

Pelaajan muistilista

Agendat

Jos et tiedä, mitä tehdä, seuraa näitä agendoja:

- *Kuuntele yhteistä tarinaa*
- *Seuraa sääntöjä*
- *Uskalla haastaa hahmosi heikkoudet*

Kaikille yhteiset toiminnot

Tutki maailmaa

(Päätä yhdessä pelinjohtajan kanssa sopiva ominaisuus)

Tätä toimintoa voit käyttää kaikenlaiseen pelimaailman ja sen ilmiöiden tutkimiseen ja tarkasteluun.

Tuloksella 10+ onnistut hyvin

Tuloksella 7–9 onnistut, mutta valitse yksi seuraamus:

- *ota 1 vahinkoa*
- *onnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelaaja päättää)*

Tuloksella 6 ja alle epäonnistut yrityksessäsi.

Ota 1 piste kokemusta ja valitse kaksi seuraamusta:

- *ota 2 vahinkoa*
- *epäonnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelinjohtaja päättää)*
- *kysy muilta pelaajilta: Miten tämä vaikuttaa hahmojenne luottamukseen hahmoani kohtaan?*

Näytä taitosi (Keho/Mieli)

Näytä taitosi on toiminto, joka liittyy erityisesti esiintymiseen ja sirkustemppuihin, mutta myös esimerkiksi tivolilaitteiden korjaamiseen – kaikkeen sellaiseen, jossa hahmo on erityisen lahjakas tai taitava.

Tuloksella 10+ onnistut hyvin

Tuloksella 7–9 onnistut, mutta valitse yksi seuraamus:

- *ota 1 vahinkoa*
- *onnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelaaja päättää)*

Tuloksella 6 ja alle epäonnistut yrityksessäsi.

Ota 1 piste kokemusta ja valitse kaksi seuraamusta:

- *ota 2 vahinkoa*
- *epäonnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelinjohtaja päättää)*
- *kysy muilta pelaajilta: Miten tämä vaikuttaa hahmonsi maineeseen?*

Haasta riitaa (*Keho/Mieli*)

Haasta riitaa on toiminto, joka liittyy erityisesti ristiriitatilanteisiin ja konflikteihin – ärsyttämistä ja piikittelystä fyysiseen tappeluun asti.

Tuloksella 10+ kohde saa 1 pisteen vahinkoa

Tuloksella 7–9 kohde saa 1 pisteen vahinkoa, mutta valitse lisäksi yksi seuraamus:

- *ota 1 vahinkoa*
- *onnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelaaja päättää)*

Tuloksella 6 ja alle ota 1 piste kokemusta ja valitse kaksi seuraamusta:

- *ota 2 vahinkoa*
- *epäonnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelinjohtaja päättää)*
- *kysy muilta pelaajilta: Miten tilanne vaikuttaa mielipiteeseen hahmoni luonteesta?*

Ojenna kätesi (*Henki*)

Ojenna kätesi on toiminto, jolla autetaan, tuetaan tai rohkaistaan toista hahmoa tekemään jotain.

Tuloksella 10+ autettava saa +1 seuraavaan heittoonsa

Tuloksella 7–9 autettava saa +1 pisteen seuraavaan heittoonsa, mutta valitse lisäksi yksi seuraamus:

- *ota 1 vahinkoa*
- *onnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelaaja päättää)*

Tuloksella 6 ja alle ota 1 piste kokemusta ja valitse kaksi seuraamusta:

- *ota 2 vahinkoa*
- *epäonnistumisella on joku kielteinen seuraus (pelinjohtaja päättää)*
- *kysy autettavalta: Miten tämä hankaloittaa hahmojemme suhdetta?*

Käytä taikaa (*Taika*)

Käytä taikaa on toiminto, joka liittyy maailman taikuuteen ja yliluonnollisiin elementteihin.

