

Teletuubit

- Pako vauva auringon maasta -

Tämä sivu sisältää lyhyeen tiivistelmän skenaariosta ja peliohjeiden sisällöstä

Teletuubit: Pako vauva auringon maasta, on Paranoia-tyylinen 40 minuutin roolipeliseikkailu, joka yhdistää kaikille tutut tappiolennot isovelji valvoo selviytymisskenaarioksi.

Peli on jaettu kolmeen lukuun. Ennen auringonnousua luvussa, tappiolennot valmistautuvat pakoon. Hymyilevän auringon alla luvussa, hahmot pakenevat suunnitelmansa mukaisesti. Lopuksi laskevan auringon takana luvussa, tappiolennoille selviää totuus tappimaan kulissien takana, joka johtaa yhteen pelin vaihtoehtoisista lopuista.

40min peliaika on jaettu pelautusvaiheiden kanssa tasan. Pelin alkuasetelman selittämiseksi, hahmoille ja säännöille on varattu 5 minuuttia, joten esittele ne nopsaan. Ensimmäiselle ja toiselle luvulle on jaettu 10 minuuttia ja viimeiselle luvulle on jaettu 15 minuuttia, joten kaiken kaikkiaan pelin kesto on 40 minuuttia. Pelinjohtajana voit venyttää tai supistaa kohtauksia halusi mukaan, kunhan saat mahdutettua pelin 40 minuutin peliaikaan. Pelaajat saavat tutustua vapaasti kaikkeen alla esitettyyn ei-pelinjohtajan materiaaliin pelin aikana.

Mukavia pelihetkiä tappiolentojen maailmassa!

Peliohjeiden sisältö

Sivu 1 – Tiivistelmä ja sisältö
Sivu 2 – Alkuasetelma ja Hahmot
Sivu 3 – Perussäännöt
Sivu 4 – Pelinjohtajan materiaali: Ennen auringonnousua
Sivu 5 – Pelinjohtajan materiaali: Hymyilevän auringon alla
Sivu 6 – Pelinjohtajan materiaali: Hymyilevän auringon varjossa
Sivu 7 – Pelimaailman kartta
Sivu 8 – Pelaajahahmot: TiiviTaa, Tipsu, Lala
Sivu 9 – Pelaajahahmot: Bye, Nuusku, Salaisuuslaput
Sivu 10 – Pelinjohtajan materiaali: tiivistelmä pelin pelautusta varten

Alkuasetelma ja hahmot

Alkuasetelma (Lue tai selitä omin sanoin pelaajille pelin alussa)

Teletuubit ovat eriskummallisia värikkäitä tappiolentoja, jotka asustavat iloisen auringon maassa yhdessä hovimestari Nuuskun kanssa. Iloisen auringon maata johtaa rautaisen kädenpuristuksen voimalla mystinen kertoja, joka valvoo kansalaistensa toimintaa säkenöivän vauva aurinko palvelijansa avulla.

Vuosien ajan, mystinen kertoja on pitänyt teletuubeja orjina vauva-auringon maassa, ja pakottanut näitä viihdyttämään salaperäisiä lapsiolentoja aktiviteeteilla. Mystisen kertojan käskyjen vastuuttaminen johtaa hirveään ja kivuliaaseen kuolemaan, vauva auringon sulattaessa syyllisen kerros kerrokselta tulikumilla vauva-aurinkosäteillään. Vuosi vuodelta, mystisen kertojan käskyt ovat muuttuneet yhä mielenvikaisemmiksi ja traumatisoiviksi toteuttaa. Iloisen auringon maa voi näyttää ulkoapäin mukavalta paikalta, mutta sisältäpäin se on helvetti.

Uusi päivä on taas alkamassa, mutta mikään ei tule olemaan enää niin kuin ennen. Tänään on se päivä, jolloin te sanotte seis. Jolloin te ette enää tottele. Jolloin te nousette kapinaan. Tapahtuukin mitä tahansa, tänään te murskaatte vauva auringon ja mystisen kertojan vallan paljastaen totuuden vauva auringon maan takana. Viva la revolution!

Hahmot (Lue tai selitä omin sanoin pelaajille pelin alussa)

TiiviTaa: Sininen Teletuubi. Kokenut ja voimakas. Ottaa usein johtajan aseman teletuubiyhteisössänne. Kantaa mukanaan pinkkiä käsilaukkua.

