

+H, BETA 1

ENSIKOHTAAMINEN



Kiitokset pelitestauksesta:

The Bisti Incident (1. alfatesti), Rapucon
2013

+H: Alpha Team -kampanja

Matias, Pekka, Joonas, Mikko, Markus

+H: Bravo Team -kampanja

Taija, Eevi, Halla, Taape, Jori (+ Janos,
Nina, Mikael, Maija)

+H: Auringon Alla -pelitesti

Pekka, Anne, Laura, Maija

+H: Eläinkokeita -pelitesti

Nina, Eevi, Sanna

+H: Polstjärna -pelitesti

Serafina, Mikko, Taneli

+H Closed -suunnitteluryhmä

Myrrys -chat whatsappissa

Pelisuunnittelu: Petri Leinonen

Taitto: Petri Leinonen

Kuvitus: Petri Leinonen ja
CC0/Pexels -lisensöidyt stock photot.

Toimitus: Mikko Meriläinen (varsinainen
sääntöteksti), Petri Leinonen (uhka-
esimerkit), Sanna Koulu ("Polstjärnan")

© 2018 Gogam / Petri Leinonen

+H, BETA 1: ENSIKOHTAAMINEN



TÄMÄ EI OLE VALMIS TUOTE

Tämä on pelitestipakkaus. Koska olet saanut sen käsiisi pelin tekijän kautta, tiedät tämän jo.

Siinä on varmasti vielä puutteita ja sen fokus on tarkoituksella rajallinen, joten huomioi tämä pelatessasi. Pelitestipakkaukset ovat testaamista ja sen perusteella korjaamista varten, joten kun huomaat jotain muutettavaa tai epäselvää, ota yhteys tekijään verkko-osoitteen roachsphere.com kautta. Sivustolle kerätään jo ilmenneet ongelmat pelistä sekä ajantasaiset korjaukset sääntöihin. Osoitteesta löytyy aina myös tuorein versio säännöistä. Kaikki palaute on kullanarvoista.

ESIPUHE JA HIEMAN TAUSTAA

Kiitos siitä, että olet napannut matkaasi tämän kirjasen. Tähän pisteeseen päästäkseen +H on kulkenut pitkän, yli viiden vuoden matkan. Kesällä 2013 olin lukenut David Toomeyn kirjaa *“Weird Life: The Search for Life That Is Very, Very Different from Our Own”*, jonka myötä tutustuin ensi kertaa kunnolla varjobiosfääriin käsitteeseen, joka kiehtoi minua suuresti. Tämä herännyt into, yhdistettynä edellisen isomman roolipelikampanjani loppumiseen puoli vuotta aiemmin, aikaansai ensin yhden pelikerran oneshotin Rapucon-pelitapahtumassa, ja pian kaksi lisää rinnakkaisena kampanjana. Järjestelmä hiutui pelikerta toisensa jälkeen oikeampaan muotoon.

Pelin nimi oli aluksi New Horizons. Jos ollaan rehellisiä, se oli kömpelö, liki suora *Apocalypse World* -lainaus, johon oli yritetty ympätä ideoita, joita halusin tuoda peliin. Kun sittemmin samanniminen NASAn luotain nousin otsikoihin, ja itse tiedosti, että jatkuvan testauksen ja kehityksen kautta peli oli siirtynyt aika kauas alkuperäisestä esikuvastaan, totesin nimenvaihdoksen olevan paikallaan. Tämä “+H” on vihdoin ja viimein aika lähellä sitä ajatusta, mikä minulla oli, kun aloin suunnittelemaan peliä tuolloin viisi vuotta sitten.

+H:n pelimekaniikat pohjaavat yhä edelleen *Powered by the Apocalypse* -pelin tekniikoihin, mutta se on tunnelmaltaan ja tarinankerronnan ponnelta ja painotukselta erilainen kuin monet muut samaan järjestelmään pohjaavat pelit. +H:n ajattelu puhtaana *Apocalypse World* -hackinä saattaa olla jopa haitallista pelityylille, jota tässä olen pyrkinyt hakemaan — kyseessä on tehtäväpohjainen peli, jossa keskitytään tutustumaan henkilöhahmoihin. Tietyllä tapaa +H:ssa ammennetaan paljon pohjois-

maisesta immersion perinteestä, ja sen avuksi on otettu tarinapeliin (eng. Story Games) mekaanisia innovaatioita.

Erityisen suurina vaikutteina ovat jo mainitun *Apocalypse Worldin* lisäksi toimineet sen hackit *Dungeon World* (jossa pelin painopiste käännetään hahmojen välisestä ryhmän ja ulkopuolisen uhan väliseen), *The Sword, The Crown and The Unspeakable Power* (jonka kehityksen seuraaminen ja rytmityksen ajattelu on tuonut paljon lisää pelille, vaikka itse peli julkaistiinkin vasta kun suurin osa säännöistä tähän oli valmiina), *Night Witches* (jonka ajattelumalli tietyistä siirroista tiettyihin tilanteisiin auttoi rajaamaan +H:n siirtovalikoimaa suuresti) ja *Tremulus* (jonka lähestyminen kauhuun toi paljon ideoita genren tuottamiseen PbtA-henkiseen muotoon). PbtA-perheen ulkopuolelta vaikutteita on mainittavissa määrin roolipeleistä *Dread*, *Fate Core* ja *Blacksad*.

Tärkeänä innoittajana on pakko mainita *Call of Cthulhu* -roolipeli, jonka lähtökohtien modernisointi oli yksi ensimmäisiä tavoitteita koko +H-projektissa. *Orpheus* -pelikokonaisuuden suuri vaikutus näkyy siinä, että tällä hetkellä pidät kädessäsi kirjasta, joka käsittelee vain yhtä osaa suuremmasta tarinasta, jonka tarkoitus on laajentua asteittain.

Erityinen pelikiitos pitää vielä antaa lautapelille *Blood Bowl*, joka on vuosien varrella *Clan Pakila* -liigassa pelattuna opettanut arvostamaan noppia ja ymmärtämään, kuinka onnistumisen laittaminen niiden varaan on täysin typerää.

Ja jos kiitoksiin mennään, tämä peli ei ole syntynyt yhden ihmisen toimesta tynnyrissä, vaan kaikki sitä kanssani pelanneet ja tekstejäni lukeneet ja kommentoineet ystäväni ovat auttaneet sen saamisessa tähän muotoon. Suomalaiset roolipelintekijät, joiden kanssa olen puhunut +H:sta, ovat olleet mittaamaton voimavara. Olenkin vakuuttunut, että näin pienessä skenessä on täysin typerää olla jakamatta ajatuksiaan ja ideoita muiden kanssa. Kynttilät vakan alla ja niin edelleen.

Tätä peliä tuskin olisi tällaisenaan olemassa ilman rakasta Sannaani, joka on jatkuva pallottelukumppani kaikenlaisten ajatuksieni kanssa, vaikkei näistä roolipelijutuista perustakaan.

Petri Leinonen

Virroilla, 22.7.2018

YLEISTÄ PELISTÄ



+H, Beta 1: Ensikohtaamisia on +H-roolipelin pelitestiversio 3–4 pelaajalle ja yhdelle pelinjohtajalle. Pelitestiin tulisi varata 4–6 tuntia pelaamiseen ja jonkin aikaa palautteen antoon ja keskusteluun pelin jälkeen. Pelaaminen kaikkine kortteineen ja lomakkeineen vaatii pöytätilaa.

Koska tämä on pelitestipakkaus, pelinjohtajalta oletetaan melko vankkaa kokemusta roolipelaamisesta ja pelinjohtamisesta, jotta hän voi paikata pelin mahdollisia puutteita omilla taidoillaan. Pelaajien kokemustaso sen sijaan ei ole erityisen tärkeä – itse asiassa palautetta on kiinnostavaa saada konkareiden lisäksi myös aloittelevilta roolipelaajilta etenkin siitä, kuinka intuitiivisesti järjestelmän oppii pelin aikana.

Tämä versio on tehty intensiivisiä ja jopa kuolettavia kertapelejä silmällä pitäen. Pelielementit, jotka eivät palvele tätä kokemusta, on jätetty pois tästä tyypistetyistä versiosta säännöstöä.

+H kertoo tarinaa yksityisen bioteknologia-alan toimijan erikoistutkimusyksikön kenttätiimistä, ja tämän jäsenten ensimmäisestä todellisesta kosketuksesta ihmisille vieraaseen varjobiosfääriin. Teemoiltaan se käsittelee ryhmän muodostumista paineen alla, tuntemattoman kohtaamista ja sitä kauhua, jota pätevä joukko toimijoita kokee joutuessaan tilanteisiin, joihin he eivät ole voineet varautua.

Tyylilajiltaan peli edustaa nykypäivän tieteiskauhua – se sijoittuu tähän päivään ja meidän maailmamme tuntuun

ympäristöihin. Siinä tieteiskauhun muodossa, josta +H ammentaa, otetaan jokin toistaiseksi spekulatiivinen konsepti ja aletaan pyörittelemään ajatusta, jossa se onkin totta. Samalla väijäämättä tajutaan, kuinka tämä muutos maailmassa tuottaa kammottavia tarinoita. +H:ssa lähtökohtana on *varjobiosfääriin* hypoteettinen ajatus, josta on tehty todellista ja massiivista, jotain konkreettisesti ihmisiin vaikuttavaa.

Pelin pelaamiseen tarvitaan tämän kirjasen lisäksi mukana tulleet sääntö- ja siirtokortit sekä lomakkeet. Jokainen pelaaja tarvitsee kaksi kuusitahoista noppaa ja ryhmälle vähintään kaksi ylimääräistä. Lisäksi tarvitaan kasa lasihelmiä, kolikoita tai muita kuvaamaan merkkejä, joita pelissä kertyy, sekä lyijykyniä, pyyhkumeja ja paperia muistiinpanojen tekemiseen.

Yksi teistä on pelinjohtaja (PJ), jonka työnä on paitsi valmistella tehtävä, myös sen aikana kuvata ympäristöä, tarinan sivuhahmoja sekä vierasta *varjobiosfääriä* ja tarjota näiden reaktioita pelaajien toimiin. Pelaajat puolestaan ottavat pelattavakseen ja tutkittavakseen yhden ryhmänjäsenen tehtävällä ja toimivat tämän kautta maailmassa. Jokaisella

ryhmänjäsenellä on erikoistuminen, joka määrittää hänen paikkansa ja työnsä tällä tehtävällä. Itse peli kulkee vuoropuheluna siitä, kuinka nämä ryhmänjäsenet kanssa käyvät toistensa ja ympäröivän maailman kanssa. Tietyissä kohdissa säännöt ja nopot ohjaavat tarinaa eteenpäin.

MAAILMA JA ASETELMA

Lähtökohta pelin maailmalle on meidän maailmamme. Muutama hetki lähi-tulevaisuuteen — pari kuukautta tai korkeintaan vuosi.

Näkökulma, josta ryhmänjäsenet maailmaa tarkastelevat, on ylemmän keskiluokan tai vielä etuoikeutetumman kansan-osan perspektiivi. Korkeateknologia on ryhmälle arkipäivää, kaiken lähelle pääsee lentämällä, hajonneen auton voi korvata lennosta vuokra-autolla kun alkuperäisen jättää huoltoon, eikä mitään ryhmänjäsenten perustarpeista koskaan oikeasti uhata. Epätasa-arvo ei juuri tässä yksikössä tunnu kysymykseltä, josta jouduttaisiin puhumaan, eikä monikansallisessa yhtiössä ole aikaa turhalle nationalismille.

Tämä rajallinen ja suorastaan naiivi perspektiivi ei tarkoita, etteivätkö sosiaaliset ja rakenteelliset ongelmat olisi pelin maailmassa tosia. Ne vain näyttäytyvät ryhmänjäsenten elämässä usein ainoastaan median ja taivastelun tasolla.

Kontrastina tälle turvalliselle maailmalle toimii uhkaava varjobiosfääri, joka on uusi ja vieras. Sen luonne on etäisellä tavalla jotain, jota voimme yrittää käsittää, mutta silti sen toiminta yllättää eikä vastaa odotuksiamme. Se tuo vieraan kohtaamisen iholle hyvinkin konkreettisesti tavalla, joka vaatii koko maailmankuvan uudistamista.

New Horizons

New Horizons AS on vanha norjalainen monialainen pörssiyhtiö, jonka keskeinen liiketoiminta on lääketeollisuudessa. Se on viime vuosikymmeninä yritys-kauppojen kautta laajentanut monille tätä ydintoimintaansa tukeville aloille. Pelin kannalta näistä monista emoyhtiön alla olevista yrityksistä merkityksellisiä on käytännössä kaksi. "New Horizons HorizonAgriTechnologies AS" (brändätty tällä hetkellä muotoon "HorizonTech"), joka, New Horizonsin ostettua pari vuotta sitten amerikkalaisen Queeny Companyn, on nyt maailman suurin maatalousalan bioteknologiayritys. Toinen maininnan arvoinen on "New Horizons HorizonSecurity AS" ("HorizonSec"), firman sisäinen turvallisuusalan yritys, joka hoitaa kaiken firman sisäisen turvallisuuden. HorizonSec perustettiin New Horizonsin ostettua yksityisen sotilasurakoitsija Darkwaterin vuonna 2004.

Ryhmä on osa HorizonTechin melko tuoretta tutkimusyksikköä, joka keskittyy varjobiosfääriin tutkimiseen. Siihen rekrytoidaan tätä tehtävää varten henkilöitä kaikilta aloilta HorizonTechin sisältä, mutta tarpeen mukaan myös HorizonSecin puolelta.

Pelaajanäkökulmasta New Horizons on todella suuri yritys, jolla on varaa rahoittaa äärimmäisen kokeellista ja luovaa kenttä-tutkimusta. Toki New Horizons toivoo saavansa pitkällä tähtäimellä tästä uudesta ilmiöstä edun kilpailijoihinsa, mutta ryhmälle tämä tarkoittaa lähinnä erittäin avokätistä suhtautumista heidän kululaskuihinsa.

Varjobiosfääri

Vajaa vuosi sitten New Horizons sai mielestään kiistämättömän todisteen siitä, että meidän tuntemamme elämän lisäksi maapallolla elää jotain muutakin. Tämä vieras elämä käyttäytyy kuin elävä, mutta ei ole hiilipohjaista eikä noudata meidän tuntemamme solurakennetta. Se on, yhtiön tämänhetkisen hypoteesin mukaan, monimuotoista, ja ollut aina rinnallamme, mutta ei täysin erilaisen luonteensa takia ole juurikaan ollut vuorovaikutuksessa meidän ekosysteemiemme kanssa.

Nyt kuitenkin tämä “toinen elämä” tai “Life 2.0” tai *varjobiosfääri* on alkanut mukautua todella nopeasti johonkin 2010-luvun alkupuolella tapahtuneeseen murrokseen. Se on kasvanut, kiihdyttänyt aineenvaihduntaansa ja aktivoitunut. Käytännössä tämä yllättävä muutos tarkoittaa, että *varjobiosfääri* on muuttanut muotoaan ja aloittanut kanssakäymisen meidän biosfäärimme kanssa.

New Horizonsin ensimmäinen kosketus tämän elämänmuodon kanssa oli HorizonTechin Bistin tutkimuskeskuksessa Yhdysvaltojen New Mexicossa, jossa massiivinen *varjobiosfääri*-ilmiö alkoi ilman ennakkovaroitusta syödä alueen kalliopohjaa, aiheuttaen lopulta tutkimuskeskuksen osittaisen romahamisen maan alle. Henkilövahingoilta välttyttiin nopean ja tehokkaan evakuoinnin ansiosta, ja tutkimuskeskuksen varsinainen toiminta lakkautettiin. Koska Bistissä tehtiin maaperätutkimusta varsin laaja-alaisella ja kehittyneellä laitteistolla, koko tapahtuma saatiin tallennettua tarkasti ja dataa on pystytty analysoimaan tehokkaasti. Tämänhetkinen arvio tapahtuneesta on, että lähes 15-metrinen sylinterimäinen lämpötila- ja tiheyskasvu kallion rakenteessa liikkui usean metrin tuntivauhdilla kohti pintaa, jättäen jälkeensä huokoiseksi muuttunutta kiveä.

Ilmiön kivutessa ylöspäin geologisella tutkimusasemalla aloitettiin sarja seismisiä kokeita, joihin reaktiona ilmiö pysähtyi

pariksi tunniksi, minkä jälkeen se muutti kurssiaan ja pakeni nopeasti takaisin syvälle kallion syövereihin, mittalaitteiden ulottumattomiin. Kiviaines, jota ilmiö jätti jälkeensä, oli huokoisuutensa lisäksi kemialliselta koostumukseltaan varsin erilaista kuin mitä alueen tyyppillinen kivistö on.

Yhtiö päätti pitää täyden radiohiljaisuuden tapahtuneesta. Bisti-tapauksesta lähtien New Horizons on käyttänyt varsin mittavat määrät resursseja etsiäkseen lisää tätä uutta elämää kaikessa hiljaisuudessa. Viitteitä sen olemassaolosta on löytynyt sitemminkin – samoja kemiallisia ja säteilyjälkiä, joita Bistissä oli havaittavissa välikohtauksen jälkeen. Erilaisia todisteita, jotka ovat vahvistaneet yrityksen kantaa siihen, että ilmiö on tutkimisen arvoinen. Toista yhtä selvää kohtaamista ei kuitenkaan ole vielä tapahtunut.

Nyt tuore kenttäryhmä lähetetään tehtävälle johonkin, jossa *varjobiosfääriä* saattaa olla läsnä.

Ja sitähän on. Pelaajina ja pelinjohtajina tiedämme, että tämä ei voi päättyä hyvin. Ryhmälle tämä fakta selviää vasta kentällä.

Ryhmä

Ryhmä on joukko päteviä asiantuntijoita, jotka tietävät, että ovat menossa paikkaan, jossa saattavat löytää jälkiä uudeltaisesta elämästä. He ovat mukana vapaaehtoisesti, tietoisina siitä, että kentätehtävät voivat olla luonteeltaan erilaisia ja vaarallisiakin. New Horizons on tarjonnut ryhmänjäsenille mahdollisuutta olla eturintamassa tutkimassa tätä uutta ilmiötä, ja he ovat lähteneet mukaan hyvin anteliasta palkkaa ja vaarallisen työn lisää vastaan. Ryhmänjäsenten sukupuolelle tai syntyperälle ei ole rajoitteita. HorizonTechin virallinen työkieli on englanti ja kaikki ryhmänjäseneet osaavat sitä erinomaisesti tai natiivitasoisesti.

SÄÄNNÖT



Peli on pohjimmiltaan keskustelua. Jos tässä keskustelussa jokin pelaajan **siirron ehto** täyttyy, seurataan **siirrolla** olevia sääntöjä. Jos keskustelussa jokin pelinjohtajan **siirtojen ehto** täyttyy, pelinjohtaja päättää minkä **siirroistaan** pelaa ja ohjaa sillä peliä sopivaan suuntaan. Tehdyt **siirrot** ovat pelin tapa tuoda genre- ja tunnelmaelementtejä käytyyn vuoropuheluun.

Pelaajat saavat tarkempia sääntöjä korteilla mitä pidemmälle peli etenee. Nämä säännöt avaavat uusia toimintamahdollisuuksia ja uusia **siirtojen** tukemia tapoja suunnata syntyvää tarinaa.

Pelaajilla on alussa seuraavat kaksi sääntökorttia. Ensimmäinen on selite pelin säännöille ja toinen on **siirto** yleisellä draamaattisille tekemisille:

+H, BETA 1
ENSIKOHTAAMINEN



Pelaajien kortit

Pelinjohtajan kortit
Pelinjohtajan kortit
Pelinjohtajan kortit

omasta osastaan sivulta 12 alkaen.