Tuloksella 10+ onnistut hyvin

Tuloksella 7–9 onnistut, mutta valitse yksi seuraamus:

- *ota 1 vahinkoa*
- *onnistuminen on epätäydellinen (pelaaja päättää)*

Tuloksella 6 ja alle ota 1 piste kokemusta ja valitse kaksi seuraamusta:

- *ota 2 vahinkoa*
- *epäonnistuminen saattaa sinut tai jonkun muun vaaraan (pelaaja ja pelinjohtaja päättävät yhdessä)*
- *kysy muilta pelaajilta: Mikä hahmossani pelottaa hahmojanne?*

Haasta uskomus

Heitä 2 noppaa. Tuloksella 10+ saat +1 seuraavaan heittoosi. Jos tulos on 7–9 et saa lisäpistettä, mutta merkitse kokemuspiste. Tuloksella 6 ja alle saat -1 heittoosi, mutta merkitse 2 kokemuspistettä.

Käytä vakaumusta

Kerro, kuinka vakaumus auttaa yritettävässä asiassa. Lisää seuraavaan heittoosi +1.

Pelinjohtajan muistilista

Agendat

Kuuntele yhteistä tarinaa
Seuraa sääntöjä
Uskalla haastaa hahmojen heikkoudet

Periaatteet

- *Täytä maailma taianomaisilla väreillä ja valoilla*
- *Näytä kulissien takainen nuhjuinen arki*
- *Anna sivuhahmoille oma elämänsä*
- *Alleviivaa erilaisuutta*
- *Palkitse yhteistyöstä*
- *Puhu hahmolle*
- *Puhu pelaajalle*
- *Luovu vallasta*
- *Ole aina hahmojen puolella*

Pelinjohtajan toiminnot

Kysy

- *“Mitä teet?”*
- *tarkentavia kysymyksiä*
- *Kysy johdattavia kysymyksiä*

Kysymykset ovat pelinjohtajan tärkein toiminto. Ne heittävät pallon takaisin pelaajille ja pakottavat heidät miettimään hahmojensa reaktioita. Kysymysten ja vastausten kautta pelimaailma saa lisää väriä ja syvyyttä. Tivoli on pohjimmiltaan yhteinen tarina. Jos et tiedä, mitä tekisit, kysy!

Tarjoa vaihtoehtoja

Vaihtoehtoja voi tarjota monessa tilanteessa: osittaisten onnistumisten tai epäonnistumisen kielteisissä seurauksissa, kun pelaaja valitsee toimintoa, tai kun pelaaja miettii uutta uskomusta tai vakaumusta. Kun tarjoat vaihtoehtoa, mieti, mikä sopisi tilanteeseen ja kehitymässä olevaan tarinaan.

Muistuta heikkoudesta

Pelin aikana pelaajat saattavat unohtaa hahmon uskomukset ja niiden haastamisen. Muistuta niistä aina kun voit!

Suuntaa valokeilaa

Tämä pelinjohtajan toiminto liittyy ennen kaikkea pelin sujuvuuteen ja kaikkien pelaajien huomioimiseen. Roolipeli on keskustelu, ja tämä toiminto on pelinjohtajan apuväline keskustelun fasilitointiin. Suuntaa huomion valokeilaa kaikkiin pelaajiin ja anna kaikkien hahmojen loistaa!

Leikkaa

Leikkaaminen on toimintona lähellä valokeilan suuntaamista. Mieti pelin tunnelmaa: tiivistunnelmaiseksi tarkoitettu pelikerta hyötyy terävistä leikkauksista, kun taas säästeliäämpi leikkaaminen tekee pelistä verkkaisemman ja kenties myös leppoisamman.

Tuo peliin käänne

Joskus peli ei etene, eivätkä kysymykset pelaajille saa hahmoja toimimaan. Tuo silloin peliin käänne. Riko jotain, aiheuta vaaratilanne, tuo paikalle yllätysvieras tai anna maailman taikuuden yllättää!