

# RAKENNE JA RYTMİ



## ENNAKKOVERSIO

+H on pikkuhiljaa rakentuva kokonaisuus, jossa peli kehittyy ja kasvaa vaihe vaiheelta, alkaen ensikohtaamisesta ja jatkuen seuraten ryhmän tarinaa halki varjobiosfääriin tuoman murroksen.

## ENSIKOHTAAMINEN

Ensikohtaaminen on pelattavissa neljässäkin tunnissa, jos haluaa kiristää aikataulua, mutta erityisesti jos aikataulurajoitetta ei ole, niin sille on hyvä varata kuudesta kahdeksaan tuntia, ja sen voi hyvällä omallatunnolla jakaa useammallekin illalle. Erityisesti näin kananttaa tehdä, jos ajattelitte jatkaa pelaamista Tarkkaile-vaiheeseen ensikohtaamisen jälkeen.

Ensikohtaaminen on jaettu neljään vaiheeseen. Alkuun, jossa käydään käytännön asioita läpi, ja kolmeen näytökseen, joiden aikana tarina soljuu hyvin rauhallisesta rakentelusta hektiseen finaaliin.

## ENNEN ENSIKOHTAAMISTA

Pelinjohtajan pitää tehdä hieman valmistelua ennen peliä, tärkeimpänä on meittää kolme uhkaa ensikohtaukselle, ja miettiä rakennetta siten, että kaikilla erikoistumisilla voisi olla jotain mielekästä tekemistä ensikohtaamisen aikana.

Uhat ensikohtaamisessa on hyvä ajatella suoraviivaisesti — yksi ihmisiin liittyvä, yksi ympäristöön liittyvä ja yksi varjobiosfääriin liittyvä uhka on erinomainen lähestymiskohta. Pelinjohtaja voi keksiä uhat itse tai käyttää kirjassa olevia uhkapolkuja esimerkkinä.

Tekemistä kaikille erikoistumisille on helppo keksiä määrittämällä selkeä tehtävän pääasiallinen tavoite ja jokin toissijainen tehtäväparametri ja miettiä etukäteen miten eri erikoistumiset voisivat toimia tällä tehtävällä mielekkäänä ryhmän osana. Jos jokin erikoistuminen

ei tunnu vain sopivan tehtävän parametreihin, voi olla mielekästä jättää se pois valittavien erikoistumisten listalta.

## ALKU

Sopikaa yhdessä millaista peliä olette pelaamassa. Vahvana suosituksena alkuun on se, että pelinjohtaja käy läpi siitä, mistä tulevassa pelissä on kyse. Käytännössä seuraavat asiat tulee pukea jotenkin sanoiksi ja välittää kaikille pelaajille:

- **Tyylilaji:** Tämä on modernia tieteiskauhua, jossa pätevät ryhmänjäsenet joutuvat tilanteeseen, joka on heillekin vaarallinen ja sellainen, johon ei ole voinut varautua.
- **Maaailma / Asetelma:** Pelinjohtaja käy läpi 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 multaan ja nauti siitä,” ja “Pelaa peliä nähdäksesi, keitä ryhmänjäsenet todella ovat.”

Koska kyseessä on kauhupeli, sovitaan yhdessä, mitkä ovat kauhun rajat pelissä. Jos pelaajilla on teemoja, joita he eivät halua tai jaksaa käsitellä, sovitaan, että niitä ei käsitellä pelissä, ja kaikki pitävät kiinni tästä sopimuksesta. Samoin voidaan määritellä kuvailua erilaisten teemojen kautta. Suomen roolipeliseura työstää “Turvallisempaa pöytäroolipelaamista”-työkalupakkia, josta löytyy ryhmälle sopivia työkaluja näiden teemojen taklaamiseen. Kauhun ollessa

kyseessä olisi myös hyvä sopia yhdessä, mitkä on sellaisia kauhun lajeja, joita halutaan erityisesti pelissä käydä läpi ja kokea.

Levittääkää kaikki ensikohtaamisen erikoistumisten lomakkeet ja niiden vastaavat erityispiirrekortit pöydälle ja käykää niitä läpi kaikessa rauhassa, kunnes jokaiselle on löytynyt pari suosikkia. Tämän jälkeen valitkaa jokaiselle pelaajalle erikoistuminen, jota hänen ryhmänjäsenensä edustaa. Pelaajat täyttävät lomakkeensa ensimmäisen neljänneksen, eli osan, jossa kuvaillaan ryhmänjäsentä menemättä pelimekaniikkaan.

Pelinjohtaja selittää lyhyesti piirteet, säröt ja kuoleman.

Piirteiden yhteydessä esitellään myös **tahto toimia** -siirron, jolla niitä voi hyödyntää. Pelinjohtaja kertoo myös muiden tukisiirtojen olemassaolosta, muttei vielä jaa niitä.

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

Pelinjohtaja kertoo tehtävän alkutilanteen ja tehtävänannon pelaajille. Käykää läpi mitä erityispiirteitä erikoistumiset antavat ryhmälle tai mitä toimia ne vaativat kaikilta. Jos erityispiirteet antavat ryhmälle lisälomakkeita (esim. Lexi-2 -kommunikaatiolaitteisto), ottakaa ne ryhmälle yhteisesti käyttöön.

Aloittakaa peli.

## ENSIMMÄINEN NÄYTÖS: SAAPUMINEN

Saapumisvaihe on esittelyä, tutustumista, tutkimista – rauhallista vuorovaikutusta.

Jokainen pelaaja ottaa ”Tämä on siirron nimi” -otsikolla varustetun sääntökortin ja **toimi** -siirron, jotka ohjaavat pelimekaniikkaa ensimmäisessä näytöksessä, saapumisessa.