VARUSTEET, TYÖKALUT JA ASEET

+H:ssa ryhmänjäsenten varusteilla tai tarvikkeilla ei ole suoraa pelimekaanista merkitystä. Ne vaikuttavat kuitenkin paljonkin siihen, miten ryhmänjäsen voi tarinaa edistää: jos ryhmä yrittää kiivetä kallionseinää alas, tilanteen vaarallisuuteen vaikuttaa kovasti se, ovatko he virittäneet köyden tukemaan kiipeämistään. Jos ryhmänjäsentä ammutaan pistoolilla ja hän joutuu **ottamaan vauriota**, luotiliivi takin alla tarkoittaa, että hän saa avohaavan sijaan kivuliaita ruhjeita. Mikäli hän saa tästä **siirrostaan särön**, luotiliivin kanssa kyseessä on todennäköisemmin psykologinen trauma ammutuksi tulemisesta, kuin jotain rujoa ja veristä. Kun ryhmänjäsenellä on kädessään retkikirves ja hän sitoutuu väkivaltaan, seuraukset voivat olla aivan erilaiset kuin pelkillä nyrkeillä.

Ryhmällä oletetaan olevan aina mukanaan ne varusteet, joita tehtävän suorittamiseksi tiedetään tarvittavan. Samoin maailma on täynnä tarvikkeita, joita voi hyödyntää

vapaasti. Pelinjohtaja voi antaa ryhmälle käyttöön **siirron vielä yksi esine**, mikäli vastaantuletilanne, jossa on epävarmuutta siitä, olisiko ryhmällä jokin tietty esine mukanaan tai helposti saatavilla.

Jotkin erikoistumiset tarjoavat erityisiä tarvikkeita ryhmälle tehtävän alussa. Jos kyseistä erikoistumista ei ole ryhmässä, ryhmällä ei ole käytössä sen tarjoamia erityistarvikkeita. Lisäksi tieteen tekijällä on pelin aikana mahdollista valita **siirto** todella erikoisten työkalujen hankkimiseen tai omistamiseen, ja teknologin pakasta löytyy **siirto**, joka mahdollistaa tarkoitusta palvelevien työkalujen rakentamisen kulloinkin paikalla olevista tarpeista.

HENKILÖHISTORIAT

Ryhmänjäsenet eivät tunne toisiaan kunnolla ennen tämän tehtävän alkamista. He tietävät toistensa olevan rautaisia ammattilaisia, mutta ryhmä kootaan käytännössä lennosta tätä ensitehtävää varten New Horizonsin eri osastoilta. Pelaajien on erityisesti kiellettyä paljastaa ryhmänjäsenistä toisilleen mitään, mikä ei käy ilmi pelitilanteesta joko heidän toimiansa tai pelattujen **siirtojen** kautta. Tämä jättää pelaajalle itselleenkin tilaa tutustua ryhmänjäsenensä pelin myötä – ennako-oletuksiin kangistumisen sijaan pelaaja voi rauhassa laajentaa ymmärrystään siitä, millainen tyyppi on kyseessä.

VAURIO, VAHINGOITTUMINEN JA KUOLEMA

Kyseessä on kauhupeli, ja kauhun keskeinen osa on, että ryhmänjäsenten koskemattomuus ei ole pyhää. Tarvikkeiden tapaan myös ryhmän vammat ovat ensisijaisesti tarinallisia elementtejä, eikä niitä suoraan arvioida numeroin tai pelimekaanisin termein.

Ryhmänjäsen, jonka olkapää menee sijoiltaan, kärsii sijoiltaan menneestä olkapäästä kunnes sille tehdään tarinassa jotain. Irti revityt sormet aiheuttavat shokin

ja ilman taitavaa ensiapua ryhmänjäsen on todella huonossa jamassa. Ja vaikka joku saisikin verenvuodon tyrehtydytettyä ja uhrin pumpattua täyteen kipulääkkeitä, on kaikki tuleva toiminta tämän tarinallisen totuuden rajoittamaa. Jos jokin vaatii kahden käden otetta, se ei onnistu yhdellä kädellä.

Vaurio ja vahingoittuminen ei ole +H:ssa vain fyysistä, vaan usein myös sosiaalista ja psykologista. Sokki on todellinen mahdollisuus, samoin esimerkiksi pelko-reaktiot. Sosiaalisesti ryhmänjäsen voi kokea esimerkiksi ulkopuolisuutta tai vähättelyä, mikä pelin näkökulmasta tulkitaan myös vahingoittumiseksi. Jos jokin pelissä rikkoo ryhmänjäsenen koskemattomuutta, se on vauriota.

Pelinjohtajan vastuu ja velvollisuus on pitää huoli siitä, että pelaajilla on mahdollisimman selvä kuva siitä, millainen hinta milläkin teolla voi olla. Jos ryhmänjäsen käy sanaharkkaan äänekkään juopon kanssa, pelinjohtaja ei voi yhtäkkiä ilmoittaa tämän puukottavan ryhmänjäsentä. Sen sijaan pelinjohtajan on tehtävä etukäteen selväksi ainakin se, että juopolla on puukko ja mielellään myös se, että hän ei pelkää käyttää sitä. Pelinjohtajan uhkapolkujen rakenne tukee tätä suoraan uhkien osalta, mutta uhkien ulkopuoliset vaaratilanteet tulee viestiä aivan yhtä selvästi ryhmänjäsenille, että nämä voivat päättää mitä tekevät.

Ryhmänjäsenet saavat ensimmäisen kerran vahingoittuessaan uuden **siirron** **ota vauriota**, ja siihen liittyvän sääntökortin, jossa esitellään ja selitetään **säröjen** käsite. **Säröt** kuvaavat haasteita, joiden kanssa he juuri nyt kamppailevat.

Säröjen lisääntyminen ajaa ryhmänjäsentä lähemmäs kuolemaa ja poistumista tarinasta. **Säröt** ovat luonteeltaan vapaamuotoisia, eikä niiden ole pakko kuvata saatua vammaa vaan negatiivisia piirteitä ryhmänjäsenessä, jota vaurioittuminen aiheuttaa. Jos pelaaja ei voi enää kirjata uutta **säröä** ryhmänjäsenelle, tämän tarina on loppu.

Putoaminen pilvenpiirtäjän katolta on kuolettavaa, vaikka sitä ennen ryhmänjäsen olisi ollut täysin kunnossa, eikä kirjannut yhtään **säröä**. Tarina ei tuntuisi todelliselta, jos ryhmänjäsenet olisivat supersankareita vailla huolta hengestään ennen kuin **säröjen** määrä on jossain pisteessä.

Kun ryhmänjäsen kuolee joko **säröjen** tai tarinan seurauksena, pelaaja pelaa **kuole-siirron**, jonka on saanut hahmonluonnin aikana.

VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMINEN

Tarkkasilmäinen pelaaja huomaa nopeasti, että pelaajien **siirrot** puhuvat usein vain ihmisten kanssa kanssakäymisestä tai viittaavat toiminnassaan henkilöihin. Tämä on siksi, että pelaajat eivät pääsisi helposti noppien taakse piiloon varjobiosfäärin ilmiöiden ja niiden luoman kauhun kanssa toimiessaan. Jos ryhmänjäsen ottaa astalonjäljitysvarjobiosfääriä, seuraavat tapahtumat eivät riipu noppatuloksesta vaan puhtaasti siitä, miten ilmiön kuuluu reagoida astalolla lyömiseen. Se saattaa vahingoittua, olla vahingoittumatta, reagoida tai olla täysin välinpitämätön.

PELAAJIEN TAVOITTEET

Mitä tässä pelissä yritetään tehdä? Pintapuolisesti voisi todeta, että ryhmänjäsenet ovat tehtävällä, jota he pyrkivät suorittamaan parhaan taitonsa mukaan. Käytännössä pelissä on kuitenkin kyse enemmän vieraan kohtaamisesta ja ryhmänjäsenten ymmärtämisestä, jotta heidän kokemansa kauhu voisi välittyä myös pelin osallistujille. Pelaajien oletetaan pelissä noudattavan seuraavia tavoitteita:

- **Näytä uskosi ryhmänjäsenten kykyihin**
- **Tunge sormesi multaan ja nauti siitä**
- **Pelaa peliä nähdäksesi, keitä ryhmänjäsenet todella ovat**

Näytä uskosi ryhmänjäsenten kykyihin

Pelaa omaa ryhmänjäsentäsi taitavana ammattilaisena. Ryhmään on valittu äärimmäisen päteviä henkilöitä, ja pelaamasi ryhmänjäsen on yksi näistä. Vaikka et pelaajana osaisi tehdä jotain, joka liittyy ryhmänjäsenesi erikoistumiseen, luota siihen, että tämä kyllä kykenisi toimimaan oikein. Tue ja korosta myös muita pelaajia ja heidän ryhmänjäseniään.

Tunge sormesi multaan ja nauti siitä

Tämä on yhden pelikerran peli, jossa ryhmälle lopulta käy todennäköisemmin huonosti kuin hyvin. Miksi siis olisit nauttimatta täysin rinnoin tarinasta ja sen yllättävistä käänteistä?

Pelaa peliä nähdäksesi, keitä ryhmänjäsenet todella ovat

Pelin alussa et tunne näitä vastaluotuja henkilöitä. Pelaa peliä tavoitteenasi selvittää itsellesi, kuka pelaamasi ryhmänjäsen on, ja pyrkii ymmärtää myös ihmisiä hänen ympärillään. On todennäköistä, että kaikki ryhmänjäsenet eivät selviä tehtävältä hengissä, joten ota tavoitteeksesi tutustua pelaamaasi ryhmänjäseneseen mahdollisimman hyvin.

PELIN RAKENNE JA RYTMİ



+H, Beta 1: Ensikohtaaminen jakautuu selkeästi neljään vaiheeseen. Alkuun, saapumiseen, tehtävän suorittamiseen ja finaalivevaiheeseen.

Alku sisältää pelin esittelyn pelaajille, ryhmänjäsenten valinnan ja muut ennen varsinaista pelaamista tapahtuvat vaiheet.

Saapuminen on jo varsinaista peliä. Ryhmä saapuu paikalle ja tutustuu tilanteeseen. Hahmot pohtivat strategiaa ja ovat vuorovaikutuksessa sekä sivuhahmojen että toistensa kanssa. Saapumisen aikana pelaajille pitää muodostua kuva siitä, mitä ryhmänjäsenet ovat täällä tekemässä ja mihin he ovat menossa.

Tehtävän suorittamisessa edetään varsinaiseen tehtävään ja asioiden todellinen luonne alkaa paljastua. Ryhmällä on New Horizonsilta tehtävä ja tämä vaihe keskittyy siihen. Nimensä mukaisesti tässä vaiheessa suoritetaan: ryhmänjäsenet etenevät taitojensa avulla kohti tehtävän tavoitetta.

Finaalivevaihe alkaa käännekohdasta, jossa tarina muuttuu henkilökohtaiseksi. Tavalla tai toisella kyse on selviämisestä.

Oma kokemukseni on, että nelituntisessa con-skenaariossa ensimmäinen puoli tuntia menee pelin alkuun, toiset puolisen tuntia saapumiseen, seuraava tunti tai puolitoista tehtävän suorittamiseen ja loppu aika finaalivevaiheeseen. Nämä eivät ole tarkkoja ohjeita, mutta antavat hyvän kuvan siitä, miten peliä tulisi rytmittää.

Alla lyhyesti ja ytimekkäästi asiat, jotka pelin pelaamisessa on hyvä ottaa huomioon pelin eri vaiheissa:

PELIN ALKU

Pelin alkuun pelinjohtaja selittää lyhyesti pelaajille, mistä tässä pelissä on kyse. Tämä tarkoittaa käytännössä seuraavien asioiden läpikäyntiä:

- **Tyylilaji:** Tämä on modernia tieteiskauhua, jossa pätevät hahmot joutuvat tilanteeseen, johon he eivät ole varautuneet.
- **Maa ilma:** Mikä New Horizons on firmana — HorizonTech ja HorizonSec. Varjobiosfääriin löytyminen ja firman suhde siihen.
- **Säännöt:** Säännöt selitetään sitä mukaa kun ne tulevat ajankohtaisiksi. Pelinjohtaja noudattaa omia sääntöjään.
- **Tavoitteet:** Läpikäydään pelaajien tavoitteet — “Näytä uskosi ryhmänjäsenten kykyihin,” “Tunge sormesi multa ja nauti siitä,” ja “Pelaa peliä nähdäksesi, keitä ryhmänjäsenet todella ovat.”
- **Pelitestit:** Peli käyttää sääntöjärjestelmää, joka ei ole lopullisessa muodossa. Jos jokin ei tunnu toimivan, pelin jälkeen annetaan palautetta tekijälle.

Koska kyseessä on kauhupeli, sovitaan yhdessä, mikä on soveliaista tässä pelissä. Mikäli on jotain, mitä joku pöydän ääressä ei halua käsiteltävän ollenkaan pelissä, tehdään yhteispäätös, että kukaan ei tuo sitä peliin. Jos tähän vaiheeseen haluaa työkaluja, googlaamalla termejä "X-Card" tai "Lines and Veils" löytyy hyviä ideoita. Ikävä kyllä vain englanniksi.

Alkuun pelinjohtaja levittää tehtävälle sopivien erikoistumisten lomakkeet pöydälle. Pelaajat lukevat lomakkeet läpi, keskustelevat mitä kukin haluaa pelata ja valitsevat kukin itselleen yhden lomakkeen.

Pelaajat täyttävät lomakkeensa ensimmäisen kolmanneksen, eli osan, jossa kuvaillaan ryhmänjäsentä menemättä pelimekaniikkaan.

Pelinjohtaja jakaa jokaiselle pelaajalle toimi-siirron ja "Ohjekortti #1"-sääntökortin. Nämä ovat pelaamiseen vaadittavat säännöt pelin alussa.

Pelaajat etsivät kuolinsiirtojen joukosta oman erikoistumisensa **kuole -siirron**. Luettuaan **siirron** he palauttavat sen pelinjohtajalle, joka lisää näiden joukkoon yhden. Seuraavaksi pelinjohtaja jakaa muodostuneesta kuolinpakasta yhden satunnaisen **siirron** jokaiselle pelaajalle, jättäen siten pakkaan yhden **siirron**. Jokainen pelaaja saa katsoa, minkä version **kuole -siirrosta** on saanut. **Siirtoa** ei kuitenkaan saa paljastaa toisille pelaajille.

Pelinjohtaja kertoo alkutilanteen ja tehtävänannon pelaajille. Pelaajat esittelevät ryhmänjäsenensä pinta-puolisesti toisilleen ja pelinjohtajalle – miltä he vaikuttavat, mitkä heidän erikoistumisensa ovat ja niin edelleen.

Käykää läpi mitä erikoistumiset antavat ryhmälle tai mitä toimia ne vaativat kaikilta. Jos valitut erikoistumiset antavat ryhmälle lisälomakkeita (esim. Lexi-2 -kommunikatiolaitteisto), ottakaa ne ryhmälle yhteisesti käyttöön.

Aloitakaa peli.

YLEISESTI PELIN AIKANA

Pelin edetessä jokainen pelaaja pitää kirjaa tekemiensä siirtojen määrästä. Kahden, neljän ja kuuden tehdyn siirron jälkeen hänen sääntönsä ja siirtonsa muuttuvat seuraavasti:

Kahden siirron jälkeen pelaaja ottaa "Lähestymistavat"-sääntökortin ja siirrot tutki faktoja, sitoudu väkivaltaan ja etene tilanteessa.

Neljän tehdyn siirron jälkeen pelaaja laittaa siirron toimi pois kädestään. Tilalle otetaan siirrot auta, estä, hyödy edusta ja yksi neljästä oman erikoistumisen siirrosta. Siirrosta auta valitaan versio, jossa ei lue lisätekstiä "finaalivaihe".

Kuudennen siirron jälkeen pelaaja ottaa "Piiirteet"-sääntökortin, tahto toimia -siirron ja yhden kolmesta jäljellä olevasta oman erikoistumisen siirrosta.

Kun ryhmänjäsen vahingoittaa itseään tai jokin vahingoittaa häntä, hän ottaa "Säröt"-sääntökortin ja ota vauriota -siirrosta version, jota ei ole merkitty lisätekstillä "finaalivaihe".

Kun joku ryhmänjäsenistä tarvitsee esinettä tai tarviketta, jota ei ole ennalta määriteltä, hän saa siirron vielä yksi esine. Itse siirtoa ei tarvitse tehdä välittömästi.

Tarinan edetessä pelinjohtaja pyrkii edistämään uhkapolkujaan. Pelinjohtajalle tarkoitettussa sääntöjen osassa "Uhkapolut" (sivu 26) on tarkempi kuvaus siitä, mitä uhat ja uhkapolut ovat.

SAAPUMINEN

Saapumisvaihe on esittelyä, tutustumista, tutkimista – rauhallista vuorovaikutusta.

Koska noppien heittäly on hauskaa, ainakin toimi -siirron ehtoa on hyvä täyttää jo tässä vaiheessa. Dramaattiset panokset pidetään kuitenkin sopivan pieninä. Ryhmänjäsenten vahingoittumisen pitäisi tässä vaiheessa olla todella epätodennäköistä.

Tämä on otollista aikaa alustavasti esitellä tehtävän uhkia, ja pelinjohtaja pyrkii tekemään sitä aktiivisesti mahdollisuuksiensa mukaan.

TEHTÄVÄN SUORITTAMINEN

Vaikka tehtävän suorittamisen ja tehtävälle saapumisen välillä ei ole selkeää pelimekaanista eroa, tehtävän suorittamisen aikana pelinjohtajan pitää haastaa ryhmää ja näiden taitoja. Lievä vahingoittuminen on realistinen mahdollisuus ja uhkien pitäisi siirtyä eteenpäin uhkapolullaan mahdollisuuksien mukaan.

Koska kyseessä on kauhupeli, tunnelman jatkuva pieni kiristäminen tehtävän suorittamisen aikana ja painostavien tilanteiden rakentaminen on tässä vaiheessa tehtävää elintärkeää.

FINAALIVAIHE

Kun vähintään yksi uhkapolku on kolmannella asteella, eli voi tehdä siirtoja, ja pelinjohtaja on päässyt tekemään jonkin näistä siirroista, pelinjohtaja voi sopivaksi kokemassaan kohdassa käynnistää pelin finaalivaiheen.

Käynnistäessään finaalivaiheen pelinjohtaja tekee siirron riippumatta siitä, onko siihen tarjottu muiden ehtojen puolesta tilaisuutta.

Finaalivaiheessa ryhmänjäsenen ja pelinjohtajan hahmojen henki on herkässä ja kaikki astetta vaarallisempaa, joten seuraavat asiat tapahtuvat:

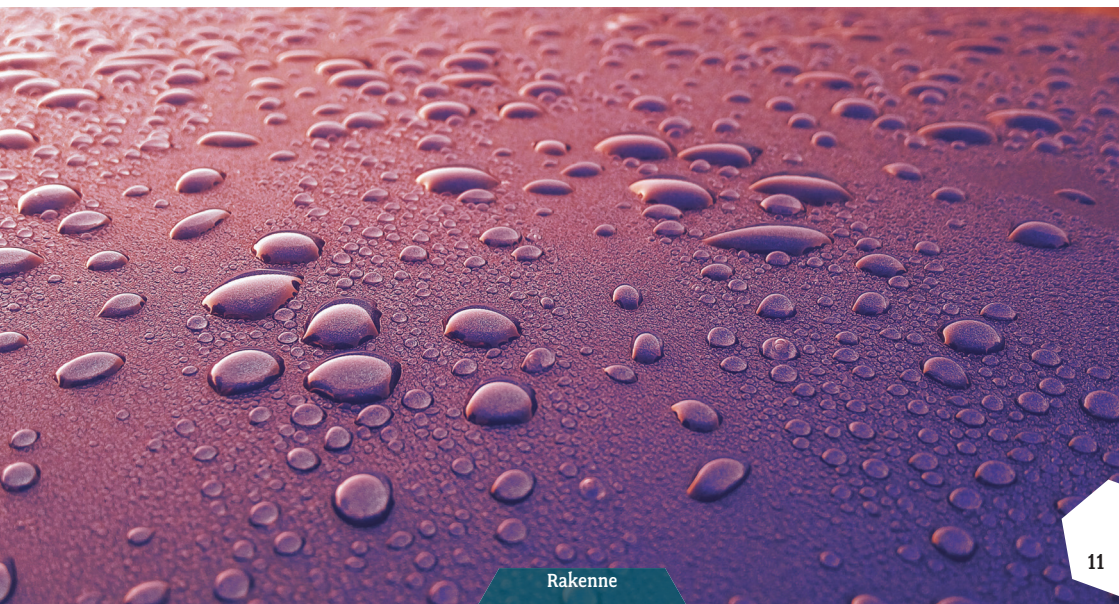
Kaikki uhkapolut pöydässä saavat merkin, eli vähintään yksi uhka saavuttaa neljännen asteensa ja pääsee tekemään kaikkein ilkeimpiä siirtojaan.

