

PELINJOHTAJAN PELIKIRJA



ENNAKKOVERSIO

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 tyylilajissa ja helpottavat käytännön päätöksiä pelitilanteissa.

PELINJOHTAJAN TAVOITTEET

- Luo uskottava kuva kahden maailman välisestä kohtaamisesta.
- Pidä tutkijoiden elämä mielenkiintoisena, vieden se vääjäämättä kohti lähestyvää kauhua.
- Pelaa peliä nähdäksesi, mitä tapahtuu ja ketä ryhmänjäsenet ovat.

PELIN KULJETTAMINEN

- Seuraa periaatteitasi ja tavoitteitasi.
- Noudata sääntöjä.
- Tukeudu valmisteluihisi.
- Luota pelisilmääsi.

PELINJOHTAJAN YLEISET PERIAATTEET

- Ryhmänjäsenet osaavat asiansa.
- Rakenna peliä kauhun ehdoilla.
- Ole pelaajien puolella.
- Piirrä vahvoilla kontrasteilla.
- 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 mitä sinulle vastataan.
- Riko odotuksia.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET IHMISTEN KOHTAAMISEEN

- Anna rahan ja vallan näkyä ja tuntua.
- Ihmiset pyrkivät hyvään.
- Älä murena ryhmänjäsenten uskottavuutta.
- Nimeä hahmosi sitä mukaa, kun esittelet heitä.
- Hylkää stereotyyppit.
- Fyysinen väkivalta tai kuolema ei kuulu arkeen.
- Vain ryhmä on turvallinen vakio.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMISEEN

- Varjobiosfääri on meille uutta ja vierasta.
- Varjobiosfääri seuraa vaistojaan.
- Varjobiosfäärin havainnointi pakottaa aistit rikkomaan rajojaan.
- Varjobiosfäärin kohtaaminen on aina korkeintaan harha-askelen päässä kehokauhusta.
- Älä nimeä varjobiosfäärin ilmiöitä.

PELINJOHTAJAN SIIRROT

- Päästä ryhmänjäsen loistamaan.
- Tarjoa tilaisuus.
- Tarjoa vaikea valinta.
- Peri hinta korkoineen.
- Paljasta onnistumisen varjopuoli.
- Nosta panoksia.
- Pistä joku kiipeliin.
- Eristä heitä.
- Anna onnistumisen avaimet jollekulle toiselle.
- Järjestä pelilauta uusiksi.
- Vie heidän lelunsa.
- Anna uhan tehdä siirto.
- Pohjusta tulevia ongelmia.
- Viittaa elävään maailmaan.
- Viivytä siirtoasi.

PELINJOHTAJAN TAVOITTEET

LUO USKOTTAVA KUVA KAHDEN MAAILMAN VÄLI- SESTÄ KOHTAAMISESTA

+H on kahden ristiriitaisen maailman kuvailua: ihmiskunnan ja varjobiosfääriin. Näiden maailmojen kontrasti ja ryhmän kulkeminen niiden rajoilla tuottaa pelin keskeisen jännitteen.

Pelinjohtajana tavoitteesi on tuoda esiin ihmiskunnan järjestelmällisyys, sen tutut yhteisöt ja sosiaaliset sopimukset, loisteliaat ja monimutkaiset rakennelmat ja rakenteet. Samalla näytä toisella puolella rajaa vaaniva varjobiosfääri ja sen toiseus: luonto, joka on villi ja tuntematon, vieras ja kesyttämätön. Luonto, joka ajautuu väistämättä ristiriitaan sen kanssa, miten haluaisimme maailman toimivan.

Varmista, että molemmat tuntuvat yhtäläillä todellisilta mutta selkeästi kahdelta eri maailmalta. +H on tietois-kauhua, ja tieteellisen maailmankuvan on tunnettava. Pidä siis huoli siitä, että peli tuntuu uskottavalta: voisi-ko tämä olla mahdollista?

PIDÄ TUTKIJOIDEN ELÄMÄ MIELENKIINTOISENA, VIEDEN SE VÄÄJÄMÄTTÄ KOHTI LÄHESTYVÄÄ KAUHUA

Älä ole tylsä. Pidä pyörä pyörimässä jatkuvasti eteenpäin ja tuo uusia mielenkiintoisia tilanteita ryhmän eteen. Tarjoa mahdollisuuksia ryhmänjäsenille tutkia maailmaa ja peilata kokemaansa itseensä. Mieti jatkuvasti, onko tarjoamasi tilaisuudet ja mysteerit mielenkiintoisia ja kuinka niistä voisi tehdä kiinnostavampia jos niin ei ole

Ja pidä mielessä, että ryhmä matkaa kohti pimeyden sydäntä kohtaamaan ilmiöitä, joita kukaan ei ymmärrä. Varjobiosfääri on ihmisyyden vastakohta. Tuntematon, joka kasvaa nurkkien takana ja hiipii jatkuvasti lähemmäs tuoden mukanaan tuhoa ja kuolemaa. Ammenna asioista, jotka saavat sinut itsesi tuntemaan olosi epämukavaksi ja anna tunteen välittyä pelaajille. Anna kauhun kulkea jatkuvasti mukana kuin luotettavan kumppanin ja anna sille enemmän ja enemmän hihnaa pelin edetessä.

PELAA PELIÄ NÄHDÄKSESI, MITÄ TAPAHTUU JA KETÄ RYHMÄNJÄSENET OVAT

Ensitöiksesi päästä irti oletuksistasi siitä, miten valmistelemasi tehtävän pitäisi mennä. Lähdettyään käyntiin peli muodostaa joka tapauksessa omat uransa ja rullaa eteenpäin niillä omilla ehdoillaan. Vaikka pelinjohtajana määrittelemäsi tehtävärungot ja vastaantulevat uhat tarkoituserineen antavat hyvän lähtökohdan, anna lopputulokselle tilaa olla jotain muuta kuin mitä suunnittelit.

Pelinjohtaja ei ole etäinen kaikkietävä hahmo, vaan siinä missä muut pöydän ääressä, sinäkin olet matkustaja. Nauti matkasta.

Ja pelin hahmot eivät ole missään nimessä valmiita pelin alkaessa, oli kyse pelaajan ryhmänjäsenestä tai sinun luomasta sivuhahmostasi. Anna henkilöiden paljastaa uusia puolia itsestään ja kunnioita niitä. Kuka tahansa voi osoittautua hyvin erilaiseksi kuin miltä hän pintapuolisesti vaikuttaa. Mielenkiintoiset tilanteet ja yllättävät paineet paljastavat todellisia piirteitä meistä jokaisesta.

PELIN KULJETTAMINEN

SEURAA PERIAATTEITASI JA TAVOITTEITASI

Pysähdy aina välillä kysymään itseltäsi, miksi teet sitä mitä teet. Nojaa periaatteisiisi ja tavoitteisiisi häikäilemättä. Ne ovat turvaverkko sille, kun tarvitset sopivan suunnan pelille. Periaatteiden ja tavoitteiden tarkoitus on vahvistaa pelin teemoja ja antaa tarinoille selkäräntä. Ne antavat vastauksia sinulle kun huomaat etsiväsi suuntaa.

NOUDATA SÄÄNTÖJÄ

Sääntöjen tarkoitus on tuottaa +H:n kaltaista peliä. Pelin siirrot ja ohjeistukset antavat pelille rakennetta ja suuntaavat sitä tavalla, joka antaa sinulle mahdollisuuden yllättyä sisällöistä. Säännöt ovat kolmas taho pelipöydässä sinun ja pelaajien lisäksi, jolla on sananvaltaa, joten älä pelinjohtajana monopolisoi pöydän valta-asetelmaa liikaa itsellesi jättämällä sääntöjä käyttämättä.

TUKEUDU VALMISTELUIHISI

+H on pohjimmiltaan mysteereihin tutustumista ja niiden ratkomista, joten luota omiin valmisteluihisi ja siihen, että tiedät, mistä on oikeasti kyse. Kun olet tehnyt pohjatyön, voit helpommin rakentaa sen päälle. Tiedät mitä ryhmä voi tehdä ja mitä se voi saada selville tilanteesta. Hyödynnä tietojasi. Toisaalta anna ryhmänjäsenten välillä tehdä vääriä päätelmiä, mutta pidä heidät tiellä, joka on mielestäsi mielenkiintoinen.

