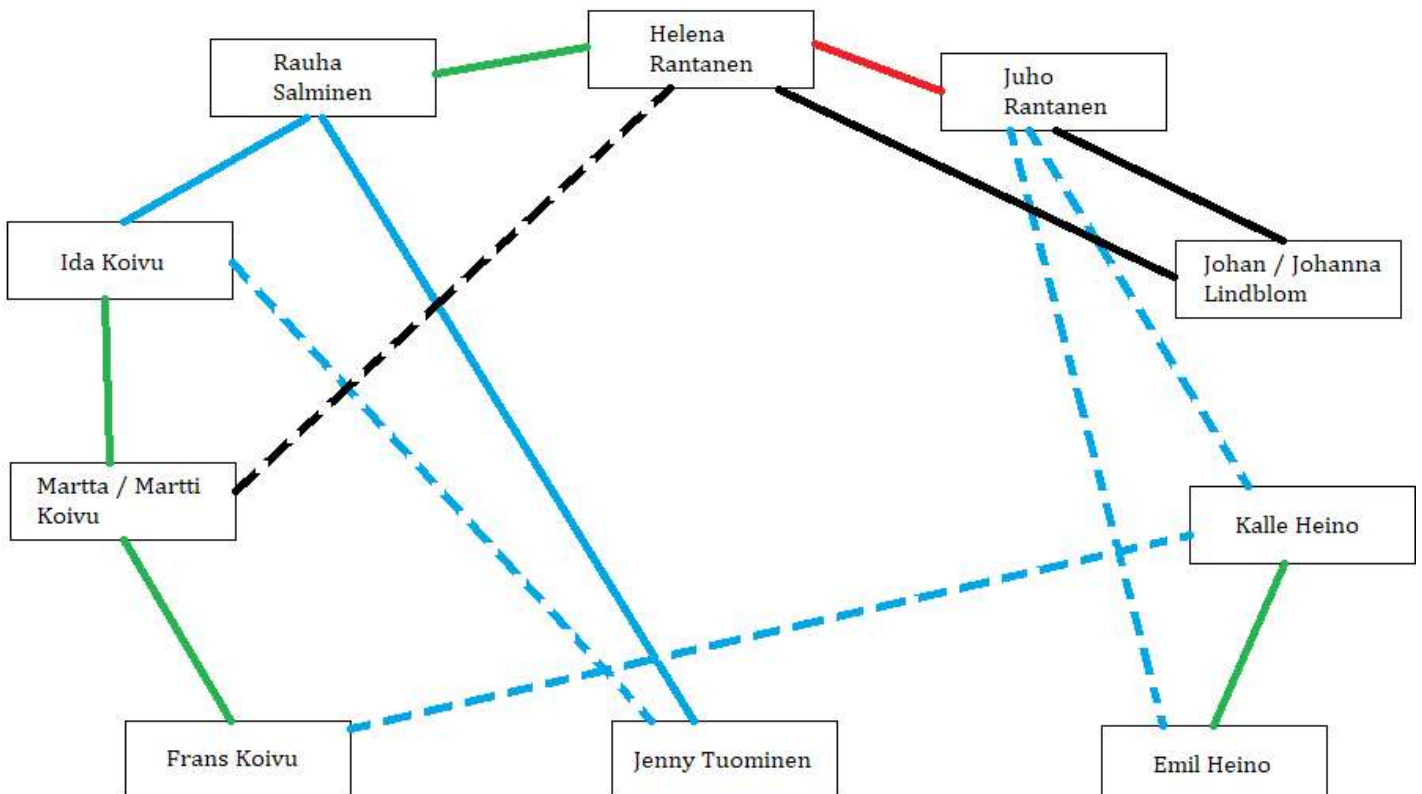
Hahmotekstit

Seuraavilla sivuilla ovat kunkin pelissä esiintyvän pelaajahahmon taustatekstit. Niissä on käsitelty seuraavat asiat:

