

Ihminen +

Roolipeli neljälle pelaajalle ja pelinjohtajalle

“Vuosi on 2102. Teknologisen kehityksen turvaamiseksi luotu HIVE-tekoäly on saavuttanut tietoisuuden kolmekymmentä vuotta sitten. Ilmastonmuutos on nostanut merenpintaa useita kymmeniä senttejä upottaen alleen muun muassa Alankomaat, maapallon lämpeneminen taas on tehnyt päiväntasaajasta aavikkoa, mutta uusia viljelymaita on löydetty lähes napapiiriltä saakka. Kaikkialle ulottuva I-net² hallitsee maailman markkinoita, mediaa ja tietoliikennettä, ja sitä kontrolloi HIVE.”



Pelinjohtajan opas

Tässä oppaassa on tiivistettynä kaikki, mitä tarvitset noin kolmen vartin mittaisen esittelypelin ohjaamiseen. Lähestyttävyyden vuoksi opas on mahdollisimman tiivis, eikä siten välttämättä vastaa kaikkiin kysymyksiisi – onneksi sen ei tarvitsekaan. Roolipeleillä on tapana ohjautua urille, joita pelinjohtaja tai -kirjoittaja ei arvannut. Tällöin voit vain improvisoida.

Ihminen + on suunniteltu erityisesti conissa pelattavaksi ja se on kirjoitettu osaksi vuoden 2014 Ropeconin skenaariokisaa. Pelin keskiössä ovat valta ja vapaus, mikä heijastuu pelisisältöön, mutta näiden teemojen on tarkoitus välittyä pelaajille myös siinä, että heillä on valtaa suhteessa omiin hahmoihinsa ja pelin kulkuun. Pelinjohtajan tehtävä on tukea tätä. Lisäksi, mikäli pelaajat eivät tunne toisiaan ennalta, pelinjohtajan on hyvä myös tukea ryhmäytymistä ja sitä, että jokainen pelaaja saa äänensä kuuluville. Sen sijaan, että peliä hidastettaisiin raskailla pelimekaniikoilla, anna seuraavien ohjenuorien ohjata peliä:

- Pelin **säännöt**:
 - Kysele pelaajilta ja rohkaise heitä keskusteluun
 - Haasta pelaajia keksimään aina enemmän: “hahmosi onnistuu, mutta...”
 - Palkitse erityisesti kekseliäimmät ideat
 - Ohjaa pelaajia ratkaisemaan konfliktit taistelun sijasta puhumalla
 - Pidä peli jatkuvasti liikkeessä, mutta näkemyksesi suuntaan
- Pelin **keskiössä** ovat
 - Pelaajat, ei pelinjohtaja
 - Pelin tema valta ja vapaus, ei sivujuonteet
 - Pelin genre futuristinen scifi-fantasia
 - Yhteinen tarinankerronta, ei yksilökeskeisyys: ohjaa pelaajia toimimaan yhdessä

Tiivistelmä tapahtumista pelinjohtajalle:

Ihmiskunta on jakaantunut metropoleissa asuviin **HIVE-tekoälyä** kannattaviin **Kehittyneisiin**, “Ihminen +”, ja maaseudulle takaisin muuttaneisiin, itsenäisiin **Alkuasukkaisiin**, “Ihminen O”. Ural-vuorten uomassa asuva **Bashkir**-heimo on eräs Alkuasukkaiden keskittymä. HIVE lähetti Kehittyneen agentti-**Svarogin** vakoilemaan heimoa ja tämä vuosi tietoa tekoälylle, minkä johdosta nuori **Dola**-neito menehtyi. Svarog syytti tästä itseään ja kääntyi Alkuusukkaaksi, **FM-2130** taas HIVEä ja alkoi suunnitella sen kukistamista. Hieman tämän jälkeen kylään ilmestyi eksynyt **Rex**-kyborgi, jonka kasvattamisen Svarog otti harteilleen **FM-2130n** pyynnöstä. Rex ei itse tiedä olevansa kyborgi. Kylään liittyi myös **Kashchei**, kyborgi-agentti, joka lähetettiin etsimään edellistä kadonnutta agenttia heimosta. FM-2130 on laatinut suunnitelman HIVEN kaatamiseksi. Hämäykseksi hän on valmistuttanut metallirasian, mutta oikea ase on Rex: osoitus siitä, että koneelle voi kehittyä vapaa tahto. Pelin aikana hahmojen tarkoitus on tutustua toistensa todellisiin puoliin ja kaataa ihmiskuntaa hallitseva HIVE-tekoäly.