LUOTA PELISILMÄÄSI

Ja tärkeimpänä. Kuuntele omaa tilannetajuasi, erityisesti päättäessäsi, mikä siirtosi sopii mihinkin tilanteeseen. Tunnustele mitä on tapahtumassa ja sen vaatimaa rytmiä ja painetta. Joskus tarvitaan hiljaisia hetkiä, toisinaan nopeaa ja räväkkää. Rauhoita kuvailua ja pelaa siirtoja, jotka eivät suoraa iske painetta ryhmän niskaan kun koet sellaisen hetken tulleen. Ja ole valmis kiristämään rohkeasti ruuvia kun on aika iskeä päälle kauhua ja paniikkia.

Leikkaa mielummin hetki liian aikaisin kuin hetki liian myöhään. Tuo tilanne takaisin leikkauksesta mielummin kohtaan, jossa asioita jo tapahtuu kuin sinne, jossa ollaan lähestymässä tapahtumia.

PELINJOHTAJAN YLEISET PERIAATTEET

RYHMÄNJÄSENET OSAAVAT ASIANSA

Ryhmänjäseneet ovat erinomaisia siinä, mitä heidät on palkattu tekemään ja mitä he tekevät. Pelissä nopanheitot eivät koskaan ole ratkomassa sitä, osaako ryhmänjäsen tehdä jotain, vaan sitä, mihin suuntaan ryhmän tekemiset vievät tarinaa. Oletus on aina, että ryhmänjäsen osaa tehdä sen mitä pelaaja kuvailee, täyttyi sitten jonkin siirron ehto tai ei, tai miten nopat pyörivätäkään pöydällä.

Tilanteet ympärillä toisaalta ovat ryhmänjäsenten hallinnan ulkopuolella ja tilanteet saattavat muuttua hankaliksi tai vaarallisiksi vaikka kaikki menisi niin hyvin kuin taidoilla vain voi. Pelinjohtajan siirrot on rakennettu niin, että niillä voi viedä tarinaa eteenpäin mielenkiintoisesti vaikkei ryhmänjäsen itse epäonnistuisi kertaakaan missään mitä tekee.

Erityisesti varjobiosfäärin kanssa toimiessa tämä on tärkeä pitää mielessä. Se ei läsnäolollaan yhtäkkiä ryöstä ryhmänjäseniltä heidän osaamistaan. Se vain on uhkana jotain paljon vaarallisempaa kuin mihin he osaisivat varautua mitenkään riittävästi tai aiemmin opittu auttaisi välttämättä sen kanssa. Muista antaa ryhmän toimia tehokkaasti silloinkin, kun finaaliveihe ja sen kuolettavimmat piirteet ovat läsnä. Mutta joskus edes se, että onnistuu kaikessa täydellisesti, ei riitä.

RAKENNA PELIÄ KAUHUN EHDOKSILLA

Tehokkaan kauhun ei tarvitse olla näkyvässä aina. Sen ei tarvitse tuntua jokaisessa kohtauksessa tai pelin tapahtumassa. Päinvastoin. Kahuu vaatii aikansa ja tunnelman rakentamista. Se kaipaa henkilöitä, joista välittää. Panoksia, joita se voi uhata. Se on ensin rivien välissä ja vaanimassa varjoissa juuri kohtauksien ulkopuolella.

+H on kauhupeli. Ja kahuu on vaikea tasapainoteltava siinä, että vähemmän on usein enemmän. Pidä siksi kahuu jatkuvasti mielessäsi ja rakenna peliä sen kanssa. Katso vastaantulevia henkilöitä ja tilanteita, miettiä kuinka voisit käyttää niitä tulevaisuudessa osana kauhun kuvailua, mutta viivytä sitä niin pitkään kuin koet tarpeelliseksi. Ja kun lopulta päästät irti, älä ikinä pidättele tai pelkää turhaan ryhmän puolesta. Pelin on tarkoitus olla kuolettava ja siinä kohdattavien ilmiöiden vaarallisia.

OLE PELAAJEN PUOLELLA

Pelaajat ja heidän ryhmänjäsenensä ovat tarinan päähenkilöt. Tue pelaajien peliä parhaan taitosi mukaan. Anna ryhmän onnistua tai epäonnistua tavoitteissaan riippuen siitä, mitä pelissä tapahtuu, mutta älä ole epäreilu. Jätä ryhmälle tilaa hengittää kun he sitä tarvitsevat ja purista heistä 110% kun heidän on tarkoitus toimia. Tee tehtävistä sellaisia, että ryhmällä on paikka niissä, eivätkä he ole vain statistena. Odota innolla, mitä pelaajat sanovat ja tartu heidän ideoihinsa innokkaasti. Pelin säännöt, varjobiosfääri ja lukuisat ihmiset maailmassa ovat jo ryhmää vastaan – sinun tehtäväsi pelinjohtajana ei ole toimia ylimääräisenä vihollisena.

PIIRRÄ VAHVOILLA KONTRASTEILLA

+H on peli rajoista, niiden kohtaamisesta ja ylittämisestä. Rajat ovat merkityksellisempiä, jos niiden eri puolten erot tehdään näkyviksi. Käytä siis pelinjohtajana vahvoja rajoja ja kontrasteja teemana kaikessa, mitä teet ja kuvaillet.

Tarjoo 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 varjобiosfäärin 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. Tarjoo aurinkoa ja täyttä pimeyttä, jääkylmää ja tuli-kuumaa, pikkurikollisia ja miljardöörejä. Luo kuvailemasi teräksen ja lasin vastapainoksi oudon orgaanisia käytäviä ja pehmeitä muotoja.

TEE SELVÄKSI, KETÄ PUHUTTELET

Kohdistasi sanasi tarkoituksenmukaisesti. Puhuttelemalla ryhmänjäsentä suoraan, et turhaan etäännyttä pelaajaa käynnissä olevasta tilanteesta – jännitys ja kauhu on voimakkaampaa, kun henkilökohtaisesti ja suoraa osoitettuna se vuotaa pelistä pelaajaan. Paljasta maailmaa ryhmänjäsenten silmien läpi pala palalta.

Puhu toisinaan myös suoraan pelaajaryhmälle. Kun vaikka kerrot yleistä tietoa tilanteista ja maailmasta, puhu yleisemmin kohdistamatta sitä jollekin yksittäiselle ryhmänjäsenelle: tällaista yleistietoa ei ole yleensä tarve katsoa kenenkään tietyn henkilön silmin.

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

Älä unohda puhua myös ihmisille pelipöydässä. Tarkista, että heillä on kaikki hyvin ja kysy tarvitsevatko he kahvia tai kenties pienen jaloittelutauon. On tärkeää, että pelaajalla on aina mahdollisuus hengähtää, jos tilanne käy liian ahdistavaksi.

PALJASTA PELAAJILLE SE, MINKÄ HE OVAT ANSAINNEET

Pelijohtajana tehtäväsi on tarjoilla pelaajille ja ryhmänjäsenille uutta ja erikoista – kiehtova mysteeriratkottavaksi. Aivan kuten pelin kauhuelementtien tulisi koskettaa pelaajaa, myös onnistumisen ilon on tarkoitus välittyä ryhmänjäsenistä pelaajiin. Älä riistä pelaajilta oivaltamisen riemua paljastamalla heille mysteeriiin liittyviä asioita, joita he eivät ole saaneet toiminnallaan selville. Pelaajien tulisi saada kerätä ryhmänjäsenillään palapelisi paloja vähitellen ja koettaa sovittaa niitä yhteen. Anna tiedon virrata vapaasti äläkä turhaa pidä olennaista avainta ryhmän ulottumattomissa – Kun ryhmänjäsenet ansaitsisivat saada toimillaan jotain selville, paljasta juuri se heille.

Vastaa erityisesti siirtojen kysymyksiin totuudenmukaisesti. Kysymyssiirrot ovat voimakkaita ja tarjoavat pelaajille mahdollisuuksia kysyä suuria kysymyksiä, ja sinun tehtäväsi on antaa niihin mielekkäitä vastauksia. Ne ovat olemassa, jotta pelaajat eivät jumittuisi leikkiin, jossa he yrittävät keksiä mikä on se oikea vipu, jolla sinusta saa tarvittavan vastauksen etenemiseen. Ryhmänjäsenet ovat tarpeeksi asiantuntevia, että vaikka pelaajat eivät välttämättä keksisi tapaa saada tieto selville, heillä on työkalut toimintaan.