- Tausta: Kuvaus siitä, mitä hahmo on aiemmin tehnyt ja kokenut.
- Vahvuudet: Kuvaus hahmon piirteestä, jolla voi vaikuttaa muihin tai kestää ympäröivää painostusta. Toisten pelaajien on tarkoitus huomioida muiden vahvuudet ja ottaa nämä huomioon omassa pelaamisessaan. Esimerkiksi jos riitatilanteessa Helenan pelaaja toimii sovinnollisesti ja huomioi muiden näkökantoja, riittelijöiden tulisi rauhoittua.
- Trauma: Ikävyyksiä, joita hahmo on joutunut kokemaan sisällissodan vuoksi. Kuulustelijat pyrkivät käyttämään näitä hahmoja vastaan toisessa näytöksessä.
- Ihmissuhteet: Hahmon yhteydet muihin hahmoihin etenkin perhesiteiden tai muutoin vakaiden ihmissuhteiden osalta. Hahmot voivat tuntea toisensa muutoinkin esimerkiksi maineen perusteella. Pelin aikana suhteet voivat kehittyä vapaasti.

Hahmoon vaikuttaa myös pelin alussa satunnaisesti valittu esine (ks. workshop 2) sekä muut yksityiskohdat, joista pelaajat voivat sopia keskenään. Erityisesti kunkin pelaajan kannattaa varmistaa, että ihmissuhteiden toisella osapuolella on suunnilleen samanlainen kuva hahmojen välisestä suhteesta.

Oheiseen kuvaan on piirretty hahmojen ihmissuhdekartta. Siniset viivat kuvaavat asetoveruutta ja huolenpitoa, vihreät sukulaisuutta, punainen avioliittoa ja musta kunnioitusta. Viiva on yhtenäinen, jos se on mainittu molempien osapuolten hahmokuvauksessa ja katkonainen, jos vain yhdessä hahmokuvauksessa.



Helena Rantanen, kaartin keittäjä

Tausta:

Ennen sotaa 24-vuotias Helena oli työväenyhdistyksen maltillista päätä ja uskoi demokraattiseen vaikuttamiseen vaalien kautta. Työväenyhdistykseen hän kuului ilman muuta, olihan hän puuvillatehtaalla ollut töissä ja halusi ajaa työväen ja etenkin naistyöläisten asiaa. Avioiduttuaankin Helena jatkoi töitä, tosin teki lyhyempää päivää, jotta aikaa jäisi enemmän kodinhoitollle. Hänelle oli tärkeää tuoda oma panoksensa perheen elatukseen.

Vahvuudet:

Sovitteleva Helena pystyy katsomaan asioita monelta kantilta ja saa muut rauhoittumaan.

Trauma:

Helena liittyi kaartin keittäjäksi, koska työt tehtaalla väliaikaisesti loppuivat ja aviomies Juho liittyi kaartiin. Helena vastusti kuitenkin aseellista toimintaa ja hänestä kaarti meni välillä liian pitkälle uhkaillessaan paikallisia porvareita väkivallalla takavarikkojen yhteydessä. Helena ei olisi halunnut olla sellaisessa mukana ja kokee joutuneensa väkisin mukaan asioihin, joita ei olisi hyväksynyt.

Ihmissuhteet:

- Puoliso Juho Rantanen on mies, jota Helena rakastaa koko sydämeästään. Hän ei kuitenkaan hyväksynyt aseelliseen kaartiin ryhtymistä ja suhde on nyt ristiriitainen. Toisaalta puolisoita yhdistää rakkaus ja huoli toisistaan, toisaalta Helena on katkera siitä, että miehen kaartiin liittyminen on johtanut heidät tämänhetkiseen tilanteeseen.
- Sodan aikana Helena on tehnyt paljon yhteistyötä Martin/Martan ja Johan/Johannan kanssa. Maltillinen työväenyhdistysten pitkäaikainen puhuja Johan/Johanna oli Helenan ja Juhon perheessä säännöllinen ja arvostettu vieras jo ennen sodan syttymistä.
- Rauha on Helenan serkku, jonka kanssa hän on aina tullut hyvin toimeen; molemmat ovat luonteeltaan melko samanlaisia.

Pelaajat voivat keskenään sopia, onko Juholla ja Helenalla lapsi ja jos, niin missä tämä on, tai onko Helena esimerkiksi tällä hetkellä raskaana. Mikäli tämä teema tuntuu liian raskaalta, sen voi jättää pois.