Tipsu: Vihreä Teletuubi. Nuori ja keterä. Teletuubiyhteisönne taisteleva kapinallinen. Kantaa mukanaan lehmännahkahattua.

LaLa: Keltainen Teletuubi. Fiksu ja hienostunut. Karismaattinen yläluokan edustaja joka vie teletuubiyhteisöä eteenpäin logiikan kautta. Kantaa mukanaan keltaista jumppapalloa

Bye: Punainen Teletuubi. Kaoottinen ja näppärä. Huippuluokan näpertäjä jonka ajatuksenjuoksusta ja aikeista on hankala saada tolkkua. Kantaa mukana punaista skootteripyöräänsä.

Nuusku: Teletuubien robotti-imuripalvelija. Imuvoimainen ja itsepäinen. Perinteinen kodin hengetär josta löytyy imuvoimaa ja asennetta vaikka muille jakaa. Varustautunut huippukehittyneellä imukärsällä.

Vauva Aurinko: Mystisen kertojan palvelija. Valaisee maan kultaisilla kaikkialle ylettyvillä säteillään. Käyttäytyy kuin pieni lapsi, joka on suuttuessa hengen vaarallinen.

Mystinen kertoja: Tuntematon toimija, joka pitää tämän hulluuden käynnissä viestittelemällä erilaisten kaijutinratkaisujen kautta. Kuin jumala vallassa, ja kuin itse saatana teoiltaan.

Perussäännöt

Hahmojen valinta (Jaa samalla hahmot pelaajien mieltymysten mukaan)

5 pelaajaa: teletuubia ja Nuusku, 4 pelaajaa: 3 teletuubia ja Nuusku, 3 pelaajaa: 2 teletuubia ja Nuusku.

Hahmokortti (Jaa pelaajille hahmokortit)

Hahmokortin tiedot:

1. Tietoa hahmostasi
2. Mielenkiinnonkohteet
Kertovat mistä hahmosi pitää
3. Esiintymisnumero kertoo mitä sinun oletetaan tekevän kun sinulta pyydetään esiintymisnumeroa
4. Erikoiskyky, jonka voit käyttää



kerran jokaisen kohtauksen aikana. Erikoisyyden voi käyttää vain jos sinulla on siihen vaadittava esine tai väline. Pelissä ei ylläpidetä tavaraluetteloa, joten oletuksena esine on pelin alussa sinulla.

Pelin tavoite ja salaisuus (Jaa pelaajille hahmokohtaiset salaisuudet)

Pelin tavoitteena on paeta vauva auringon maasta ja toteuttaa mahdollisuuksien lomassa oma salaisuus. Salaisuus on hahmokohtainen, eikä sitä saa paljastaa muille pelaajille.

Klassisen todennäköisyyden sääntösystemi (Jaa pelaajille nopat)

Oleelliset konfliktitilanteet, jotka pelinjohtaja päättää mieltymystensä mukaan, ratkaistaan kahdella d6 nopalla seuraavasti:

1. Pelinjohtaja päättää konfliktitilanteelle vaikeusasteen seuraavasti:
 - a. Jos yksi pelaaja ratkaisee konfliktitilannetta, konfliktitilanteen vaikeusaste on välillä 4-12
 - b. Jos useampi pelaaja ratkaisee konfliktitilannetta, konfliktitilanteen vaikeusaste välillä $x*4-x*10$, jossa x on konfliktin ratkaisuun osallistuvien pelaajien määrä
2. Kukaan konfliktiin osallistuva pelaaja heittää kahta d6 sivuista noppaa. Tämän jälkeen heittojen summataan yhteen
 - a. Jos summa ylittää asetetun vaikeusasteen, pelaajat voittavat konfliktitilanteen, ja kohtaus etenee pelaajahahmojen eduksi
 - b. Jos summa alittaa asetetun vaikeusasteen, pelaajat häviävät konfliktitilanteen, ja kohtaus etenee pelimaailman vastustavien voimien eduksi.