KOMPROMISSEISTA SEURAA SUUREMPIA ONGELMIA

Toisin kuin omassa arjessamme, +H:n maailmassa kompromissit eivät koskaan ole tyydyttäviä ratkaisuja vaan aikaansaavat aina jännitteitä, jotka lopulta eskaloituvat suuremmiksi ongelmiksi.

Tämä tarkoittaa sitä, että sinun tehtäväsi on täyttää maa näillä ketään täysin tyydyttämättömillä ratkaisuilla jotka raastavat tilanteita. Firman tutkimus varjобiosfääriin on kompromissi maailman kanssa, joka odottaa räjähtämistään – New Horizons haluaa saada varjобiosfääristä tietoa ja sillä tiedolla parantaa maailmaa ja asemaansa siinä, mutta ei ole missään nimessä valmis paljastamaan varjобiosfäärin olemassaoloa maailmalle ennen kuin on saanut hyvän etumatkan tutkimukseen.

Kun ryhmänjäsenet yrittävät ratkoa ongelmia tavalla joka tyydyttäisi eri tahoja tasapuolisesti, on tehtäväsi näpäyttää heitä saman tien tai osoittaa myöhemmin kuinka kompromissiyritys kaatuu lopulta omaan mahdottomuuteensa.

TEE AINA SOPIVIN SIIRTO, MUTTA ÄLÄ NIMEÄ SITÄ

Käytä siirtoarsenaaliasi monipuolisesti, mutta ajatuk-
sella. Kun sinulla on tilaisuus tehdä siirto, mieti mikä
sopii tilanteeseen ja kuljettaa tarinaa mielenkiintoi-
sempiin suuntiin. Pidä pelimekaniikkatermit piilos-
sa, ja kudo tekemäsi siirto osaksi tarinankuljetusta ja
kerrontaa. Eli sen sijaan, että sanot “**Eristän teidät** nyt
toisistanne,” sano “Adams tulee hakemaan Cooperia,
koska haluaisi esitellä tämän yläkerrassa odottaval-
le ystävälleen.” Jännittävässä tilanteessa “**Perin** nyt
hinnankorkoineen, 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.”

Poikkeuksena tästä **viivytä siirtoasi** -siirto, jonka
toteaminen sellaisena kuin se on helpottaa peliä ja
tilanteen tulkintaa.

KYSELE PALJON, JA KUUNTELE MITÄ SINULLE VASTATAAN

Et voi tietää, mitä pelaajien tai ryhmänjäsenten pääs-
sä liikkuu, tai millaisia oletuksia heillä on ympäröivistä
asioista. Ole aktiivinen ja kysy kysymyksiä siitä, mitä
ja miten ryhmänjäseneet toimivat ja kokevat maailmaa.
Pistä muistiin, mitä sinulle vastataan ja rakenna peliä
muistiinpanojen pohjalta eteenpäin.

Monet pelin siirroista ajavat ryhmänjäseniä paljasta-
maan uusia ja tosia piirteitä itsestään, ja usein nämä
kertovat sinulle sitä, mitä pelaaja kokee tärkeäk-
si. Kohtele saamiasi totuuksia niiden ansaitsemalla
kunnioituksella.

Ole varovainen, ettet käytä kysymyksiäsi ja saamia-
si tietoja vain lyömäaseena ryhmänjäseniä vastaan,
vaan anna jo paljastuneiden asioiden toisinaan myös
tuoda ryhmälle tukea myöhemmissä kohdissa peliä.
Ryhmänjäsen, joka on jossain kohtauksessa tarttu-
nut kaulassaan olevaan ristiin ja rukoillut, voi kauhu-
ja paetessaan hyvin päätyä tukikohdan kappeliin ja
kokea edes hetkellistä toivoa paremmasta.

RIKO ODOTUKSIA

Ennalta-arvattavuus voi joskus toimia piinaavana
työkaluna, mutta useammin se latistaa tilanteiden
pelottavuutta. Älä pelkää rikkoa kaavoja järjestyttäk-
sesi tilannetta. Luota pelisilmääsi ja siihen, että tiedät
milloin jokin yllättävä käänne sopii tilanteeseen ja pidä
peliä silmällä huomioiden kohtia, joissa jokin kaava on
muuttunut jo tutuksi.

Yllätä pelaajat tarjoamalla heille tiettyä ympäristöä
varten mittatilauksena tähän luomasi tilannesidonnai-
nen siirto toimintaansa kun he odottaisivat voivansa
edetä tilanteessa. Kun esittelet uhan, täytä siltä neljä
ensimmäistä askelta valmiiksi ja usuta se ryhmän
kimppuun heti eikä vasta finaalinvaiheessa.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET IHMISTEN KOHTAAMISEEN

+H:n sivistys on juuri sitä – vastakohta epäluonno-
llisille kauhuille. Järjestys maailmassa ja jotain, jota
suojella. Ihmisten ja sivistyksen kanssa periaatteesi
ohjaavat sinua ryhmän ja muun maailman vuorovai-
kutukseen. Ihmiset voivat olla merkittävä uhka, mutta
lopulta aina sellainen, jonka voi tuntea ja ymmärtää, ja
jonka puolen tilanteesta pystyy jotenkin näkemään.

ANNA RAHAN JA VALLAN NÄKYÄ JA TUNTUA

+H on kauhua ylemmän keskiluokan näkökulmasta, ja
yhtenä lähtökohtana on se, että miljöössä ihmisillä on
tietty perusturvallisuus rahallisesti. Firma pitää huolen,
että huippuasiantuntijat joita se lähettää kentälle,
eivät koe saamaansa rahallista korvausta liian heikok-
si, tai työolosuhteitaan huonoiksi. Kun he alkavat aktii-
visemmin työskennellä varjobiosfääriin parissa, työn-
antajan kiitollisuus heitä kohtaan moninkertaistuu, ja
kuluttili joka ryhmällä on käytössä kuvastaa tätä.

Jotta ryhmänjäsenillä olisi jotain tavoiteltavaa rahan
ja vallan näkökulmasta, ympäröivän maailman pitää
olla vielä astetta glamoröösimpi. Yhtiön korkeammas-
sa asemassa olevat edustajat veljeilevät maailman
merkittävimpien ihmisten kanssa ja käyttävät vielä
astetta merkittävämpää edustustiliä. Kun yhtiöllä on
ylemmän johdon pikkujoulut, joihin hahmot jostain
syystä pääsevät mukaan, paikalla on A-listan julkkik-
sia ja vaikuttajia kaikilta aloilta.

Näytä ryhmälle heidän oma hyvinvointinsa. Näytä kuinka muillakin tässä maailmassa, jonka kanssa he ovat tekemisissä on asiat hyvin. Se tekee varjобiosfääriin kohtaamisista merkittävämpiä kokemuksia.

ÄLÄ MURENNA RYHMÄN- SENTEN USKOTTAVUUTTA

Ryhmä on asiantuntijoita. He ovat ensimmäiset ihmiset, jotka todella kohtaavat varjобiosfääriin silmästä silmään, ja tekevät sitä täysin uudessa eturintamassa. Kukaan ryhmän ulkopuolella ei tiedä enempää tästä uudesta maailmasta kuin ryhmänjäsenet itse. Jos joku epäilee ryhmän asiantuntevuutta, pidä huoli, että heille näytetään heidän paikkansa. Jos joku muu tarjoaa teorioita, joista ryhmä on eri mieltä, näytä kuinka he ovat väärässä. Anna muiden ylimielisyyden maksaa heille kalliisti.

Samoin varjобiosfääriin ulkopuolelta – ryhmänjäsenet saattavat kohdata toki kohdata haastavia kilpailijoita, mutta kenenkään vastaantulevan asiantuntijan ei pitäisi voida suvereenisti kävellä ryhmänjäsenen yli tämän osaamisalueellaan. Ja kuka tahansa, joka ei jaa ryhmänjäsenen erikoistumista, jää auttamattomasti alakynteen jos taitoja aletaan vertailemaan.