Ryhmänjäsenet saavat siirroista autta ja ota vauriota versiot, joissa lukee teksti "finaalivaihe". Nämä ovat asteen vaarallisemmat versiot aikaisemmista.

Jos jollain ryhmänjäsenellä ei vielä finaalivaiheen alkaessa ole siirtoa hyödy edusta tai sääntökortteja "Säröt" ja "Piirteet", he saavat ne tässä vaiheessa automaattisesti.

Finaalivaiheen tarkoitus on tehdä pelistä henkilökohtainen selviytymistarina ryhmälle. Tehtävä on edelleen olemassa, mutta kyse ei ole enää vain siitä.

Finaalivaihe jatkuu, kunnes tehtävä on ohi tai kaikki ryhmänjäsenet ovat menehtyneet.



PELINJOHTAJAN OHJE



Noudata näitä ohjeita, kun kuljetat peliä pelinjohtajana. Ohje on jaettu osiin, jotka käsittelevät pelinjohtajan tavoitteita, ilmaisua, pelin periaatteita sekä käytännön siirtoja ja tekniikoita. Ohjeet auttavat sinua pysymään oikeassa tyyllilajissa ja helpottavat käytännön päätöksiä pelitilanteissa.

PELINJOHTAJAN TAVOITTEET

- Luo uskottava kuva kahden maailman rajalla olemisesta
- Täytä tutkijoiden elämä vääjäämättä lähestyvällä kauhulla
- Pelaa peliä nähdäksesi, mitä tapahtuu ja keitä hahmot oikeasti ovat

PELIN KULJETTAMINEN

- Seuraa periaatteita
- Noudata sääntöjä
- Hyödynnä valmistelujasi
- Luota pelisilmääsi

YLEISET PERIAATTEET

- Ryhmänjäsenet osaavat asiansa
- Pidä kauhu mielessäsi koko ajan
- Fanita pelaajia ja heidän pelaamiaan ryhmänjäseniä
- Toteuta jyrkkiä kontrasteja kaikessa
- Tee selväksi, ketä puhuttelet
- Paljasta pelaajille se, minkä he ovat ansainneet
- Kompromisseista seuraa suurempia ongelmia
- Tee aina sopivin siirto, mutta älä nimeä sitä
- Kysele paljon ja kuuntele vastaukset tarkasti

PERIAATTEET IHMISTEN KOHTAAMISEEN

- Anna rahan ja vallan näkyä ja tuntua
- Ihmiset pyrkivät tekemään hyvää
- Älä murennä ryhmänjäsenen uskottavuutta
- Nimeä hahmosi vasta sitä mukaa, kun esittelet heitä
- Hylkää stereotyyppit
- Fyysinen väkivalta ja kuolema eivät kuulu arkeen
- Oma ryhmä on turvallinen vakio
- Anna nopan rikkoa oletuksesi hahmoistasi

PERIAATTEET VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMISEEN

- Varjobiosfääri on meille uutta ja vierasta
- Varjobiosfäärin ilmiöt noudattavat vaistojaan
- Varjobiosfäärin havaitseminen pakottaa aistit rikkomaan rajojaan
- Varjobiosfäärin kohtaaminen on korkeintaan yhden harha-askeleen päässä kehokauhusta
- Älä nimeä varjobiosfäärin ilmiöitä

PELINJOHTAJAN SIIRROT

- Käännä ryhmän oma siirto heitä vastaan
- Anna jonkin uhan tehdä siirto
- Peri velat korkoineen
- Tarjoa vaikea valinta
- Tarjoa tilaisuus
- Pistä joku kiipeliin
- Eristä heidät
- Järjestele pelinappulat uudelleen
- Vie heidän lelunsa
- Tarjoa tähtihetki
- Pohjusta tulevia ongelmia
- Viittaa laajempaan kuvaan
- Nosta panoksia
- Anna onnistumisen avaimet jonkun toisen käsiin
- Viivytä siirtoasi



PELINJOHTAJAN TAVOITTEET

Luo uskottava kuva kahden maailman rajalla olemisesta

+H on kahden ristiriitaisen maailman kuvailua: ihmiskunnan ja varjобiosfääriin. Näiden maailmojen kontrasti ja se, että ryhmä liikkuu ja elää tällä rajalla, tuottaa pelin keskeisen jännitteen.

Pelinjohtajana tavoitteesi on tuoda esiin ihmiskunnan järjestelmällisyys, sen tutut yhteisöt ja sosiaaliset sopimukset, loisto ja monimutkaiset rakennelmat ja rakenteet. Samalla tehtäväsi on näyttää, kuinka toisella puolella rajaa on varjобiosfääri ja sen toiseus: luonto, joka on villi ja tuntematon, vieras ja kesyttämätön. Jotain, joka ajautuu väistämättä ristiriitaan sen kanssa, miten haluaisimme maailman toimivan.

Varmista, että molemmat tuntuvat yhtä lailla todellisilta mutta selkeästi kahdelta eri maailmalta. +H on tieteiskauhua, ja tieteellisen maailmankuvan on tunnettava. Pidä siis huoli siitä, että peli tuntuu uskottavalta: voisiko tämä olla mahdollista?

Täytä tutkijoiden elämä vääjäämättä lähestyvällä kauhulla

Ryhmänjäsenet ovat matkalla pimeyden ytimeen kohtaamaan varjобiosfääriin, joka on täynnä ilmiöitä, joita kukaan ei ymmärrä. Se kasvaa ja hiipii jatkuvasti lähemmäs tuoden mukanaan tuhoa ja kuolemaa. Kuvaile varjобiosfääriin vaikutuksia tavoilla, jotka saavat sinut tuntemaan olosi epämukavaksi, ja anna tämän tunteen välittyä pelaajille. Anna kauhun kulkea jatkuvasti mukana ja tuo sitä esiin koko ajan enemmän pelikerran edetessä.

Pelaa peliä nähdäksesi, mitä tapahtuu ja keitä hahmot oikeasti ovat

Päästä irti oletuksistasi siitä, miten tehtävän pitäisi mennä. Lähdettyään käyntiin peli muodostaa joka tapauksessa omat uransa ja kulkee niillä. Vaikka pelinjohtajana määrittelemäsi tehtävärungot ja vastaantulevat uhat tarkoituksiperineen antavat hyvän lähtökohdan, anna lopputulokselle tilaa olla jotain muuta kuin mitä suunnittelit. Sinäkin olet matkustaja, joten nauti matkasta.

Sama pätee kaikkiin pelin hahmoihin, niin pelaajien kuin pelinjohtajankin. Anna henkilöiden paljastaa uusia puolia itsestään ja kunnioita näitä. Kuka tahansa voi osoittautua hyvin erilaiseksi kuin miltä hän pintapuolisesti vaikuttaa. Paine paljastaa todellisia piirteitä meistä jokaisesta.

PELIN KULJETTAMINEN

Seuraa periaatteita

Pelinjohtajan periaatteet antavat rungon sille, millaisia tarinoita ja teemoja pelissä käsitellään. Kun pidät ne mielessä tehdessäsi päätöksiä, ohjaat peliä sille tarkoitettuihin suuntiin.

Noudata sääntöjä

Pelin sääntöihin kuuluvat **siirrot** ja ohjeet antavat pelille rakennetta ja tarjoavat mahdollisuuden yllättää myös itsesi.

Hyödynnä valmistelujasi

+H on pohjimmitaan mystereihin tutustumista ja niiden ratkomista, joten luota omiin valmisteluihisi ja siihen, että tiedät, mikä asioiden todellinen tila on. Anna ryhmänjäsenen välillä tehdä vääriä päätelmiä, kunhan itse pidät huolen siitä, että asioiden todellinen tila on mietitty.

Luota pelisilmääsi

Luota omaan tilannetajuusi, erityisesti päättäessäsi, mikä **siirtosi** sopii mihinkin tilanteeseen. Kaikki käytössäsi olevat **siirrot** eivät suoraan kasaa painetta pelaajien niskaan. Jos sinusta tuntuu siltä, että heille pitää antaa tilaa toimia, valitse **siirto**, joka tarjoaa heille siihen mahdollisuuden. Vastaavasti, kun on aika tuoda peliin kauhua ja paniikkia, kiristä rohkeasti ruuvia.

PELINJOHTAJAN YLEISET PERIAATTEET

Ryhmänjäsenet osaavat asiansa

Tämä ajatus on +H:n ytimessä. Ryhmänjäsenet ovat erinomaisia siinä, mitä he tekevät. Pelissä ei koskaan heitetä sitä, osaako joku tehdä jotain, vaan sitä, mihin suuntaan ryhmänjäsenen toiminta vie tarinaa. Tilanteissa, joissa **siirron ehto** ei täyty, oletuksena on, että ryhmänjäsen osaa tehdä sen mitä pelaaja kuvailee.

Vaikka ryhmänjäsen ei saa yhtään osumaa tehdessään **siirtoa**, hänen taitonsa eivät petä häntä. Todennäköisemmin hän kyllä onnistuu siinä, mitä on tekemässä, mutta jokin tilanteessa muuttuu tai onnistuminen ei tarjoakaan haluttuja ratkaisuja. Toisinaan samalla, kun hän onnistuu, jotain muuta tapahtuu – pelinjohtajan **siirroissa** on lukuisia tapoja viedä tarinaa eteenpäin ilman, että ryhmänjäsen epäonnistuu tekemisessään. Asiat eskaloituvat joskus niin kovin helposti.

On tärkeää pitää mielessä, että varjo-biosfääri ei vie ryhmältä heidän taitojaan. Se on vain uhkana jotain paljon vaarallisempaa kuin mihin he osaisivat varautua mitenkään riittävästi. Anna ryhmän toimia tehokkaasti silloinkin, kun finaaliveihe ja sen kuolettavimmat piirteet ovat läsnä. Joskus edes se, että onnistuu kaikessa täydellisesti, ei riitä.

Pidä kauhu mielessäsi koko ajan

Vaikka kauhu ei näkyisi jokaisessa kohtauksessa ja tapahtumassa, +H on kauhupeli. Erityisesti pelikerran alussa tunnelmaa vasta hiljalleen rakennetaan ja ryhmänjäsenet muodostavat kuvaa toisistaan. Mieti näissä kohdissa, miten voit myöhemmin rakentaa tilanteita, jotka muuttavat tuttua ja turvallista vieraaksi ja uhkaavaksi.

Kun tuot kauhun avoimesti mukaan, älä koskaan pidättelevä tai pelkää ryhmän puolesta. Pelin on tarkoituksin olla kuolettava ja ilmiöiden vaarallisia.

Fanita pelaajia ja heidän pelaamiaan ryhmänjäseniä

Keskity ryhmänjäseniin. He ovat tarinan päähenkilöt, eikä pelissä viime kädessä ole kyse muista hahmoista. Anna pelaajille mahdollisuus pelata siten kuin he haluavat, ja tue heidän peliään parhaasi mukaan. Anna ryhmän onnistua tai epäonnistua, riippuen siitä, mitä pelaaja ryhmänjäseneltään haluaa. Jätä pelaajille tarvittaessa tilaa hengittää ja aika tutustua pelaamiinsa hahmoihin. Odota innolla pelaajien ja ryhmänjäsenten suusta tulevia sanoja. Pelin säännöt, varjobiosfääri ja lukuisat ihmiset ovat ryhmää vastaan – sinun tehtäväsi pelinjohtajana ei ole toimia ylimääräisenä vihollisena.

Toteuta jyrkkiä kontrasteja kaikessa

+H on peli rajoista, niiden kohtaamisesta ja ylittamisestä. Rajat ovat merkityksellisiä, jos niiden eri puolten erot tehdään näkyviksi. Mieti siis pelinjohtajana rajoja ja kontrasteja kaikessa, mitä teet ja kuvaillet.

Tarjota rauhallisia hetkiä ja niille vastapainona intensiivisiä kohtauksia. Luo turvaa jossain ja tee toisaalla selväksi, että missään ei ole turvassa. Tee erityisen selkeä ero ihmisten kohtaamisen ja varjobiosfäärin kohtaamisen välille. Vie ryhmää ympäri maailmaa paikkoihin, jotka poikkeavat huomattavastikin toisistaan: slummeista kartanoihin, takametsistä suurkaupunkien sykkeeseen ja aavikoilta vedenalaisiin tutkimuskeskuksiin.

Anna vuodenaikojen elää ja näytä pelaajille syksyn sateet, talviset myrskyt, kesäiset helteet ja kevättulvat. Tarjota aurinkoa ja täyttä pimeyttä, jääkylmää ja tulikuumaa, pikkurikkolaisia ja miljardöörejä. Anna teräksen ja lasin vastapainoksi oudon orgaanisia käytäviä ja pehmeitä muotoja.

Tee selväksi, ketä puhuttelet

Kohdista sanasi tarkoituksenmukaisesti. Kun puhuttelet ryhmänjäseniä suoraan, et turhaan etäännytä pelaajia käynnissä olevasta tilanteesta – jännitys ja kauhu on voimakkaampaa, kun se vuotaa pelistä pelaajaan. Älä kohdista negatiivisia vaikutuksia pelaajan ohjailemaan hahmoon, vaan anna ryhmänjäsenen ja pelaajan yhdistyä.

Puhu toisinaan suoraan pelaajille. Kun kerrot yleistä tietoa tilanteista ja maailmasta, puhu yleisemmin kohdistamatta sitä jollekin yksittäiselle ryhmänjäsenelle: tällaista yleistietoa ei ole yleensä tarve katsoa kenenkään tietyn henkilön silmin. Pidä kuitenkin huoli, ettet riko pelin muita periaatteita, äläkä etenkin paljasta pelaajille mitään, mitä he eivät ole vielä ansainneet.

Yksittäinen pelaaja on hyvä kohde puheellesi, kun haluat saada tietää, mitä hän yrittää toimillaan aikaansaada. Pelin ulkopuolinen tarkistus on usein parempi ja nopeampi tapa kuin asian selvittäminen tarinan sisällä. Ryhmänjäsentä ja pelaajaa ei pidä kuitenkaan irroittaa toisistaan tarpeettoman usein.

Muista välillä puhua myös ihmisille pelipöydässä. Tarkista, että heillä on kaikki hyvin ja kysy tarvitsevatko he kahvia tai kenties pienen jaloittelutaun. Etenkin kauhupelissä on tärkeää, että pelaajalla on aina mahdollisuus hengähtää, jos tilanne käy liian ahdistavaksi.

Paljasta pelaajille se, minkä he ovat ansainneet

Pelinjohtajana tehtäväsi on tarjoilla pelaajille ja ryhmänjäsenille uutta ja erikoista – kiehtova mysteeri ratkottavaksi. Aivan kuten pelin kauhuelementtien tulisi vuotaa pelaajaan, myös onnistumisen ilon tulisi välittyä ryhmänjäsenistä pelaajiin. Älä riistä pelaajilta oivaltamisen riemua paljastamalla heille mysteeriin liittyviä asioita, joita he eivät ole saaneet

toiminnallaan selville. Anna heidän sen sijaan rauhassa kerätä palapelin paloja ja sovittaa niitä yhteen.

Anna tiedon kuitenkin virrata vapaasti. Kun ryhmänjäsenet saavat toimillaan jotain selville, anna näin todella tapahtua. Vastaa erityisesti **siirtojen** kysymyksiin totuudenmukaisesti, jotta pelaajat ja ryhmänjäsenet voivat jossain vaiheessa päätellä, mistä on kyse. **Kysymyssiirot** ovat voimakkaita ja tarjoavat pelaajille mahdollisuuksia kysyä suuria kysymyksiä, ja sinun tehtäväsi on antaa niihin mielekkäitä vastauksia. Älä pakota pelaajia keksimään jotain tiettyä vipua, josta vetää – ryhmänjäsenet ovat niin asiantuntevia, että he kyllä tietävät miten toimia.

Kompromisseista seuraa suurempia ongelmia

Toisin kuin omassa arjessamme, +H:n maailmassa kompromissit eivät koskaan ole tyydyttäviä ratkaisuja. Maailmassa on jo ilman pelaajien valintojakin paljon erilaisia kompromisseja, jotka tuottavat jännitteitä ja ongelmia eri toimijoiden välille. Aina, kun ryhmänjäsenet ratkovat asioita niin, että tarkoituksena on tyydyttää kaikkia tahoja tasapuolisesti, tehtäväsi on näpäyttää heitä tai osoittaa myöhemmin, kuinka kompromissista on vain haittaa.

Keskeinen New Horizonsin tekemä kompromissi on, että yhtiö pyrkii tutkimaan ja ymmärtämään varjobiosfääriä, mutta on toisaalta päättänyt salata sen muulta maailmalta. +H on peli siitä, kuinka ryhmänjäsenet painivat tämän kompromissin seurausten kanssa.

Tee aina sopivin siirto, mutta älä nimeä sitä

Valitse **siirto**, joka sopii tilanteeseen ja tarinan kulkuun parhaiten, mutta pidä yllä tilanteen jännitteitä piilottamalla pelimekaniikka. Sen sijaan, että sanot **“Eristän teidät nyt toisistanne,”** sano **“Adams tulee hakemaan Cooperia, koska haluaisi esitellä tämän yläkerrassa odottavalle ystävälleen.”** Jännittävässä tilanteessa **“Perin nyt velat korkoineen,** joten ilmiö käy kimppuusi ja murrat olkapääsi,” on paljon tylsempi, kuin **“Thorbjørn, jäät odottamaan, että muut pääsevät karkuun.** Kirkumisen kaltainen ääni jatkuu, ja yhtäkkiä tunnet, kuinka jokin nostaa sinut ilmaan kuin olisit räsynukke ja heittää sinut rappukäytävään. Tunnet, kuinka olkapäässäsi jokin murtuu.”

Kysele paljon, ja kuuntele vastaukset tarkasti

Et tiedä, mitä pelaajat tai ryhmänjäsenet ajattelevat tai olettavat. Kysy jatkuvasti kysymyksiä siitä mitä tapahtuu ja asioista, jotka liittyvät siihen. Pistä muistiin, mitä pelaajat kertovat ja rakenna tarinoita sen pohjalta, joko välittömästi tai myöhemmin.

Monet +H:n **siirroista** pakottavat ryhmänjäseniä paljastamaan uusia ja tosia piirteitä itsestään, ja nämä usein kertovat siitä, mikä pelaajalle on tärkeää. Ole varovainen, ettet käytä näitä vain lyömäaseina ryhmää vastaan, vaan anna paljastettujen asioiden tuoda kipeästi kaivattua tukea myöhemmissä tilanteissa. Ryhmänjäsen, joka on jossain kohtauksessa tarttunut kaulassaan olevaan ristiin ja rukoillut, voi kauhuja paetessaan hyvin päätyä tukikohdan kappeliin ja kokea edes hetkellistä toivoa paremmasta.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET IHMISTEN KOHTAAMISEEN

Anna rahan ja vallan näkyä ja tuntua

Tuo New Horizonsissa työskentelyn tuoma ylellisyys ryhmänjäsenille selväksi. Osana New Horizonsia he ovat askeleen lähempänä maailman huippua. Kaikki ryhmän jäsenet ovat hyvin palkattuja huippuasiantuntijoita siitä hetkestä lähtien, kun heidät rekrytoidaan työskentelemään varjobiosfääriin parissa, ja työnantaja kohtelee heitä sen mukaan. Vaikkei ensimmäiselle tehtävälle annettaisi mustaa luottokorttia ilman rajoja, jo platinataso tarjoaa hyvän maistiaisen makeasta elämästä. Huipputeknologia, huvijahdit ja luksushotellit kuuluvat ryhmän arkeen.