Ensimmäisen näytöksen tarkoituksena on saada pintaraapaisu siihen, ketä ryhmänjäsenet ovat ja missä he ovat erittäin hyviä. **Toimi** -siirron valinnat ei ole varsinaisesti mahdollisuutta siihen, että ryhmänjäsenet maksavat suurta hintaa epäonnistumisesta, joten sen liberaali käyttö on suotavaa ja suositeltavaa.

Saapuminen alkaa siitä, kun ryhmänjäsenet kohtaavat ensimmäistä kertaa. Pelaajat esittelevät ryhmänjäsenensä pintapuolisesti toisilleen ja pelinjohtajalle – miltä nämä vaikuttavat ja näyttävät, mitkä heidän erikoistumisensa ovat ja niin edelleen. Tämän ensimmäisen tapaamisen jälkeen he siirtyvät minne lie ovatkaan menossa suorittamaan tehtävää.

Tässä on hyvä kohta muistuttaa ja ankkuroida pelaajia maailman realismiin. Bensan ostaminen, matkaeväiden syöminen, auton istumapaikkojen valinta. Kaikki mainioita toimintoja tähän pelin vaiheeseen. Myös käytännön vaeltaminen, paikallisten kohtaaminen ja muu sellainen.

Pelinjohtajan tehtävä on tässä kohtaa, ja koko ensikohtaamisen ajan tuoda uhkia esiin. Ensimmäiset kaksi askelta uhkapolulla on varattu yleiselle esittelylle. Sen kertominen, että jokin on olemassa riittää aivan mahtavasti. Varjobiosfääriuhkaan voi viitata hyvinkin etäisesti, kun esim. ympäristöä kuvaava uhka voi tulla esiteltä hyvinkin yksityiskohtaisesti.

## TOINEN NÄYTÖS: TEHTÄVÄN SUORITTAMINEN

Toinen näytös on se kohta, jossa asiat alkavat vaka-voitua. Vaikka se ei tarinallisesti ole suuri murroskohta, se silti vaatii pienen paussin, kun peliin tuodaan lisää sääntöjä.

Ensimmäisenä pelaajat valitsevat ryhmänjäsenilleen suotuisat ja hankalat lähestymistavat, toivottavasti pohjaten siihen, mitä ryhmänjäsenestä on tähän mennessä paljastunut. Jokaisen erikoistumisen lista lähestymistavoista on hieman erilainen ja pelaaja saa tulkita niitä miten parhaaksi itse näkee.

Ryhmänjäsenten **toimi** -siirto vaihtuu tässä kohden kolmeen uuteen perussiirtoon: **Etene tilanteessa**, **sitoudu väkivaltaan** ja **tutki faktoja**.

**Auta** ja **estä** -siirrot tulevat myös osaksi peliä, ja **hyödy edusta** selittämään, mitä hyötyä auttamisesta käytännössä on.

Suorittamisen aikana pelinjohtaja asettaa yhä vaarallisempia ja haastavampia tilanteita ryhmänjäsenten ratkottavaksi. Paitsi uhat, myös kaikki muu pitäisi tuntua siltä, että jos kyseessä olisi ketä tahansa muita kuin juuri nämä tyytit, homma olisi hankalaa, mutta nämä ammattilaiset hoitavat hommaa kyvykkäästi eteenpäin.

**Auta** -siirto toisessa näytöksen, tehtävän suorituksen, aikana ei epäonnistuesssa tarjoa pelinjohtajalle tilaisuutta omaan siirtoon ja siirron käyttöä suositellaan lähestulkoon jokaisessa siirroissa, jota ryhmänjäseneet tekevät, jos vain mitenkään muut voivat siinä auttaa.

Peli ei voi siirtyä tehtävän suorittamisesta eteenpäin finaaliin ennen kuin jokin uhka on saanut tehdä siirron, eli pelinjohtajan on pakko ajaa peliä tehtävän suorittamisen aikana eteenpäin esittelemällä ja ennakoimalla uhkapolkujen piirteitä aktiivisesti, näyttäen mikä ja miksi tässä on vaarallista.

Mikään ei estä pelinjohtajaa tekemästä useampaa siirtoa uhalla, tai useammalla kuin yhdellä uhalla tehtävän suorittamisen aikana. Kuitenkaan kaikkein vaarallisempia askeleita ei oteta ennen kuin peli siirtyy finaalinvaiheeseensa.

## KOLMAS NÄYTÖS: FINAALI

Kun peli kääntyy finaaliin, tilanne on päällä. Ryhmän käytössä oleva siirtovalikoima kirkastuu vielä hieman – kaksi tukisiirtoa, **auta** ja **ota vauriota** saavat astetta synkemmän sävyn.

Jos tarkoitus ei ole jatkaa peliä ensikohtaamisesta eteenpäin vaan pelata se yksittäisenä tarinana, ryhmänjäseneet saavat uutena **hae suojaa** -siirron pakenemista ja piiloutumista varten. Jos tarkoitus on jatkaa Tarkkaile-vaiheeseen, tätä siirtoa ei jaeta ryhmänjäseneille, vaan pakeneminen ja piiloutuminen hoidetaan pelinjohtajan siirtojen kautta.

Uhka tai uhat ovat tehneet jo siirtoja ja finaalin murrosta aina indikoi yksi siirto. Pelinjohtajan painopiste on todennäköisesti enemmän näissä ja vähemmän tavallisissa siirroissa.

Finaalinvaiheen pitäisi tuntua siltä, että se on selviytymistarina olosuhteissa, joissa selviäminen ei ole todennäköistä.

Finaalinvaihe jatkuu, kunnes tehtävä on ohi tai kaikki ryhmänjäseneet ovat menehtyneet.