

Saalistaja



Peliin mahtuu pelinjohtajan lisäksi 1-5 pelaajaa. Pelissä käytetään 20-sivuisia noppia sekä yhtä (punaista) nelisivuista noppaa.

Jossain Väli-Amerikassa ryhmä suomalaisia valokuvaajia eksyy viidaksoon, jossa ulkoavaruudesta tullut **Saalistaja** alkaa tappaa heitä yksi kerrallaan.

Pelaajat pelaavat aluksi ryhmän jäseniä. Jokainen pelaaja pelinjohtajaa lukuunottamatta valitsee yhden hahmon ryhmästä, ja lopun ryhmän pelaaminen jää pelinjohtajan vastuulle. Jokaisella hahmolla on **stressiarvo**, joka on alussa 0. Hahmot on esitely alla.

Juha, 45, on Väli-Amerikkaan muuttanut itsevarma veteraanikuvaaja, joka halusi esitellä Suomesta käymään tulleille kavereilleen hyviä kuvauskohteita viidakossa. Nyt ryhmä on eksynyt, ja se on hänen vikansa.

Dolores, 40, on Juhan vaimo, joka on asunut seudulla koko ikänsä. Dolores tiesi alusta asti, kuinka huono idea viidaksoon lähteminen oli, muttei onnistunut estämään Juhaa lähtemästä.

Siiri, 26, on intohimoinen valokuvaaja, joka on valmis menemään minne vain saadakseen hyviä kuvia.

Osku, 27, on Siirin poikaystävä, joka koittaa hillitä tämän intoa. Oskun oma projekti on äänittää viidakon ääniä ambient-albumiaan varten.

Parviz, 30, on palkintoja voittanut, korostetun leppoisa lehtikuvaaja.

Hahmoja voi muutella vapaasti, kunhan peli pääsee alkamaan ajallaan.

Peli alkaa sillä, että kaikille hahmoille heitetään **pelastusheitto** 20-sivuisella nopalla. Pelaajat heittävät heiton omille hahmoilleen ja pelinjohtaja heittää heiton lopuille hahmoille. Huonoimman noppatuloksen saanut hahmo on Saalistajan **tähtäimessä**, jota symboloi hahmon pelaajalle tai pelinjohtajalle annettava nelisivuinen punainen noppa.

Hahmot, joiden heittotulos on 1-6, kasvattavat stressiarvoaan yhdellä. Stressiarvoa tulkitaan alla olevalla tavalla.

0 - Hahmo on hermostunut, mutta toimintakykyinen.

1 - Hahmo on hyvin hermostunut, eikä hänen toimintansa ole välttämättä rationaalista.

2 - Hahmo oireilee selvästi esimerkiksi jupisemalla itsekseen tai tuijottamalla lasittuneesti kaukaisuuteen sanomatta mitään.

3 - Hahmo on menettänyt täysin toimintakykynsä, ja voi ainoastaan paeta, jos sitäkään.

Stressiarvon tulkinta on pelaajien itsensä vastuulla, mutta heitä voi muistuttaa stressinsä pelaamisesta.

Pelinjohtaja pelaa aluksi hahmojaan, Saalistajaa ja ympäröivää viidakkoa, sekä huolehtii pelin aikataulusta. Aluksi Saalistajasta näkyy vain vähäisiä merkkejä, jos niitäkään.

Noin 10, 20, 30 ja 35 minuutin kohdalla pelin alusta laskien Saalistaja tappaa tähtäimessään olevan hahmon. Oman hahmonsa voi **uhrata** toisen hahmon hyväksi. Tällöin hahmo tekee tahallaan tai tahattomasti jotain, jonka vuoksi hän joutuu Saalistajan uhriksi. Myös pelinjohtaja voi uhrata omia hahmojaan pelaajahahmojen hyväksi.

Jokaisen hahmon kuoleman jälkeen heitetään uudet pelastusheitot, jossa määritetään hahmon kuoleman aiheuttama stressi sekä Saalistajan tähtäimessä oleva hahmo.

Jokaisen kuolleen pelaajahahmon pelaaja saa vastuulleen jonkin itse valitsemansa pelinjohtajan tehtävän, jota hän hoitaa pelin loppuun asti. Tämän vuoksi kaikkienkaan pelaajahahmojen kuolema ei pysäytä peliä. Tehtävät on esitelty alla.