Ihmiset pyrkivät tekemään hyvää

Jokainen +H:n millään tapaa merkityksellinen pelinjohtajan hahmo haluaa tehdä jollain tavalla hyvää. Vastenmielisykselläkin rikollisella tai poliitikolla on omasta näkökulmastaan hyvät tarkoitukset. Pelinjohtajan hahmot voivat toki olla kammottavia, mutta välttää kiusausta tehdä näistä yksiselitteisen pahoja hirviöitä. Jonkun hirviömyöisyys johtuu olosuhteista, joihin hänet on pakotettu, toisen taas kompromisseista, joita hänen on tehtävä selvitäkseen. Kun tuot tätä mukaan peliin, joutuvat ryhmänjäsenetkin miettimään omia tekojaan: hyvilläkin aikeilla voi olla kamalia seurauksia.

Älä mureenna ryhmänjäsenen uskottavuutta

Tämä on ihmiskunnan ensimmäinen todellinen kohtaaminen varjobiosfääriin kanssa, ja ryhmä on palkattu olemaan sen eturintamassa. Kukaan ryhmän ulkopuolinen ei pysty kertomaan ryhmänjäsenille, kuinka

asiat oikeasti ovat, tai osoittamaan heidän olevan väärässä. Vaikka joku saattaa tietää pieniä yksityiskohtia, tai ryhmä saattaa jakaa kaiken tietämänsä jollekin kanssatutkijalle, kukaan maailmassa ei tiedä ryhmää enemmän varjobiosfääristä.

Nimeä hahmosi sitä mukaa, kun esittelet heitä

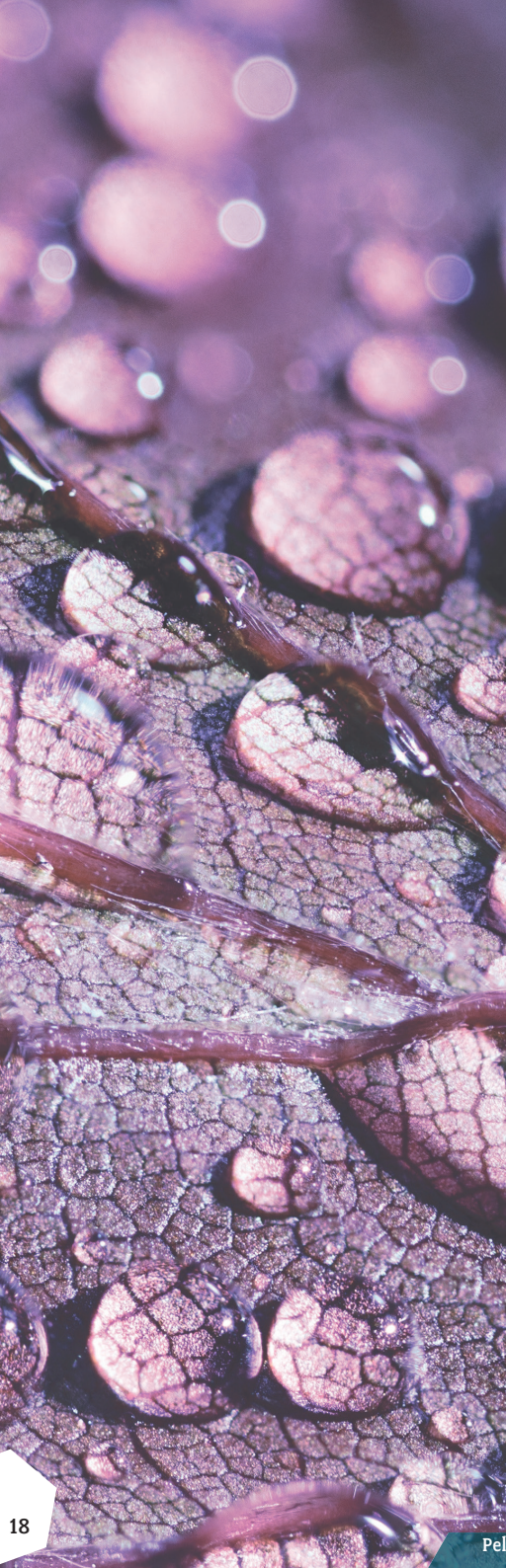
Jokainen ryhmän kohtaama hahmo ansaitsee nimen, oli hänen roolinsa tarinassa kuinka vähäpätöinen tahansa. Vaikka et saakaan vielä nimetä uusia hahmojasi valmistautuessasi tehtäviin, käytä tämän osan lopussa olevaa työkalua ja nimeä niin ohimenevät tuttavuudet kuin olennaiset uhat sitä mukaa, kun ryhmä heihin törmää. Pidä valmista listaa mahdollisista hahmojen nimistä edessäsi ja poimi sieltä nimi aina, kun on aika esitellä uusi henkilö.

Hylkää stereotyypit

Vaikka stereotyypit voivat toimia hyvänä aloituspisteenä pelinjohtajan hahmoja kehitellessä, ennalta-arvattavan stereotyyppisen hahmon ei pitäisi koskaan selvitä itse peliin asti. Anna hahmojesi rikkoa rohkeasti oletuksia, joita heidän asemansa ja olemuksensa tai omat ennakkokäsityksesi heille asettavat. Tuo heihin aina joitain ulottuvuuksia ja ominaisuuksia, joita ei pysty päättelemään ensikohtaamisesta.

Fyysinen väkivalta ja kuolema eivät kuulu arkeen

Suhtaudu fyysiseen väkivaltaan asiana, jota pyritään välttämään viimeiseen asti. Anna väkivallan olla rumaa ja käsin kosketeltavaa — ei koskaan arkista tai yhdentekevää. Samoin kuolemaa ei ikinä ohiteta olankohautuksella, vaikka se ei muuttaisikaan pelin tarinaa. Henkinen väkivalta on arjessa paljon tavallisempaa, mutta pidä huoli, että senkin vaikutuksilla on merkitys.



Oma ryhmä on turvallinen vakio

Mikään +H:n maailmassa ei ole pysyvää, paitsi omat ryhmätoverit. Tehtävät sijoittuvat ympäri maailmaa, jolloin vastaantulevat kasvot vaihtuvat jatkuvasti. Tartu siksi tilaisuuksiin muodostaa ryhmänjäsenten välille merkityksellisiä siteitä. Jätä heille riittävästi aikaa olla keskenään ja oppia tuntemaan toisensa. Anna ryhmänjäsenille syitä luottaa toisiinsa, äläkä vie tätä luottamusta pois – on makeampaa, kun he tekevät sen itse.

Anna nopan rikkoa oletuksesi hahmoistasi

Ole valmis päästämään irti omista ideoistasi. Aina, kun esittelet pelissä uuden hahmon, joka ei ole valmiiksi kokonaan määritelty (kuten olemassa oleva henkilö tai pelaajan omaa hahmoaan varten kehittämä sivuhahmo), mieti, kuinka tärkeäksi olet hänet ajatellut ja käytä tämän dokumentin lopussa olevaa taulukkoa.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMISEEN

Varjobiosfääri on meille uutta ja vierasta

Tee varjobiosfääristä vieras, uusi ympäristö ryhmälle. Se on outo, massiivinen ja vaarallinen joka käänteessä. Varjobiosfääri on luonnollinen, noudattaa omaa, tuntematonta logiikkaansa ja on selvästi jollain tapaa elämää. Samalla se ei ole mitään, mihin olemme varautuneet tai tottuneet, eikä noudata tai tottele meidän maailmamme oletuksia. Tee kohtaamisista varjobiosfäärin ilmiöiden kanssa yllättäviä ja uhkaavia. Anna mahdollisten vastausten sen toimintaan löytyä varjobiosfääristä itsestään, ja ryhmänjäsenten itse tekemästä tutkimuksesta.

Varjobiosfäärin ilmiöt noudattavat vaistojaan

Varjobiosfäärin osat eivät ole tiedostavia. Ne toimivat vaistojensa ohjaamina – metsästävät, suojelevat itseään, pyrkivät lisääntymään. Ne voivat osoittaa merkkejä huomattavastakin älykkyydestä tai kyvystä oppia, mutta älä inhimillistä niitä. Varjobiosfäärin ilmiöillä ei ole monimutkaisia suunnitelmia tai yhteiskuntia. Ne eivät kanna kaunaa tai ole pahansuopia.

Jos ryhmänjäsenet kokevat tarvetta inhimillistää varjobiosfääriä, älä anna heille liikaa nuoraa. Muistuta heitä nopeasti, että varjobiosfäärin ilmiöt ovat parhaimmillaankin vain älykkäitä villieläimiä.

Varjobiosfäärin havaitseminen pakottaa aistit rikkomaan rajojaan

Varjobiosfääri ei ole meille luonnollista, eikä se aina näyttäydy muodoissa, jotka ovat sovitettavissa meidän aisteihimme. Näköhäiriöt, kuten vääristymät, saha-aallot ja kykenemättömyys kohdistaa katsetta, kertovat tästä. Samoin ristiaistimukset: miten kuulet punaista tai maistat vihaa? Tämä ei tarkoita, että varjobiosfääri loisi illuusioita tai tarkoituksella huijaisi aisteja – aistimme ovat vain kyvyttömiä tulkitsemaan aivoillemme oikein sitä, minkä kanssa on tekemisissä. Mitä syvemmälle varjobiosfääriin ryhmä matkaa, sitä yhdenmukaisemmiksi nämä aistivääristymät muuttuvat.

Varjobiosfäärin kohtaaminen on korkeintaan yhden harha-askeleen päässä kehokauhusta

Ihminen ei ole turvassa joutuessaan kosketuksiin varjobiosfäärin kanssa. Varjobiosfäärin ilmiöt tekevät kammottavia asioita lihalle: vääristävät, polttavat tai

jäädyttävät, rikkovat ja repivät, sulattavat tai kovettavat. Varjobiosfääri voi vaikuttaa kemiallisesti, magneettisesti tai kvanttitasolla aivoihin ja saada ihmisen tekemään kauheuksia itselleen tai toisille. Ihminen on hauras rakennelma, jota tämä vieras voi varotoimenpiteistä huolimatta tuhota lukemattomin eri tavoin. Anna tämän uhan roikkua ryhmänjäsenten yllä, kun he toimivat ilmiöiden keskellä. Kahuun tarvitaan vain hetken varomattomuus.

Älä nimeä varjobiosfäärin ilmiöitä

Varjobiosfäärin ilmiöille ei ole valmiita nimiä, eikä niitä tarvitsekaan olla. Vastusta kiusausta nimetä mitään varjobiosfääristä, ja vältä vertauksia meidän biosfäärimme eläimiin tai kasveihin. Jos mahdollista, käytä kuvailussa keskenään ristiriitaisia termejä: varjobiosfäärin olento voi olla massiivinen ja hauras, tai edetä sulavaliikkeisesti nykien. Kun ryhmänjäsenet nimeävät kokemiaan ilmiöitä, tartu niihin nimiin ja ryhdy käyttämään niitä itsekkin – sanaston jolla ryhmänjäsenet ja pelaajat käsittelevät varjobiosfääriä pitää olla heidän omaansa.

PELINJOHTAJAN SIIRROT

Siinä, missä jokaisessa pelaajien siirrossa on oma ehtonsa, pelinjohtajalla on viisi ehtoa, joista jonkin täyttyessä hän saa tehdä sopivan siirron vapaasti valikoimastaan. Ehdot ovat:

- Kun pelaajan tekemä siirto kääntää niin (yleensä tuloksella 0 osumaa),
- kun pelaajat antavat tarjottimella tilaisuuden tehdä jokin tietty siirto,
- kun peli siirtyy finaali vaiheeseensa,
- kun siirto vain sattuu sopivan juuri tähän kohtaan, tai
- kun pelaajat pysähtyvät ja katsovat odottaen, että pelinjohtaja tekisi jotain.

Ehdot ovat dramaattisuusjärjestyksessä: mitä ylempänä tilanne on listalla, sitä intensiivisempi **siirto** tilanteeseen todennäköisesti sopii. Esimerkiksi **velkojen periminen korkoineen** tai **panosten korottaminen** sopii kohtaan, jossa pelaaja epäonnistuu heitossaan tiukassa tilanteessa. Vastaavasti pelaajien pohtiessa pelin suvantovaiheessa etenemissuuntaa, voit pelinjohtajana antaa etenemismahdollisuuksia **tarjoamalla tilaisuutta** tai **viittaamalla laajempaan kuvaan**.

Muista kääntää huomio takaisin ryhmään ja heidän tekemisiinsä aina tehtyäsi **siirron**. Anna ryhmänjäsenen olla tarinan tähtiä ja ohjata peliä haluamansa suuntaan.

Käännä ryhmän oma siirto heitä vastaan

Ryhmänjäsenet ovat päteviä ja osaavat tehdä asiat oikein. Se, että asiat tehdään viimeisen päälle ja onnistuneesti ei kuitenkaan ole aina tae siitä, että lopputulos on haluttu. Ota ryhmän omat työkalut käyttöön, ja käännä onnistuminen heitä vastaan tavalla tai toisella.

Tämä toimii etenkin **siirroissa**, jotka mahdollistavat kysymyksiä: anna ryhmänjäsenelle mahdollisuus esittää jokin kysymys tai kysymyksiä, mutta vastaa niihin epämiellyttävillä totuuksilla, kuten tajuamuksella siitä, että tilanne on oikeasti paljon pahempi kuin miltä se on alun perin vaikuttanut.

Aina, kun väkivalta ja sen uhka tuodaan peliin, moni asia voi mennä pieleen, vaikka tehty toiminto onnistuisikin.

Anna jonkin uhan tehdä siirto

Uhat ovat pelin ja mysteerin ydin, ja niiden tekemät **siirrot** ovat olennaisia. Valitse tilanteeseen sopivin **uhka** ja anna sen tehdä jotain, mitä se voi tehdä tässä vaiheessa **uhkapolkuaan**.

Peri velat korkoineen

Jos olet antanut ymmärtää, että ryhmänjäsen voi joutua maksamaan jostain teostaan hintaa, lunasta tämä lupaus. Kun ryhmänjäsen lähestyy varomattomasti peloissaan olevaa varjobiosfäärin petoa, joka on repinyt kappaleiksi jouseita ihmisiä, se repii ryhmänjäseneltä käden irti. Jos sheriffi on antanut selkeän käskyn, että ryhmän pitää lähteä rikospaikalta, eikä ryhmän neuvonantajo onnistu kääntämään tämän päätä, sheriffi käsklee alaistaan pistämään koko porukan rautoihin.

Tarjoa vaikea valinta

Kaikkea ei voi saada, joten pakota ryhmänjäsen valitsemaan kahden vaihtoehdon väliltä. Kumpi on tärkeämpää, oma hyvinvointi vai tajuttoman lapsen hyvinvointi? Pelastetaanko roihuavasta autosta mittalaitteisto vai matkamuona? Muista, että kompromisseista seuraa aina suurempia ongelmia.

Tarjoa tilaisuus

Anna ryhmänjäsenelle mahdollisuus tehdä tai saavuttaa jotain, jos hän toimii juuri nyt. Teolla voi olla selvä hinta, tai se voi riippua siitä, miten tilanne etenee. Voit tarjota mahdollisuuden myös ilmaiseksi.

Pistä joku kiipeliin

Tämä on käänteinen sille, että tarjoat jollekulle tilaisuuden. Pistä ryhmänjäsen tilanteeseen, jossa hänen on pakko toimia tai jotain paha tapahtuu. Keskity etenkin niihin ryhmänjäseniin, jotka eivät ole päässeet tekemään mitään vähään aikaan.

Eristä heidät

Eristä ryhmänjäsenet ulkomaailmasta tai toisistaan. Vie heidät eri puolille tilaa, jolloin he eivät voi auttaa toisiaan. Jätä hetkellisesti päätösten tekeminen ja vaikutusmahdollisuudet vain heille itselleen.

Järjestele pelinappulat uudelleen

Nosta tilanne uudelle tasolle tai käännä tapahtumien suuntaa. Anna vihollisista tulla ystäviä tai ystäväistä vihollisia. Tapa muutama pelinjohtajan hahmo, ja pakota kaikki miettimään tilanteensa uusiksi. Muuta ympäristöä tai paljasta tilanteesta jokin asia, joka muuttaa kaiken.

Vie heidän lelunsa

Poista pelipöydältä jotain tärkeää, johon ryhmä on tottunut luottamaan. Riko se, mikä tuo ryhmälle turvaa, oli kyseessä sitten ase, työkalu tai kulkuneuvo. Joskus esine tai asia voidaan saada takaisin, joskus se on täysin menetetty.

Tarjoa tähtihetki

Osoita, että ryhmänjäsenten taidoista on hyötyä ja ohjaa heidät tilanteeseen, jossa taitoja voi käyttää. Luo ongelma, joka olisi mahdoton ratkaista ilman heidän erikoisosaamistaan. Muistuta ryhmänjäseniä siitä, että heidät on valittu tälle tehtävälle hyvästä syystä.

Pohjusta tulevia ongelmia

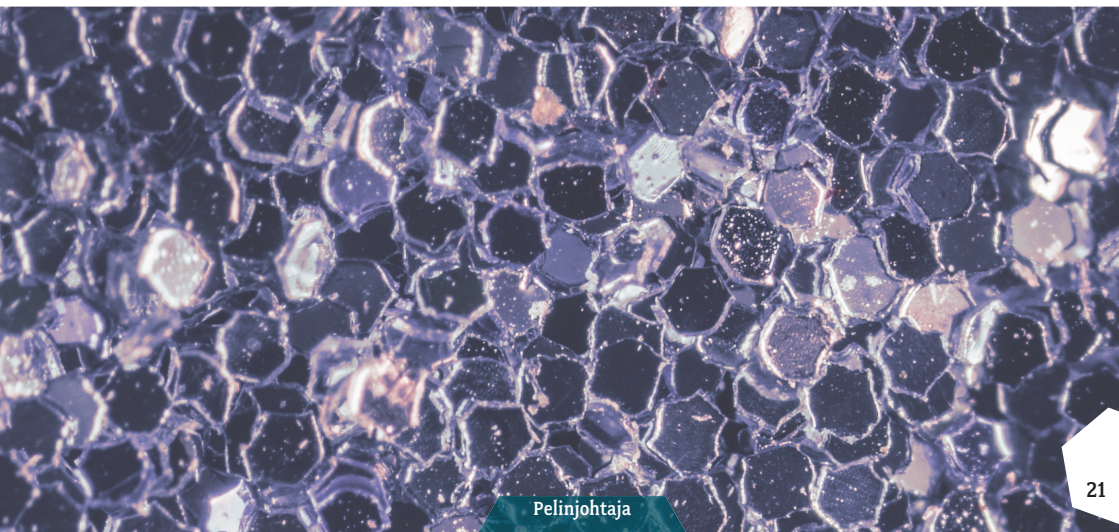
Esittele muitakin tulevia asioita kuin pelkät **uhat**. Paljasta ryhmänjäsenille, että säätila on huononemassa, tai että seuraava lautta saarelle on tulossa vasta aamulla. Kuvaile, kuinka laiva liikkahtaa jäissä ja kuulostaa siltä, että se alkaa upota hitaasti. Esittele potentiaalinen **uhka**, joka ei vielä ole ollut pöydällä: lennokit näyttävät, että FBI:n autoja on matkalla kartanolle.

Viittaa laajempaan kuvaan

Osoita miten maailma elää ryhmän pienen kuplan ulkopuolellakin. Paljasta yksinäiseksi toimijaksi luultu vastustaja kilpailevan firman palkkaamaksi asiamieheksi. Näytä, että ryhmän kraaterista löytämä varjobiosfäärin ilmiö ei suinkaan ole ainoa, vaan ainoa, joka ei ole lähtenyt liikkeelle.

Nosta panoksia

Kasvata epäonnistumisen hintaa ja painota onnistumisen tärkeyttä selvästi aiempaa enemmän. Enää kyse ei olekaan siitä, pääseekö ryhmänjäsen sisään, vaan siitä, että hänen on pakko päästä sisään juuri nyt, tai varjobiosfäärimassa leviää läheiseen jokeen. Jännittynyt tilanne muuttuu hyvin nopeasti hengenvaaralliseksi, kun joku vetää esiin aseensa.



Anna onnistumisen avaimet jonkun toisen käsiin

Tee selväksi, että parhaillaan toimiva ryhmänjäsen ei pysty tekemään kaikkea yksin, vaan tarvitsee apua. Jos hän pyrkii sisään ovesta, oven avausmekanismi on vartioidussa turvahuoneessa, johon toinen ryhmästä on murtautumassa. Päästä ryhmänjäsen liivahtamaan seurapiirijuhliin, mutta vain, jos ovia vahtivat turvakamerat sammuvat hetkeksi.

