

## MUISTIN TUEKSI

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!
- .....

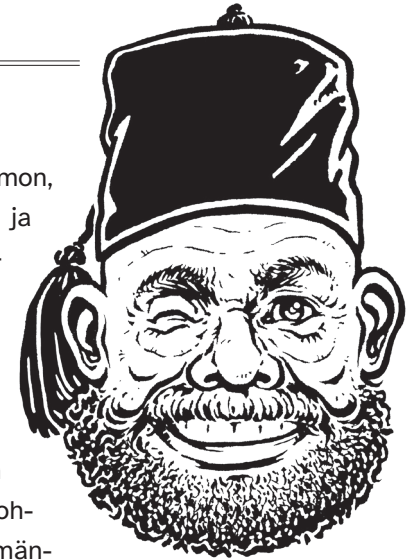
## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Silmänkääntäjä**

Pelaa silmänkääntäjää, jos haluat hahmon, joka on erityisen hyvä manipuloimaan ja johdattelemaan ihmisten huomiota toisaalle. Taikuri on klassinen sirkuse-siintyjä, mutta paitsi taikuri, hahmo voi olla esimerkiksi ennustaja tai vaikkapa pelikojun pitäjä.

Silmänkääntäjä on mestari olemaan huomion keskipisteenä mutta myös johdattelemaan ihmisten huomiota. Silmänkääntäjän keskeisiä teemoja ovat manipulaatio ja salattu epävarmuus: Minua ei kunnioiteta, jos muut huomaavat epävarmuuteni. Entä jos he huomaavat, että olen vain huijari?

.....



# Silmänkääntäjä .....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Silmät \_\_\_\_\_

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Lumoavat
- Luonnottoman väriset

Vaiitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) \_\_\_\_\_

- Minua ei enää kunnioiteta, jos annan muiden huomata epävarmuuteni
- Pian joku huomaa, että olen pelkkä huijari

Vaiitse ehdotetuista, kirjan sivulta 53, tai keksi omia.

Tausta \_\_\_\_\_

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

Vakaumus \_\_\_\_\_

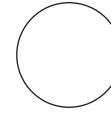
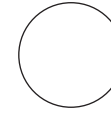
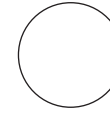
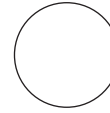
Ominaisuudet \_\_\_\_\_

Keho

Mieli

Henki

Taika



*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatempot*

*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.

Silmänkääntäjän toiminnot (valitse yksi) \_\_\_\_\_

- Ei voimalla vaan äyllä (Mieli)  
*Käytä missä tahansa kehoa vaativassa heitossa ominaisuutena mieltä.*
- Ettekö te tiedä, kuka minä olen? (Mieli)  
*Käytä tilanteissa, joissa pitää hallita väkijoukkoa tai vaikuttaa joku siitä, että olet auktoriteetti.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityyppiltä (lista kirjassa sivulla 64)