

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 _____

Kummajainen

Tivolien ja sirkusten klassiseen kuvastoon ovat kuuluneet erilaiset kummajaiset ja sirkusfriikit: kääpiöt, jättiläiset, parakkaat tai tatuoidut naiset, siamilaiset kaksoset ja villi-ihmiset. Tivolissa kummajainen on tavallista enemmän kosketuksissa maailman taikuuteen ja saattaa olla esimerkiksi muodonmuuttaja tai taikaolennon puoliverinen jälkeläinen.

Kummajaisen keskeinen teema on kosketus maailman taikuuteen – millainen se sitten pelissäne onkaan – mutta siihen liittyen myös outous ja erilaisuus. Keskeisiä kysymyksiä ovat esimerkiksi: Hylkäisivätkö ystäväni minut, jos tietäisivät, millainen oikeasti olen? Uskallanko luottaa kehenkään?

.....



Kummajainen.....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus _____

Silmät _____

- Välttelevät
- Kullankeltaiset
- Lumoavat
- Peitetyt

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) _____

- Ystäväni hylkäisivät minut, jos tietäisivät, millainen oikeasti olen
- Olen luonnoton ja inhottava

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 53, tai keksi omia.

Tausta _____

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

Vakaumus _____

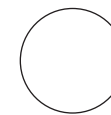
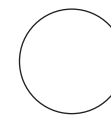
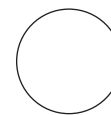
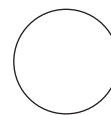
Ominaisuudet _____

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho -1, Mieli 2, Henki 0, Taika 2 **tai** Keho 1, Mieli -1, Henki 1, Taika 2

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.

Kummajaisen toiminnot (valitse yksi) _____

- Sirkuksen taikaa (Taika)
Käytä missä tahansa kehoa tai mieltä (valitse) vaativassa heitossa ominaisuutena taikaa.
- Aavista tulevaa (Taika)
Käytä saadaksesi yliluonnollinen välähdys tulevista tapahtumista tai esimerkiksi jonkun aikeista.
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityyppiltä (lista kirjassa sivulla 64)