Tämän lisäksi

- Jos pelaajat aiheuttavat keskenään ratkaistavan konfliktin, molemmat pelaajat heittävät kahdella d6 nopalla toisiaan vastaan. Konflikti ratkeaa suuremman tuloksen heittäneen pelaajan eduksi
- Jos pelaaja/pelaajat häviävät konfliktitilanteen, nopilla, **hän/he voivat yrittää uudelleen samalla kokoonpanolla, tai lisäämällä konfliktin ratkaisemiseen lisää pelaajahahmoja.** Tällöin pelinjohtaja määrää uuden vaikeusasteluvun ja kaikki konfliktiin osallistuvat pelaajat heittävät uudelleen noppia 1 ja 2 vaiheen mukaisesti, mutta **jos pelaajat epäonnistuvat: he merkkäavat kynällä rastin hahmokorttiinsa merkiksi kriittisestä epäonnistumisesta. Jos pelaaja saa pelin aikana kolme rastia hahmokorttiinsa, hahmo kuolee pelinjohtajan esittämällä tavalla.**

Pelinjohtajan materiaali: Ennen auringonnousua

(YLEISESTI)

Pelinjohtajan materiaali koostuu kohtauksista, kohtaukset, jotka on tummennettu, täytyy pelauttaa, kun taas kohtaukset, joita ei ole tummennettu voi ohittaa jos peli meinaa mennä yli aikarajojen. Kohtaukset ovat vain runkoja, ja suosittelenkin sinua pelinjohtajana rikastamaan niitä omilla pienillä sponttaaneilla yksityiskohdillasi, jotka tukevat pelinjohtotyyläsi.

Lue kohtausrunkoja seuraavasti ylhäältä alas

- = Kohtauksessa tapahtuva pelinjohtajan kertoma asia
- o = Asiaan liittyvä kuvailu
- = Pelaajien pelattavissa oleva osa
- "" = Pelinjohtajan ohjaaman hahmon kommentti, jonka voi sanoa sellaisenaan tai muunnella omien mieltymystensä mukaan, kunhan asiayhteys säilyy
- = Esimerkivaihtoehto, jolla kohtauksen tulisi todennäköisesti päättyä



Pakosuunnitelman läpikäynti (muutama minuutti)

- Kuvaile kuinka teletuubit ovat heränneet keskellä yötä vankibunkerissaan kertaamaan läpi seuraavan päivän pakosuunnitelmaa:
- Nuusku löysi toissapäiväisen siivousurakkansa aikana bunkkerista kärsineen karttapaperin, johon on merkitty mystinen X-merkki, jonka uskotte olevan pakoreitti Vauva Auringon maasta
- **Anna sivu 7-pelimaailman kartta pelaajille, ja selitä huomiseksi pohdittu suunnitelma:**
- Mystinen kertoja kutsuu teidät tapojensa mukaan heti aamusta **Päivän leikkialueelle**, josta teidän tulisi päästä pakenemaan **Kielelylle alueelle** niin että Vauva Aurinko ei polta teitä kuoliaaksi. Teidän tulisi siis jotenkin harhauttaa **Vauva-aurinkoa**, jotta pääsette pakenemaan kielelylle alueelle.
 - Anna hahmoille hetki aikaa keskustella huomiseksi suunnitelmasta.
 - Kun valmista, päätä nukkumaan menolla.

Aamuhelvetti 366 (muutama minuutti)

- Kuvaile kuinka Vauva auringon räkänen nauru herättää teletuubit aamuvarhain.
- Seuraa samat vanhat aamurutiinit: Teletuubit hyppäävät bunkkerista ulos, lähtevät juoksemaan niitylle kertojan samalla luukuttaen maasta nousevista kaijuttimista sairasta rallatustaan ja huutaen: "Teletuubituokio, Teletuubituokio!" Kertoja pakottaa teletuubit tanssimaan ja esittämään idiootteja.
- Lopulta kertoja hiljenee, tuuliviiripaalu alkaa pyörimään ja heittelemään taikapölyä ympäriinsä, mikä on merkki sille, että teletuubit ovat vapaita toimimaan.
 - Anna hahmojen toimia
 - Päätä hahmojen lähtiessä liikkeelle kohti päivän leikkialuetta

Kohtaaminen kamalan leijonan kanssa (noin 5min)

- Taivas pysähtyy ja alkaa kuulua pahaenteistä murinaa
- Pelottava leijona lähestyy kumpujen takaa ja saapuu teletuubien luokse.
 - o Maalattu puinen pelottava 2d leijona, joka kulkee rullilla (näytä kuva)

"Olen kamala leijona, jolla on kamalat hampaat. Kamala olen edestä, ja kamala olen takaa. Olen kamala leijona, ja etsin ruskeaa karhua. Olen kamala leijona enkä löydä saalista. MISSÄ KARHU ON?"