Juho Rantanen, punakaartissa

Tausta:

25-vuotias Juho Rantanen ei ole koskaan ollut kiihkeimpiä punaisia, mutta työväenyhdistykseen kuulumisen oli itsestäänselvää. Olihan hän töissä puuvillatehtaalla raskaimmissa töissä ja siellä joutui koko ajan pitämään puoliaan, että saisi sovitut palkat. Juho vakuuttui työväen aseman parantamisen tarpeellisuudesta, kun hänen työtoverinsa menetti kätensä tehdasonnettomuudessa eikä saanut sovittuja korvauksia. Ensisijaisesti Juho toivoi, että vaalit auttaisivat, mutta kun punakaarti tarjosi rahaa ja ruokaa sekä Juholle että tämän perheenjäsenille, ei perheensä selviämisestä huolissaan olleen Juhon kauaa tarvinnut miettiä.

Vahvuudet:

Juho on ihmisenä lämmin ja näkee muissa hyvää, ja usein muut pyrkivät myös täyttämään nämä odotukset.

Trauma:

Juho joutui sattumalta punakaartilaisten joukkoon, joiden tehtävänä oli vahtia Mustialan maatalousoppilaitoksen oppilaiden joukosta pakko-otettuja punakaartilaisia. Junassa jokin - Juho ei vielä tiedä mikä - meni kuitenkin pieleen ja syntyi yleinen verilöyly. Fanaattiset ulkopaiikkakuntalaiset punaiset pakottivat Juhonkin ampumaan ja heittämään junasta mustialalaisia. Koko tapaus tuntui kohtuuttomalta ja oli kaukana siitä valkoisia sortajia vastaan taistelusta ja perheen suojelemisesta, joiden vuoksi Juho oli kaartiin liittynyt. Hän on välillä nähnyt painajaisia ahtaista junanvaunuista, joissa on mahdoton olla astumatta ruumiiden päälle.

Ihmissuhteet:

- Helena Rantanen, vaimo, jota Juho vilpittömästi rakastaa ja jonka elannon turvaamiseksi osaltaan hän liittyi kaartiin, ei kuitenkaan arvostanut aseellisen kaartin toimintaa. Nyt Juho pyrkii suojelemaan vaimoaan, jotta edes tämä selviäisi leiriltä hengissä. Hän on kuitenkin tyytymätön siihen, että vaimo ei arvosta hänen työtään perheen hyväksi.
- Maltillinen työväenyhdistysten pitkäaikainen puhuja Johan/Johanna oli perheessä säännöllinen vieras jo ennen sodan syttymistä.

Pelaajat voivat keskenään sopia, onko Juholla ja Helenalla lapsi ja jos, niin missä tämä on, tai onko Helena esimerkiksi tällä hetkellä raskaana. Mikäli tämä teema tuntuu liian raskaalta, sen voi jättää pois.



Martti/Martta Koivu, puhelunvälittäjä

ollut punaisen esikunnan ja kansanvaltuuskunnan palveluksessa

Tausta:

Perheessä tehtiin kovasti töitä, mutta välillä tuntui, että mikään ei riittänyt. Isä kuoli, koska köyhällä perheellä ei ollut varaa lääkkeisiin eikä edes kunnon ruokaan, ja siksi perheen keskimmäisestä lapsesta Martista/Martasta tuli kiivas sosialisti. Hän oli aina ollut sairaalloinen, minkä syyksi hän itse arvelee lapsuuden huonoja elinoloja. Tämän sairaalloisuuden vuoksi Marttia/Martaa ei kaartiin huolittu, mutta onneksi hänelle tarjoutui mahdollisuus avustaa punaista hallintoa puhelunvälittäjänä. Tässä tehtävässä hän oli toiminut jo ennen sotaa, kunnes sai yskän vuoksi potkut. Sodan alettua kansanvaltuuskunta palkkasi hänet kuitenkin samaan tehtävään ja 26-vuotias Martti/Martta oli iloinen voidakseen olla hyödyksi. Puheluiden kuuntelu tarjosi hänelle paljon tietoa esimerkiksi siitä, mihin porvarit kätkevät elintarvikkeitaan.