Saalistaja Pelaaja pelaa ulkoavaruudesta saapunutta mystistä Saalistajaa, jonka motiivit ovat tuntemattomia. Saalistajalla voi olla hallussaan kehittyntä teknologiaa, mutta se ei ole välttämättä kestänyt viidakon kosteutta. Saalistajan ulkonäkö tulisi paljastaa vasta viimeisen pelastusheiton kohdalla, ja lisäksi Saalistaja voi vahingoittaa hahmoja vakavasti ainoastaan pelinjohtajan määräämien pelastusheittojen yhteydessä.

Ansät Pelaaja pelaa Saalistajan hahmoille asettamia ansoja, jotka ovat köysien, seipäitten, ansakuoppien ja räjähteiden kavalia yhdistelmiä. Ansät voivat vahingoittaa hahmoja vakavasti ainoastaan pelinjohtajan määräämien pelastusheittojen yhteydessä.

Ympäristö Pelaaja pelaa viidakkoa, siellä asustavia eläimiä, säätä ja lämpötilaa. Hän kuvailee hikisten vaatteiden liimautumista ihoon, valon siivilöitymistä puiden latvusten läpi ja lakkaamatonta lintujen laulua.

Sisäinen dialogi Pelaaja kertoo, minkälaisia ajatuksia hahmojen päässä herää. Pelaajat päättävät itse, kuinka paljon hahmot antavat näille ajatuksille painoa.

Vaikka pelinjohtaja jakaa vastuutaan pelaajille pelin kuluessa, hänellä on silti tärkeä valta raamittaa tilanteita, määrätä pelastusheitot ja huolehtia pelin aikataulutuksesta. Hän ratkaisee myös mahdolliset kiistatilanteet pelin tapahtumista. Pelinjohtajan tulisi tehdä yhteistyötä hahmotta jääneiden pelaajien kanssa, ja antaa heille tilaa pelata omassa roolissaan. Pelastusheittojen väliin jäävä sisältö voi olla hyvinkin pelaajalähtöistä: jos pelaajat tuntuvat passivoituvan, kannattaa korostaa joko Saalistajan tuomaa uhkaa tai kysellä hahmojen tuntemuksista. Koska aikaa on rajatusti, pelinjohtajan ei kannata tuoda peliin uusia hahmoja tai yllättäviä käänteitä ennen pelin loppua.

Kun viimeinen pelastusheitto on heitetty ja peliaika on päättymässä, jäljelle jäänyt hahmo tappaa Saalistajan, löytää tiensä ulos viidakosta tai tulee pelastetuksi. Mitä tapahtuu on pelinjohtajan ja pelaajien yhteinen päätös.

Klassikkoteema

Pelin tärkeimmät inspiraatiot ovat elokuvat Predator ja Syvä joki, joista peli on jonkinlainen risteytys. Mekaanisesti ajatus oli yhdistää vanhempien Dungeons & Dragons -laitosten selviytymisasetelma ja pelastusheitot Cthulhun kutsun hulluusmekaniikan kanssa. Kotimainen Zombeja! Ovella! -peli oli tärkeä inspiraatio etenkin mekaniikoiltaan.

Kiitokset kaikille peliä testanneille ja palautetta antaneille.

Pelin kulku tiivistettynä

Alku: jokainen pelaaja valitsee hahmon, pelinjohtaja pelaa loppuja hahmoja. Jokaiselle hahmolle heitetään pelastusheitto d20-nopalla.

- huonoimman tuloksen saanut hahmo on Saalistajan tähtäimessä, hahmon pelaaja saa punaisen d4-nopan
- jokainen tuloksen 1-6 saanut hahmo saa yhden stressipisteen lisää (kts. sivu 2)

Peli alkaa, pelinjohtaja pelaa ympäristöä ja Saalistajaa, josta näkyy vain vähäisiä merkkejä.

n. 10/20/30/35 minuuttia pelin alusta Saalistaja tappaa tähtäimessään olevan hahmon (tapahtuu neljä kertaa).

- kontrolloimansa hahmon voi uhrata, jotta tähtäimessä oleva hahmo jäisi henkiin
- jos pelaaja menettää hahmonsa, hän saa vastuulleen itse valitsemansa tehtävän listalta (kts. sivu 3)
- heitetään uudet pelastusheitot (kuten alussa)

Peli jatkuu uhrien ja paniikin lisääntyessä. Saalistajasta on koko ajan enemmän havaintoja.

Pelin viimeiset minuutit Viimeinen hahmo tappaa Saalistajan, löytää tiensä ulos viidakosta tai tulee pelastetuksi. Mitä tapahtuu on pelinjohtajan ja pelaajien yhteinen päätös.