- Pelaajat voivat toimia. Jättää pelaajat rauhaan vasta kun:
 - Leijonalle kerrotaan missä karhu on (näkyä läheisen puun takana näyttämässä kieltä jos sen löytää onnistuneella heitolla, kun teletuubit jatkavat matkaa, pian takaapäin kuuluu karhun kuolon huutoja)
 - Leijonaa juksataan jotenkin
 - Leijonalta paetaan onnistuneesti



Pelinjohtajan materiaali: Hymyilevän auringon alla

Antennilähetys (muutama minuutti)

- Kuvaile kuinka teletuubien antenni aktivoituu ja teletuubien Vartalossa oleva näyttö aktivoituu. Tämä aiheuttaa suunnatonta kipua teletuubeisa
- Näytöstä näkyy joku rasavilli penska, joka esittelee asuntoaan. Videon lopuksi näyttää keskaria kameralle ja näyttö sammuu

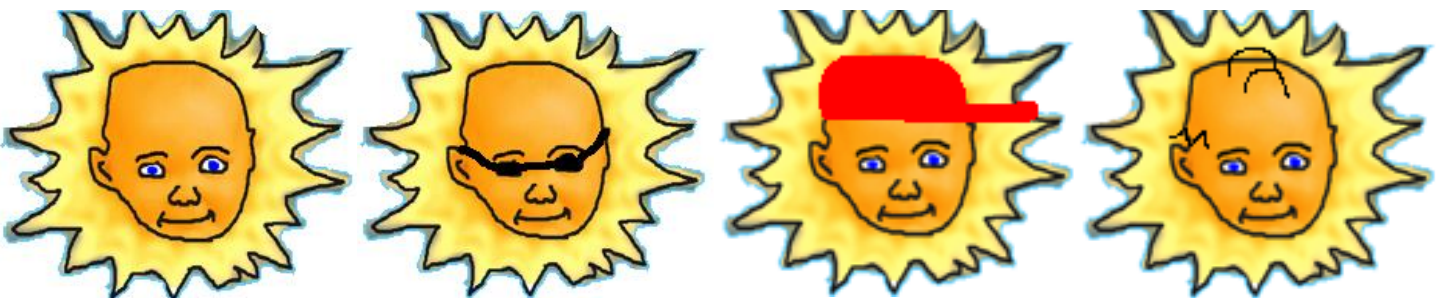
Vauva auringon juksaaminen (noin 5 minuuttia)

- Kuvaile kuinka teletuubit näkevät vauva auringon päivän leikkialueen yllä grillamassa tylsistyneenä säteillään niityllä juoksevia jäniksiä. Niityllä näkyy useita hiiltyneitä ja savuavia jäniksen jämiä
- Kertojan kaijutin nousee ylös ja kertoja käskää teletuubeja viihdyttämään aurinkoa tämän päivän ajan
- Vauva aurinko kääntää katseensa teletuubeihin ja ryhtyy seuraamaan näitä tylsistyneenä
- Kuvaile, päivän leikkialue: alueelta löytyy ainakin videossa esitetty talo
- Pelaajat ovat vapaita toimimaan, improvisoi kohtauksen eteneminen pelaajien toimien ja suunnitelmien mukaisesti
- Kohtaus päättyy pakoon Päivän leikkialueelta kielletylle alueelle