Vahvuudet:

Sairaalloisuuden vuoksi Martti/Martta on joutunut pärjäämään nokkeluudella eikä juuri jää sanattomaksi. Hän uskoo vahvasti vallankumouksen oikeutukseen ja siihen, ettei työväen huono kohtelu jää rankaisematta. Usko uuteen nousuun auttaa häntä pysymään toiveikkaana.

Trauma:

Sodan loppuvaiheessa, kun lähdettiin pakoon, Martti/Martta otti vanhan äitinsäkin mukaan pelätessään, että tälle kostetaan lasten synnit. Ennen kuin he ehtivät yhyttää Fransia ja Idaa, jotka olivat lähteneet edeltä, joku lähistöltä kulkenut lahtariporukka ampui äidin pusikkoon. Martti/Martta järkyttyi äidin kuoleman näkemisestä, mutta syyttää itseään lisäksi siitä, että hyvää tarkoittaen suostutteli tämän mukaan. Ehkä äiti olisi kotona kuitenkin pärjännyt paremmin, tai ainakin olisi saanut kuolla sinne eikä pensaikkoon.

Ihmissuhteet:

- Frans Koivun (punakaartilainen) ja Ida Koivun (housukaartissa) veli. Frans on aina ollut sisaruksista se läheisempi, vaikka nyt hänen puolestaan on joutunut pelkäämään hänen liittyttyään kaartiin. Fransin kohdalla sen on kuitenkin voinut vielä hyväksyä.
- Nuorin sisaruksista Ida Koivu on selvästi kahta vanhempaa sisarustaan nuorempi ja Martti/ Martta ei ole lainkaan hyvillään siitä, että tämä on mennyt liittymään housukaartiin. Hän on myös vähän kateellinen siitä, että selvästi nuorempi pikkusisko kelpasi kaartiin. Yhdessä Fransin kanssa hän yritti saada Idaa luopumaan housuista vangiksi jäädessä, mutta tämä kieltäytyi jyrkästi ja sen jälkeen välit ovat olleet riitaiset.



Ida Koivu, naiskaartissa

Tausta:

Ida lähti puuvillatehtaalle töihin jo 15-vuotiaana, nyt hän on 16-vuotias. Nuorena ja kokemattomana hän joutui tehtaalla työnjohtajan kyykyttämisen ja ahdistelun kohteeksi. Vanhemmille sisaruksilleen hän ei uskaltanut siitä kertoa, mutta onneksi tukena oli sentään Rauha, joka tunsu tehtaan asiat ja josta on tullut Idalle melkein kuin isosisko. Kun sota syttyi, Ida liittyi housukaartiin ennen kaikkea voidakseen kostaa tehtaalla kokemansa vääryydet, vaikka sisarukset eivät siitä pitäneetkään.

Vahvuudet:

Ida on nuori, mutta peloton ja pitää oman päänsä, eikä helposti luovuta.

Trauma:

Tehtaalla koettu ahdistelu ja seksuaalinen väkivalta on jäänyt vaivaamaan Idaa ja ajaa häntä jatkuvasti vastakkain auktoriteettien kanssa, joille hän vielä nytkin toivoo voivansa kostaa kärsimänsä vääryydet.

Ihmissuhteet:

- Idan sisarukset Martti/Martta ja Frans ovat häntä selvästi vanhempia. Hän on kyllä kiintynyt sisaruksiinsa, mutta pitää näitä turhan holhoavina ja on vihainen siitä, että nämä eivät hyväksyneet hänen liittymistään housukaartiin.
- Läheisin suhde Idalla on Rauhaan, johon hän on tehtaalla tutustunut ja joka on hänelle isosiskon roolissa.



Frans Koivu, punakaartissa

Tausta:

28-vuotias Frans on vanhimpana lapsena aina kantanut vastuuta perheestään, etenkin sen jälkeen, kun hänen isänsä kuoli. Hän on aina tehnyt paljon töitä ja pyrkinyt takaamaan perheelle elannon omalta osaltaan. Isä kuoli, koska köyhällä perheellä ei ollut varaa lääkkeisiin eikä edes kunnan ruokaan; Frans on vannonut, että niin ei enää toiste pääse tapahtumaan. Fransilla on vaimo ja kaksi lasta, jotka ovat nyt paossa sukulaisten luona maalla, todennäköisesti turvassa, mutta aina välillä Fransia painaa, tapaako hän heitä enää.

