

# PELINJOHTAJA 1/2

## PELINJOHTAJAN TAVOITTEET (S. 13)

- 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 (S. 14)

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

## YLEISET PERIAATTEET (S. 14–16)

- 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 (S. 17–18)

- Anna rahan ja vallan näkyä ja tuntua
- Ihmiset pyrkivät tekemään hyvää
- Älä murena 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

## PELINJOHTAJAN HAHMOT

**Ekstra:** toden- näköisesti 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.

## PERIAATTEET VARJOBIOSFÄÄRIN

### KOHTAAMISEEN (S. 18–19)

- 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 (S. 19–22)

- 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

### Viivytä siirtoasi

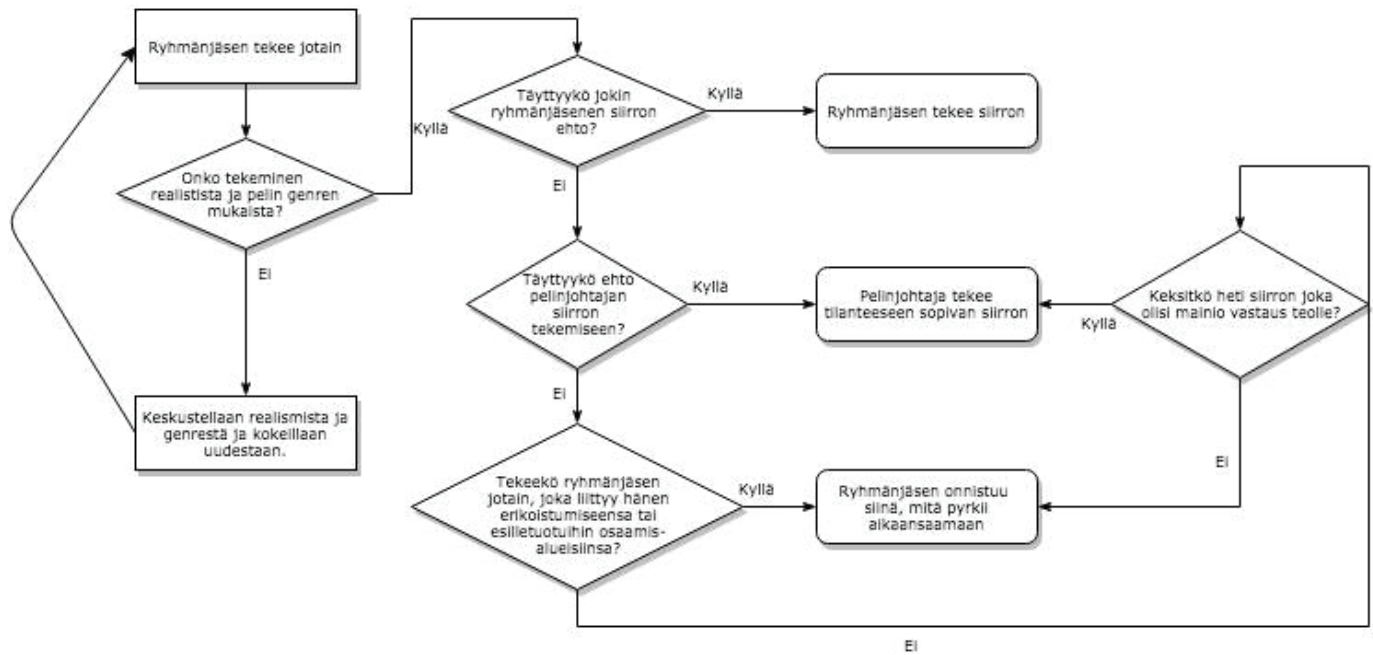
Saat tehdä tämän **siirron** ainoastaan tilanteessa, jossa ryhmänjäsen saa 0 **osumaa** tehdessään **siirtoaan**, ja tilanteesta seuraisi pelinjohtajan **siirto**. Sen sijaan, että tekisit **siirron** välittömästi, ota itsellesi merkki ja ilmoita pelaajille, että pidät **siirron** tallessa tulevan varalle. Anna pelaajan onnistua kuin tämä olisi saanut yhden tai kaksi **osumaa**, oman valintasi mukaan.

Käytä merkki myöhemmin tehdäk- sesi **siirron** kohdassa, jossa koet sen dramaattisesti sopivaksi. Voit tehdä **siirron**, vaikka normaalit **ehdot siirron** tekemiseen eivät täytyisi. 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.

\* Tämän voit tehdä jo suunnitteluvaiheessa.

# PELINJOHTAJA 2/2



## 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.**
- **Maailma: Mikä New Horizons on firmana (s. 4–5) – HorizonTech ja Horizon-Sec. Varjobiosfäärin löytyminen ja firman suhde siihen.**
- **Säännöt: Säännöt selitetään sitä mukaa kun ne tulevat ajankohtaisiksi. Pelinjohtaja noudattaa omia sääntöjään.**
- **Tavoitteet: Läpikäydään pelaajien tavoitteet (s. 8) – “Näytä uskosi ryhmänjäsenten kykyihin,” “Tunge sormesi multaan ja nauti siitä,” ja “Pelaa peliä nähdäksesi, keitä ryhmänjäsenet todella ovat.”**
- **Pelitesti: Peli käyttää sääntöjärjestelmää, joka ei ole lopullisessa muodossaan. Jos jokin ei toimi, keksitään tapa saada se toimimaan.**

Koska kyseessä on kauhupeli, sovitaan yhdessä, mikä on soveliasta tässä pelissä. Mikäli on jotain, mitä joku pöydän ääressä ei halua käsiteltävän ollenkaan pelissä, tehdään yhteispäätös, että kukaan ei tuo sitä peliin.

Alkuun pelinjohtaja levittää tehtävälle sopivien erikoistumisten lomakkeet pöydälle. Pelaajat lukevat lomak-

keet 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**. Luettuana **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 -kommunikaatiolaitteisto), ottakaa ne ryhmälle yhteisesti käyttöön.

Aloittakaa peli.