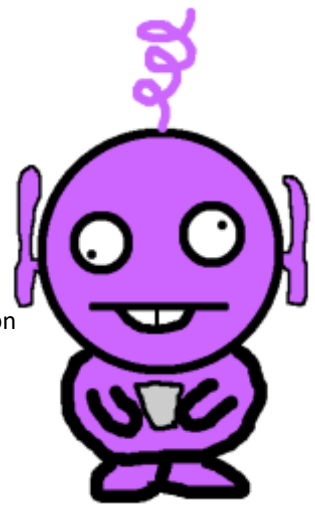


Ehdotuksia Vauva auringon juksaaminen kohtaukseen sisältöön

- ❖ Videolla esiintynyt ipana on talossa, ja hännää teletuubeja näiden saapuessa taloon
- ❖ Talosta löytyy sitä sun tätä jota voi käyttää vauva aurinkoa vastaan
- ❖ Vauva auringon voi mm. sokaista sen omilla säteillä, sen mielenkiinnon voi hankkia muualle, tai sen voi saada nukahtamaan
- ❖ Mystinen kertoja heittelee mielenvikaisia käskyjä teletuubien toteutettavaksi: käskää esim. teletuubeja uhraamaan skidin auringolle tai laittaa pari näistä painimaan keskenään talon katolle
- ❖ **Alueelta voi löytyä muita hämmentäviä outouksia. Voit improvisoida vaikka mitä pähkähullua, sillä teletuubit on huumattu (tarkemmin tästä pelin lopussa). Alueella voi olla esimerkiksi mörkö, TAP TAP vanukas kone, alueelle voi laskeutua UFO tai sielä voi olla dinosauruksia.**
- ❖ Jos teletuubit yrittävät paeta alueelta Vauva Auringon tarkkailussa, Vauva aurinko ryhtyy krillaamaan teletuubeja, ja tällöin ei auta muuta kuin paeta toivoen että ei kuole.
- ❖ Jos kohtaus ei kulje eteenpäin, laita aurinko toimimaan. Laita se esim. polttamaan talo tai suuttumaan teletuubeille



Pelinjohtajan materiaali: Ennen auringonnousua



Saapuminen kielletylle alueelle (muutama minuutti)

- Kuvaile kuinka teletuubit saapuvat varjoisalle, tuuliselle niittyalueelle, jonka nurmikko on palanut pahasti poroksi vauva auringon säteiden alla.
- Läheinen tuuliviiripaalu pyörii ja heittelee taikapölyä ympäriinsä
- Pelaajat voivat toimia vapaasti. Etäinen tärinä ja humina ohjaavat teletuubit määränpäähensä jos nämä eksyvät kartalta

Kamala leijona palaa verenhimoisena (muutama minuutti)

- Taivas pysähtyy ja alkaa kuulua pahaenteistä niityltä lähestyvää kitinää
- Sekopäinen kamala leijona jahtaa teletuubeja takaa ja yrittää syödä nämä
- Pelaajat yrittävät selvittää leijonan kynsistä esim. pakenemalla tai kaatamalla leijonan nurin.
- Jos karhua jahdattiin, leijonan suu on täynnä karhun verisiä palasia.

Saapuminen mystiseen tukikohtaan (muutama minuutti)

- Kuvaile kuinka teletuubit saapuvat futurististen kummun kylkeen asennettujen rautaovien eteen. Ovien vieressä on punainen nappi ja ympäriinsä ulkosalla näkyy kummallisia tuhkakasoja
- Nappia painamalla ovet avautuvat, ja pelaajat voivat mennä hissiin joka vie heidät alas, syvälle maan alle
- Kesken hissimatkan, hississä soi hissimusiikkina kertojan aamuisin soittama musa, tilanne vaikuttaa pahaenteiseltä
- Alhaalla pelaajia odottaa shokeeraava näky; iso tutkimustila täynnä ties minkälaisia hurjia laitteistoja. Kaiken keskellä, suunnattomasta lasi-ikkunasta näkyy valtava kuu.

Loppukohtaus (Se aika mitä sinulla on jäljellä)

- Outo liila teletuubi olento yllättää teletuubit jostain takaa päin ja käskee näitä änkyttäen olemaan liikkumatta. Teletuubi osoittaa pelaajia revolverilla.
- Kertoo olevansa Jizroi, Iloisen Auringon maan tukikohdan perustaja. Selittää lyhyesti tarinan kaiken takana

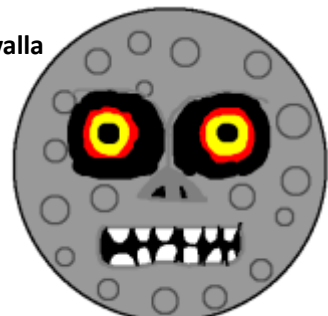
”Iloisen auringon maa on paikka, johon kuu ja aurinko saapuvat, kun ne vuorotusten laskevat taivaanrannan taakse normaalista maailmasta. Teletuubi tiedemiehet tekivät hirmuisia testejä kuulle ja auringolle tässä tukikohdassa, mikä sai kuun sekoamaan: se nosti normaalin maailman vesiä, ja hukutti melkein koko maailman. Jizroi ja muut tiedemies teletuubit vangitsivat seonneen kuun, mutta vauva aurinko suuttui tästä pahemman kerran, ja poltti kaikki muut tiedemiehet poroksi kielletyllä alueella. Jizroi onnistui ainoana selviytyjänä huumamaan vauva auringon taikapölyheittimien avulla ja tästä eteenpäin, vauva aurinkoa on pidetty sekavassa tilassa, jotta tämän viha ei pääse valloilleen. Tavallinen maailma voi hyvin, niin kauan kuin tämä tilanne jatkuu”