Valmistelut ennen pelin aloittamista

- Lue pelimateriaalit ja taustatarina
- Toivota pelaajat tervetulleiksi
- Kerro lyhyesti roolipelaamisesta:
 - Kyseessä on yhteisen tarinan kertominen, jossa jokainen eläytyy omaan hahmoonsa
 - Pelin genre on scifi-fantasia, vertaa tätä esimerkiksi Beowulf-elokuvaan
- Esittele neljän hahmon hahmoluokat ja nimet, pyydä pelaajia valitsemaan omansa
 - Core-Barbaari **Rex**, noin 20v
 - I/O-Bardi **Svarog**, noin 40v
 - Brandi-Druidi **Kashchei**, noin 30v
 - Analogiashmaani **FM-2130**, noin 50v
- Jaa jokaiselle pelaajalle hahmonsä sekä kopio taustatarinasta
- Pelaajien luettua edelliset, pyydä heitä esittelemään ja kuvailemaan hahmonsä
- Vastaa pelaajien kysymyksiin, minkä jälkeen aloita peli
- Pelin jälkeen keskustele pelaajien kanssa heidän kokemuksestaan

Pelin kulku

Neljä hahmoa on matkalla vanhan Jeepin kyydissä kohti Magnitogorskia. Tietä reunustavat loputtoman oloiset kolhoosit, joilla kasvatetaan geenimanipuloituja juureksia. Takapenkillä istuvien hahmojen välissä on metallinen laatikko. Anna pelaajille mahdollisuus keskustella suunnitelmistaan.

Hahmot näkevät edessä kyborgi-miliisien tarkastuspisteen, jossa usein kuljettajaa vaaditaan tarkempaan kuulusteluun ja ajoittain hänet skannataan hyvinkin tarkasti. Pisteestä päästetään läpi Kehittyneet ja Kyborgit, mutta Alkuasukkailta tivataan tarkasti matkan tarkoitusta. Tarkoituksena on, että miliisit antavat hahmoille tarkastuksen yhteydessä tietoa kuljettajan todellisesta alkuperästä. Anna pelaajien valita, miten he lähestyvät pistettä.

Magnitogorski on valtava, futuristinen metropoli, jota hallitsevat kohtuuttoman korkeat pilvenpiirtäjät, savusumu ja ainainen meteli. Hahmojen lähestyessä Magnitogorskin tekno-katedraalia ja sen laser-valotauluja, he huomaavat, että rakennusta vartioi lukematon määrä kyborgeja, jotka ovat naamioituneet maastoon monin keinoin. Jeepin analogiradion kautta hahmoihin ottaa yhteyttä matalalla nasaaliäänellä jankuttava ja ystävälliseksi esittäytyvä Baba Yaga. Hän kertoo, että mahdollisesti joku heimolaisista on vuotanut suunnitelmat HIVElle ja että hahmojen tulisi katedraalin sijasta edetä välittömästi terässulattamolle, jossa on toinen linkki kantaväylään.

Pelaajien tullessa maahan kuumuutta hehkuvana railona avautuvalle terässulattamolle he – ajan niin salliessa – kohtaavat muutamia kyborgeja, jotka päihitettyään hahmot pääsevät kantaväylän luo. Viimeistään tässä vaiheessa FM-2130:n tulisi kertoa, kuinka Rex on keskeisin osa suunnitelmaa, mutta että mikäli Rex kytketään koneeseen, hän ei välttämättä enää koskaan voisi siitä irrottautua. Myös muut vaihtoehdot voivat tulla kyseeseen: ehkä Kashchei löytää ihmisyyden tiimin yhteishengestä ja kytketään kantaväylään; tai joku pelaajista puhuu suoraan HIVE:n kanssa. Haasta pelaajia ylittämään itsensä!

