

MUISTIN TUUKSI

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
 - Jos tulos on 7–9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
 - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
-

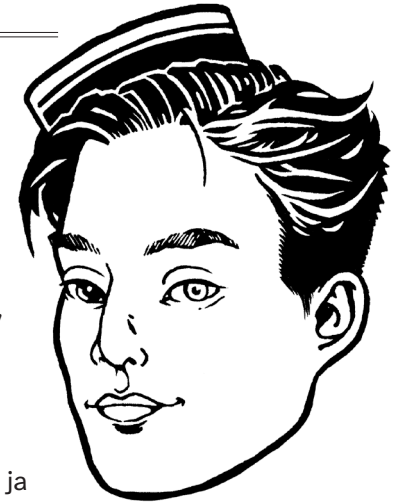
PELKIRJA _____

Avustaja

Mikään tivoli, sirkus tai huvipuisto ei pyöri ilman avustajia. Heidän toimenkuvansa vaihtelevat roudarista laitteen käyttäjään tai myyntikojun pitäjältä tarpeistonhoitajaan. Avustajat siivoavat, jakavat mainoksia, myyvät lippuja ja popcornia, ajavat rekkaa, pystyttävät telttaa, laittavat ruokaa – mitä tahansa, mitä täytyy tehdä.

Avustajan keskeiset teemat ovat skeptisyys ja vieraan ja uuden pelko. Voin luottaa vain itseeni.

.....



AVUSTAJA

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus _____

Silmät _____

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Kauniit
- Nauravat

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) _____

- Voin luottaa ainoastaan itseeni
- Olen sellainen kuin olen, enkä voi koskaan muuttua

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 53, tai keksi omia.

Tausta _____

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen

Vakaumus _____

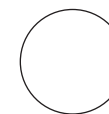
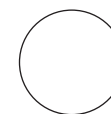
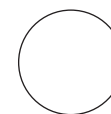
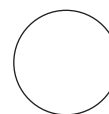
Ominaisuudet _____

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho 2, Mieli 2, Henki 1, Taika -2 **tai** Keho 1, Mieli 1, Henki 2, Taika -1

Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet

Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatemput

Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot

Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt

Kokemus _____



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- *Muuta uskomus vakaumukseksi*
- *Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- *Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko _____



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Avustajan toiminnot (valitse yksi) _____

- Vain sorminäppäryyttä ja silmäkääntötemppeja (Mieli)
Käytä missä tahansa taikaa vaativassa heitossa ominaisuutena mieltä.
- Pelasta tilanne (Henki)
Toiminto tilanteisiin, jossa kulissien takaisella toiminnalla voi välttää katastrofin – jos tietää, mitä tekee.
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 66)