Jizroi tarvitsee teletuubien apua kuun vangitsemislaitteiston ylläpidossa ja lupaa näille vapauden, jos nämä auttavat. Teletuubit ovat entisiä hirmurikollisia, jotka on ensin aivopesty ja sitten päivittäin huumattu näkemään erilaisia harhoja, jotta nämä ovat suostuneet viihdyttämään vauva aurinkoa

- Kohtaus etenee ja peli päättyy improvisoidusti pelaajien toimien mukaan, ohessa muutamia vaihtoehtoja:
- 1. Pelaajat vastustavat Jizroita, laitteisto sekoaa ja kuu pääsee valloilleen. Se tuhoaa tavallisen maan, mutta teletuubit jäävät rauhaan vauva auringon maahan, eikä vauva aurinko enää häiritse heitä
- 2. Pelaajat toimivat Jizroin ohjeiden mukaisesti. Kun pelaajat ovat tehneet kuten Jizroi haluaa, Jizroi tainnuttaa nämä tainnutuskaasulla, ja palauttaa nämä takaisin vankibunkkeriinsa muistinsa menettäneenä. Sykli jatkuu.
- 3. Pelaajat pysäyttävät huumauslaitteiston ja aurinko tulee listimään Jizroin

YMS... Mitä ikinä tapahtuukaan, lopeta peli sinulle ja pelaajille mielenkiintoisella tavalla

Voit myös kysyä pelin lopussa selvinneiltä hahmoilta, miten nämä jatkavat pelin jälkeen.



Hymyilevän auringon maa



Päivän leikkialue

Kielletty alue



Teletuubien
Vankibunkkeri

Tipsu

Olet joukkonne nuori ja ketterä cowboy. Et voi hyväksyä vauva auringon maassa näkemää vääryyttä, ja olet valmis tekemään kaikkiesi pelastaaksesi teidät tästä helvetistä

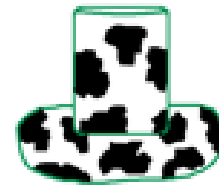
Mielenkiinnonkohteet:

Yksin leikkiminen ja pelailu, muiden kanssa leikkiminen ja pelailu

Esiintymisnumero:

Länkkäritaidonnäytös

Kyky



CowHatBoy

Länkkärimäinen hattusi tuo sinulle roppakaupalla asennetta, ja antaakin heittoihisi +3 boonusta jos autat muita yrittämään uudelleen pieleen mennyttä heittoa

Lala

Olet the diva. Fiksu, hienostunut ja karismaattinen yläluokan teletuubi. Logiikka ja manipulointi ovat vahvuuksiasi, joiden avulla saat hommat aina luistamaan tavalla tai toisella.

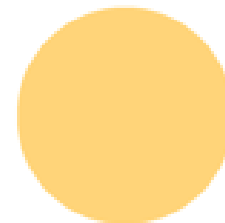
Mielenkiinnonkohteet:

Laulaminen, tanssiminen, bilettäminen, hienostelu

Esiintymisnumero:

Rohkea tanssinumero

Kyky



Palloleidi

Voit kerran pelin aikana räjäyttää pallosi löytääksesi sen sisältä selvän ohjelman meneillä olevan kohtauksen selvittämiseksi.

TiiviTaa

Vaikka oletkin hujoppi, olet luonteeltasi hellä teletuubi, joka rakastaa isoja haleja. Olet vanhin ja kokenein Teletubeista, ja otatkin usein yhteisössänne johtajan asemaan. Olet ryhmänne alpha-male

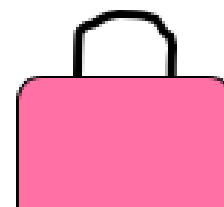
Mielenkiinnonkohteet:

Kävely, Marssiminen, Tanssiminen, Satunnainen nurmikolle kaatuilu

Esiintymisnumero:

Itse tekemä biisisi, jota rakastat laulaa

Kyky



Kassipoika

Voit nostaa kerran jokaisen luvun aikana haluamasi esineen upeasta käsilaukustasi, jos pystyt perustelemaan pelinjohtajalle onnistuneesti, miksi esine löytyy käsilaukustasi ja mistä olet saanut sen

Nuusku

Olet kone. Et osaa puhua kuten muut, mutta ymmärrät mitä teletuubit puhuvat. Viestittelet muiden kanssa erilaisten imuäänien avulla.