Vahvuudet:

Frans on harkitsevainen reilu mies, joka sanoo, mitä ajattelee, mutta ei kuitenkaan töksäyttele ilkeästi. Hän on yleisesti ottaen pidetty niin maltillisempien kuin kiivaampienkin punaisten keskuudessa.

Trauma:

Yhdessä viimeisistä taisteluista ennen vangiksi jäämistä, kun punakaarti pyrki kohti itää, Frans ampui nuoren valkoiseen kaartiin kuuluneen miehen. Koska hänen omista saappaistaan olivat pohjat jo melkein irti, hän otti kaatuneen miehen saappaat. Tällä oli jalassa saappaiden alla harmaat villasukat, hyvin samanlaiset, jotka Fransin oma äiti oli hänelle kutonut. Vaikka nuori lahtari ei ollut ensimmäinen mies, jonka Frans joutui ampumaan, hän ei ole saanut mielestään sitä nuoren lahtarin äitiä tai siskoa, joka oli tehnyt sukat ja odottaa nyt jossain tietoa tämän kuolemasta.

Ihmissuhteet:

- Sisarus Martti/Martta Koivu on aina ollut läheinen ja Frans on huojentunut siitä, että tämä ei liittynyt kaartiin punaisista mielipiteistään huolimatta - ehkä tällä on nyt paremmat mahdollisuudet olla tulematta ammutuksi?
- Nuorin sisko Ida Koivu on selvästi kahta vanhempaa sisarustaan nuorempi eikä Frans ole lainkaan hyvillään siitä, että tämä on mennyt liittymään housukaartiin. Hän yritti saada Idaa luopumaan housuista vangiksi jäädessä, mutta tämä kieltäytyi jyrkästi ja sen jälkeen välit ovat olleet riitaisat.



Jenny Tuominen, naiskaartissa

Tausta:

21-vuotias Jenny on tehnyt jo vuosia töitä puuvillatehtaalla. Työväenaate on tärkeä asia, ja suorapuheinen, välillä suustaan rivokin Jenny oli ensimmäisten joukossa liittymässä naisten housukaartiin. Jennyllä on kuitenkin herkempi puolensa, jota huumori peittää. Jennyllä on ollut heiloja, mutta ei vakavampaa suhdetta, ja Jenny kokee itsensä lopulta aika yksinäiseksi ja pohtii, miksei ole kelvannut kenellekään. Kaartin päällikkö hänestä tuli sodan loppuvaiheilla, kun aiempi päällikkö Olga kaatui. Tyttöjen suojeleminen on tehnyt Jennystä aiempaakin karskimman.

Vahvuudet:

Jenny ei vähästä hätkähdä ja suorapuheinen huumori suojaa vankileirin arjeltakin.

Trauma:

Jenny otti kaartissa hoidettavakseen ne ikävät hommat, joita ei halunnut nuorten tyttöjen joutuvan tekemään. Erityisesti yksi porvarien teloitustilanne on kuitenkin häntäkin jäänyt vaivaamaan: housukaarti nappasi Forssan liepeillä muutaman nuoren lahtaripojan matkalla kohti pohjoista, ja yksi näistä oli muita nuorempi, ei varmaan vielä edes ripille päässyt.

Ihmissuhteet:

Erityisen läheisiä Jenny on muiden housukaartin naisten, Idan ja Rauhan, kanssa. Vaikka nyt leirillä ollaankin ja kaartin toiminta on päättynyt, edelleen Jenny kokee olevansa vastuussa työstään.



Rauha Salminen, naiskaartissa

Tausta:

Nyt 22-vuotias Rauha on 14-vuotiaasta alkaen ollut töissä Forssan puuvillatehtaalla. Rauhallinen ja äidillinen Rauha pitää huolta nuoremmista tytöistä niin tehtaalla kuin työväenyhdistyksessäkin. Naiskaartiin Rauha liittyi, vaikka ei asehommista niin perustanutkaan, sillä työt tehtaalla loppuivat ja hän tarvitsi rahaa nuorten sisarustensa elättämiseen. Rauha toivoo kovasti vielä pääsevänsä pois leiriltä, takaisin normaaliin elämään. Hän samaan aikaan sekä tuntee lämmintä toveruutta muiden kaartilaisten kanssa, että tajuaa aseisiin tarttumisen virheeksi.