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, muuta lisäksi hahmossa jotain perustavanlaatuisia.**
- **Anna hahmolle nimi.**

HYLKÄÄ STEREOTYYPIT

Vaikka stereotyyppiat voivat toimia hyvänä aloituspisteinä pelinjohtajan hahmoja kehitellessä, ennalta-arvattavan stereotyyppisen hahmon ei pitäisi koskaan päätyä pelipöytään 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.

Ole myös 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 alla olevaa taulukkoa.

* Tämän voit tehdä jo suunnitteluvaiheessa.

IHMISET PYRKIVÄT HYVÄÄN

Ihmiset voivat olla merkittäväkin vastustaja ryhmälle, mutta toisin kuin varjobiosfääri, ihmiset tekevät päätöksiään moraalikompassin johdattamana. Jokainen +H:n millään tapaa merkityksellinen pelinjohtajan hahmo haluaa tehdä jollain tavalla hyvää. Vastenmielisimmälläkin rikollisella tai limaisimmallaakin poliitikolla on omasta näkökulmastaan selkeästi hyvät tarkoitukset. Pelinjohtajan hahmot voivat toki olla ja tehdä kammottavia, mutta välttää kiusausta tehdä näistä yksioikoisen pahoja hirviöitä.

Jonkun asettuminen ryhmää vastaan johtuu olosuhteista, joihin hänet on pakotettu, toisen taas kompromisseista, joita hänen on tehtävä selvitäkseen. Joskus ihminen on ryhmää vastaan, koska ryhmä uhkaa hänen hyvinvointiaan joko sillä mitä tekee tai mitä edustaa. Kun tuot ihmisten pohjimmaista hyvyyttä mukaan peliin, joutuvat ryhmänjäsenetkin miettimään omia tekojaan: hyvilläkin aikeilla voi olla kamalia seurauksia.

NIMEÄ HAHMOSI SITÄ MUKAA, KUN ESITTELET HEITÄ

Nimeämällä jokaisen pelaamasi hahmon, oli ne kuinka vähäpätöisiä tahansa, luot niille merkitystä. Kukaan, jonka ryhmä kohtaa, ei ole vain tehtävänsä, vaan kaikilla on oltava nimi. Nimeäminen ja yksilöllisyys erottaa ihmisen varjobiosfääristä.

Vaikka et saakaan vielä nimetä uusia hahmojasi valmistautuessasi tehtäviin, 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.

FYYSINEN VÄKIVALTA TAI KUOLEMA EI KUULU ARKEEN

Ihmiset eivät lähtökohtaisesti halua fyysisistä väkivaltaa. Suhtaudu siihen kammotuksena, jota kaikki haluavat välttää viimeiseen asti, ja joka on vain äärimmäinen vaste asioille. Toisen lyöminen ei ole tapa ratkoa ongelmia, vaan jotain josta päädytään käräjille ja vankilaan.

Jos väkivaltaa tapahtuu, se on aina rumaa ja sen vaikutukset ovat käsinkosketeltavia – ei koskaan arkisia tai yhdentekeviä. Samoin kuolema ei ole koskaan asia, joka ohitetaan olankohtauksella, vaikka se ei muuttaisikaan mitään pelin tarinaa.

Henkinen väkivalta on yhtälailla kammottavaa seurauksiltaan kuin fyysinenkin, mutta se on helpompi peittää “sivistyneen” kuoren taakse, joten sen on helpompi piileksiä näköpiirissä ja siihen suhtautuminen saattaa olla hyvinkin etäistä. Mikä pelin tunnelman kannalta onkaan parasta.

VAIN RYHMÄ ON TURVALINEN VAKIO

+H on tarina ryhmästä – yksittäiset ryhmänjäsenet saattavat pelin aikana kadota, mutta ryhmä säilyy. Ryhmänjäsenille mikään ei ole samalla tavalla vakaata kuin toiset ryhmätoverit, jotka ovat kohdanneet samoja kauhuja ja jotka ainoana maailmassa tekevät tätä hommaa.

Tehtävät vievät ryhmää 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 ryhmän jäsenille syytä luottaa toisiinsa, äläkä vie ulkopuolisena tätä luottamusta pois – on makeampaa, kun he tekevät sen itse.

Ja koska ympärillä olevat kasvot vaihtuvat jatkuvasti, älä turhaa himmaile sivuhahmojesi kanssa. Jos kyse ei ole firman henkilöstöstä suorassa hierarkiassa hahmoihin, on todennäköistä, että et tule esittämään häntä uudelleen.

PELINJOHTAJAN PERIAATTEET VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMISEEN

Tämä on peli vieraasta. Varjobiosfääri on se vieras, jonka kohtaaminen pakottaa reaktiota. Se ei uhkaa vain ryhmänjäsenten terveyttä, vaan sen olemassa-olo on kokonaisuudessaan vaara sille hyvinvoinnille, jonka ihmiset tietävät ja tuntevat.

VARJOBIOSFÄÄRI ON MEILLE UUTTA JA VIERASTA

Vieraan kohtaaminen on pelottavaa, erityisesti kun se vieras uhkaa jollain tapaa kaikkea sitä, minkä kokee tutuksi ja turvalliseksi. Varjobiosfääri rikkoo olemassaolollaan kaikkea sitä, mitä me pidämme normaalina ja mihin ryhmänjäseneet ovat elämässään tottuneet. Sen ilmiöt ovat outoja, vaarallisia ja noudattavat omia, meille tuntemattomia, logiikkojaan. Varjobiosfääriin tunnistaa elämää kuhisevaksi ympäristökseen, mutta se elämä, mitä se edustaa voi hyvinkin olla samalla kuoleman laakso, joka laajenee meidän takapihallemme minä hetkenä hyvänsä. Eikä kukaan ymmärrä miksi.

Varjobiosfääri hyvin toteutettuna nostaa niskavillat vaarasta pystyyn – ilmiöt ovat yllättäviä ja selkeitä uhkia. Ei ole valmiita toimintamalleja siihen, kuinka niiden kanssa tulisi toimia, ja harha-askleet tuottavat kammottavia seuraamuksia. Yhden ilmiön ymmärtäminen on haastavaa, ja kokonaisuuden hahmottaminen pitäisi tuntua lähes ylitytsevämmältä vuorelta.

VARJOBIOSFÄÄRI SEURAA VAISTOJAAN

Varjobiosfääri on elävä, mutta sen osat eivät ole tiedostavia. Niillä on vaistoja, jotka liittyvät elävän määritelmään – ne metsästävät, suojelevat itseään, pyrkivät lisääntymään. Ne voivat osoittaa merkkejä huomattavastakin älykkyydestä tai kyvystä oppia, mutta älä inhimillistä niitä. Ilmiöillä ei ole monimutkaisia yhteiskuntia tai ne haudo kavaliala suunnitelmia. Ne eivät kannu kaunaa tai ole pahansuopia.

Jos ryhmänjäseneet kokevat tarvetta inhimillistä varjobiosfääriä, älä anna heille liikaa nuoraa. Muistuta heitä nopeasti, että varjobiosfääriin ilmiöt ovat parhaimmillaankin vain älykkäitä villieläimiä.

VARJOBIOSFÄÄRIN HAVAINNOINTI PAKOTTAA AISTIT RIKKOMAAAN 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?

Varjobiosfääri ei silti luo illuusioita tai tarkoituksella huijaisi aisteja – aistimme ovat vain kyvyttömiä tulkitsemaan aivoillemme oikein sitä, minkä kanssa on tekemisissä. Mitä syvemmälle varjobiosfääriin ryhmä matkaa, sitä yhdenmukaisemmiksi ja yleisemmiksi kaikenlaiset aistivääristymät muuttuvat.

VARJOBIOSFÄÄRIN KOHTAAMINEN ON AINA KORKEINTAAN HARHA-ASKELEEN PÄÄSSÄ KEHOKAUHUSTA

Ihminen ei ole turvassa joutuessaan kosketuksiin varjobiosfääriin kanssa. Varjobiosfääriin 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 varo toimenpiteistä huolimatta tuhota lukemattomin eri tavoin. Anna tämän uhan roikkua ryhmänjäsenten yllä, kun he toimivat ilmiöiden keskellä. Kauhuun tarvitaan vain hetken varomattomuus.