Olet porukkanne kodin hengetär: imuvoimainen ja itsepäinen tapaus

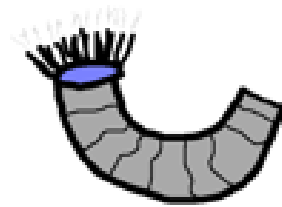
Mielenkiinnonkohteet:

Siivoaminen, teletuubien hännäminen

Esiintymisnumero:

Jälkien siivoaminen

Kyky



Huippukehittynyt imukärsä

Voit kerran pelin aikana imeä itseesi toisen pelaajan kriittisen epäonnistumisen (rastin).

Voit kerran pelin aikana työntää itsestäsi toiseen pelaajaan kriittisen epäonnistumisen (rastin), kunhan tällä pelaajalla ei ole entuudestaan rasteja

Bye

Vaikka oletkin pienin teletubeista, olet sormiltasi erittäin näppärä kaveri. Rakastat olla huomion ja toiminnan keskipisteessä etkä anna tappiakaan siitä, mitä muut sinusta ajattelevat

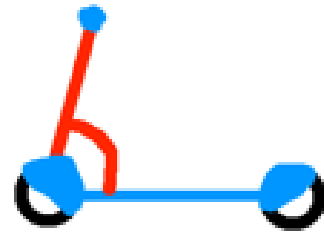
Mielenkiinnonkohteet:

Skootterilla kaahailu, pomppiminen, TapTap-leivän näpistäminen

Esiintymisnumero:

Saippuakuplien puhaltelu

Kyky



Skootteri huligaani

Rämöpäänä olet tottunut vauhtiin ja vaarallisiin tilanteisiin. Voit milloin tahansa hajoittaa vauhtiskootterisi vähentääksesi yhden kriittisen epäonnistumisen (rastin) hahmokortistasi. Toimii vain kerran.

Salaisuus

"Muut pitävät sinua alpha-malena, vaikkeet tunne itseäsi miehiseksi. Olet syvästi kiintynyt Tipseun, ja haluaisit kehittää ystäväsuhtedenne lähemmäksi. Tipsu ja muut luottavat sinuun, joten nyt sinun täytyy pysyä lujana, ja johtaa joukonne pois tästä helvetistä"

Tavoite: Alpha ei jätä ketään!

Onnistut tavoitteessasi, jos muut pelaajahahmot selviävät seikkailun loppuun asti. Varmista siis, etteivät muut hanki liikaa rasteja ja/tai joudu vauva-auringon tai muiden rankaisevien tahojen tuomioiden alle.

Salaisuus

"Jos nyt ihan totta puhutaan, pidät muita ideoitena. Eiväthän he osaa laulaa tai tanssia kuten sinä, vaan pyörivät ja höhöttävät päivät pitkä sun täällä. Tärkeintä on, että pääset tästä pakomatkasta mahdollisimman vähällä"

Tavoite: Tätähän minä en tee!

Onnistut tavoitteessasi, jos saat pelin aikana ainakin kaksi muuta pelaajahahmoa suostutettua konfliktitilanteeseen, jonka lopputuloksena he kokevat kriittisen epäonnistumisen, eli saavat rastin hahmokorttinsa. Et saa itse osallistua tähän konfliktiin.

Salaisuus

"Se on totta, olet sekopää ja tiedät sen itselläsi. Hertaisen punaisen kuoresi alla olet ihka oikea laskelmoiva psykopaatti. Olsi valian mukavaa jos pakonne ei onnistuisi ihan suunnitellusti..."

Tavoite: Joku jää jälkeeni!

Onnistut tavoitteessasi, jos seikkailun aikana ainakin yksi toinen pelaajahahmo saa kaksi rastia hahmokorttinsa, eli kuolee heittojensa seurauksena. Pyri siis luomaan tilanteita, joissa toverisi joutuvat hankaliin konfliktieihin.

Salaisuus

"Toisin kuin muut luulevat, et ole vain hyväntuulinen rauhaa rakastava kapinallinen, vaan pahimman luokan anarkisti, joka ei ole tyytyväinen, ennen kuin tuo typerä hohtava vauva ja kertoja saavat kunnon opetuksen

Tavoite: Väkivaltaa, väkivaltaa!