Vahvuudet:

Rauha pysyy rauhallisena hankalissakin tilanteissa ja kykenee tukemaan myös muita, erityisesti itseään nuorempia ja sairaita.

Trauma:

Rauhan nuorempi sisar Lempi, joka oli vain 15-vuotias, liittyi myös housukaartiin ja ammuttiin vangiksi otettaessa, koska yritti paniikissa paeta. Rauha syyttää itseään siitä, että ei pystynyt suojelemaan siskoaan.

Ihmissuhteet:

- Nuori Ida Koivu on Rauhan suojatti. Tämä on vasta 16-vuotias ja on tehtaalla ollut Rauhan suojeluksessa tämän pikkusiskona, etenkin sen jälkeen, kun Rauha huomasi Idan joutuneen työnjohtajan ahdistelemaksi.
- Jenny Tuomista Rauha arvostaa kaartin päällikkönä, sillä tämä yrittää suojella nuorimpia omalla tavallaan.
- Helena on Rauhan serkku, jonka kanssa hän on aina tullut hyvin toimeen; molemmat ovat luonteeltaan melko samanlaisia.



Johan/Johanna Lindblom, opettaja

ollut kansanvaltuuskunnan hallintotehtävissä

Tausta:

Pappisperheen lapsi, nyt 30-vuotias Johan/Johanna opiskeli kansakoulunopettajaksi. Vaikka hän ei ollut aiemmin politiikassa mukana (raittiusyhdistyksessä sen sijaan kylläkin), hän oppilaidensa ja näiden perheiden kautta alkoi vähitellen ymmärtää yhteiskunnallisia ongelmia ja työläisperheiden ahdinkoa. Hän liittyi työväenyhdistykseen ja opiskelleena toverina hänestä tuli pian suosittu puhuja ja kirjoittaja. Koulujen loma-aikoina hän kierteli puhumassa myös muualla. Hän ei kannattanut aseellista toimintaa, mutta jotkut punaiset(kin) tulkitsivat hänen puheensa yhteisestä rintamasta nimenomaan aseelliseen toimintaan kannustavaksi, mikä herätti turhautumista ja nykyisessä tilanteessa suruakin. Toisaalta Johan/Johanna ei haluaisi enää pahentaa nykyistä tilannetta keskinäisellä kiistelyllä, mutta jonkinlainen eron tekeminen aseelliseen taisteluun olisi nykytilanteessa edullista.

Vahvuudet:

Taitava sanankäyttäjä pystyy sanoittamaan toistenkin huolet ja kokemukset.

Trauma:

Perhetaustansa vuoksi Johan/Johannalla on runsaasti valkoisella puolella taistelleita sukulaisia ja perheenjäseniä. Erityisen ristiriitaisia tunteita herättää se, että hänen nuorempi veljensä Axel oli kadonnut, todennäköisesti kaatunut, valkoisten puolella taistellessaan.

Ihmissuhteet:

Johan/Johanna on yleisesti tunnettu ja arvostettu puhuja kaikkien työväenliikkeen aktiivien, mutta erityisesti maltillisempien työväenliikkeen jäsenten parissa. Sellaisten kuten Helena ja Juho Rantanen, joiden luona hän on usein käynyt.