ÄLÄ NIMEÄ VARJOBIOSFÄÄRIN ILMIÖITÄ

Koska varjobiosfääriä ei ole koskaan aiemmin kohdattu, sen ilmiöille ei ole valmiita nimiä, eikä niitä tarvitsekaan olla. Vastusta pelinjohtajana luonnollista kiusausta nimetä mitään varjobiosfääristä, ja vältä suoria vertauksia meidän oman biosfäärimme eläimiin tai kasveihin. Jos mahdollista, käytä kuvailussa keskenään ristiriitaisia termejä: varjobiosfääriin olento voi olla massiivinen ja hauras, tai edetä sulavaliikkeisesti nykien.

Kun ryhmänjäseneet nimeävät kokemiaan ilmiöitä, tartu näihin nimiin ja ryhdy käyttämään niitä itsekkin – sanaston jolla ryhmänjäseneet ja pelaajat käsittelevät varjobiosfääriä pitää olla heidän omaansa.

PELINJOHTAJAN SIIRROT

Pelaajien siirrot ovat tarkasti määriteltyjä siten, että jokaisella niistä on omat ehtonsa, joiden kohdalla ne pelataan. Pelinjohtajan siirroissa on vain yleiset ehdot jotka pätevät kaikkiin siirtoihin yleisesti. Kun jokin ehdoista täyttyy, päätät, minkä siirron teet.

Ehdot ovat:

- **Käyttäessäsi merkin Viivytä siirtoasi -siirrolta,**
- **pelin siirtyessä finaaliveheseensa,**
- **pelaajan tekemän siirron käskiessä sinua tekemään niin (yleensä tuloksella 0 osumaa),**
- **pelaajan antessa sinulle tarjottimella tilaisuuden tehdä jokin tietty siirto,**
- **siirron sopiessa muuten täydellisesti tilanteeseen, tai**
- **kun pelaajat pysähtyvät ja odottavat sinulta vastausta tai reaktiota.**

Ehdot ovat löyhässä dramaattisuusjärjestyksessä: mitä ylempänä ehto on listalla, sitä intensiivisempi siirto tilanteeseen todennäköisesti sopii. Esimerkiksi **hinnan periminen korkoineen** tai **panosten korottaminen** sopii kohtaan, jossa pelaaja epäonnistuu heitossaan tiukassa tilanteessa. Vastaavasti pelaajien pohtiessa pelin suvantovaiheessa toimilleen suuntaa, voit pelinjohtajana antaa etenemismahdollisuuksia **tarjoamalla tilaisuutta** tai **viittaamalla elävään maailmaan**.

Jos huomaat toistavasi itseäsi ja rikkovasi aina kenttätutkijan kännykän vastauksena heikkoihin heittoihin, vedä syvään henkeä ja mieti periaatteitasi ja tavoitteesi – pidä ryhmänjäsenten elämä mielenkiintoisena, ja tee jokin mielekkäämpi siirto. Sinulla on laaja kirjo työkaluja käytettävissäsi.

Painotettakoon nyt vielä, että tekemäsi siirto ei tarkoita ryhmän tai ryhmänjäsenen epäonnistumista. Sen ei ole tarve olla edes millään tapaa negatiivinen asia, ellet halua sitä – siirto on sinulle lupa viedä tarinaa ja tapahtumia haluamaasi suuntaan. Työnnä tilannetta kohti sitä mikä on sinusta kiinnostavaa.

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

PÄÄSTÄ RYHMÄN-JÄSEN LOISTAMAAN

Anna ryhmänjäsenen ratkaista tilanne omalla erikoisosaamisellaan ja tee selväksi, että tämä ei olisi onnistunut yhtä vaivatta keneltäkään muulta. Tuo eteen ongelma, joka on “kuin tehty” ratkaistavaksi ryhmänjäsenen taustan ja kykyjen avulla. Paljasta ryhmänjäsenelle jotain uutta ja tärkeää tietoa tilanteesta, jonka vain hän voisi tietää. Tämä on erinomainen esimerkki siirrosta, joka toimii paitsi yksinään, myös yhdistettynä toisiin siirtoihisi, tarjoten luontevia etenemisreittejä kun **nostat panoksia** tai **pistät jonkun kiipeiliin**.

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Sinun ei tarvitse edes erikseen tiirikoida tätä lukkoa. Näyttää siltä, että firma on säästänyt ostaessaan kalustoa ja halunnut, että avainten kanssa ei tule suurta sähläystä. Kaikissa sen työkoneissa on sama avain. Se perusmallin avain. Yksi laukussasi olevista avainketjuista sisältää aina tämän ja muita yleisesti käytössä olevia avaimia, ja hetkessä ovi puskutraktoriin on auki. Mitä haluat tehdä?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Ok, eli lähдете liikkeelle. Kuljette lumimyrskyssä GPS:n osoittamaan suuntaan. Näkyvyys on kamala, mutta kun ajatte tarpeeksi rauhassa kelkoilla, matka tuntuu sujuvan. Kun olette ajaneet noin tunnin: Arnaud, olet letkan ensimmäisenä, ja tunnet jotain aivan liian tuttua tavassa jolla kelkkasi liikkuu – maa lumen alla on muuttunut rikkonaiseksi. Olet ennenkin tuntenut tämän ja tiedät seuraavaksi maan katoavan kelkan alta. Niin ei ole kuitenkaan vielä käynyt. Mitä teet?”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“David kuuntelee kun yritätte selittää, että teitä ei kiinnosta mitä hän ja kumppaninsa ovat tekemässä täällä. Hän antaa vaikutelman, että olisi antamassa tilanteen olla, mutta kun ... kuka teistä on vähiten varuillaan? Ok. Kun Keith päästää huomionsa hetkeksi herpaantumaa, David nappaa hänestä kiinni ja painaa pienen veitsen tämän kaulalle ja alkaa huutamaan, että teidän pitää lähteä ja jättää heidät rauhaan. Bonne, tiedät kokemuksestasi, että David ei ole vielä ylittänyt mitään kynnystä, josta ei voitaisi vielä perääntyä, ja vaikka tilanne näyttää todella pahalta, pystyt kyllä hoitamaan tämän siten, että kenellekään ei käy huonosti. Kunhan vaan saat omat ryhmänjäsenesi rauhallisiksi. Mitä teet?”

TARJOA TILAISUUS

Ryhmänjäsenelle aukeaa mahdollisuus toimia ja saavuttaa jotain. Näytä polkuja tehdä asioita ja ehdota mahdollisia toimintatapoja. Jos teolla on selvä hinta, kerro se. Tai kerro, että hinta riippuu siitä, miten tilanne etenee. Mikään ei estä sinua tarjoamasta tilaisuutta täysin ilmaiseksi. Anna aikaraja sille kuinka pitkään tämä tilaisuus on avoinna, jos se palvelee tilannetta.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Yrität etsiä ulospääsyä, mutta kaikki hallista johtavat käytävät ovat kudossmassan muodostamien kalvojen sulkemia. Arvioidessasi tilannetta kuulet pohjoissiiiven suunnalta keskustelua. Saksaksi. Varmaankin ne Valkyrian tyypit. Ja jos sinä kuulet heidät, he varmasti kuulisivat sinut. Mitä haluat tehdä?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Cooper näyttää saaneen hetkellisesti kaikkien huomion raivoamisellaan. Barnes, jos tässä on missään kohtaa tulossa tilannetta, missä voit päästä katsomaan, mitä Alanan koneella on, se on nyt. Se ei ole huomaamatonta, mutta ainakin tietäisit sitten, mistä tässä on kyse. Mitä teet?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Erik kuuntelee mitä teillä on sanottavaa kaikessa rauhassa. Hän pohtii hetken, ja toteaa, että ei viranomaisena missään nimessä meinaa päästää teidän kaltaisia kaupunkilaisia keskenänne metsään. Mutta voi lähteä mukaan oppaaksi. Sanoo tietävänsä myös, mistä luolasta todnenäköisesti puhutte. Mitä teette?”