Onnistut tavoitteessasi, jos onnistut pahottamaan kertojan mielen toiminnallasi esim. vandalisoinnin tai väkivallan kautta. Tähän vaaditaan mitä luultavammin useampi ilkkuvallan teko

Tavoite: Sopivasti jurttisat!

Kertoja haluaa että teletuubit ovat heikentyneet sopivasti matkan määränpäähän saapuessaan. Tavoitteenas on saada kaikille teletuubille 1-2 rastia heidän hahmokorttinsa matkan aikana tavalla tai toisella, ja pitää mahdollisimman moni heistä elossa loppuun asti

Salaisuus

"Tiedät valian hyvin mihin te olette menossa. Mysterinen kertoja, mestarisi otti sinuun yhteyttä viikko sitten ja käski sinun matkata salaa teletuubien kanssa kertojan osoittamaan määränpäähän. Pääset viimein tapaamaan kertojan, isäsi ensimmäistä kertaa!"

Sivu 10 – Pelinjohtajan materiaali: tiivistelmä pelin pelautusta varten

Konfliktitilanteet

- ❖ Pidä peli mielenkiintoisena luomalla konfliktitilanteita pelaajien erinäisistä toimista
- ❖ Koska peli on Paranoia-tyyppinen, älä tee pelistä liian helppoa. Pyri määrittämään siis sopivan haastavat konfliktitilanteen vaikeusasteluvut.
- ❖ Skaalaa konfliktitilanteen vaikeusaste tilanteen mukaan. Esim:
 - Vaikea tilanne 10-12 tai monella x*8-10
 - Haastava tilanne 8-9 tai monella x*6-7
 - Normaali tilanne 5-7 tai monella x*4-5
 - Helppo tilanne 3-4 tai monella x*3
- ❖ Jos pelaajat meinaavat kuolla ennen viimeistä lukua, pienennä vaikeusastelukuja hieman. Viimeisessä luvussa nosta vaikeusaste takaisin kohdilleen
- ❖ Kunnioita klassisen todennäköisyyden järjestelmää. Jos teletuubit saavat kolme rastia, eivätkä halua/voi poistaa niitä Bye:n tai Nuuskun kyvyllä, eliminoi 3 rastin teletuubit.

Pelin yleinen fiilis

- ❖ Muokkaa pelin yleistä fiilistä sen mukaan, miten pelaajat lähtevät peliä pelaamaan
- ❖ Peli sijoittuu vääristyneeseen lastenohjelma-tyyppiseen maailmaan. Asennoidun tämän mukaisesti johtaessasi peliä
- ❖ Kannusta pelaajia toimimaan teletuubimaisesti

Jos sitä ei lue, aika loppuu tai en tiedä miten edetä

- ❖ Sovella ja improvisoi. Tärkeintä on, että pidät pelin mielenkiintoisena, ja saatat sen loppuun pelille sovitussa aikarajassa.

Hieman pelin taustoista:

Miten peli liittyy Ropecon 2017 teemaan: Klassikot?

Kuten pelin hahmoista ja materiaalista käy hyvin ilmi, peli liittyy lähes identtisesti erääseen tunnettu lasten tv-sarjaan. Tämä sarja on hyvin tunnettu ympäri maailmaa, myös suomessa. Sarjan alkuasetelma ja hahmot on suunniteltu yksinkertaisiksi, jotta pienet lapsetkin voisivat seurata niiden seikkailuja. Tämä mahdollistaa hahmojen helpon pelaamisen ja helpottaa pelaajia asettamaan itsensä hahmojen kokemuksiin seikkailuihin. Pelin asetelma vastaa myös etäisesti klassikko pöytäroolipeli Paranoijan asetelmaa, jossa isovelji valvoo mekaanisen silmän alla. Pelin maailma, hahmot ja roolipelivaikutteet ovat ilmiselviä klassikoita.

Mistä idea seikkailuun?

Halusin luoda lapsenmielisen ja kummallisen seikkailun, joka jää pelaajille ja pelinjohtajalle mieleen. Jizroi oli aikanaan ystäväni turkista ostama pelottavan näköinen teletappi-rantalelu, joka räjähti erään uintireissumme yhteydessä kappaleiksi painostani. Ystäväni hautasi rantalelun johonkin, unohti hautauspaikan, ja tästä eteenpäin Jizroi on toiminut legendana ystävyysuhteessamme