

tämä on siirron nimi

Tämä on **ehto**. Kun se täyttyy pelissä, seuraa tämän siirron sääntöjä.



Tässä on säännöt, joita siirto noudattaa. Säännöt käydään läpi ylhäältä alaspäin



Noppien kohdalla (usein ylhäällä) heitä kahta noppaa. Silmäluku 5 tai 6 on **osuma**. Laske saadut **osumat**:

0

Ei yhtään **osumaa**: Jos siirrossa, seurataan tätä sääntöjä. Jos ei, pelinjohtaja tekee siirron.

1

1 **osuma**: peli seuraa tätä sääntöä.

1+

1 tai useampi **osuma**: peli seuraa tätä sääntöä.

2+

2 (tai useamman) **osumaa**: peli seuraa tätä sääntöä.

0

kortin painoarvo: suurempi arvo kumoaa pienemmän

// KORTIN TYYPPI

toimi

Kun teet jotain, jonka epäonnistumisella olisi dramaattisia seurauksia,



1

Onnistut siinä, mitä teet, mutta valitse yksi:

- Kulutat jotain arvokasta onnistuaksesi.
- Paljastat itsestäsi jotain uutta ja aitoa.
- Onnistumisesi vaatii muiden ryhmänjäsenten osallistumista.

2+

Onnistut siinä, mitä teet.

0

// PERUSSIIRTO

β1

etene tilanteessa

Kun siirryt tilanteessa parempaan asemaan tai sijaintiin,



1

Saavutat uuden aseman tai sijaintisi, mutta valitse yksi:

- Herätät ei-toivottua huomiota.
- Joudut kuluttamaan jotain arvokasta.
- Et voi enää palata takaisin tai muuten perääntyä.

2+

Saavutat uuden asemasi tai sijaintisi helposti, nopeasti ja huomaamatta. Sinulla on mahdollisuus palata takaisin samaa reittiä.

1

// PERUSSIIRTO

tutki faktoja

Kun teet teknistä tai järjestelmällistä tutkimusta asiasta tai tilanteesta,



1+

Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta:

- “ Mistä tässä on kyse? ”
- “ Mitä tämä tarkoittaa? ”
- “ Miten tämä liittyy tehtävään? ”
- “ Mihin suuntaan tämä osoittaa? ”
- “ Mikä on tämän suhde X:ään? ”

Sääntö: kysymyssierrot

Aina siirroissa, joissa voit esittää kysymyksiä - Ennen kysymistä, perustele fiktiossa, mitä teet löytääksesi vastauksen kysymääsi kysymykseen.

sitoudu väkivaltaan

Kun olet valmis vahingoittamaan toista ihmistä ratkaistaksesi tilanteen,



1

Uhrisi valitsee yhden:

- Saat mitä haluat, tai mitä uhrisi uskoo sinun haluavan.
- Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään. Uhri voi halutessaan vahingoittaa sinua asiaankuuluvassa määrin.
- Uhrisi pakenee tai suojautuu.

2+

Uhrisi valitsee yhden:

- Saat mitä haluat.
- Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään.

1

// PERUSSIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

estä

Kun yrität tehdä jotain estääksesi ryhmänjäsentäsi tekemästä siirtoa,

Voit pyrkiä estämään vain rooli- ja perussiirtoja.

Ennen siirron tulkintaa ja noppien heittämistä henkilö, jota pyrit estämään valitsee yhden:

- Onnistuneesti estät häntä tekemästä siirtoa. Siirtoa ei ratkaista eikä noppia heitetä. Jos hän *hyötyi edusta* tai hänellä oli *tahto toimia*, näistä käytetyt merkit menevät hukkaan. Sinä *otat vauriota*.
- Et onnistu estämään häntä. Siirto tapahtuu normaalisti, mutta kun sen tulos on ratkennut, hän *ottaa vauriota*.

auta

Kun teet jotain auttaaksesi toista ryhmän-
jäsentä suorittamaan siirron,



0

Sinusta on apua, mutta sillä ei ole pelimekaanista merkitystä. Pelinjohtaja ei saa siirtoa.

1

Autettava saa **edun**, jos valitset yhden:

- Paljastat itsestäsi jotain uutta ja todellista.
- Jätät itsesi alttiiksi jollekin, jolle et haluaisi.

2+

Autettava saa **edun**.