TARJOA VAIKEA VALINTA

Koska kompromisseista seuraa aina suurempia ongelmia, valintojen tekeminen on aivan keskeistä sisältöä. Kerro kaksi (tai kolme) hyvää valintaa ryhmänjäsenelle ja see selväksi, että hänen on pakko valita näistä yksi. Jos ryhmänjäsenellä on ristiriitaisia tavoitteita, tämä siirto on hyvä tapa tutkia hänen luonteensa lujuuutta.

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Kuten olettaa saattaa, autosi on jo ilmiliekeissä. Teidän mittalaitteistonne on takakontissa, kommunikaatiövälineet etupenkillä ja retkirinkkanne takapenkillä. Ei ole mitään taetta, että ehdit saada kaikkea mukaan ennen kuin tulipalo on liian raivoava. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SIIRTYMÄ FINAALIVAIHEESEEN):

“Cooper. Muiden vielä tutkiessa yläkertaa, olet saanut raahattua ulko-ovelle sekä Moenin, että Barnesin. Näet, kuinka jäntevä säiekimppu sinkoilee jostain rakennuksen syvyyksistä kohti teitä ja nappaa kiinni siitä, kuka on lähimpänä. Sinulla on sen verran reaktioaikaa, että pystyt halutessasi vielä vaihtamaan järjestystänne, eli on sinun päätettävissä, kenet ilmiö nappaa ja vetää mukanaan. Mikä on päätöksesi?”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Hana keskeyttää sinut ennen kuin ehdit kunnolla aloittaa. “Joko päästätte minut menemään muistitikun kanssa, tai huudan niin lujaa, että koko talo kuulee sen. Minua ei haittaa jäädä kiinni. Entä teitä?” Hän vaikuttaisi olevan tosissaan. Mitä teet?”

PERI HINTA KORKOINEEN

Teoilla on hinta. +H:ssa se hinta on usein tiedossa ennen toimintaa. Ei aina täysin, mutta vähintään viitteellisenä. Kun ryhmänjäsen tekee jotain, jolla on hinta, on pelinjohtajan velvollisuus periä se hinta. Nyt tai myöhemmin. Jos et ole tehnyt sitä ajallaan, vaan teet sen nyt, tee hinnasta vielä merkityksellisempi.

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Selvä. Vedät Moenin lähemmäs ovea ja samalla katsot kuinka säikeet iskeytyvät Barnesiin, kietoutuen tämän ympärille ja hautautuen tämän lihaan. Silmänräpäystä myöhemmin Barnes sinkoutuu taaksepäin takaisin sisään ja katoaa käytävän päästä kellariin säikeiden mukana. Sinä ja Moen olette kunnossa. Mitä teet?”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Ok, Nalle. Ryntää kohti aseistettua vartijaa hyvin tietäen kuinka vaarallista tämä on. Saat mielestäsi hyvän otteen hänen kädestään ja hänen laukaistessaan aseensa, kuten toivoitkin, se ei osu sinuun. Decker. Toisella puolella huonetta, tätä kaikkea seuratesasi, tunnet kuinka jokin osuu jalkaasi. Ota vauriota luodista, joka kimpoaa seinästä sinuun!”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Hetken näyttää siltä, että olette turvassa vaikka tämä onkin käytännössä umpikuja. Kuulette vain omat sydämenlyöntinne. Ei seuraavia askelia. Ei murinaa. Ei mitään. Skye. Tajuat miten se seuraa teitä. Jalassasi oleva pikaiseen kursittu haava on auennut ja sen on varmasti helppo seurata teitä veren hajun perusteella. Ei siis kestä pitkään kun se on täällä. Mitä teet?”

PALJASTA ONNISTUMISEN VARJOPUOLI

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 näennäinen onnistuminen heitä vastaan. Tyypillisimmillään tämä on paljastaa ikäviä totuuksia, joita ryhmä ei todellakaan olisi halunnut kuulla, mutta mikä tahansa siirto, joka ryhmänjäsenellä on käytössään on mahdollisuus tragedialle oikein esitettynä. Anna tämän toimia mahdollisuutena **nostaa panoksia** tai **pohjustaa tulevia ongelmia**.

Ja aina väkivallan ollessa pöydällä, “onnistuminen” on useammin jotain pahaakin kuin kontrolloitua ja toivottua.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Ok. Sanoit olevasi valmis vetämään vartijaa turpiin päästäksesi sisään huoneeseen. Jostain syystä tyyppi ei ole tilanteen tasalla, tai hänen refleksinsä eivät pysy mukana. Saat napautettua mojovan iskun suoraa leukaan ja kun vedät käden takaisin suojataksesi itseäsi, hän ei tee elettäkään vastatakseen. Itseasiassa hän romahtaa maahan mojovan tömähdyksen saattelemana ja nykii kuin saisi jonkinlaista kohtausta. Ei näytä hyvältä. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Moen, neuvonantajana ymmärrät ihmisiä. Joskus vaikket haluaisikaan. Sinulle on selvää näitä tyyppiä seuratesasi, että läsnäoleva dynamiikka ei ole hyväksi yhdellekään osapuolelle ja Cooperin tapa kommentoida on vain lyönyt lisää vettä myllyyn. Ja nyt räjähtämispiste on todella lähellä. Lounaan jälkeen vetäydytte omalle mökillenne. Mitä teette?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Decker. Pikainen pinnallinenkin turva-analyysi tämän paikan verkkoliikenteeseen paljastaa sen, että nämä tyytit ovat olleet yhteydessä johonkuhun New Horizonsin sisällä teidän omilla työkaluillanne. Pieni lisäpenkominen lokitiedostoihin paljastaa sen, että kyseessä on Skye Watson, jonka tapasit aiemmin. Nämä eivät ole vain jokin takapajuinen militia. Mitä teet?”

NOSTA PANOKSIA

Tilanteet elävät, ja niiden myötä niiden hinta kasvaa. Tee selväksi, kuinka onnistuminen muuttuu vielä tärkeämmäksi tai kuinka tilanne muuttuu uhkaavammaksi niin, että onnistuminenkin sisältää hinnan. Tämä voi olla jännittyneessä tilanteessa tapa tarjota “toinen mahdollisuus” toimia. Tai antaa vain tilaisuus päästä takaisin sieltä kuopasta, johon on jo ajautunut.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Ok, eli siirryt pitämään kirjahyllyä pystyssä samalla kuin Quinn alkaa avaamaan lukkoa. Ei varsinaisesti ongelma sinulle. Kun saat itsesi asemiin, näet kuinka kirjaston toisen oven alta alkaa valua kristallimassaa kohti teitä. Ilmiö alakerrasta on saavuttanut teidät. Ovi pitää saada auki. Katsotaas sitten se Quinin siirto, jota olit **auffamassa**.”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Avaat laatikon. Näet seitsemän paikallaan olevaa näyteputkea ja yhden tyhjän lokeron. Yksi näyte puuttuu. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SIIRTYMÄ FINAALIVAIHEESEEN):

“Kun kävellette käytävää eteenpäin, kuulette kuulutuksen. Tunteeton naisääni, jonka olette oppineet tuntemaan ilmoittaa rauhallisesti puolaksi kuinka lukitus toisen kerroksen näyttöhuoneessa on pettänyt ja keskus on evakuoitava. Se pyytää teitä siirtymään kohti lähintä hätäuloskäyntiä. Ne vähäiset yhä toimivat valot sammuvat, ja ne korvaantuvat punaisella hätävalaistuksella. Mitä teette?”