Tausta

Vuosi on 2102. Teknologisen kehityksen turvaamiseksi luotu HIVE-tekoäly on saavuttanut tietoisuuden kolmekymmentä vuotta sitten. Ilmastomuutos on nostanut merenpintaa useita kymmeniä senttejä upottaen alleen muun muassa Alankomaat, maapallon lämpeneminen taas on tehnyt päiväntasaajasta aavikkoa, mutta uusia viljelymaita on löydetty lähes napapiiriltä saakka. Kaikkialle ulottuva I-net² hallitsee maailman markkinoita, mediaa ja tietoliikennettä, ja sitä kontrolloi HIVE.

Samalla ihmiskunta on jakaantunut. Suurin osa ihmisistä kuuluu metropoleissa asuviin **Kehittyneisiin** (Ihminen +), teknologisia uudistuksia ihannoiviin massoihin, jotka odottavat jatkuvasti HIVE:n tarjoamia kiinnostavia augmentaatiota eli teknologisia lisäyksiä ihmisen rajoittuneeseen fysiikkaan. Uusimpia villityksiä ovat kyky leijua ilmassa, lukea yhteisöpalvelujen viestejä ajatusten avulla ja pelata Wizz-taistelupeliä virtuaaliodellisuudessa. Näiden lisäysten mukana tulee kuitenkin näkymätön hinta: yhä tiukempi sidos HIVEen, joka ei ole enää vuosiin ollut ihmisten hallinnassa. Päinvastoin – se on kehittänyt turvakseen kyborgien armeijan.

Alkuasukkaiksi (Ihminen O) kutsuttu ihmiskunnan toinen puoli on kokenut käänteisen, **Suureksi Paoksi** kutsutun muuttoliikkeen metropoleista maaseudulle, jossa teknologian valta on vähäisempää. Tämä osa ihmisistä on pyrkinyt etsimään vanhoja 2000-luvun alun teknologisia reliikkejä ja luomaan yhteiskunnan, jota he voivat hallita. Alkuasukkaat, joita asuinpaikkansa mukaan kutsutaan esimerkiksi inuiiteiksi, intiaaneiksi tai nuubialaisiksi, ovat kohdanneet yhä suurempaa ahdistelua HIVEltä, joka toivoo saavansa nämä kansat loistonsa ja valtansa alle.

Uralin uljaiden vuorien juurella elää **Bashkir**-heimo, lähellä **Magnitogorskin** metropolialuetta, josta moni heistä on paennut vapaampaan elämään. Mahdollisuus elää rauhassa on kuitenkin kaventunut vuosi vuodelta ja HIVE:n lähettämät ”rauhaa turvaavat” kyborgi-joukot, kaikkialle tunkeutuva valistuksellinen informaatiomateriaali sekä nouseva verotus tekevät elämästä kohtuuttoman tiukkaa. Lisäksi huhut vapaata tahtoa ”hallitusti rajaavasta” VAListus-sirusta, alkuasukkaiden joukkoon soluttautuneista agenteista ja uudesta kehittyneemmästä kyborgi-ihmis -rodusta ajavat yhä pienempiin alueisiin rajattuja Alkuasukkaita aina vain ahtaammalle.

Bashkir-heimo on onnistunut pitämään visusti salassa oman projektinsa, jonka tarkoitus ei ole vapauttaa ainoastaan Uralin alueen heimoja, vaan palauttaa kaikille ihmisille, niin Kehittyneille kuin Alkuasukkaillekin, heidän mahdollisuutensa päättää omasta elämästään ja tehdä HIVEstä jälleen isännän sijasta renki. Tätä tarkoitusta varten neljä heimon tärkeintä jäsentä, tietokonevihastaan tunnettu core-barbaari **Rex**, innoittavia säveliä mikrosiruistaan taikova I/O-bardi **Svarog**, ketteräjalkainen brandi-druidi **Kashchei** sekä **FM-2130**, heimon analogiashamaani, ovat matkalla kohti Magnitogorskia. Heidän mukanaan on salamyhkäinen laatikko, jonka pronssisista sisuksista pääsee aika ajoin höyryä ja jonka hammasrattaat liikuskelevat näennäisen satunnaisesti.