1

// TUKISIIRTO

auta

Kun teet jotain auttaaksesi toista ryhmän-
jäsentä suorittamaan siirron,



0

Sinusta on apua, mutta sillä ei ole pelimekaanista merkitystä. Pelinjohtaja saa siirron.

1

Autettava saa **edun**, jos valitset yhden:

- Annat **säröllesi** merkin ja se nousee pintaan tilanteessa.
- Toinen teistä saa uuden **särön** – autettava päättää, kumpi.

2+

Autettava saa **edun**.

2

vielä yksi esine

Kun katsot, onko mukanas jotain tiettyä esinettä tai onko sellaista saatavilla,

Jos esine on ilmiselvästi mukana tai saatavilla, se on. Jos esine on liian erikoinen ollakseen saatavilla tai mukana, se ei ole. Jos esine saattaisi olla mukana tai voisi löytyä täältä:



0

Kuten tulos ilman *osumia* normaalisti. Lisäksi esinettä ei ole saatavilla tässä kohtauksessa.

1

Saat esineen, mutta valitse yksi:

- Se ei sovi täysin tarpeisiisi.
- Esineen käytöllä on ennalta-arvaamattomia sivuvaikutuksia.
- Kulutat jotakin arvokasta.


2+

Saat sen mitä halusitkin.


1


tahto toimia

Kun jokin asia antaa sinulle **tahton**, anna tälle siirrolle merkki.

Tällä siirrolla on tehtävän alussa kaksi merkkiä .





Käytä yksi merkki  ennen heittoa toisessa siirrossasi. Voidaksesi käyttää merkin tästä, anna merkki **piirteellesi** ja kerro kuinka siitä on hyötyä siirrossasi. Ota ylimääräinen noppa heittoosi.

Jos et käytä merkkiä , voit saada yhden **tahton** käyttämällä jotain **piirrettäsi** itseäsi vastaan: Ennen perus- tai roolisiirtosi heittoa anna **piirteellesi** merkki ja kerro, kuinka tuo **piirre** haittaa sinua. Heitä yhtä noppaa vähemmän.

hyödy edusta

Kun jokin asia antaa sinulle **edun**, anna tälle siirrolle merkki.

Tällä siirrolla voi olla kerrallaan korkeintaan yksi merkki .

Jos tällä siirrolla on merkki  heittäessäsi noppaa tehdessäsi perussiirron tai roolisiirron, sinun on pakko käyttää se.



Kun käytät merkin, ota yksi noppa enemmän heittoosi.

Lähestymistavat

Hahmolomakkeella on viisi roolin lähestymistapaa. Ne kuvaavat hahmon roolin eri puolia.

Kun saat tämän kortin valitse yksi:

- Keskityt yhteen näitä tavoista. Jokin toinen lähestymistapa on sinulle vaikea.
- Keskityt kahteen eri tapaan. Kaksi muuta lähestymistapaa on sinulle vaikeita



Kun lähestyt tilannetta keskittymälläsi tavalla, heitossa silmäluvut 4, 5 ja 6 ovat osumia.



Jos lähestymistapa on vaikea, vain silmäluku 6 lasketaan osumaksi.




Muissa lähestymistavoissa 5 ja 6 lasketaan osumiksi.



1

piirteet

Piirteet ovat vapaasti määriteltäviä kuvauksia hahmosta. Jokaisella piirteellä on tilaa kahdelle merkille .

Jos piirteellä on kaksi merkkiä, sitä ei voi käyttää pelimekaanisiin vaikutuksiin.

Kun saat tämän säännön, luo itsellesi kaksi piirrettä:

Ensimmäinen on "Minun ytimeni", joka on lyhyt kuvaus hahmosta parhaimmillaan toiminnassa.

Toinen on vapaasti määritettävä piirre, joka kuvaa jotain, mikä on tärkeää hahmon elämässä juuri nyt

säröt

Säröt ovat piirteitä jotka kuvaavat ongelmia, joiden kanssa hahmo kamppailee. Ne ovat pääosin negatiivinen vaikutus hahmoon, mutta niitä voi käyttää samalla tavalla kuin muitakin piirteitä.

Kun saat jostain uuden särön, merkkää se hahmolomakkeeseen. Jos hahmolomakkeessa ei ole tilaa uudelle särölle kun olet, **kuolet**.

Kun saat tämän säännön, anna itsellesi särö "Pimeä puoleni", joka kuvaa sitä, minkä kanssa hahmo kamppailee elämässään.