Viivytä siirtoasi

Saat tehdä tämän **siirron** ainoastaan tilanteessa, jossa ryhmänjäsen saa 0 osumaa tehdessään **siirtoa**an, ja tilanteesta seuraisi pelinjohtajan **siirto**. Sen sijaan,

että tekisit **siirron** välittömästi, ota itsellesi merkki ja ilmoita pelaajille, että pidät **siirron** tallessa tulevan varalle. Anna pelaajan onnistua kuin tämä olisi saanut yhden tai kaksi osumaa, oman valintasi mukaan.

Käytä merkki myöhemmin tehdäksesi **siirron** kohdassa, jossa koet sen dramaattisesti sopivaksi. Voit tehdä **siirron**, vaikka normaalit **ehdot siirron** tekemiseen eivät täyttyisi. Keskeytä tilanteita ja riko normaalia keskustelurakennetta vapaasti.

Sinulla voi olla korkeintaan yksi merkki jokaista hengissä olevaa ryhmänjäsentä kohti. Menetät yhden näistä merkeistä aina ryhmänjäsenen kuollessa tai poistuessa muuten pysyvästi pelistä.

PELINJOHTAJAN HAHMOT

Ekstra: todennäköisesti vain tässä kohtauksessa

- **Mieti miten esittelet hahmon.***
- **Heitä yhtä noppaa.** Jos silmäluku on 4, 5 tai 6, valitse yksi seuraavista ja vaihda se toiseksi kuin mitä olit alunperin miettinyt: Ikä, sukupuoli, etninen tausta.
- **Anna hahmolle nimi.**

Sivuhahmo: Hahmo, jonka kanssa ollaan toistekin tekemisissä.

- **Mieti miten esittelet hahmon.***
- **Mieti hahmolle ainakin yksi kytkös toiseen pelinjohtajan tai pelaajan hahmoon.***
- **Heitä kahta noppaa.** Jokainen noppa, jonka silmäluku on 4, 5 tai 6 on osuma. Jokaisesta osumasta vaihda joko hahmon ikä, sukupuoli tai etninen tausta.
- **Anna hahmolle nimi.**

Merkittävä pelinjohtajan hahmo: Uhka tai toistuva pelinjohtajan hahmo.

- **Mieti miten esittelet hahmon.***
- **Mieti hahmolle ainakin yksi kytkös toiseen pelinjohtajan tai pelaajan hahmoon.***
- **Heitä kolmea noppaa.** Jokainen noppa, jonka silmäluku on 4, 5 tai 6 on osuma. Jokaisesta osumasta vaihda joko hahmon ikä, sukupuoli tai etninen tausta. Jos heität kaksi samaa lukua nopilla, mieti miten voit muuttaa hahmossa jotain perustavanlaatuista.
- **Anna hahmolle nimi.**

* Tämän voit tehdä jo suunnitteluvaiheessa.

TEHTÄVIEN SUUNNITTELU



+H, Beta 1: Ensikohtaaminen on säännöiltään rajattu työkalupakki yksittäisten tehtävien vetämiseen, ja soveltuu hyvin esimerkiksi conipeleihin ja kertaluontoisiin +H-kokeiluihin.

Alla esitellyt työkalut auttavat rakentamaan tehtävän, jossa varjobiosfäärin varsinainen vaarallisuus avautuu ensimmäisen kerran ihmis-kunnalle ja ryhmä joutuu tilanteeseen, joka on heidän suoran erikoisosaamisensa ulkopuolella. Vaikka hahmot ovat huippuammattilaisia, heillä ei ole vielä valmiuksia käsitellä kohtaamaansa.

TEE SEURAAVAT ASIAT ENNEN PELIÄ:

- Valitse ympäristö
- Suunnittele uhat
- Määritä tehtävän tavoitteet
- Pohjusta pelinjohtajan hahmot
- Määrittele tehtävälle valittava ryhmä

Valitse ympäristö

+H on peli, joka ei pysy paikallaan, vaan sen pelikenttänä on koko maailmamme. Miettiessäsi missä juuri tämä tehtävä voisi tapahtua, hyödynnä tätä ajatusta ja sijoita tehtävä johonkin tiettyyn paikkaan.

Sen sijaan, että tehtävä tapahtuu "metsässä", pääätä ympäristöksi Ranskassa, Le Mansissa sijaitseva Parc naturel régional Normandie-Maine -luonnonpuisto tai Alaskan rajan lähellä oleva talousmetsäalue Kanadassa. Vie ryhmä suorittamaan tehtävää Dubain

keinotekoisille saarille, Cannesin elokuvajuhlille tai Bollywood-elokuvan kuvausten keskelle Udaipuriin. Internet on täynnä matkapäiväkirjoja ja videoblogeja, jotka ovat mahtava työkalu tutustua uusiin paikkoihin ilman, että sinun tarvitsee käydä niissä. Vie hahmot oikean maailman upeisiin paikkoihin, joissa olet käynyt tai haluaisit käydä.

Selvitä, mikä tekee paikasta erilaisen tai mielenkiintoisen. Jos et löydä mitään kiehtovaa, vaihda tehtävän sijainti jonnekin muualle. Maailma on ihmeellinen, ja se pitää esittää sellaisena. Kun tehtävän ympäristö on jo itsessään innostava ja tutustumisen arvoinen, vieraan tunkeutuminen sinne on kahta jännittävämpää.

Suunnittele uhat

Jokaisen tehtävän ytimessä ovat **uhat** ja niiden **uhkapolut** (sivu 26). Nämä muodostavat rakenteen asioiden selvittämiseksi ja niistä selviämiseksi.

Suunnittele ennalta ainakin kolme **uhkaa**. Yhden näistä pitää olla lähtöisin ihmisistä ja yhden varjobiosfääristä — peli pyörii näiden maailmojen kontrastin ympärillä. Kolmas **uhka** voi olla kumpaa tahansa, riippuen siitä, kumpaa haluat painottaa. Se voi olla myös jotain muuta, esimerkiksi

hiekkamyrskyn kaltainen luonnonilmiö tai jokin abstraktimpi konsepti kuten “pelon ilmapiiri”. Jos suunnittelet enemmän kuin kolme **uhkaa**, pidä ylimääräiset varalla, mutta älä pakota niitä peliin.

Kun mietit, millaisia **uhkia** tuot peliin, harkitse ympäristöä ja mieti miten **uhat** voivat tukea tai haastaa sitä. Pidä huoli, että valitsemastasi kolmesta **uhasta** ainakin kaksi keskustele valitsemasi ympäristön kanssa – joko sopimalla sinne saumattomasti tai tuomalla ympäristöön jotain, joka on vakavassa ristiriidassa valitsemasi paikan kanssa.

Määritä tehtävän tavoitteet

Valittuasi tapahtumapaikan, seuraava kysymys kuuluu: mikä on ryhmän tavoite? +H:ssa ei ole vapaamuotoisia seikkailuja tai tutkimuksia, vaan tehtäviä. Yhtiö lähettää hahmot toteuttamaan jotain tavoitetta, ja tehtävän onnistuminen riippuu siitä, täyttyykö tuo tavoite.

Ryhmällä on aina vähintään yksi päätehtävä ja yksi toissijainen tehtävä suoritettavanaan. Lisäksi yhtiö vaatii, että sen peruseriaatteita noudatetaan jokaisella tehtävällä.

Hyvällä päätehtävällä on selvä tavoite, joka vääjäämättä vie hahmot kosketuksiin varjobiosfäärin kanssa ja jossa on mahdollista epäonnistua. Päätehtävän suoritamiselle voi olla aikaraja, mutta se ei ole pakollinen. Esimerkkejä päätehtävistä:

- **Käykää neuvottelemassa varjobiosfääriin liittyvän esineen myynnistä jonkin tahon kanssa.**
- **Noutakaa varjobiosfääri-ilmiö tai siihen liittyvä artefakti.**
- **Käykää korjaamassa vioittunutta laitteistoa.**
- **Selvittäkää ja dokumentoikaa, mikä on aiheuttanut jonkin tapahtuman.**
- **Käykää hävittämässä varjobiosfääritutkimukseen liittyvää dataa ennen kuin kilpailija tai viranomaiset pääsevät siihen käsiksi.**
- **Lopettakaa tai käynnistäkää jokin koe ja noutakaa koedataa.**

Toissijaiset tehtävät toimivat parhaiten, kun ne vaativat moraalista pohdintaa tehtävän suorittamisesta. Toissijaiset tehtävät saattavat myös ilmentyä tehtävän ollessa käynnissä: yllättävä tilaisuus nostaapäätäanjaryhmänpitääpäättäärtuvatko he toimeen vai eivät. Esimerkkejä toissijaisista tehtävistä:

- **Etsikää edellinen ryhmä joka lähti suorittamaan tätä tehtävää ja tuokaa heidät takaisin.**
- **Tuokaa näyte kuolettavaksi tiedetystä varjobiosfääriin ilmiöstä.**
- **Tuhotkaa kaikki, mikä viittaa yhtiön osallisuuteen.**
- **Hankkikaa käsiinne kilpailijan hallussa oleva tutkimusdata.**
- **Pelastakaa alueelle joutuneita turisteja.**

Yhtiön periaatteet ovat hyvin selkeitä, mutta ne, mitkä vaikuttavat tehtävään saattavat vaihdella tehtävästä toiseen. Kehitä peliin muutama periaate, jotka rajoittavat ryhmän pääasiallista toimintamallia tehtävällä. Tyypillisiä periaatteita, joita ryhmän oletetaan noudattavan lähes kaikilla tehtävillä:

- **Firman julkisuus kuvan ylläpitäminen — paikallisten lakien noudattaminen ja yleinen imagonkohotus.**
- **Yhtiön varjobiosfääritutkimuksen salassa pitäminen — varjobiosfääri on asia, josta kaikki eivät vielä tiedä ja yhtiön pyrkimys on pitää se sellaisena.**
- **Kilpailijoiden päihittäminen — jos samalla alueella on jonkin yrityksen kilpailijan ryhmä, näiden epäonnistuminen on yhtä tärkeää kuin oman tehtävän onnistuminen.**

Pohjusta pelinjohtajan hahmot

Kun sinulla on tehtävän muutamia ominaisuuksia tiedossasi, tarvitset vielä yhden asian ympäristösi — pelinjohtajan hahmoja. Yritä miettiä henkilöitä, joita tällä tehtävällä olisi mielenkiintoista kohdata ja joita haluaisit pelata.

Kehitä hahmoillesi persoonallisuus ja paikka suhteessa ympäristöön, uhiin ja toisiin hahmoihin — sekä pelinjohta-

jan hahmoihin että ryhmänjäseniin. Luo hahmoja omiin tarkoituksiisi, mutta mieti myös miten voit esittää ja tuoda heitä esiin pelissä. Älä vielä nimeä hahmojasi, vaikka mielesi tekisikin.

Voit pohjustaa pelinjohtajan hahmon esi-merkiksi seuraavasti:

Sivuhahmo: Nuori eteläeurooppalaisen näköinen mies. Ei erityisen taitava paikallinen santarmilaitoksen edustaja. Hahmon tarkoitus on haitata hahmojen pääsyä rikospaikalle. Seurustelee majatalonpitäjän (jonka olet suunnitellut olevan nuori paikallinen nainen) kanssa.

Käytännössä pelissä tämä hahmo saattaa olosuhteiden ja napanheittojen seurauksena päätyä olemaan

Charles Journet, vanhempi eteläeurooppalaisennäköinen mies. Seurustelee majatalonpitäjän (joka puolestaan osoittautuu kohdattaessa nuoremaksi mieheksi) kanssa. Kotoisin Nizzasta ja loputtoman väsynyt työhönsä, vaikka teoriassa osaakin sen hyvin.

Säilytä pelinjohtajana kiinnostus hahmoihisi, ja pelaa peliä selvittääksesi, keitä nämä ihmiset oikeasti ovat.

Poikkeuksen tähän sääntöön muodostavat oikean elämän henkilöt. Jos haluat, että ryhmänjäsenet kohtaavat saaristossa lomamatkalla olevan Matt Damonin, niin anna heidän kohdata pelaajille tuttu Matt Damon. Oikeat henkilöt lisäävät todellisen maailman tuntua peliisi.

Olemyös valmis luomaan hahmojalennosta. Erityisesti ekstroja tulee vastaan koko ajan, joten älä murehdi siitä, että sinulla ei ole kaikkia hahmoja valmiiksi mietittyinä. Jos ryhmä päättää yllättäen pysähtyä huoltoasemalla, nopeasti keksitty luonnehdinta myyjästä on aivan tarpeeksi ja pelinjohtajan hahmot -taulukko sivulla 22 auttaa jumittumasta stereotyyppioihin liiksi.

Määrittele tehtävälle valittava ryhmä

Kaikille tehtäville ei lähetetä kaikenlaisia asiantuntijoita. Kun tiedät, millainen tehtävä on luvassa, mieti sopivatko kaikki erikoistumiset siihen. Mieti, millaisia oletuksia ympäristö, uhat ja suunnittelemasi hahmot asettavat ryhmälle. Vastaa sitten seuraaviin kysymyksiin, ja toimi ohjeiden mukaan:

Onko jokin erikoistuminen, jolle ei ole tarvetta tällaisella tehtävällä? Esimerkiksi turvallisuusvastaavaa ei tarvita ympäristössä, jossa väkivallan uhka ei ole todennäköinen, eikä tiedottajaa tilanteessa, jossa ihmisten kanssa ei juurikaan olla tekemisissä. Jos näin on, ota erikoistuminen pois valittavissa olevien erikoistumisien joukosta ja poista siihen liittyvät siirrot pakoista.

Onko joko ryhmänjäsenten välillä tai ryhmänjäsenen ja pelinjohtajan hahmojen välillä hahmosuhteita, jotka haluat ehdottomasti tuoda peliin? Mikäli on, kirjoita nämä ylös pelaajia varten ja anna heidän valita kuka ottaa mitkään. Voit esimerkiksi luoda draamaa määrittelemällä, että joku paikalla olevista hahmoistasi on erään ryhmäjäsenen ex-puoliso, tai pohjustaa pelin tapahtumia pyytämällä kahta ryhmäjäsentä määrittelemään itselleen keskinäisen kilpailuasetelman.

UHKAPOLUT



Uhkapolut ovat pelinjohtajan työkalu. Ne avautuvat hitaasti ja on pelinjohtajan tehtävä tuoda niitä aktiivisesti esiin, jotta peli toimii. Jokaisella **uhalla** on neljä vakavuusastetta, joiden välillä se etenee saadessaan merkkejä pelin edetessä. Oma **uhkapolku** on ainakin jokaisella potentiaalisesti haitallisella pelinjohtajan hahmolla ja kaikilla varjobiosfäärin ilmiöillä.

Uhkapolun tarkoitus on tarjota pelinjohtajalle kätevä rakenteellinen työkalu vastustajien esittelyyn tehtäväpohjaisessa ympäristössä. **Uhkapoluilla** on myös helppoa viestiä pelaajille siitä, mikä pelissä on tarinan polttopisteessä.

ESITTELE (1. ASTE)

0-2 merkkiä

Kun **uhka** mainitaan pelissä ensimmäisen kerran, se on ensimmäisellä asteella. Heti maininnan yhteydessä pelinjohtaja laittaa pöytään **uhkapolku** kuvaavan lomakkeen, kirjoittaa sille **uhan** nimen ja antaa sille yhden merkin.

Tämä aste on alustavaa esittelyä. Ensimmäisellä asteella ollessaan **uhkapolku** saa merkin aina, kun pelinjohtajan onnistuu esittelemään **uhan** läsnäoloa, korkeintaan kerran kohtauksessa. Esittely voi tapahtua vastauksena pelaajien siirtoon, tarjottimella annetun tilaisuuden tullen, tai pelikeskustelussa luonnollisesti tapahtuvana kuvailuna tai vuorovaikutuksena. **Uhka** esittäytyy yleisellä tasolla tai paljastaa normaaleja toimintatapojaan. **Uhan** ei tarvitse tässä vaiheessa olla erityisen uhkaava eikä se tee omia siirtoja. **Uhka** pysyy ensimmäisellä asteella niin kauan kuin sillä on vähemmän kuin kolme merkkiä.

ENNAKOI (2. ASTE)

3-4 merkkiä

Kun **uhka** saa kolmannen merkkinsä, se siirtyy toiselle asteelle. Nyt **uhkapolulle** ei enää laiteta merkkejä yleisestä esittelystä, vaan tilanteista, joissa kuvailu paljastaa tämän olevan oikeasti **uhka**. Mikään ei estä yleisten esittelyjen jatkamista, mutta niillä ei ole pelimekaanista merkitystä.

Uhka ei itse vielä tee **siirtoja**, mutta mikään ei estä pelinjohtajaa käyttämästä mahdollisuutta **pohjustaa tulevia ongelmia** ker-toakseen mikä tässä on vaarallista.

Kun **uhka** saa viidennen merkkinsä, se siirtyy 3. asteelle.

PALJASTA (3. ASTE)

5 merkkiä

Kolmannella asteella pelinjohtajan käyttöön vapautuu **uhan siirtoja**, ja **uhas- ta** tulee konkreettinen vaara. Siinä, missä kaksi ensimmäistä astetta ovat olleet valmistelua, kolmas askel on esitel- lyn **uhan** toteuttamista. Pelinjohtaja voi käyttää **siirtoja** kun niihin normaalisti tulee tilaisuus.

Tässä vaiheessa **uhka** ei saa enää merkke- jä tekemisillään. Kun pelinjohtaja on pääs- syt käyttämään jonkin **uhan siirtoa**, hän voi halutessaan käynnistää finaaliveiheen. Tällöin kaikki pöydällä olevat **uhkapolut** saavat yhden merkin.

FINAALI (4. ASTE)

6 merkkiä

Uhka saavuttaa neljännen asteen, kun sen **uhkapolulla** on täydet kuusi merkkiä. Käytännössä näin tapahtuu, kun **uhka** on kolmannella asteella ja finaaliveihe käyn- nistyy. Neljäs aste on samankaltainen kuin 3. aste, mutta tarjolla olevat **siirrot** ovat kovempia ja julmempia hahmoja kohtaan.

Uhat eivät voi siirtyä neljännelle asteelle enää finaaliveiheen alun jälkeen.

UHKAPOLKUJEN SULKEMINEN

Kun **uhka** ei ole enää tarinallisesti vaaraksi ryhmälle, se siirretään pois pöydältä. Tämä voi tarkoittaa sitä, että ryhmälle vihamie- linen rikollisjoukko ryhtyy auttamaan ryhmää, tai sitä, että ryhmänjäsenet pää- sevät varmasti turvaan heitä jahtaavalta **varjobiosfääri**-ilmiöltä.



UHKAESIMERKKEJÄ



VARJOBIOSFÄÄRI

Varjobiosfääri on monimuotoinen toisiinsa liittyviä tai liittymättömiä uhkia. Sen sisältä löytyy laaja kirjo erinäisiä ilmiöitä, jotka ovat eri tavoin vaarallisia meille. Näiden esimerkkien annetut nimet ovat vain viittamista varten generoituja tunnuksia, joita pelinjohtajan ei tulisi käyttää varsinaisessa pelissä, vaan tarttua niihin termeihin ja nimiin, joita ryhmänjäsenet käyttävät niistä.

ILMIÖ HEARTLAND-2C8

Heartland-2c8 on varsin harmiton, mutta näyttävä ilmiö. Se on pienistä (2–9cm halkaisija) kaksikulotteisista, liki läpinäkyvistä geomerisistä levyistä muodostuva ilmassa leijuva parvi. Levyt eivät selviä kontaktista biosfäärimme kanssa, vaan hajoavat olemattomiin, jos ihminen tai eläin yrittää lähestyä niitä muutamaa senttiä lähemmäs.

Heartland-2c8 on varjobiosfääriin jätteen-syöjä — sen läsnäolo viestii toisista ilmiöistä, eikä se siten ole ikinä paikalla yksin. Se on myös vahvan elektromagneettinen ja aiheuttaa sähköpurkauksia levyjensä hajotessa. Usean osan yhtäaikainen hajoaminen saattaa aiheuttaa dominoefektin, jonka sähköiskut haittaavat elektroniikan toimintaa tai pahimmillaan lamauttaa ihmisen.