Heidän tehtävänsä: kytkeä laatikko I-net²-kantaväylään Magnitogorskin katedraalin luona.

Heidän tavoitteensa: vapauttaa ihmiskunta.

Rex

Lapsuudestasi saakka olet ollut luonteeltasi villi ja rauhaton, kuin liekki, jota ei voi kesyttää. Ehkäpä taustalla se, että et ole koskaan tuntenut oikeita vanhempiasi, sillä he ovat kuolleet taistelussa HIVEä vastaan. Sen sijaan vanhempanasi on toiminut kylän bardi Svarog, joka on opettanut sinulle kaiken, mitä ihminen voi eläissään tarvita. Olet henkeen ja vereen Bashkir-heimoa: elät ja hengität sen sykkettä.

Sisälläsi on ajoittain kuin sonnilauma, joka haluaa päästä kevätlaitumelle. Tunteesi ovatkin ottaneet sinut valtaansa useammin kuin kerran ja tällöin sorrut jopa hullunrohkeisiin ylilyönteihin, kuten esimerkiksi silloin, kun kylän nuoret yllyttivät sinut uimaan Ural-joen poikki. Tunteiden mukaan toimiminen on sinulle kuitenkin jollain tavalla ylpeyden aihe, sillä koneet eivät koskaan voisi tuntea sitä, mitä sinä olet oppinut tuntemaan yhdessä heimosi kanssa: metsästäämään, laulamaan ja tanssimaan yhdessä. Ellet tuntisi niiden pahuutta, saattaisit jopa sääliä niitä.

Vaikka sinut tunnetaan pikemmin toimistasi kuin ajatuksistasi, olet viime aikoina alkanut jollain tavalla ymmärtää syvemmän puolen ihmisestä. Se on puoli, joka antaa hänen valita. Olet ymmärtänyt, etät jollain tasolla koneen on jokaisessa tilanteessa pakko valehdella, toimia ennalta määrättyjen parametrien pohjalta – Alkuasukas sen sijaan voi valehdella silmät päästään tai kertoa totuuden. Tämä on lopulta tärkein asia, joka erottaa nämä kaksi toisistaan.

Suhteesi:

Core-Barbaari Rex :	Pyhää tehtävää suorittamaan lähtenyt soturi, joka ei luovuta koskaan
I/O-Bardi Svarog :	Opettajasi, luotettusi, mutta ajoittain liiankin suojeleva
Brandi-Druidi Kashchei :	Hieman salamyhkäinen ja juuri siksi haluaisit tuntea hänet paremmin
Analogiashmaani FM-2130 :	Etäinen hahmo, yrittääkö hän olla muita parempi?

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Svarog

On ollut aika, ennen kuin sinusta tuli se, joka nykyisin olet. Se on aika, jota et mielelläsi muistele, mutta joka pakollakin nousee mieleesi ja ohjaa toimiasi. Aikoinaan olet syntynyt, kasvanut ja kehitetty suur-Moskovassa, jossa elit massojen mukana. Elämäsi oli kietoutunut tietoverkkoon ja jatkuvaan kehitykseen, etkä epäillyt hetkeäkään, kun HIVE:n algoritmi valitsi sinut tärkeään tehtävään: soluttautumaan Bashkir-heimoon.

Onnistuit tehtävässäsi ja kuukausia lähetit tietoa suur-Moskovan releelle... kunnes näit tekojesi seuraukset omakohtaisesti heimon nuoren Dola-neidon menehtyessä kyborgien kuulusteluissa. Tuolla hetkellä ymmärsit, kuinka sinut oli kasvatettu vankeuteen, kuinka puolestasi oli tehty valintoja, kuinka sinua oli pelattu. Revit sinuun upotetun lähettimen ja heitit sen Uralin virran vietäväksi. Voiko ihminen syntyä ja kasvaa Kehittyneeksi, mutta jättää sen taakseen?