PISTÄ JOKU KIIPELIIN

Ryhmänjäsenen on pakko tehdä jotain, tai jotain paha tapahtuu. Hän voi olla itse vaarassa tai joku muu on. Näytä ulkoinen paine ja työnnä ryhmänjäsenen toimimaan mukavuusalueensa ulkopuolella (mukavuusalueen sisällä toiminta olisi **tilaisuuden tarjoamista**). Paljasta mikä on hinta toimimattomuudelle tai sille, että ryhmänjäsenen epäonnistuu tekemään asialle jotain. Anna aikarajoja.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Arvioit hieman tätä porukkaa. Vaikuttaisi, että nämä turvamiehet uskovat tarinaasi siitä, että olet Valhallan leivissä, mutta takana oleva kaveri selaa kännykkäänsä vilkuillen välillä sinua juuri siihen malliin, että hän ajaa jonkinlaista konfirmaatiota jostain järjestelmästä. Hän ei ole vielä sanonut mitään, mutta sanoisit sen olevan vain hetken tai kahden kysymys. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SIIRTYMÄ FINAALIVAIHEESEEN):

“Ovi aukeaa. Edessäsi on jonkinlainen massa mustia säikeitä kietoutuneena suurimpaan osaan asioita täällä. Mukaanlukien muutama entinen kaivoksen työntekijä, jotka huojuvat parinkymmenen sentin korkeudella ilmassa säikeiden varassa. Tunnet vahvan tervaisen tuoksun ilmassa verenhajun seasta. Mitä teet?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Olette juosseet lähes paniikissa hetken aikaa metsässä luottaen siihen, että Arnaudin suuntavaisto pitää. Kuka teistä on huonoin kulkemaan tässä ympäristössä? Ok. Decker. Kompastut juurakkoon ja kompuroit. Kuulet kuinka takana ryminä saavuttaa sinua samalla kun edessä ryhmän äänet ovat lähestulkoon kadonneet. Mitä teet?”

ERISTÄ HEITÄ

Ryhmässä on voimaa. Ryhmän jakaminen pienempiin osiin on tapa luoda painetta ja nähdä erilaisia ryhmädynamiikkoja käytännössä. Yksilön irrottaminen muusta ryhmästä mahdollistaa nähdä mitä tämä ryhmänjäsen tekee kun ryhmäpaine ei ohjaa hänen valintojaan. Sulje ovia metaforisesti ja kirjaimellisesti ryhmänjäsenten välillä. Pakota ryhmänjäsenet paikkoihin, jossa heidän täytyy itse olla oman elämänsä mestareita.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Hiivit Davidin ryhmän perässä sisään laitokseen. Kuulet, kuinka ovi takanasi sulkeutuu ja lukkiutuu. Nopea vilkaisu varmistaa sen, minkä osat jo jollain tapaa arvata – oven avaaminen sisältäkin päin vaatii avainkortin. Muu ryhmä on vielä ulkona. Mitä teette?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Skjold. Yrität parhaasi mukaan selittää Erikille, mistä on kyse. Tämä kuuntelee hetken ja pyytää sinua näyttämään kartalta, mille alueelle haluatte lähteä. Siirrytte konjakkinurkkauksen puolelle kahden ja Erik kaivaa alueen kartan esiin tabletilta. Te muut olette vielä varsinaisen kirjaston puolella, ja vaikka näette parin, ette aivan saa selvää, mistä siellä keskustellaan. Mitä haluatte tehdä?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Huomaatte siirtyessänne hissillä alempaan kerrokseen, että radioyhteys muuhun ryhmään katkeaa. Lexi-2 toimii edelleen, mutta muuten olette omillanne. Hissin ovet aukeavat laboratoriotasolle. Täällä on hiljaista. Mitä olittekaan tekemässä ensin?”

ANNA ONNISTUMISEN AVAIMET JOLLEKULLE TOISELLE

Ratkaisut eivät aina ole siellä, missä ratkaisua tarvitseva ryhmänjäsen on. Ryhmän ollessa hajallaan, tarjoa yhdessä paikassa olevalle ryhmänjäsenelle toivoa toisesta ryhmän osasta. Tai ryhmän yhden eksperitin tehdessä jotain hänen osaamistaan vaativaa, tuo mukaan komponentti, joka vaatii jotakuta muuta auttamaan. Tee ryhmän onnistumisesta ryhmän yhteistyötä vaativaa. Erinomainen lisä myös **nostaessasi panoksia**.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Jos tässä ovesa olisi lukko, jonka voisi avata paikan päältä ilman räjähteiden tai tehdastason metallityökalujen käyttöä, olisit jo labrassa. Mutta näyttää siltä, että oven lukkoa hallitaan jostain toisaalta. Ehkä järjestelmäkeskuksesta, jonka ohi tiedät Quinin juuri juosseen. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Kun seuraat kaikkien silmäätekevien käytöstä ja kuulet ympäriinsä, on ilmiselvää, että todellinen suurpeto täällä on nainen, johon kaikki viittaavat kunnioittavasti tämän sukunimellä Ecevit, mutta josta kukaan ei oikeastaan osaa kertoa sinulle mitään konkreettista. Hän tietää paikkansa, etkä usko saavasi hänestä mitään mielenkiintoista irti ilman jonkinlaista kulmaa. Vähintään sinun pitäisi tietää kuka tämä on oikeasti, ja se ei täältä juhlien melskeestä kyllä onnistu. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SIIRTYMÄ FINAALIVAIHEESEEN):

“Barnes. Tulet tajuihisi. Joka puolella on sinertävää hehkua, jonka lähde on vaikea hahmottaa, mutta joka näyttäisi liikkuvan orgaaniselta tuntuvalta rytmiltä. Koetat liikkua, mutta jokin massiivisen tuntuinen painaa ruumistasi lattiaa vasten. Kuulet vaimeana radiosta Watsonin epätoivoisen äänen joka yrittää kutsua nimeäsi. Mitä teet?”

JÄRJESTÄ PELILAUTA UUSIKSI

Sekoita liian ilmiselvää tilannetta. Muuta muodostuneita sosiaalisia odotuksia toisiksi. Anna ympäristön sisäänkäyntien liikkua. Lukitse kulkureittejä ja avaa uusia. Tee jotain odottamatonta pelitilanteelle ja katso miten ryhmä reagoi. Paljasta faktoja, jotka näyttävät kuinka alkuperäiset ajatukset tilanteiden luonteista ovat vääriä.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Valkyrian turvamiehet kuuntelevat mitä olette sanomassa, riisuen teitä samalla tehokkaasti aseista. Neljästä selvästi korkea-arvoisin lähestyy Skjoldia, kertoen kuinka he tietävät teidän olevan HorizonTehiä, ja kuinka he vain halusivat nähdä kuinka paljon tiedätte, ennen kuin he... Hän ei koskaan lopeta lausetta monihaaraisen piikin lävistäessä hänen kurkunsaa. Kaksi muuta valkyrialaista nousevat ilmaan ilmiön materialisoituessa huoneeseen ja jäljellejäänyt näyttää järkyttyneeltä. Mitä teette?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Juoksette käytävää kohti uloskäyntiä. Haistatte savun ennen kuin näette liekit, jotka leiskuvat hissien oven välistä. Näyttää siltä, että joudutte ottamaan portaat, jos mielitte takaisin maan pinnalle. Mitä teette?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Kulkiessasi huoneen ohi kuulet Erikin puhuvan puhelimeen jonkun kanssa, ja kertovan näille, että New Horizonsin ryhmä on saapunut paikalle. Hän siis tietää teistä, ja työskentelee jonkun kanssa, jolle tämä tieto on merkittävää. Mitä teet?”

VIE HEIDÄN LELUNSA

Ryhmällä on aina asioita, joihin he luottavat. Ne voivat yksinkertaisesti olla työkaluja, jota he tarvitsevat tehtävällä. Tai kyse voi olla enemmän toimintatavoista tai turvaverkoista. Katso, mihin ryhmä tai sen jäsenet nojaavat toistuvasti ja vie se pois. Joko pysyvästi tai anna heille mahdollisuus saada se takaisin.

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Rossier. Otat jalat allesi ja rydät ulos avonaisesta ikkunasta, mutta vartijasi on sen verran nopea kaveri, että hän tarraa kiinni takistasi ollessasi jo ulkona. Tulet hieman rytinällä alas kun mies ja takkisi jäävät katsomaan perääsi avoimesta ikkunasta. Puhelimesi oli, kuten todettua, takkisi povitaskussa. Mitä teet päästyäsi alas?”

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Jep. Auto on palanut. Sen lisäksi teidän kommunikatiolaitteistonne on käyttökelvoton ja mittalaitteistosta on jäljellä pari anturia ja keskusyksikkö. Bonne on onnistunut sentään saamaan retkikamanne ulos ennen täyttä tuhoa, joten ette joudu nukkumaan taivasalla. Mitä teette?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Huutokaupan turvallisuushenkilöstö tekee selväksi, kuten kutsussakin luki, että teidän on jätettävä paitsi Keithin ase, myös kaikki kännykkänne ja kameranne säilytykseen tapahtuman ajaksi. Tämä on erittäin eksklusiivinen tapahtuma, eikä valokuvien riskiä sallita. Mitä teette?”