Kalle Heino, punakaartissa

Tausta:

25-vuotias Kalle on aina ollut kiivas työväenliikkeen kannattaja ja toiminut työväenyhdistyksessä. Jo vuosia ennen sodan syttymistä hän on puhunut siitä, että porvari ei muuten anna periksi, vaan aseiden voimaa ne kunnioittavat. Kalle on ollut töissä Forssan höyrysahtamossa, jonne hän sai puhuttua myös nuoremman veljensä Emilin - siis ennen, kuin työnjohtajalle selvisi, kuinka pahasuinen punikki Kalle oli. Eikä Kalle tätä tai pahempiakaan haukkumanimiä häpeä. Punainenhan hän on, ja kapinaan lähti, eikä kadu. Lahtari ampukoon, kosto tulee kuitenkin ennemmin tai myöhemmin. Kalle toivoo kuitenkin, että veljelle ei yhtä pahasti kävisi, kun tämä on aina ollut rauhallisempi mies. Tärkeä hahmo Kallelle on myös vanha äiti Hanna, jonka puolesta sekä Kalle että Emil kantavat huolta.

Vahvuudet:

Kallen vahva aate kestää vankileirin koettelemukset ja hän on valmis kuolemaan sen puolesta.

Trauma:

Kalle oli Tampereella taistelemassa sodan loppuvaiheessa. Se ei ollut ensimmäinen taistelu, johon Kalle osallistui, mutta selvästi pahin. Joka puolelta kuului räjähdyksiä, kuularuiskujen rätiä ja haavoittuneiden valitusta, ja siitä Kalle edelleen näkee painajaisia öisin.

Ihmissuhteet:

- Läheisin henkilö on Kallen nuorempi veli Emil. Veljekset ovat usein olleet keskenään kiinaamassa politiikasta, kun ovat eri linjoilla, mutta ovat kuitenkin kiintyneitä toisiinsa.
- Muut punakaartin miehet (Juho Rantanen ja Frans Koivu) ovat tärkeitä tovereita, joiden kanssa on koettu monenlaista.



Emil Heino, punakaartissa

Tausta:

Veli Kalle sai Emilillekin järjestettyä höyrysahalta töitä. 23-vuotias Emil on aina ollut veljeksistä rauhallisempi ja vaikka lähti työväenyhdistykseen, niin toivoi, että rauhalla ja vaaleilla saataisiin asiat maassa paremmalle tolalle: enemmän palkkaa ja paremmat työolot, ettei tarvitsisi työtapaturmia kiireessä pelätä. Kun saha suljettiin, niin Emil sitten kuitenkin kaartiin lähti, kun ainakin ruokaa luvattiin ja rahapalkkaakin, ei vain itselle, vaan myös perheenjäsenille. Tärkeä hahmo Emilille on etenkin vanha äiti Hanna, jonka puolesta sekä Emil että Kalle kantavat huolta. Nyt Emil katuu sitä, että tuli kaartiin lähteneeksi ja pelkää, miten hänelle käy.

Vahvuudet:

Emil kykenee pysymään rauhallisena ulkonaisesti, vaikka sisällä kuohuisikin.

Trauma:

Tampereen taistelu oli pahin, mitä Emil on joutunut kokemaan, ja siellä hän alkoi ensimmäistä kertaa katua kaartiin lähtemistään. Hän joutui ampumaan kohti itseään nuorempia lahtaripoiikia ja monet kotiseudun miehistä, esimerkiksi Emilin koulutoveri Lauri, haavoittuivat pahasti ja kuolivat vasta tunteja kärsittyään.

Ihmissuhteet:

- Veljensä Kallen kanssa Emil on aina ollut läheinen, mutta Kalle on kiihkeä aatteen mies ja alusta alkaen kannattanut aseisiin tarttumista. Nyt Emil on yhtä aikaa sekä huolissaan veljensä puolesta että katkera siitä, mihin Kallen ja hänen hengenheimolaistensa aatteellinen kiihko on heidät saattanut.
- Muut punakaartin miehet (Juho Rantanen ja Frans Koivu) ovat tärkeitä tovereita, joiden kanssa on koettu monenlaista.