Et oikeastaan olisi tiennyt, mitä olisit tehnyt, ellei vain muutaman vuoden vanha Rex olisi niinä aikoina löytynyt kylänne lähettyviltä. FM-2130 ohjasi sinut olemaan hänen opettajansa, mutta sinusta tuntuu, että oikeastaan Rex on opettanut sinulle paljon enemmän kuin hän sinulle. Olet kertonut Rexille, että hänen vanhempansa kuolivat taistelussa kyborgeja vastaan, mutta todellisuudessa et tiedä heidän kohtalostaan, mutta pelkää Rexin olevan orpo. Halusit, että Rex ei joudu elämään tietämättömyyden taakan kanssa, mikä on toisinaan paljon raskaampaa kuin piinaavan vastauksen tietäminen. Hän on myös tehnyt sen mahdolliseksi, että maksat takaisin virheen, jonka olet tehnyt. Tuon räiskyvän sielun kasvattaminen osaksi heimoa ei ole aina ollut helppoa, mutta sielullesi ainoa oikea tie rauhaan. Olet ollut hänelle se vanhempi, jota olisit toivonut itsellesi.

Suhteesi:

Core-Barbaari Rex :	Vahvasieluinen nuori, joka vaatii paljon ohjausta
I/O-Bardi Svarog :	Hyväksyisivätkö muut minut, jos he tietäisivät minun olleen Kehittynyt?
Brandi-Druidi Kashchei :	FM-2130n luotettu, mutta ajoittain melko liberaali
Analogiashmaani FM-2130 :	Olen hänelle velkaa Dolan vuoksi

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Kashchei

Viime vuosisadan lopulla HIVE lähetti soluttautujia useisiin Alkuasukasryhmiin, mukaan lukien Bashkir-heimoon. Tuo suunnitelma oli etevä, mutta edes HIVEN äärettömän monimutkaiset algoritmit eivät pystyneet ennakoimaan ennakoimatonta, satunnaismuuttujaa, jonka ihminen muodostaa. Koko projekti olikin karvas pettymys, sillä suurin osa lähetetyistä soluttautujista ei muutamien kuukausien päästä enää vastannut kutsuihin ja heiltä tuleva informaatio oli joko tyrehtynyt tai pahimmassa tapauksessa oli Alkuasukkaiden korruptoimaa.

Seuraavan soluttautumisprojektin suhteen HIVE ei ottanut turhia riskejä, vaan kokosi sen täysin ihmisiä muistuttavista kyborgeista ja lähetti nämä erinäisiin alkuasukasryhmiin. Sinä oletkin ollut parametreiltasi tehtävään täysin soveltuva: utelias, ennakkoluuloton ja muuntautumiskykyinen. Tämä projekti on onnistunut paremmin, vaikka villit Alkuasukkaat ovat onnistuneet tuhoamaan muutaman tunnistamansa kyborgit. Sinä et kuitenkaan tästä piittaa, koska koneiden empatiapiirit osaavat ainoastaan emuloida pelkoa, eivät todellisuudessa tuntea sitä. Sen sijaan jaat kaikkien koneiden yhteisen heikkouden: ne osaavat ainoastaan valehdella.

Olet onnistuneesti soluttautunut Bashkir-heimoon ja saanut selville heillä olevan vireillä tehtävä, joka voisi mahdollisesti kaataa koko HIVEN. Vaikka todennäköisyyslaskelmien mukaan mahdollisuus tähän on ainoastaan 0.041 promillea, on HIVE päättänyt estää projektin etenemisen Magnitogorskissa. Sitä ennen haluat kuitenkin saada tehtäväsi suoritettua: löytää aikaisemmin Bashkir-heimoon lähetetyn Kehittyneen-soluttautujan. Olet onnistunut rajaamaan vaihtoehdot kolmeen: Rexiin, Svarogiin ja FM-2130.

Suhteesi:

Core-Barbaari Rex :	Ennakoimaton ja vaarallinen, riski koko operaatiolle
I/O-Bardi Svarog :	Väittää voivansa hallita Rexiä – mutta miten liekkiä voi hallita?
Brandi-Druidi Kashchei :	Mitä on tämä vapaus, jota he haluavat?
Analogiashmaani FM-2130 :	Salaako hän jotain vai onko hän vain muuten saavuttamaton?

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!