ANNA UHAN TEHDÄ SIIRTO

Uhat ovat pelin ja mysteerin ydin. Niillä on tapo- ja toimia ja uhata ryhmää, jotka ovat tarkempia kuin yleiset pelinjohtajan siirrot. Tartu niihin ja kudo uhka tiiviimmäksi osaksi päällä olevaa tilannetta. Sillä ei ole väliä, jos ne peilailevat yleisempiä siirtojasi tai tuntuvat vain tarkennuksilta siihen, miten ilmennät **velkojen perimistä korkoineen** tai ryhmän **pistämistä kiipeliin**. Uhkat tuovat toimillaan väriä tasolla, jota yleiset siirrot eivät tarjoa.

ESIMERKKI (SIIRTYMÄ FINAALIVAIHEESEEN):

Ilmiön siirto **polta lähestyviä kohteita**

“Skyen liikahtaessa ovea kohti ilmiö silminnähdessä jännittyy. Tähän asti soljuneet sidonteet tiivistyvät kymmenenteen normaalia pituuttaan ja silmänräpäyksessä pari niistä iskeytyy Skyen olkapäähän. Kipu leviää iskukohdasta nopeasti ja haistat palavan lihan. **Ota vauriota** ja siirrytään finaalivaiheeseen.”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

Ympäristön siirto **estä näkyvyys myrskyämällä**

“Lähdet juoksemaan pimeyteen Nallen perään, mutta ei kestä montaakaan hetkeä kun olet paitsi kadottanut näkö- ja kuuloyhteyden tähän, myös tarkan käsituksen siitä, missä teidän leirinne tarkalleen ottaen olikaan. Mitä teet?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

Ilmiön siirto **osoita mittavat fyysiset voimasi**

“Suljette ulko-oven perässänne ja juoksette takaisin sisään. Ette edes ehdi sanoa mitään toisillenne, kun mikä lie olikaan perässänne pamahtaa päin talon seinää. Toinen pamaus. Hetken hiljaisuus, jota seuraa isku vasten ovea. Metallinen ovi taipuu silminnähdessä keskeltä. Mitä teette?”

POHJUSTA TULEVIA ONGELMIA

Esittele mikä voi mennä pieleen tulevaisuudessa. Näytä mitä uhat pystyvät tekemään tai mikä voi olla haittaamassa ryhmänjäsenten toimintaa seuraavina hetkinä tai tunteina. Tarjoa näkymiä niihin skenaarioihin, joita ryhmä voi vielä estää, jos tekevät asialle jotain. Ja myös niihin, jotka ovat tapahtumassa, vaikka ryhmänjäsen tekisi mitä. Kerro miten tilanteen palaset ovat liikkumassa ja näytä milloin tulevaisuudessa tilanne on muuttumassa vääjäämättä.

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Alus on jäiden ympäröimänä ja ne ovat painaneet sen hieman kalleelleen. Näette kaikki ilmisevät repeämät sen kyljessä. Vain jää pitää sitä pinnan päällä. Toden näköisesti alakannet ovat veden varassa. Suoraa sisäänpääsyyreittä ei näy. Mitä teette?”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Turvajärjestelmän tutkiminen ei ole ongelmaa kun teillä on vartijalta saadut tunnuksat. Nopea skannaus paljastaa, että pääsette hänen avainkortillaan kolmeen alimpaan kerrokseen, muttette sen korkeammalle. Ja näyttäisi siltä, että tunnuksat pitää päivittää vuorokauden vaihtuessa jossain. Mitä teette?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEESEEN):

“Selaillet paikallislehden artikkeleita toivoen löytäväsi jotain mielenkiintoista. Mitä löydät saa sinut hieman mietteliääksi – alueella on kadonnut viimeisen muuttaman kuukauden aikana viisi lasta. FBI tutkii tapauksia. Kerrotko tästä muille?”

VIITTA ELÄVÄÄN MAAILMAAN

Näytä kuinka maailma on elävä ja reagoiva juuri nyt tapahtuvan ulkopuolellakin. Zoomaa ulospäin ja näytä suurempaa kuvaa siitä miten asiat liittyvät toisiinsa. Tuo uutisia, määräyksiä tai huolestuttavaa tietoa sisälle tämänhetkisen toiminnan kuplaan. Paljasta uusia uhkia, tai seurauksia ryhmän toimista. Paljasta mihin täällä olevat asiat vaikuttavat tai mikä vaikuttaa siihen, mitä täällä tapahtuu.

ESIMERKKI (KAIKKI KATSOVAT ODOTTAVASTI):

“Käyt nopeasti Dejahin tavaroita läpi hänen ollessaan suihkussa. Hänen käyntikortistaan saat hänen koko nimensä ja sähköpostosoitteen. Nopea netin selaaminen paljastaa hänen olevan aloitteleva journalisti, joka on kirjoittanut paljon yrityksen täällä tekemistä alueostoista. Eikä ole tehnyt sitä kovin imartelevaan sävyyn. Et mielestäsi eilen maininnut olevasi töissä firmalle. Kun suihku sammuu, makaat sängyssä selaten nettiä kännykällä. Sanotko jotain, tai mitä noin niinkuin muuten teet?”

ESIMERKKI (SOPII TILANTEeseen):

“Pistät television päälle – juuri käynnissä olevan uutislähetysten aiheena on, että tämän vuoden ennätysuurta mantelisatoa varten Kaliforniaan ollaan kuljettamassa mehiläispesiä ympäri Yhdysvaltoja. Ulkona motellin ohi ajaa samanlainen pesiä kuljettava rekka, joka aiemmin lähes ajoi teidät ulos tieltä. Mitä teillä olikaan suunnitelma nyt tälle illalle?”

ESIMERKKI (0 OSUMAA SIIRROSSA):

“Käytät puoli päivää ja huomattavan määrän palveluksia ja kontaktejasi hankkiaksesi teille kutsut tilaisuuteen samalla kun muut järjestävät teille sopivaa pukeutumista. Nykiessäsi sopivia naruja sinulle alkaa muodostumaan kuva, että tämä porukka, jota olette menossa tapaamaan on aika vahvasti lain harmaan puolen sillä tummemmalla osalla. Osa jopa suoraa rikollisia. Lopulta saat kutsun kahdelle hengelle. Mitä teette?”

VIIVYTÄ SIIRTOASI

Kauhuun kuuluu olennaisena osana ennalta-arvaamattomuus ja tietty mielivaltaisuus. Jos pelinjohtajana saisit tehdä siirtoja vain siististi kohdissa, joissa ne ovat odotettuja, se söisi kauhun vaatimaa tunnelmaa. Toisaalta myös kauhu vaatii hidasta rakentelua, jolloin kauhutarinan alussa suuret dramaattiset eleet saattavat syödä tunnelmaa. Näitä varten +H tarjoaa sinulle mahdollisuuden antaa ryhmänjäsenelle tämän siirrossa osumia, vaikka tämän ei niitä kuuluisi saada.

Ryhmänjäsenen saadessa siirrosta 0 osumaa ja siten antaen sinulle siirron tehtäväksi, voit tällä siirrolla ottaa itsellesi siihen merkin tulevaa varten. Jos teet näin, pelaaja onnistuu siirroksaan kuin olisi saanut nopista 1 tai 2 osumaa (sinun päätöksesi).

Voit käyttää merkin tältä siirrolta milloin tahansa myöhemmin tehdäksesi siirron – Merkin käyttämällä saat keskeyttää tilanteita ja aikaansaada kammatavuuksia yllättäen, rikkoen normaalia keskustelun rakennetta täysin vapaasti.

Sinulla voi olla korkeintaan kolme merkkiä tällä siirrolla. Et voi lisätä merkkejä tälle siirrolle pelin finaalinvaiheessa.

Pelinjohto-osio ei ole vielä mitenkään toimitettu. Teksti on raakalaatuista, joten sen kanssa ehkä voi yrittää elää. Ei ole pakko.

Seuraa pelinkehitystä osoitteessa

www.roachsphere.com

, Petri Leinonen, 5.8.2019