Liite: Pelaajille annettavien proppien kuvaustekstit

Nippu rahaa (ns. vanhaa rahaa), jonka hahmo on piilottanut vaatteisiinsa. Säästöt? Takavarikoitu jostain valkoisilta? Vanhemmalta, kaatuneelta ystävältä tms. saatu omaisuus? Symboloiko valtaa (mahdollisuus kaupankäyntiin), vai toivoa ylipäättään tulevas- ta? Onko hahmolla tietty suunnitelma rahojen käytöstä jos leiriltä vapautuu?	Äänestyslippu. Jostain syystä hahmo kuljettaa mukanaan äänestyslippua, jota oli tarkoitus käyttää maaliskuun 1918 vaaleissa, jotka eivät koskaan toteutuneet suunnitelmien mukaan. Kuvaako esine hahmon uskoa demokratiaan ja kansan äänestysvaltaan kaikesta huolimatta? Vai onko se varoittava esimerkki siitä, että vaaleilla ei päästy toivottuun tulokseen? Vai onko kenties hahmolle läheinen ihminen ollut mukana suunnittelemassa vaaleja ja lippu muistuttaa hänestä?
Valokuva nuoresta naisesta, kuvassa teksti Anni. Morsian, vaimo, rakastettu, sisko, ystävä, serkku? Joka tapauksessa tärkeä ihminen, jonka tämänhetkistä olinpaikkaa hahmo ei ainakaan varmasti tiedä.	Valokuva nuoresta miehestä, kuvassa teksti Juhani. Kihlattu, aviomies, rakastettu, veli, ystävä, serkku? Joka tapauksessa tärkeä ihminen, jonka tämänhetkistä olinpaikkaa hahmo ei ainakaan varmasti tiedä.
Kihla- tai vihkisormus. Hahmon oma vai esim. perheenjäseneltä saatu, tai valkoisilta takavarikoitu? Onko merkitys tunnearvoa vai enemmän omaisuudeksi sopiva kaupankäynnin väline?	Viinapullo. Onko hahmo viinaan menevä? Vai onko viina nimenomaan takavarikoitu työväenliikkeelle tuolloin tärkeän raittiusaatteen nimissä ja pidetty mukana lääkintätarkoituksiin, vai kaupankäyntiä varten?
Kaunis huivi. Onko kyseessä hahmon oma vaatekappale vai muisto jostakusta muusta itselle tärkeästä henkilöstä? Vai onko hahmo poiminut sen mukaansa valkoisilta takavarikoiden yhteydessä tai muualta siinä toivossa, että sitä voisi hyödyntää kaupankäyntiin?	Raamattu. Onko hahmo uskonnollinen, onko Raamattu saatu perheenjäseneltä, kummilta tai muulta läheiseltä ja muistuttaa nyt tästä? Vai onko se takavarikoitu valkoisilta osana sotatoimia? Mikä sen merkitys on hahmolle vankileirillä?
Poliittinen pamfletti. Onko hahmo erityisen aatteellinen ja pitää kiinni siitä edelleen? Vai onko suhtautuminen kirjoitukseen kaksijakoinen, muistuttaako se enemmän siitä, miten voi käydä, jos lähtee kiihkeästi vallankumoukseen mukaan? Vai onko teksti muisto jostakusta hahmolle rakkaasta henkilöstä?	Työsopimus. Työsopimus hahmon aiemmas- ta kotiseudun työpaikasta, joka on hahmolle ollut syystä tai toisesta toivottu tai vähintäänkin mielekäs ja johon toivoo vielä pääsevänsä palaamaan. Mikä työpaikka? Miten hahmon suhde työnantajaan on muuttunut sodan myötä?

Liite: Pelaajalle annettava proppi

Työsopimus

Tällä sopimuksella vahvistetaan, että _____ on allekirjoituspäivämäärästä lukien _____ :n palveluksessa. Palkka on sovittu 10 markan päiväpalkka.

Forssassa 5.4.1917

työntekijä

työnantaja

Liite: Pelaajalle annettava proppi (3. näytös, kohta 1)

Rakkaat lapset!

Kovasti on teitä ollu ikävä kun siellä leirillä nyt ootte. Älkää kumminkaan meistä huolehtiko. Minä en ymmärrä, mitä varten lahtareitten piti se minun siskoni ampua, mutta kun nyt näin kumminkin kävi, niin te ootte nyt mulle niinkun omia lapsia ja minä teitä täällä ajattelen. Tässä kirjeen mukana on paketissa leipää ja vähän kuivattua lihaa kun ei siellä leirillä kukaan oikein mitään ruokaa ole.

Terveisiä lähettää

Aune-täti

[Kirjeen mukana ei ole kirjeessä mainittua ruokapakettia.]