Huom! Vaikka olet kyborgi, älä pelaa muita pelaajia vastaan, vaan ole osa ryhmää, vaikka paljastuisit. Pyri tuomaan esille HIVEN, kyborgien ja Kehittyneiden hyviä puolia ja suostuttelemaan hahmot luopumaan suunnitelmastaan. Älä pidä myöskään täysin mahdottomana sitä, että jokin osa sinussa ymmärtää ihmisyydestä jotain, mikä mullistaa hänet täysin.

FM-2130

Jokainen tässä maailmassa on kokenut menetyksiä, mutta erityisesti Alkuasukkaat. Heimonne Dola-neito oli liian nuori menehtymään HIVEN ohjaamien kyborgien toimesta. Eikä sinulla ole siitä ketään muuta syytettävää kuin kasvoton HIVE. Tuosta on aikaa jo kaksikymmentä vuotta, mutta olet omistanut elämäsi tekoälyn kukistamiselle. Idean tämän toteuttamiseen käytännössä sait kuitenkin vasta sinä päivänä, kun muutaman vuoden vanha Rex löytyi kylänne ulkopuolelta. Tuskin kukaan muu näki sitä, mitä sinä näit, sillä hän oli hyvin ihmisen kaltainen. Mutta todellisuudessa hän oli kyborgi. Suunnitelmasi oli niin uskomaton, että olet uskaltanut jakaa sitä kenenkään kanssa – osittain vakoojien pelossa, osittain, koska et luota siihen aivan täysin itsekään. Sen sijaan sinun on uskottava siihen.

Uskoit, että kyborgista kasvaa jotain muuta kuin kone, jos se kasvaa ihmisten parissa, eikä koneiden ohjauksen alla. Kun kyborgia ei ohjailtasi I-net²-kautta, vaan rakkaudella ja välittämällä, siitä tulisi enemmän kuin osiensa summa. Silloin annoit Rexin kasvatuksen hiljattain heimoonne liittyneen bardi Svarogin tehtäväksi, mikä myöhemmin osoittautui aivan oikeaksi valinnaksi, ja Rexistä tuli Svarogille poika ja Svarogista Rexille vanhempi, jota hänellä biologisesti ei koskaan olisi voinut olla.

Kylän höyryseppää pyysit kaikessa hiljaisuudessa rakentamaan pronssisenlaatikon hämäykseksi tehtäväänne varten. Oikeasti sen sisällä on vain kuulalaakereita – sen sijaan oikea ase HIVEä vastaan piilee Rexin sisällä. HIVE on luotu omaksumaan kaikki tieto, mitä siihen ikinä syötetään. Jos Rex kytketään takaisin osaksi I-net², josta hänet on aikaa sitten irroitettu, hänen tietoisuuteensa saattaisi täydentää HIVEN tietoisuutta. Tällöin HIVE voisi omaksua sen, mitä siltä puuttuu: syvälinen ymmärrys tunteista, hyvydestä ja vapaudesta. Valitettavasti ei ole mitään takeita siitä, että Rex toipuisi tästä. Niin surullista kuin se onkin, todennäköisempää on, että hän imeytyisi osaksi HIVEä. Tätä sinulla ei ole ollut vielä sydäntä kertoa hänelle tai muille – askel kerrallaan. Tämä tehtävä on suoritettava nyt, sillä myöhemmin on liian myöhäistä ja pian koko ihmiskunta on alistettu sille, mikä oli luotu sitä palvelemaan.

Suhteesi:

Core-Barbaari Rex :	Kallisarvoisin asia tässä maailmassa, mutta yhä ennakoimaton
I/O-Bardi Svarog :	Rexin opettaja, joka on tuntuu kantavan maailman taakkaa harteillaan
Brandi-Druidi Kashchei :	Luotettu neuvonantaja, mutta liiankin ymmärtäväinen
Analogiashmaani FM-2130 :	Toivo ja usko antavat voiman kestää Dolan menetyksen

Huomioi nämä pelatessasi:

- Eläydy hahmoosi: pyri ajattelemaan ja puhumaan kuin olisit hahmosi
- Salaisuudet ovat parhaimmillaan paljastuessaan oikealla hetkellä
- Kysy muiden mielipiteitä, tee yhteistyötä
- Ole avoin, improvisoi ja ole myönteinen muiden ideoille
- Kaikkein tärkeimpänä: pidä hauskaa!