

kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä
silloin kun sinun pitäisi tai muuten
menetät henkesi,

YLEINEN

Kuolet. Joko heti tai pienellä
viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Kuolemasi on tragedia, mutta se ei
aikaansaa mitään.

Jos ryhmän tai sen jäsenen
tarkoitus oli saada jotain etua siitä,
että sinä menetät henkesi,
pelinjohtaja saa siirron.

kuole

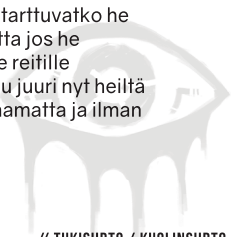
Kun et pysty merkkamaan uutta säröä
silloin kun sinun pitäisi tai muuten
menetät henkesi,

KENTTÄTUTKIJA

Kuolet. Joko heti tai pienellä
viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Kuolemasi avaa uuden reitin
edetä tilanteessa henkiinjääneille
ryhmänjäsenille, mutta vain jos he
jättävät sinut taakseen.

On heistä kiinni, tarttuvatko he
tilaisuuteen, mutta jos he
haluavat, uudelle reitille
eteneminen sujuu juuri nyt heiltä
nopeasti, huomaamatta ja ilman
ongelmia.



// TUKISIIRTO / KUOLINSIIRTO

kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä
silloin kun sinun pitäisi tai muuten
menetät henkesi,

NEUVONANTAJA

Jäät henkin juuri ja juuri ja selviät,
jos sinua autetaan.

Jos ryhmänjäsenesi palaavat pian
luoksesi ja antavat sinulle sopivaa
ensiapua, lisää kuolinpakkaan
yksi kortti jäljelläolevista, ja vedä
itsellesi uusi kuolinsiirto. Ihmeen
kaupalla olet elossa.


Jos he jättävät sinut jälkeensä,
saat tehdä vielä yhden siirron,
jossa onnistut kuin olisit saanut
kolme osumaa, mutta sen jälkeen
kuolet. Joko heti tai pienellä
viiveellä.

kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä silloin kun sinun pitäisi tai muuten menetät henkesi,

RYHMÄNJOHTAJA

Kuolet. Joko heti tai pienellä viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Anna tälle siirrolle niin monta merkkiä  kuin ryhmänjäseniä on hengissä kuolinhetkelläsi. Kuolemasi vaatii hintansa ryhmän yhteistyökyyvyltä.



Käytä merkki aina kun joku ryhmästä **auttaa** tai **estää** toista ryhmänjäsentä. Kun käytät merkin:

- **Auttaessa** auttaja heittää yhden nopan vähemmän kuin yleensä.
- **Estäessä** estäjä saa yhden tahdon.




// TUKISIIRTO / KUOLINSIIRTO

kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä silloin kun sinun pitäisi tai muuten menetät henkesi,

TEKNOLOGI

Kuolet. Joko heti tai pienellä viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Anna tälle siirrolle niin monta merkkiä  kuin ryhmänjäseniä on hengissä kuolinhetkelläsi. Kuolemasi ravistelee ryhmän toimimaan entistä tehokkaammin.



Käytä merkki aina kun joku ryhmästä **auttaa** toista ryhmänjäsentä. Autettava saa **tahdon**.



// TUKISIIRTO / KUOLINSIIRTO

kuole

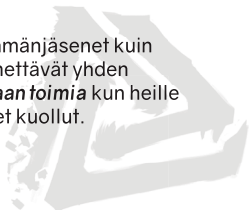
Kun et pysty merkkamaan uutta säröä silloin kun sinun pitäisi tai muuten menetät henkesi,

TIEDOTTAJA

Kuolet. Joko heti tai pienellä viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Kuolemasi vaikutus on karmaiseva ryhmänjäsenelle. Nimeä ryhmänjäsen joka oli tärkein sinulle. Kun hänelle selviää, että olet kuollut, tajuamus vahingoittaa häntä. Hän *ottaa vauriota*.

Kaikki muut ryhmänjäsenet kuin nimeämäsi menettävät yhden merkin *tahdotaan toimia* kun heille selviää, että olet kuollut.



// TUKISIIRTO / KUOLINSIIRTO

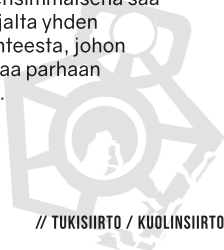
kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä silloin kun sinun pitäisi tai muuten menetät henkesi,

TIETEENTEKIJÄ

Kuolet. Joko heti tai pienellä viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Kuolemasi vastaa moniin kysymyksiin. Jos ryhmä pelastaa jäämistösi mukaansa, paljasta heille jotain uutta ja todellista itsestäsi. Se ryhmänjäsenen, joka saavuttaa sinut ensimmäisenä saa kysyä pelinjohtajalta yhden kysymyksen tilanteesta, johon pelinjohtaja vastaa parhaan taitonsa mukaan.



// TUKISIIRTO / KUOLINSIIRTO

kuole

Kun et pysty merkkamaan uutta säröä
silloin kun sinun pitäisi tai muuten
menetät henkesi,

TURVALLISUUSVASTAAVA

Kuolet. Joko heti tai pienellä
viiveellä. Et voi enää tehdä siirtoja.

Jos jokin uhka tappaa sinut,
tämä uhka vetäytyy, antaa
muulle ryhmälle mahdollisuuden
perääntyä tai muulla tavoin rikkoo
hetkellisesti päällä olleen paineen
ryhmää kohti.

Jos kuolet muuten kuin suoraa
uhan käsissä, kuolemasi
houkuttelee paikalle jonkin uhan.
Valitse yksi pöydällä olevista
uhista.