

Faijan BMW

TUNNIN ROOLIPELI MENETETYSÄ NUORUUDESTA.

Pelaajien hahmot (3-5 pelaajaa) olivat kavereita yläkoulussa ja vielä muutaman vuoden senkin jälkeen. Sitten jatko-opiskelut ja työelämä heittivät hahmot erilleen toisistaan. Nyt on vappu ja he tapaavat jälleen: kaikki ovat n.24-vuotiaita ja tuskin tavanneet toisiaan viimeiseen 4-5 vuoteen. Heillä on yhteinen menneisyys, mutta ovatko he kasvaneet erilleen?

PELIMEKANIikka

Kullakin pelaajalla on pelissä yksi valttikortti, jonka avulla hahmo voi selvittää yhdestä tukalasta paikasta, jos kortin teksti sopii tilanteeseen. Jos pelin aikana muutoin syntyy epävarmoja tilanteita, ne ratkaistaan kaikki conikossausmekaniikalla. Pelinjohtaja luo katseensa ylös pöydästä coniyteisöön. Ensimmäinen pelinjohtajan näkemä vastaantulija ratkaisee tilanteen ulkonäöstä riippuen:

- ihmisiä ei lainkaan näkyvissä: tilanne pysyy auki tai ratkeamatta
- tavallisiin vaatteisiin pukeutunut: hahmo epäonnistuu toimissaan.
- cosplay tai muu naamiaisasu: hahmo onnistuu.
- kunniavieras tai troubleshooter: kriittinen onnistuminen. Jos pelinjohtaja ei tunnista kumpiakaan, eivät hahmot voi onnistua kriittisesti.

Hahmonluonti

Pelin alkaessa kaikki hahmot ovat samassa henkilöautossa, matkalla vappubileisiin. Pelaajat voivat vuorotellen kuvailla hahmojaan ja tästä on hyvä siirtyä suoraan jutusteluun ja tunnelmaan autossa. Jaa aluksi kuitenkin kullekin pelaajalle liitteenä olevat valttikortit ja salaisuudet. Valttikortilla voi selvittää kerran tilanteesta. Salaisuudet antavat pelaajille peliohjeen tuottaa sisältöä hahmojen kohtaamisiin.

Valttikoritit

"tämän minä osaan"	Tänä iltana ei tuu pakkeja.
Mää voitin	Tänä iltana ei tupakkia.
Tiedän tämän menneisyydestäsi ja se on totta	Ei valttia, luuseri.

Tanssipaikka

Hahmojen läpikäyminen automatkalla on tutustuttaminen hahmojen tilanteeseen ja peliin. Pelinjohtajana sinun on tarkoitus koittaa saada hahmot puhumaan keskenään. Voit käyttää esimerkiksi seuraavia keinoja:

- Kuka teistä ajaa? Miksi hän?

- CD-soittimesta kuuluu kovalla Pelimies/Taivas lyö tulta/En halua tietää (tms. kymmenen vuoden takainen renkutus). Miten reagoitte? (tämä on vielä parempi, jos saat soitettua biisiä).

- Oliko joillakin juomaa? Mitä? Mitä teette sillä?

Älä jää tähän kohtaan kuitenkaan liian pitkäksi aikaa. Heti jos tunnelma käy laahaamaan tai hahmojen välisestä vuorovaikutuksesta tuntuu olevan otettu irti jotakin oleellista, laita auto kaartamaan pysäkillle. Se on tanssipaikka/yökerho, johon hahmoilla liittyy joitakin yhteisiä muistoja.

<p>Ei salaisuutta.</p>	<p>Ei pysty puhumaan suoraan tunteistaan vaikka todella haluaisi</p>
<p>Syvästi masentunut: jos ilta on huono, hahmo tekee itsemurhan.</p>	<p>Vanha suola janottaa. Olet pahasti pihkassa siihen hahmoista, joka puhuu viimeisenä.</p>
<p>Olet kuolemassa leukemiaan. Muut ei tiedä, et ole tahtonut kertoa. Ovatko nämä parhaat ystäväsi? Testamenttaatko rahasi heille?</p>	<p>Inhoat sydämestäsi sitä paskiaista, jonka hahmo puhuu pelissä ensimmäisenä. Tahdot kostaa jonkun vanhan vääryyden.</p>

ILTA HUIPENTUU

Viimeisellä sivulla on kuva sellaisesta tanssipaikan väestä, joiden suhteen hahmoilla on mahdollisuus merkittävään vuorovaikutukseen. Anna kuva pelaajien nähtäville. Kerro heille, että he voivat illan aikana yrittää lähestyä jotakuta kuvan henkilöistä tai jotakuta toisistaan. Anna jokaiselle hahmoista viisi minuuttia parrasvaloaikaa discovaloissa esittämässä valintojaan. Pelaajien hahmot ovat pelissä pääosissa, mutta jos joku heistä tarvitsee ei-pelaajahahmoa osaksi showtaan, voit käyttää seuraavia luonnehdintoja muiden ohjaamiseen:

1. Ridge Metsänen: tullut enimmäkseen juomaan ja unohtamaan. Ei odottele paljoa illalta.
2. Jorma Vehtari: pelimies etsii seuraa.
3. Heppu Kylberg: supersosiaalinen ääliö. Liittyy helposti seuraan, mutta puhuu tyhmiä. Hipun veli.
4. Bertil Svartö: toivottoman ujo.
5. Brooke Kilpinen: hukannut bestiksensä jonkun könsikkään matkaan ja vappu pilalla.
6. Titta Puumala: saalistamassa, mutta vain nuori, terve ja komea riista kelpaa.
7. Hippu Kylberg: juonut liikaa ja tarvitsisi apua päästäkseen kotiin, mutta ei tajua sitä. Hepun sisko.
8. Maija Mustakallio: elämäntaparikollinen etsimässä lompakoita.

VIIMEINEN KÄÄNNE

Lopuksi pyydä jokaista pelaajaa kertomaan, mitä hahmo päivitti nettiin bileillasta, minkälaisen tekstarin hän laittoi kavereilleen aamulla tai mikä on hahmon viimeisin päivitys. Tässä pelaajat voivat tulkita vapaasti niitä yön tapahtumia, joita ei ehditty pelaamaan.

Hahmonlomake

Sinä pelaat 24-vuotiasta suomalaisnuorta, joka on pitkää aikaa kotiseudullaan tapaamassa vanhoja kavereita. On vappu ja olette pitkää aikaa bilettämässä yhdessä, samalla tavalla kuin vuosia sitten. Mutta ovatko kaverisi muuttaneet huonoon vai hyvään suuntaan? Ovatko he enää edes kavereitasi, vai oletteko menettäneet ystävyttenne?

Ikä: 24 (vai 25 tai 23?)

Nimi:

Koulutus:

Ammatti?

Ulkonäkö:

Tässä pelissä muut pelaajat tuntevat hahmosi menneisyyden ja sinä nykyisyyden. Voit paljastaa muiden hahmoista asioita, joita tiedät heidän menneisyydestään. Oman nykyhetkesi tunnet kuitenkin parhaiten, siitä muut eivät tiedä juuri mitään. Sinäkään et tiedä, mitä kavereillesi kuuluu. Kysy sitä heiltä. Ehkä olette jälleen kavereita.

----- riv här -----

Bileissä mukana olevat EPH:t