Pyrkimykset: Syödä varjobiosfääriin jätettä, lisääntyä kaikessa rauhassa, välttää tuhoutumista.

Heikkoudet: Heiveröinen eikä kestä kontaktia meidän biosfäärimme kanssa.

Uhkapolku “Varjobiosfääri on läsnä”

Esittely:

- Joku ryhmänjäsen näkee silmä-kulmassaan tumman pisteen hetkellisesti, mutta tämä katoaa kun hän kääntyy katsomaan. Heartland-2c8 on suurimman osan aikaa huomaamaton, jos sen osia on vain muutama paikalla. Vihjaa siihen, että täällä on jotain, näyttämättä vielä mitään.
- Paikallisesti tallennettu data on korruptoitunutta ilmiön pyyhittyä sitä.
- Heartland-2c8 tulee vastaan päivän-selvästi ryhmälle. Geometrisia kaksikulotteisia laattoja leijuu ryhmänjäsenten silmien edessä, välittämättä ilmavirtauksista.

Ennakoi:

- Kun ryhmänjäsen lähestyy yhtä geometrista muotoa koskettaakseen tätä, muoto hajoaa palasiksi pienen sähköiskun saattamana.
- Geometriset muodot kerääntyvät yhteen kohtaan, muodostaen alueen, jonka läpi on vaikea nähdä.

Paljasta: (siirrot)

- **Parveile varjobiosfääri – ilmiön ympärille yllättäen – Heartland-2c8 puolustaa itseään toisilta ilmiöiltä parveilemalla näiden ympärille, uhraten vanhoja jo elinkaaren päässä olevia osiaan, samalla kun tuoreemmat levyt siitä pakenevat muualle. Heartland-2c8 toisen ilmiön ympärillä saattaa vaikuttaa aivan muulta ja varmasti häittää ryhmän toimia, erityisesti jos toinen ilmiö ei välitä jätteensyöjän läsnäolosta.**
- **Saa sähkölaite räjähtämään – liiallinen interaktio sähkölaitteen kanssa voi aikaansaada katastrofaalisia seurauksia.**

Finaali: (siirrot)

- **Täytä kulkureitti – alueella on niin paljon varjobiosfäärin jälkiä, että Heartland-2c8 keskittyy juuri tähän väärään paikkaan väärään aikaan.**
- **Lamauta hermoja/rampauta raaja – pahimmillaan ilmiö alkaa tekemään pahaa jälkeä ryhmänjäsenten kyvykkyydelle toimia.**

ILMIÖ A-7-MAINE

A-7-maine on pienen norsun kokoinen, ja varjobiosfääri-ilmiöksi erittäin konkreettisen fyysinen. Se näyttää oudon symmetrisesti keskikohtansa ympärille kasvaneelta, harmaan “karvoituksen” peittämältä sisäelimistä, luista, lihaksista ja muista selvästi tunnistettavista paikallisten eläinten osista koostuvalla pallolla, jossa on sätkivästi liikkuvia ulokkeita joka puolella. Se kykenee liikkumaan nopeudella, jota sen kömpelö ulkomuoto ei heti paljasta.

Alkujaan ilmiö on n. 20–40cm halkaisijaltaan oleva kolmiulotteinen, kevyt fraktaalimainen löyhä mineraalirakennelma, joka liikkuu voimakkaiden ilmapurkausten avulla loikkien tai

kaivautumalla kiven ja metallin läpi hitaasti levittämällä muotoaan. Nyt, jakautumisvaiheessaan se on altis ympäristön vaaroille ja muodostaa siksi suojakuoren tarjolla olevasta materiaaleista. Sopivimmaksi materiaaksi sille on osoittautunut eläinten osat, joita se liittää toisiinsa, ja jonka läpi se interaktioi vain ohuiden tuntokarvojen läpi. Kun ryhmä kohtaa A-7-mainen, se ei koe oloaan vielä tarpeeksi turvatuksi, vaan metsästää yhä lisää eläinperäistä biomassaa suojakuorta varten. Se, mikä osa mistäkin eläimestä sattuu sille kelpaamaan vaikuttaa sattumanvaraiselta, mutta tapa, jolla se sen irrottaa, on kohteelle läjes aina kuolettava.

Pyrkimykset: Saavuttaa tarpeeksi suuri suojakuori biomassasta, jotta voi käynnistää jakaantumisprosessinsa. Tämä tarkoittaa vielä n. 300kg lisää osia eläimistä (nyt n. 2100kg kerättyinä).

Heikkoudet: Kuoriosia ilmiöstä koostuu eläinperäisestä materiasta ja sitä voi vahingoittaa, vaikka ilmiö ei tunnekaan sen kautta kipua. Itse ilmiö kuorensa keskellä ei juuri piittaa kuoreen osuvista iskuista. Tarpeeksi biomassaa tuhoamalla itse ilmiö altistuu vaikutuksille, jota se yrittää kuoreen paeta ja se alkaa kärsimään ympäristön efekteistä nopeasti ja tuhoisasti.

Uhkapolku “Metsässä on jotain teidän lisäksenne”

Esittely:

- **Alueen puita on kaatunut tai murskautunut A-7-mainen painon alla. Se ei ole hienovarainen liikkeissään.**
- **Maassa on outoja kulkujälkiä, jotka eivät selvästikään kuulu millekkään eläimille.**
- **Paikalliset metsästäjät puhuvat, että ovat törmänneet outoihin eläinten jäänteisiin.**

Ennakoi:

- Maassa on peuran ruho, jonka vasen puoli on kateissa. Haavapinta on piikkimäisen pinnan peitossa A-7-mainen viimeisimmän hyökkäyksen jäljiltä.
- Ryhmä kuulee massiivisen A-7-mainen rymyvän metsän läpi jossain joen toisella puolella. Puita kaatuu ja massa, joka siellä liikkuu on selvästi massiivinen.
- Harmaan piikkikkään karvan peittävä lihasta ja luusta koostuva symmetrinen A-7-maine tulee näkyviin aukion toisella laidalla. Hienovaraisuus ei ole tämän ilmiön vahvuuksia, joten päinvastaiseen suuntaan meneminen on yhtäläillä hyvä tapa ennakoida sen toimintatapoja.

Paljasta: (siirrot)

- **Paikallista ryhmä pelottavalla tarkkuudella — A-7-maine on metsästäjä ja sen aistit ovat selvästi jotain muuta kuin näkö ja haju.** Todennäköisesti sähkökenttiä tai maanpinnan värähdysten arviointia. Oli mitä oli, ilmiö seuraa ryhmää tarkasti ja vääjäämättä.
- **Ota joku sivuhahmon olemus osaksi suojakuortasi — Mitä läheisemmäksi todettu henkilö, sitä parempi.** Tutut kasvot tai käsivarsi, jolla helposti tunnistettava tatuointi.

Finaali: (siirrot)

- **Demonstroi uskomatonta voimaa — A-7-maine on ilmiö, joka pystyy tarvittaessa runnomaan itsensä seinien läpi tai heivaamaan pienen auton kulkureitiltään.**
- **Sulauta avuttoman ryhmänjäsenen osia itseesi — Tähän A-7-maine pyrkii ja se on kammottavaa ja tuhoisaa ryhmänjäsenelle.** Se voi olla käsi, jalka, osa kasvoista tai vaikka koko alaruumis, jos se tilanteeseen sopii.

ILMIÖ 3-PHOENIX-P

Ilmiö 3-phoenix-P on massiivinen, noin seitsemän kilometriä pitkä, pari sataa metriä halkaisijaltaan oleva matomainen ilmiö, joka on tiheydeltään niin harva, että sen havaitseminen aistinvaraisesti on mahdotonta. Se etenee verkkaisesti maastonmuotoja mukaillen ja elää lähinnä absorboimalla tiettyjä epäpuhtauksia ilmasta. Kapteeni Lark (toki nimi hänelle päätetään vasta esittelyn yhteydessä, sääntöjen mukaan) on HorizonSecin arvostettu työntekijä ja useamman sotatoimialueen veteraani, joka nyt eläkeiän lähestyessä on siirtynyt mukavaan tehtävään HorizonTechin viljalajiketutkimusta tekevässä tutkimuskeskuksessa turvaryhmän päällikkönä.

3-phoenix-P:lla ei ole sen normaalisessa elämässä mitään rajapintaa ihmisiin, mutta New Horizonsin kehittämä ihonalainen terveydentilamittari rekisteröidessään käyttäjänsä olevan hädässä, toimii taajuudella joka on ilmiölle erittäin kivulias. 3-phoenix-P puolustautuu tätä kipua vastaan erittäin aggressiivisesti kasvattamalla tiheyttään ja painetta siinä osassa kehoaan, jossa kivunaiheuttaja on.

HorizonSecin kapteeni Larkille ja usealle muulle työntekijälle (mukaanlukien ryhmä, jos heillä on mukanaan neuvonantaja) on vastikään asennettu tämä mittari. Larkin mittari toimii kuitenkin hieman viallisesti, ja rekisteröi hänen traumaperäiset yökauhut kuin mies olisi kriittisessä tilassa. 3-phoenix-P on alkanut puolustautumaan aiheuttamalla vauriota tutkimuskeskuksessa, jossa Lark on töissä. Se muuttuu aggressiivisemmaksi mitä enemmän kipua kokee. Terveystilamittarin korjaaminen vaatisi leikkauksen, ja koska kyseessä on vain sensori, ei tätä ole nähty vielä tarpeelliseksi.

Pyrkimys: Olla tuntematta kipua, elää kaikessa rauhassa / palvella yritystä, päästä eläkkeelle

Heikkoudet: Ei tunnettuja heikkouksia / tavallinen ihminen

Uhkapolku “Kapteeni Lark”

Esittely:

- Kapteeni Lark on pätevän oloinen, arpia saanut sotilas, joka johtaa paikallisia turvajoukkoja.
- Tutkimuskeskuksessa on tapahtunut outoja viime aikoina. Se alkoi esineiden putoiluna ja muuttunut pieniksi järjestyksiksi yksittäisissä huoneissa.
- Kapteeni Lark saa paniikkikohtauksen ja huone tuntuu tärisevän liitoksistaan kuin joku puristaisi sitä kasaan ulkopuolelta.

Ennakoi:

- Traktori tutkimuskeskuksen pihalla tärisee ja puristuu hieman kasaan ryhmän silmien edessä, kun ilma sen ympärillä muuttuu hetkellisesti joksikin kiinteäksi
- Joku muu kuin Lark tutkimuskeskuksessa vahingoittaa itseään, ja samalla hetkellä ulkona oleva viljasiilo pullistuu kuin sen sisällä oleva paine kasvaisi moninkertaiseksi.

Paljasta: (siirrot)

- **Tuhoa rakenteita** — Puolustautuessaan 3-phoenix-P pystyy aiheuttamaan massiivista painetta rakennelmille ja esineille. Se kohdistaa vihaansa pääasiallisesti selkeästi elektronisia komponentteja sisältäviin ja vahvan metallisiin asioihin, koska havaitsee ne parhaiten.
- **Arpeudu muodostaen uusia esteitä** — Kun 3-phoenix-P on kokenut liikaa kipua, se alkaa arpeutumaan alueella, jolla se on tuntenut sitä, muodostaen verkkomaisia rakenteita ympäröivästä materiaasta, tukkien kulkureittejä.

Finaali: (siirrot)

- **Tuhoa kipua aiheuttava mittari** — 3-phoenix-P oppii hyökkäämään sen kimppuun, joka aiheuttaa sille kipua ja tuhoaa vahingoittuneelta henkilöltä sen osan ruumiista, johon mittari on asennettu (olkapää on hyvä paikka tälle).
- **Kasvata painetta yleisesti alueella** — Puolustuskeinona tarkan puolustuksen lisäksi 3-phoenix-P saattaa myös kasvattaa painetta yleisemmin sisällä, aiheuttaen kipua tai tehden liikkumisesta ja hengittämisestä hankalaa.

IHMISET

Varjobiosfääriin lisäksi jatkuvana häirtana on erinäiset ihmiset ja näiden heittämät kapulat rattaisiin. Koska sivistyneessä yhteiskunnassa väkivalta on kammotus, nämä vain toisinaan ovat uhkia, jotka tuovat fyysisen vaaran uhan pöytään. Yleensä ne pikemminkin haittaavat ryhmän toimia toisin tavoin heidän kamppaillessaan varjobiosfääriin kanssa.

“JACK”

“Jack” on ryhmän mukaan palkattu paikallisosopas tai avustaja. Hän on nelissäkymmenissä oleva paikallisen näköinen ja hieman nuhjuinen mies (nämä toki voivat muuttua esittelyn yhteydessä, samoin kuin hänen nimensä), joka mielellään auttaa ryhmää parhaan taitonsa mukaan.

Todellisuudessa “Jack” on Valkyrie Securityn (Valhalla Corporationin, New Horizonsin kilpailijan) työntekijä, joka on palkattu nappaamaan mitä lie ryhmä

onkaan hakemassa, näiden silmien edestä. Hän on kokenut sotilas, ja valmis tekemään yllättäviinkin päätöksiä edistääkseen tehtävänsä. “Jack” on aseistatutunut piilotetulla pistoolilla.

Pyrkimys: Saada käsiinsä USB-tikku (tai mitä sitten ryhmä onkaan täältä hakemassa)

Heikkoudet: Normaali ihminen, tupakka-addikti

Uhkapolku “Jack”

Esittele:

- “Jackin” kädenpuristus on hyvin tiukka ja sotilaallinen.
- Hän löytyy kuuntelemasta ryhmän keskustelua kun hänen oletettiin olevan jossain muualla.
- Hän ymmärtää tieteestä enemmän kuin voisi antaa olettaa.

Ennakoi:

- “Jack” käyttää voimakeinoja ratkaistakseen jonkin tilanteen.
- Hänellä on kainalokotelossaan pistooli.
- Hän suutuu jollekin ja raivoaa tälle hetken.

Paljasta (siirrot)

- *Ota joku panttivangiksi* — “Jack” nappaa panttivangin jos hänet pyritään paljastamaan.
- *Katso metsään* — “Jack” on vanha ekspertti metsässäliikkumisessa ja jättää ainakin hetkellisesti ryhmän jälkeensä

Finaali (siirrot)

- *Ota ylivoimainen asema* — oli sitten kyse koko pihapiirin tarkkailusta talon katolta tai sen ainoan uloskäynnin valvonnasta, “Jack” ottaa tilanteen haltuun.
- *Pistä paikka palamaan* — Jos “Jack” ei saa tehtävänsä hoidettua, niin parempi sabotoida aivan kaikkea. Tulitikut ja palavaa ainesta riittää koko tilanteen kääntämiseen kaakokseksi.

LIWAN HENKILÖKUNTA

Abu Dhabissa sijaitsevan Liwan HorizonTechin tutkimuskeskuksen henkilökunta on itsessään uhka. He pitävät ryhmää kilpailijoinaan, sillä molemmat ovat sotkeutuneet varjobiosfääritutkimukseen ja Liwan komentaja (Merkittävä hahmo: 55-vuotias arabinaimen, joka hallitsee tukikohtaa rautaisella otteella) on tehnyt selväksi, että ryhmä on tullut sulkemaan heidän projektinsa alas. Joten heidän tutkiessaan Liwan alueella

tapahtuneita ilmiöitä, omat kanssatyöntekijät pyrkivät sabotoimaan ryhmänjäsenten toimia aktiivisesti.

Pyrkimys: Estää ryhmää tekemästä mitään tekemässä.

Heikkoudet: Kyseessä on loppujenlopuksi inhimillinen virhearvio, joka on korjattavissa, jos komentaja saadaan vakuutetuksi, että he kaikki ovat samalla puolella.

Uhkapolku “Outo ilmapiiri”

Esittele:

- Tukikohdan jäsenet aktiivisesti välttelevät ryhmänjäsenten kanssa keskustelua tai jos joutuvat puhumaan yrittävät vältellä mitään todellisia aiheita.
- Turvatoimet tukikohdassa ovat erityisen tiukat.
- Ryhmä ei saa liikkua tukikohdan alueella ilman jotain paikallista tarkkailijaa.

Ennakoi:

- Ryhmä ei pääse käsiksi johonkin haluamaansa dataan.
- Ryhmän tekemiin pyyntöihin vastataan vastentahtoisesti ja viiveellä.
- Ryhmä kuulee, kuinka paikallista työntekijää ohjeistetaan suoraa olla auttamatta ryhmänjäsentä.

Paljasta (siirrot)

- *Sabotoi tutkimusta* — Ryhmän näytteitä tai kokeita häiritään aktiivisesti. Ryhmän ajoneuvoja ei tankata ennen matkallelähtöä.
- *Mustamaalaa kontakteille* — Ryhmän maine heidän edellään pilataan ja heidän olinpaikkansa paljastetaan tahoille, joiden ei sitä pitäisi tietää.

Finaali (siirrot)

- *Vangitse kilpailija* — Ryhmänjäsen pistetään putkaan tai suljetaan huoneeseensa odottamaan kuulustelua.
- *Heittäydy avoimen vaikeaksi* — Se on ihan selvää kaikille, ettei tänne mahdu kahta tutkimusryhmää. Toisen on aika lähteä ja nyt selvitetään, kumpi menee. Oli tilanne kuinka päällä tahansa.

MUUT UHAT

Kaikki uhat eivät ole suoraa ihmisistä tai varjobiosfääristä. Maailma on täynnä asioita, jotka voivat osoittautua draaman keskeiseksi vastustajaksi.

METSÄPALO

Metsäpalo on juuri sitä, mitä tölkin kyljessä lukee — kuiva metsä, jossa tutkijat ovat syttyy palamaan ja suotuisen tuulen takia maastopalo leviää juuri sinne, missä ryhmä on.

Pyrkimys: Levitä, polttaa, luoda uutta elämää kunhan tuhka on laskeutunut
Heikkoudet: Tämä on luonnonvoima, jonka inhimillistäminen tasolle jossa sillä on heikkouksia on aika turhaa

Uhkapolku “Kuiva metsä”

Esittele:

- Viime aikoina on ollut erityisen kuivaa ja kuumaa.
- Metsäpalovaroitus on annettu alueella.
- Ryhmä törmää leiripaikkaan, jossa huonosti sammutettu nuotio.

Ennakoi:

- Joukko panikoivia eläimiä ryntää ryhmää vastaan metsässä.
- Ryhmä haistaa savun hajua

Paljasta (siirrot):

- *Ohjaa uuteen suuntaan* — palo saavuttaa suunnan, johon ryhmä on menossa, ja heidän on nyt pakko suunnata toisaalle jatkaakseen matkaansa.
- *Täytä silmät ja sieraimet savulla* — Tuli puhalttaa suunnasta, joka puskee ryhmän eteen savupilven.

Finaali (siirrot):

- *Polta välittämättä kohteesta* — Tuli ei välitä siitä, mitä se polttaa, kunhan se saa vain lisää ravintoa liekeilleen.
- *Kaada puita, romuta siltoja* — Metsäpalo tukkii konkreettisia liikkumisreittejä ja mahdollisuuksia toimia.

“POLSTJÄRNAN”



Polstjärnan on esimerkkiskenaario ensikohtaamisesta varjобiosfääriin kanssa kylmässä ja pimeässä Pohjois-Norjassa. Ryhmä lähetetään ahtojäihin juuttuneelle laivanhyllylle noutamaan laivan tutkijoiden keräämiä varjобiosfääriinäytteitä ja tuhoamaan jäljet tutkimuksesta. Laiva ei kuitenkaan ole niin autio kuin voisi olettaa, vaan sinne on muutama päivä sitten eksynyt muutaman lintubongarin joukko. Laivan ruumassa oleva varjобiosfääri-ilmio ja sen tartuttamat lintubongarit tekevät laivan tutkimisesta vielä vaarallisempaa kuin mihin ulkona raivoava lumimyrsky yksin johtaisi.

Skenaarion aiottu kesto on noin 4–6 tuntia. Skenaario koostuu 1) ryhmän saapumisesta alueelle, 2) laivanhyllylle matkustamisesta, 3) hyllyn tutkimisesta ja tehtävän suorittamisesta, 4) hyllyllä paljastuvien **uhkien** kohtaamisesta sekä 5) finaalista eli todennäköisesti hyllyltä pakenemisestä.

Skenaario pyrkii alkamaan rauhallisesti ja etenemään kohti yhä painostavampaa ja kauheampaa loppua. Sen keskeiset teemat ovat tutkia, kuinka herkässä olettamamme rakenteet lopulta ovat ja kuinka vieraan kohtaaminen voi olla katastrofaalista väärissä olosuhteissa. Skenaario vie ryhmän turvasta mahdollisimman vaaralliseen paikkaan sekä katsoo, pääsevätkö he pois sieltä ja millaisiksi ihmisiksi he osoittautuvat käytyään kurimuksessa.

Tehtävän tausta

R/V *Polstjärna* -merentutkimusalus katosi viime keväänä Jäämerellä, Huippuvuorten lähistöllä. Laivalla oli katoamisaikana miehistön lisäksi kansainvälinen tutkija-

joukko, jossa oli mukana kaksi New Horizonsin tutkijaa (**Sivuhahmo:** Norjalainen 35-vuotias intialaissyntyinen mies ja **Ekstra:** Norjalainen vaalea nelikymppinen nainen — pariskunta). Muu tutkijajoukko koostui Hoods Whole Oceanographic Institute'n sekä Göteborgin yliopiston tutkijoista. Kokonaisuudessaan laivalla oli 67 henkilöä sen katoamishetkellä: aluksen omaa miehistöä, parikymmentä tutkijaa ja aluksen sukellusveneen miehistö (12).

New Horizonsin tutkijapariskunta olivat aluksella mukana tekemässä kartoitusta Jäämeren varjобiosfääri-ilmioista. He olivat ennen aluksen katoamista saaneet merenpohjasta lupaavia näytteitä, joissa oli havaittavissa jäänteitä varjобiosfääriin läsnäolosta, ja nuo näytteet ovat yhtiölle ensiarvoisen tärkeitä.

Mittavista etsintäoperaatioista huolimatta alusta ei löydetty ennen kuin nyt. Nyt, tammikuun alkupuolella, R/V *Polstjärna* on havaittu juuttuneena ahtojäähän Sørøyen saaren edustalle Pohjois-Norjassa.

Ryhmän kokoonpanon huomioon ottaminen

Ryhmän kokoonpano ja osaaminen kannattaa huomioida skenaariossa. Jos ryhmä on neuvonantajan ja/tai tiedottajan myötä painottunut sosiaaliseen interaktioon, kannattaa vuorovaikutusta laivalle eksyneiden lintubongareiden kanssa nostaa enemmän keskiöön. Tällöin lintubongareiden joukkoon kannattaa ehkä myös lisätä pari jäsentä. Jos ryhmällä on mukanaan turvallisuusvastaava, lintubongareiden opettaja tuskin tarjoaa pitkäaikaista vaaraa ja tällöin finaaliveikkeitä kannattaa suosiolla keskittää muihin uhkapolkuihin. Jos ryhmällä taas ei ole mukanaan teknologia, yhdelle ryhmänjäsenelle on annettu selkeät ohjeet, kuinka tuhota tehtäväkuvauksen mukainen tutkimusdata, sekä tarvittava laitteisto siihen.

Alueella on skenaarion tapahtumajaksina tavallistakin huonompi sää, ja napakat lumimyrskyrintamat toisensa jälkeen ovat viivästyttäneet Norjan viranomaisien pääsyä tutkimaan hylkyä. Yhtiöllä on siksi tilaisuus toimia.

Ryhmän ensisijaisena tehtävänä on **noutaa tutkijoiden saamat näytteet ja tuhota kaikki niihin liittyvä tutkimusdata** ennen kuin viranomaiset pääsevät laivalle ja tieto varjobiosfääritutkimuksesta leviää julkisuuteen. Näytteet ovat toivottavasti laivan laboratoriossa, ja tutkimusdata on hajautettu laboratorion koneelle, tietokone-laboratoriossa olevalle paikalliselle serverille sekä New Horizonsin tutkijoiden kannettavien tietokoneiden kovalevyille.

Ryhmän toissijaisena tehtävänä on **selvittää, mitä laivalla on tapahtunut ja miten varjobiosfääri kenties liittyy tapahtumiin**.

Mitä laivalle on todella tapahtunut on seuraavaa – Simeon, aluksen sukellusvene, löysi merenpohjasta varjobiosfääri-ilmion (**Uhka**: "Polstjärnan"), joka nostettiin laivaan. Tämä ilmiö sai aluksella olevan luontaisen homesienikannan villiintymään ja mutatoitumaan. Laivan miehistön jäsenet alkoivat saada myrkytysoireita, jotka muutamalla ilmenivät äärimmäisen väkivaltaisena ja vainoharhaisena käytöksenä. Kukaan miehistöstä tai tutkijoista ei selvinnyt hengissä.

SAAPUMINEN

Ryhmä on koottu puolen vuorokauden varoajalla ja heidät on kuljetettu lentokoneella tai -koneilla aamusta Altaan. Altassa ryhmää on odottanut yksi tai kaksi vuokrattua tila-autoa, joihin on toimitettu ja pakattu heidän antamiensa speksien mukaiset varusteet sekä yleisiä tarvikkeita matkaa varten. Ryhmänjäsenillä on tuki mukana myös haluamansa omat varusteet.

Altasta ryhmä etenee maateitse pohjoiseen Hammerfestiin ja sieltä uhkarohkean laivurin kyydillä Sørøyaan, missä ryhmän lumikelkat puretaan ja he tekevät matkan viimeisen osion lumikelkoilla myrskyn läpi laivalle.

Keli on huono jo Altassa, mutta parin tunnin ajomatkan aikana näkyvyys ja olosuhteet heikkenevät huomattavasti. Tämä on hyvä tilaisuus pyytää kuskiksi valittua ryhmänjäsentä **toimimaan**, tai muuten esitellä myrskyä (**Uhka**: "Lumi-myrsky"). Kun ryhmä pääsee Hammerfestiin, on säätilasta helppo ymmärtää, miksi viranomaisien operaatiota on viivästetty. On tammikuun alku, joten aurinko nousee seuraavan kerran Hammerfestissä vasta parin viikon päästä, ja myrskysään takia alue on jatkuvan pimeän peitossa.

Ryhmälle on sovittu tapaaminen puolilta-päivän laivan kapteenin (**Ekstra**: Viisissä-kymmenissä oleva paikallinen kalastajaruuva, joka rahapulassa on suostunut firman varsin avokätiseen tarjoukseen)

kanssa paikallisessa pizzeriassa sataman lähistöllä. Ryhmänjäsenet saapuvat parikymmentä minuuttia etuajassa paikalle. He voivat tilata hieman murkinaa ja paljastaa reaktioitaan ketjupizzeria-tasoiseen palveluun ja ruuan tasoon.

Koska pizzeria on Hammerfestin sataman läheisyydessä, se toimii väliaikaisena tukikohtana myös puolentusinan vahvuiselle joukolle paikallisia poliiseja ja vapaaehtoisia, jotka tällä hetkellä hörppivät kahvia karttojen peittämän nurkkapöydän ympärillä, selkeästi valmiina lähtemään. Joukkoa johtaa paikallisen poliisin *lensmann* (asemapäällikkö) (**Sivuhenkilö:** Lähellä eläkeikää oleva paikallinen leppoisa äijä, kapteenin entinen puoliso). Ryhmän ensioletus saattaa olla, että kyseessä olisi se viranomaisryhmä, joka on menossa tutkimaan laivan tapahtumia. Tosiasiassa joukko on kuitenkin koottu etsimään kadoksissa olevia ornitologeja (**Uhka:** "Lintubongarit", hyvä tilaisuus esitellä pelaajille tässä), kunhan sää sen mitenkään sallii. Nokkela ryhmä voi lypsää partiolta tietoa tai jopa tehdä yhteistyötä heidän kanssaan. Tosin jos pelaajat suunnittelevat kovin läheisiä yhteistoimia, pelinjohtajan on hyvä muistuttaa pelaajia ryhmän tehtävän sisällöstä ja yhtiön toiminnan salaamisen tärkeydestä.

Kapteeni saapuu paikalle muutaman minuutin myöhässä sovitusta ajankohdasta ja tilaa itselleen lämpimän juoman, jonka jälkeen istuu ryhmän kanssa sopimaan käytännön järjestelyistä. Hän vie ryhmän veneellään Hellefjordin suojaisaan lahteen Sørøyan saaren etelärannalla ja palaa sinne noutamaan heitä heti kun tämä viimeinen myrskyrintama laantuu (oletettavasti seuraavaan aamuun mennessä), tai jos he sitä ennen ottavat häneen yhteyttä satelliittipuhelimella.

Kapteenin kalastajavene on yllättävän tilava, mutta vanha ja selvästi kaipaasi hieman korjausta. Se suoriutuu meren-

käynnistä kunnialla ja ryhmä pääsee Hellefjordiin iltapäivästä. Lumikelkkojen purku rantaan sujuu vaivalla, mutta ilman suurempia kommelluksia. Sen jälkeen alkaa vaikein osa matkasta.

Laivanhylylle matkustaminen

Matka kelkoilla lähinnä navigaattoriin luottaen halki Sørøyan kumpuilevan maaston läpi käytännössä nollanäkyvyydessä on hyvä tilaisuus testata ryhmän taitoja ja esitellä lumimyrskyn vaikutuksia enemmän (**Uhka:** "Lumimyrsky"). Matka kestää toista tuntia ilman pysähdyksiä. Navigointi oikeaan suuntaan on hankalaa ja suoralta vaikuttava reitti saattaa päättyä yllättäen vaikeakulkuiseen tai jopa mahdottomaan maastoon.

Ryhmällä pitäisi olla hieman haasteita päästä saaren pohjoisrannalle. Siellä heitä odottaakin sitten 6 metrin laskeutuminen lähes pystysuoraa seinämää pitkin rantaan ahtojään luo.

Jos ryhmä käyttää paljon aikaa tässä vaiheessa ihmetellessään, voi lumimyrskyn sisällä olevaa ilmiötä (**Uhka:** "Lumimyrsky") ennakoida. Tämä auttaa luomaan lisäpainetta ryhmälle päästä laivalle asti mahdollisimman nopeasti.

Korkeusero tarkoittaa, että kelkat on jätettävä seinämän reunalle. Eteneminen jatkuu siksi jalan joko suoraan alas kiipeämällä tai etsimällä lähistöltä helpomman reitin. Helpompi reitti löytyy vartin etsinnällä kelkoilla, mutta koska kelkkoja ei voi viedä ahtojäälle, reittivalinta lisää kävelyaikaa laivalle noin puolella tunnilla.

R/V Polstjärna

R/V *Polstjärna* (**Uhka:** "Polstjärnan") on ahtojäessä noin 20 minuutin vaeltamisen päässä rannasta, kallellaan kyljelleen päin noin 15 asteen kulmassa keski linjasta vasemmalle, ja ilmestyy myrskystä

näkyviin vain pientä hetkeä ennen kuin ryhmä saavuttaa sen. Se on noin 80-metrinen tutkimusalue, joka ulkoa katsoen näyttää olevan aivan hyvässä kunnossa mutta täysin pimeänä.

Sisäänpääseminen vaatii kiipeämistä kannelle. Jos ryhmä kiertää laivan, he löytävät laivalta suojaa hakeneiden ornitologien virittämät laivan köysitikkaat. Köysitikkaita pitkin ylös kannelle pääsee ilman suurempia ongelmia. Kannelta näkee, että komentosillalta hohkaa lintubongareiden leiristä heikkoa valoa (**Uhka:** "Lintubongarit"). Kaikki kansilta sisään johtavat ulko-ovet, mukaanlukien sukellusveneen kululuukut, ovat jäätyneet umpeen, eikä niistä pääse sisään helposti. Komentosillan oven lintubongarit ovat jo valmiiksi pakottaneet auki, ja se osoittautuu helpoimmaksi sisäänpääsytieksi.

R/V Polstjärna on sisukseltaan identtinen sisaraluksensa *R/V Atlantiksen* kanssa. *Atlantiksen* pohjapiirustukset ja tietoa aluksesta löytyy internetistä. Kansipiirustusten tulostaminen ryhmälle on ihan reilu veto: <http://www.who.edu/main/ships/atlantis/layout-berthing-diagrams>

TEHTÄVÄN SUORITTAMINEN

ALUKSEN TUTKIMINEN

Alukselle pääsemisen jälkeen ryhmän liikkuminen on vapaampaa, ja he voivat tutkia alusta miten haluavat.

Alus on tyypillinen työjuhta siinä, että sen sisustukseen käytävillä ei ole käytetty paljoa vaivaa – käytävien seinät ovat tasaisen vaaleanvihreän maalin peitossa ja siellä täällä seiniin on pultattu valokuvia sen parikymmenvuotisen matkan varrelta. Vanhoja kapteeneja, iloisia juhlivia ihmisiä, komeita merimaisemia. Kaikkia lattia-pintoja koristaa punertavanoranssi kokolattiamatto.

Aluksen sisällä ilma on yllättävän lämmin ulkona raivoavaan talveen verrattuna. Ylemmillä kansilla lämpötila on -7°C tienoolla, ja alimmilla, varjobiosfääri-ilmiön läheisyydessä, se saavuttaa parhaimmillaan $+10^{\circ}\text{C}$ huippulukemat. Ilma muuttuu sitä sakeamman tuntuiseksi, mitä alemmas ryhmä etenee, ja alakansilla on nähtävissä (itiö)pölyä ilmassa.

Aluksella paljastuu tutkimisen myötä kauheuksia – sekä useita kuukausia vanhoja tekoja aluksen katoamisen ajalta että viime päivien tapahtumia. Molempien tapahtumien taustalla ovat alukselle nostettu varjobiosfääri-ilmiö ja sen villitsemät ilmassa leijuvat homesieni-itiöt. Missä ja milloin tapahtuneet hirveydet tulevat esiin, riippuu siitä, miten pelinjohtaja haluaa **uhkapolkujaan** edistää.

Komentosilta (04 Deck)

Lintubongarit ovat tehneet tänne leirin. Tällä hetkellä heistä on paikalla vain joukkoon kuulunut opiskelija (**Sivuhenkilö:** Parikymppinen suomalainen nainen, joka kiroilee paljon ja puhuu rallienglantia), joka kärsii hypotermian ensiasteista ja yrittää parhaansa mukaan lämmitellä himmenevän lämpölampun vieressä. Muut lintubongareista on lähteneet etsimään syvemmältä laivasta jotain, jolla voisivat pitää joukon paremmin lämpimänä. Opiskelijanainen on kiitollinen, jos häntä autetaan, ja kertoo auliisti, miksi hän ja hänen toverinsa ovat täällä (**Uhka:** "Lintubongarit").

Radistin huone on tuhottu täysin. Kaikki laitteisto on hakattu pieniksi palasiksi. Ei ihme, että laivasta ei ole kuulunut mitään ulkomaailmaan.

Tutkijoiden ja päällystön tilat (03 Deck)

New Horizonsin tutkijoiden yhteishuone löytyy tästä kerroksesta, ja toisen kannettava tietokone on huoneessa. Huoneen ovi on hakattu palasiksi isolla vasaralla, joka löytyy myös huoneesta. Tarkempi tutkimus

paljastaa verijälkiä lattian punertavan-oranssissa kokolattiamatossa (**Uhka:** "Polstjärnan"). Vastaavanlaisia väkivallan merkkejä löytyy muualtakin tutkiessa.

R/V Polstjärnan kapteenin huone on sisältä lukittu. Hän on tehnyt itsemurhan metsästyskiväärillään työpöytänsä ääreen ja jättänyt viestin "Parempi mennä näin kuin joutua noiden hullujen käsiin. Olen pahoillani."

Ylemmän miehistön tilat (02 Deck)

Tällä kannella ehkä mielenkiintoisin paikka on sairaala, jossa laivan lääkäri (**Uhka:** "Polstjärnan") on pitänyt tukikohtaansa.

Sairaalaan päätyy helposti, jos seuraa sinne johtavia tuoreita verijälkiä (**Uhka:** "Lintubongarit"). Verijalkien syynä on komentosillalla olevan opiskelijan veli (**Ekstra:** Parikymppinen todella vaalea suomalainen mies), joka on saanut pahan iskun palokirveestä ja on juuri vajonnut tajuttomaksi verenhukasta. Taitava ensi-apu voi vielä pelastaa miehen. Jos hänet saadaan kuntoon, jossa hän voi puhua, hän kertoo opettajansa (**Merkittävä hahmo:** Vanhempi suomalainen nainen, erittäin hyväkuntoinen, mutta tällä hetkellä altistunut varjobiosfäärin mutaotoimalle homeelle) seonneen täysin ja käyneen hänen kimppuunsa kirveen kanssa. Hän on iloinen, jos hänet voidaan saattaa yhteen siskonsa kanssa, mutta hän on parhaallakin ensiavulla huomattavan heikossa kunnossa ja tarvitsee hoitoa. Haavoittunutta on kannettava tai vedettävä mukana, ja hänen hyvinvointinsa on vaarassa, jos ryhmä haluaa lähteä kuljettamaan häntä lumimyrskyn halki.

Sairaalan tutkiminen paljastaa merkkejä myös aluksen katoamisen aikaisista tapahtumista, ja se tarjoaa hyvän tavan edistää *Polstjärnan*-**uhkapolkua**. Tutkit- taessa paljastuu, että laivan lääkäri (**Sivuhahmo:** Nelikymppinen yhdysval- talainen mies, osa laivan miehistöä) on vajonnut laivan katoamisen jälkeen nopeasti harhoihin. Hän on ryhtynyt järjestelmällisesti tappamaan muuta

miehistöä ensin lisäämällä vahvoja rauhoittavia miehistön ruokaan ja sitten silpomalla ja leikkelemällä näitä kappaleiksi.

Sairaalaista löytyvät kahden miehistön jäsenen ruumiit, jotka ovat säilyneet pakkasessa hyvin. Toisessa ruumiissa ei ole selviä merkkejä kuolinsyystä tai muusta vauriosta, mutta toinen on homekasvuston runtelema. Jos ryhmällä on biologian tai patologian osaamista, sairaala tarjoaa hyvän tilaisuuden tutkia ruumiita varsin kattavalla laitteistolla.

Miehistökansi (01 Deck)

Miehistökannella olevassa messissä on tapahtunut suurin joukko yksittäisiä veritekoja, mutta niiden jälkien paljasta- misessa kannattaa huomioida skenaarion vaihe. Riippuen **uhkapolkujen** etenemi- sestä jäljet saattavat olla hyvinkin näkyviä tai sitten vain viitteitä, että aluksella on tehty viime keväänä jotain kamalaa.

Tällä kannella on laivan pelastusvene, joka umpinaisen muotonsa takia voisi olla hyvä piiloutumispaikka odottaa myrskyn laantumista. Riippuen **uhkapolkujen** etenemisestä pelastusvene saattaa kuitenkin osoittautua kauhugalleriaksi. Kannella on myös laivan työvene, joka tarkasteltuna paljastuu sabotoiduksi ja täysin merikelvottomaksi.

Laboratoriot (Main Deck)

R/V Polstjärna on tutkimusalus, ja sen kalustot ja laboratoriot löytyvät tältä kannelta. Ne ovat ajantasaisia kalustoltaan ja säädösten mukaan tarvikkeita pullollaan. Jos moottorit olisivat käynnissä, tutkimustilojen ilmastointi olisi erinomainen — fakta, joka säästi niissä suurimman osan ajastaan viettäneet tutkijat homeinfektiolta.

Merkittävä osa *R/V Polstjärnan* tutkimuksesta pohjautui laivan pi- enen sukellusveneen, *Simeonin*, avulla hankittuun aineistoon. *Simeon* on omassa hangaarissaan kannen peräpäässä, ja muuten kansi on erinäisten laboratorioden



ja varastotilojen täyttämä. Aluksen viidestä laboratorion useammasta löytyykin tehtävän suorittamisen kannalta olennaista tietoa.

Tietokonelaboratorion ja päälaboratorion tietokoneille on tallennettu varjobiosfääri-tutkimukseen liittyvää dataa, joka pitää tuhota. Koneisiin ei tällä hetkellä tule virtaa, mutta ryhmällä on tehtävän-kuvan mukaisesti mukanaan kannettava virtalähde, jolla he voivat käydä niitä läpi kohtalaisella nopeudella. Tietokone-laboratoriossa on myös varavirta-generaattori, jonka voi käynnistää pienellä työllä.

Kannen keulaosassa olevasta biologia-laboratorion puolestaan löytyvät sinne kuuluvien laitteiden lisäksi toisen New Horizonsin tutkijan kannettava tietokone ja whiteboardille kirjoitettu viesti "käyn viemässä näytteet takaisin alas isoon kylmä-varastoon, palaan pian".

Hydrografiaalaboratorio on keskittynyt keräämään tietoa meren tilasta ja sieltä on mahdollista saada tarkkaa tietoa laivan liikkeistä. Laboratorion tiedoista voi myös selvittää, mistä varjobiosfääri-ilmiö on löytynyt. Pää-laboratoriossa koneiden lisäksi erityisen kiinnostavaa on *Simeonin* Jäämeren pohjasta keräämä video-materiaali, josta työteliäs ryhmänjäsen voi paikantaa ilmiön löytymisen. *Simeonille* on varattu myös oma pieni laboratorionsa, jonka tarkoituksena on lähinnä sukellus-veneen huolto.

Kaikki laboratoriot ovat täynnä niihin kuuluvaa laitteistoa ja tarjoavat hyviä

paikkoja joko aiempien tapahtumien paljastamiselle tai yllätyshyökkäykselle lintubongarien opettajalta.

Alempi miehistökansi (2nd Deck)

Alempi miehistökansi on sokkeloinen ja täynnä pieniä hyttejä, jotka voivat pitää takanaan kauheuksia niin menneestä kuin nykypäivästäkin.

Alakansi (3rd Deck)

Alakansi on keskilinjansa paapuurin puolelta (keskilinjasta vasemmalla eteen-päin katsoessa) hyvin hitaasti kohoavan vesikerroksen peitossa, mutta ilma alhaalla on yllättävän lämmin.

Alakannella on isoja avoimia tiloja ja paljon vettä, jotka mahdollistavat erinäisiä kohtaamisia.

Suuren osan alakannesta vie laivan tutkimuskäytössä ollut kylmävarasto, josta löytyy New Horizonsin logolla varustettuun suoja-pukuun pukeutuneen tutkijan ruumis. Ruumiilla on käsissään outo musta pallo, halkaisijaltaan noin 20 cm, joka on tosi-asiaassa varjobiosfääri-ilmiö ja keskeinen osa Polstjärnan-uhkaa. New Horizonsin tutkija oli viemässä palloa säilytykseen, kun eräs miehistön jäsenistä kävi hänen kimppuunsa ja tappoi hänet.

Kylmävarastosta löytyy ruumiin ja ilmiön lisäksi New Horizonsin logolla varustettu 30x20x10 cm³ näytelaatikko. Siihen on talletettu ei-aktiivisia varjo-biosfäärinäytteitä, jotka näyttävät pieniltä huokoisilta kivistä mutta tuntuvat pehmeiltä koskettaa.

UHKIEN ESIINTUOMINEN

Samalla kuin ryhmä tutkii alusta ja suorittaa tehtävänsä, pelinjohtaja peilaa ryhmän toimia ja tuo ilmi tehtävällä vaikuttavia **uhkia**. Pelinjohtajan keskeinen tehtävä on tuoda **uhkia** näkyviin pelissä ja edistää niiden narratiivista vaihetta kuvaavia **uhkapolkuja**.

Skenaariossa on läsnä kolme erilaista **uhkaa**: "Polstjärnan", "Lintubongarit" ja "Lumimyrsky". "Polstjärnan" on paitsi alus itse, myös sen laboratorion lähtenyt pallomainen varjobiosfääri-ilmiö. "Lintubongarit"-**uhka** viittaa ennen kaikkea homeen myrkyttämään ornitologijoukon opettajaan, joka kulkee laivalla palokirveen kanssa. "Lumimyrsky" on sekä alusta ympäröivä lumimyrskyrintama että sen sisällä piilotteleva toinen varjobiosfääri-ilmiö.

Niin kauan kuin ryhmä on sisällä laivassa, on syytä keskittyä "Polstjärnaniin" ja "Lintubongareihin". Yritä pelinjohtajana tuoda molempia **uhkia** mahdollisimman hyvin esille, että pääset tehtävän edetessä käyttämään niiden **siirtoja**. **Uhkapolkujen** eteneminen vaikuttaa myös siihen, miten pääset tekemään **siirtoja** pelin finaali-vaiheeseen.

Jos ryhmä viettää paljon aikaa kannella tai ulos katsellen, voit hyvin edistää "Lumimyrsky" -**uhkapolkua**. Tällöin voit hahmotella myrskyn sisällä piilevästä varjobiosfääri-ilmiöstä tarinan todellista vaaraa ja tarinan finaalista sen kanssa taistelua.

Uhkapolkujen edistäminen johdattaa skenaarion kerronnan finaali-vaiheeseen eli tarinalliseen ja pelilliseen huippukohtaan ja sen laukeamiseen. Kussakin **uhkapolussa** on ennen finaali-vaihetta kolme astetta. Kaikkia **uhkia** ei kuitenkaan tarvitse saada kolmannelle asteelle ennen kuin siirät pelin finaali-vaiheeseen, vaan yksi tai kaksi kolmannen asteen saavuttanutta **uhkapolkua** riittää hyvin.

POLSTJÄRNAS

"Polstjärnan" on varjobiosfääri-ilmiö, jonka *R/V Polstjärnalla* olevat New Horizonsin tutkijat onnistuivat nostamaan esiin Jäämeren pohjasta. Se on noin 20 cm halkaisijaltaan oleva pikimusta pallo, jonka sileä pinta ei näytä peilaavan mitään. Sen katsominen on vaikeaa: riippumatta etäisyydestä, jolta ilmiötä katsoo, se vaikuttaisi olevan noin puolen metrin päässä katsojasta. Ilmiön todellisen sijainnin voi hahmottaa vain liikkumalla tilassa. Ilmiön pinta on erittäin lämmin, noin 50°C.

Ilmiö itsessään ei ole erityisen vaarallinen ja se on itse asiassa horroksessa, kunnes ympäristön lämpötila nousee yli 300°C:n. Sen sijaan meidän biosfäärimme sienet ja homeet villiintyvät ilmiön läheisyydessä, ja sen läsnäolo saa aikaan massiivista kasvua ja mutaatioita monissa homesienissä. Nämä homesienet ja itiöt aiheuttavat monissa ihmisissä psykoottisia oireita, ja ne ovat johtaneet *R/V Polstjärnan* miehistön ja tutkijoiden surulliseen kohtaloon ja lintubongarien johtajan sekoamiseen (**Uhka**: "Lintubongarit").

Tällä hetkellä hometta ei ole juurikaan ilmassa muualla kuin aivan lähellä itse ilmiötä, koska laivan moottorien sammuttua lämpötilat ovat laskeneet niin mataliksi, että kaikki home on käytännössä horroksessa. Vaikka ryhmänjäsenet saisivat lieviä oireita, asianmukainen sienilääkityskuuri parantaa ne muutamassa päivässä.

Uhkapolku:

Esittele:

- *R/V Polstjärna* on merentutkimusalus, joka on kallellaan kiinni ahtojäissä.
- Aluksella ei ole elonmerkkejä, mutta se näyttäisi olevan kunnossa ja sen pelastusvene ja työvene ovat paikallaan.
- Sisätilat ovat kunnossa, ja kaikkia tiloja peittävässä kokolattiamatossa ei näy juurikaan jälkiä.

Ennakoi:

- **Laivan lääkärin (Sivuhahmo:** Nelikymppinen yhdysvaltalainen mies, osa laivan miehistöä) henkilö-kohtainen loki on tarina hänen vajoamisestaan viikossa vaino-harhoihin ja psykoosiin.
- **Alemmilta kansilta löytyy taistelun jälkiä.** Laivan purseri on ison vasaran kanssa riehuttaessa tehnyt rumaa järkeä paitsi muihin laivalla olleisiin, myös sen seiniin ja oviin.
- **Kokolattiamatto on kasvanut seiniä pitkin joissain kohdin alemmilla kansilla, ja tutkimalla ilmenee, että se koostuukin sieniaiineksestä (kiitos ilmiön).**

Paljasta (siirrot):

- **Näytä miehistön hulluus – Pelastus-vene tai jokin muu tila laivalla on täytetty ihmisten osista tehdyillä taideteoksista, tai tila on sullottu täyteen homekasvuston peittämiä ruumiita.** Miehistö on tehnyt kauheuksia laivalla, eikä kukaan selvinnyt hengissä. Suurin yksittäinen murhaaja oli laivan lääkäri. Tämä on omiaan järkyttämään kenen tahansa henkistä hyvinvointia.
- **Järkytä laivaa — Koska tämä uhka-polku kuvaa myös laivaa eikä vain ilmiötä itsessään, laiva natisee liitoksissaan, selkeästi irtautuu jostain ja kallistuu merkittävästi (45°) kohti peräänsä. Laivan asennon muutos muuttaa myös merkittävästi sitä, mikä on ylös ja mikä alas.**

Finaali (siirrot)

- **Upota laiva — Aika on loppu.** Laiva alkaa hitaasti mutta varmasti vajota kohti pohjaa.
- **Näytä maailma pahana hometta hengittäneelle — Ryhmänjäsen kokee pelkotiloja homeen vaikuttaessa häneen.** Ulkona on petoja, jotka ha-luavat syödä hänet! He eivät ole yksin täällä! Jotain on pielessä!

LINTUBONGARIT

Joukko suomalaisia ornitologeja eksyi edellisessä lumimyrskyssä. He onnistuivat myrskyrintamien välissä vaeltamaan lähelle R/V Polstjärnaa ja nousivat alukseen etsimään suojaa seuraavalta myrskyltä. Ryhmä koostuu opiskelijasta (**Sivuhenkilö:** Parikymppinen blondi suomalainen nainen, joka kiroilee paljon ja puhuu rallienglantia), tämän veljestä (**Ekstra:** Parikymppinen todella vaalea suomalainen mies, joka löytyy henkijieverissään) ja näiden opettajasta (**Merkittävä hahmo:** Vanhempi suomalainen nainen, erittäin hyväkuntoinen, mutta tällä hetkellä altistunut varjobiosfäärin mutatoimalle homeelle (**Uhka:** "Polstjärnan")).

Lintubongarit ovat hyvin varustautuneita ja kokeneita eräilijöitä, mutta he eivät osanneet varautua myrskyn poikkeukselliseen voimakkuuteen ja keston. Paikalliset viranomaiset ovat tulossa etsimään heitä heti myrskyn laannuttua.

Opettaja on tämän **uhan** varsinainen vaara – hän on sekaisin ja väkivaltainen tutkittuaan laivan alempia kansia ja saatuaan kortisonikuurinsa päälle ekstra-annoksen homeitiitä. Opettaja on hyökännyt palokirveellä toisen oppilaansa kimppuun ja on hyvinkin valmis tekemään pahaa myös ryhmälle. Hän on erittäin älykäs ja kärsivällinen. Omasta mielestään opettaja pyrkii pelastamaan itsensä ja oppilaansa venäläisiltä terroristeilta, jotka ovat tulleet tappamaan heidät kaikki. Hän on valmis neuvottelemaan, ja tarpeeksi taitava puhuja voi saada hänet laskemaan aseensa ja suostumaan hoitoon riittävällä vakuuttelulla.

Uhkapolku:

Esittele:

- Joukko suomalaisia lintubongareita katosi Sørøylla edellisen myrskyn aikana.
- Opiskelija löytyy komentosillalta lähes hypotermisenä.
- Opiskelijan veljen reppu täynnä linturetkellä tarvittavia tarvikkeita löytyy.

Ennakoi:

- Joku liikkuu käytävillä. Metallisen rungon läpi kaikuu selvästi askeleita.
- Opiskelijan veli löytyy tajuttomana saatuaan pahan kirveeniskun.
- Joku huutaa suomeksi tai huonolla venäjällä uhkauksia käytävien halki.

Paljasta (siirrot)

- *Laukaise ansa* — kirjahylly kaatuu päälle tai täysi öljytynnyri vierii portaikon alas. Opettaja kokee olonsa uhatuksi ja on tehnyt laivaan ansoja, joista yhden ryhmä laukaisee.
- *Käy yllättäen jonkun kimppuun ja pakene paikalta* — hit and run -taktiikat ovat opettajan mielestä paras tapa toimia, kun vastassa on joukko vaarallisia terroristeja.

Finaali (siirrot)

- *Älä tunne enää kipua* — home aikaan -saa sen, että opettaja on kuin vahvoissa kipulääkkeissä. Hän ei enää tunne kipua, tai jos tuntee, niin ei hahmota sitä. Vaikka käytös muuttuikin tässä kohtaa todella paljon sekavammaksi, niin toimiessaan hän on sinnikäs.
- *Päästä itiöt irti* — opettajan kuollessa hänen ruumiistaan tulvahtaa kasa itiöitä, jotka täyttävät tilan (Uhka: "Polstjärnan").

LUMIMYRSKY

Laivalla oleva varjobiosfääri-ilmiö on vetänyt puoleensa toisenkin ilmiön, joka liikkuu laivaa ympäröivän lumimyrskyn seassa. Lumimyrskyssä oleva ilmiö on nopealiikkeinen ja yli neljän metrin säkär korkeuden omaava peto. Se on fyysinen olento, mutta osana sen suojamekanismia sen rakenne sulautuu lumimyrskyyn lähes täydellisesti ja se näkyy vain epämääräisenä uhkaavana hahmona myrskyssä. Lumimyrsky-ilmiöllä on nälkä ja Polstjärnan-ilmiö olisi sille herkullinen makupala. Se on utelias mutta pelokas, eikä lähesty ryhmää suoraan.

Lumimyrsky-uhkapolku on sekä myrsky että sen sisällä piilotteleva peto. Itse lumimyrsky on vaarallinen ja todella vaikeasti navigoitava, ja sen esiintuominen auttaa kuvaamaan luonnonvoimien armoilla olemista parhaimmillaan.

Uhkapolku:

Esittle:

- Alueella on massiivinen lumimyrsky.
- Siinä on vaikea liikkua.
- Lumimyrsky heikentää näkyvyyden lähes olemattomiin. Se ja pimeys yhdessä hankaloittavat toimintaa.

Ennakoi:

- Joku ryhmänjäsenistä on aivan varma, että he ajoivat jonkin todella massiivisen ohi lumimyrskyssä.
- Lumimyrsky vaikeuttaa äänen kantautumista ulkona.
- Kylmä saa sähkölaitteet reistailemaan.

Paljasta (siirrot)

- *Nappaa joku eristykseen* — näkyvyys putoaa yhtäkkiä nolnaan ja ryhmänjäsen ei kuule tai näe muita.
- *Pidä meteliä itsestäsi* — Jotain viulumaista ja metallista kaikuu lumimyrskyn pauhun yli, kun ilmiö tekee itsensä kuulluksi.

Finaali (siirrot)

- *Näytä voimasi* — Ilmiö lumimyrskyn sisällä on sen verran vahva, että se voi heitellä lumikelkkoja tai isoja kivenlohkareita.
- *Nappaa Polstjärnan-ilmiön kantaja matkaasi* — Ilmiö rohkaistuu nälästään niin paljon, että nappaa jäiseen ulokkeeseensa ryhmänjäsenen, joka kantaa R/V Polstjärnalla ollutta palloa/ilmiötä mukanaan.

Kun jokin **uhkapolku** on edennyt kolmannelle asteelle ja **uhka** on päässyt tekemään **siirtonsa**, voit aloittaa finaaliveiheen. Todennäköisimmin tänne yltävä **uhka** on joko "Polstjärnan" tai "Lintubongarit". "Polstjärnan" **uhka-polkuna** tähtää laivan upottamiseen ja **uppoamisen** kuvaamiseen mahdollisimman happeisena kokemuksena. "Lintubongarit"-**uhka** on tyyliiltään perinteisempää kauhuelokuvakuvastoa pienellä kehokauhu-twistillä.

Kun aloitat finaaliveiheen, tee asiaan kuuluvasti **siirto**, joka järkyttää tilannetta sopivasti. Tämän jälkeen voit alkaa asettaa ryhmälle painetta:

- **Jos ryhmällä on vielä tehtävä kesken, painota sitä, että tehtävä pitää hoitaa loppuun.**
- **Jos he ovat saaneet asiat hoidettua, anna pakoon pääsemisen olla ensimmäinen prioriteetti.**

Puske samalla päälle **uhkillä** niin paljon kuin ehdit. Skenaariota ei ole itsessään rakennettu mahdottomaksi suorittaa eikä tarkoituksena ole tehdä pakenemisesta toivotonta. Riippuen pelin aikana rakentuvasta tunnelmasta ryhmä voi päästä pakoon täpärästi tai kohdata traagisen lopun kylmän pimeyden keskellä.

Vaikka ryhmä pääsisi pakoon alukselta, älä anna jännitteen pudota ryhmän palatessa kohti sovittua tapaamispaikkaa. Jos vain mitenkään olet saanut "Lumimyrsky"-**uhkaa** ennakoitua ennen finaaliveiheen aloitusta, pidä lumimyrskyssä oleva varjobiosfääri-ilmiö ryhmän kannoilla. Jos "Lumimyrskyä" ei ole ennakoitu riittävästi, voit myös korostaa sitä, kuinka kylmää ja haastavaa matkanteko jalan tai kelkalla lumimyrskyssä on.

Kun ryhmä on matkannut kohti Hellefjordin lahtea tunnin verran, sää alkaa vihdoin parantua, ja kun he tulevat rantaan, on ilma rauhoittunut.

Kapteeni saapuu noutamaan heitä sovitusli.

MEDIAVAIKUTTEITA

The Southern Reach Trilogy (Annihilation, Authority, Acceptance) — Jeff Vandermeer

Alien, Aliens, Prometheus

The Thing

Upstream Color

Jurassic Park

VARJOBIOSFÄÄRISTÄ

https://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_biosphere

“Weird Life: The Search for Life That Is Very, Very Different from Our Own” — David Toomey

“The Eerie Silence: Renewing Our Search for Alien Intelligence” — Paul Davies

ROOLIPELEJÄ

https://en.wikipedia.org/wiki/Powered_by_the_Apocalypse

<http://apocalypse-world.com/pbta/>

Apocalypse World — D. Vincent Baker & Meguey Baker

Dungeon World — Sage LaTorra & Adam Koebel

The Sword, The Crown and The Unspeakable Power — Todd Nicholas & Thomas J.

Night Witches — Jason Morningstar

Tremulus — Sean Preston

Dread — Epidiah Ravachol & Nathaniel Barmore

Fate Core — Fred Hicks & Rob Donoghue

Blacksad — Iván Sánchez Iglesias, Manuel J. Suevo & Sergio M. Vergara

Call of Cthulhu — Sandy Petersen

Orpheus — Richard Dansky & Dean Shomshak

(suunnittelijoiden nimet napattu internetistä, toivottavasti menivät oikein)

MUSIIKKI

Philip Glass — Koyaanisqatsi



TULOSSA



tarkkaile

+H, Beta 1: Ensikohtaaminen on modernia tieteiskauhua – pätevät bioteknologiayrityksen tutkijat lähtevät tehtävälle, jossa kohtaavat tuntemattoman ja vaarallisen varjobiosfäärin ilmiöitä. Jos he ovat taitavia ja onnekkaita, he selviävät Ensikohtaamisesta hengissä.

ymmärrä

Tämä lehdykkä sisältää ohjeistusta, kuinka
+H, Beta 1: Ensikohtaaminen -roolipeliä pelataan.
Tarvitset sen lisäksi tämän kirjasen mukana tulleen sääntö- ja siirtopakan, sekä liudan lomakkeita.
Lomakkeita voit ladata lisää osoitteesta roachsphere.com

kehity

+H, Beta 1: Ensikohtaaminen on nimensä mukaan betaversio. Tässä on säännöt vain ryhmän ensimmäisen tehtävän pelauttamiseen, ja nekin ovat vielä jatkuvassa muutoksen tilassa. Kun olet testannut peliä, anna palautetta osoitteessa roachsphere.com ja auta tekemään tästä kokonainen peli.