

PÅMINNELSE

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

SPELBOK _____

Akrobat

Akrobater är stjärnupträdare: akrobater, trapetsartister, lindansare, ormmänniskor och andra artister som imponerar publiken med sin kroppskontroll – till exempel en clown som förlitar sig på fysisk humor kan ha akrobatens arketyper.

De centrala temana för akrobatens arketyper är fysisk förmåga och stjärneliv, men också en rädsla för förlust och framtidens osäkerhet: Är jag för gammal för att lära mig nya konster? Vad händer om jag skadar mig?

.....



Egna anteckningar

.....

AKROBAT

Rollperson

Spelare

Beskrivning _____

Ögon

- Klara
- Skarpa
- Undvikande
- Fängslande
- Med onaturlig färg

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st)

- Jag är för gammal för att lära mig nya konster
- Om jag inte kan uppträda är jag inget värd

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

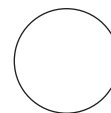
Bakgrund

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling
- Freak

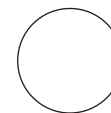
Övertygelse

Egenskaper _____

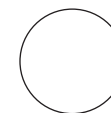
Kropp



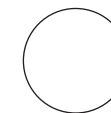
Sinne



Anda



Magi



Välj **antingen** Kropp 2, Sinne -1, Anda 1, Magi 1 **eller** Kropp 2, Sinne 1, Anda 1, Magi -1

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Akrobatens handlingar (välj en)

- Se på mig! (Kropp)
Använd kropp i vilket som helst träningslag som kräver sinne.
- Som en tjuv i natten (Kropp)
Att smyga, tjuvlyssna eller göra något annat som kräver en tyst vighet.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyper (lista på sidan 64)

Påminnelse

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

SPELBOK _____

Assistent

Tivolin, cirkusar eller nöjesparker fungerar inte utan assistenter. Deras uppgifter varierar från roadie till maskinist och från att hålla marknadsstånd till att ta hand om rekvisita. Assistenterna städar, delar ut reklam, säljer biljetter och popcorn, kör lastbil, reser tält, lagar mat – vad som än måste göras.

Assistentens centrala teman är skepticism och en rädsla för allt främmande och nytt. Assistenten tror starkt på föreställningen: "Jag kan bara lita på mig själv."

.....



Egna anteckningar

.....

ASSISTENT.....

Rollperson _____

Spelare _____

Beskrivning _____

Ögon _____

- Klara
- Skarpa
- Undvikande
- Vackra
- Gäckande

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st) _____

- Jag kan lita endast på mig själv
- Jag är som jag är och kan inte ändras

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

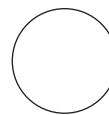
Bakgrund _____

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling

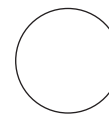
Övertygelse _____

Egenskaper _____

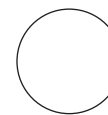
Kropp



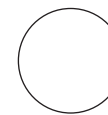
Sinne



Anda



Magi



Välj **antingen** Kropp 2, Sinne 2, Anda 1, Magi -2 **eller** Kropp 1, Sinne 1, Anda 2, Magi -1

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet _____



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada _____



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Assistentens handlingar (välj en) _____

- Bara bluff och fingerfärdighet (Sinne)
Använd sinne i vilket som helst tärningsslag som kräver magi.
- Rädda dagen (Anda)
En handling för situationer där man genom att handla bakom kulisserna kan förhindra en katastrof – om man vet vad man gör.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyp (lista på sidan 64)

Påminnelse

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

SPELBOK _____

Freak

Till den klassiska bilden av tivoli och cirkus hör en kavalkad av cirkusfreaks: dvärgar, jättar, skäggiga eller tatuerade kvinnor, siamesiska tvillingar och vildmänniskor. I Tivoli har freaken en starkare beröring till det magiska i världen än andra. Hen kan till exempel vara en hamnskiftare eller ett halvblodigt barn till en magisk varelse.



Freakens centrala tema är kontakten till världens magi, sådan som den är i ert spel. Med den här kontakten kommer underlighet och olikhet. De centrala frågorna är till exempel "Skulle mina vänner överge mig ifall de visste hurdan jag är på riktigt?" och "Kan jag lita på någon?"

.....

Egna anteckningar

.....

Freak

Rollperson

Spelare

Beskrivning

Ögon

- Undvikande
- Gyllene
- Fängslande
- Täckta

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st)

- Mina vänner skulle överge mig ifall de visste hurdan jag är på riktigt
- Jag är onaturlig och äcklig

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

Bakgrund

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling
- Freak

Övertygelse

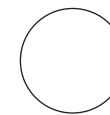
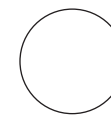
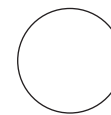
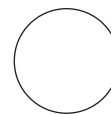
Egenskaper

Kropp

Sinne

Anda

Magi



Välj **antingen** Kropp -1, Sinne 2, Anda 0, Magi 2 **eller** Kropp 1, Sinne -1, Anda 1, Magi 2

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Freakens handlingar (välj en)

- Cirkusmagi (Magi)
Använd magi i vilket som helst träningslag som kräver kropp/sinne (välj ett).
- Ana framtiden (Magi)
Använd handlingen för att få en övernaturlig glimt av kommande händelser eller till exempel någons planer.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyp (lista på sidan 64)

Påminnelse

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

SPELBOK _____

Mekaniker

Alla är inte stjärnuppträdare som trivs under publikens blick. Mekanikern kan vara en maskinist på tivolit eller nöjesparken, eller någon som jobbar med de tunga bakgrundsjobben på cirkus – lastbilschaufför eller tältuppsättare. Många mekaniker kommer bättre överens med maskiner än människor. Trots det är mekanikerna en viktig del av arbetsgemenskapen. Utan dem skulle saker sluta fungera på nolltid.

Mekanikern jobbar inte i rampljuset. Hens centrala teman är uppriktighet, osynligt bakgrundsarbete och en känsla av att inte höra till: Hör jag hit på riktigt, då jag inte uppträder? Är mitt jobb lika viktigt som de andras?

.....



Egna anteckningar

.....

MEKANIKER

Rollperson

Spelare

Beskrivning _____

Händer _____

- Stora
- Alltid smutsiga
- Övriga sirliga
- Varma

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st) _____

- Jag hör inte hit på riktigt
- Mitt arbete är inte lika värdefullt som de andras

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

Bakgrund _____

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling
- Freak

Övertygelse _____

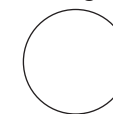
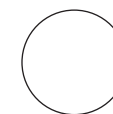
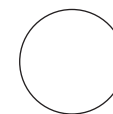
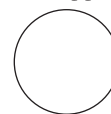
Egenskaper _____

Kropp

Sinne

Anda

Magi



Välj **antingen** Kropp 2, Sinne -2, Anda 2, Magi 1 **eller** Kropp 2, Sinne -2, Anda 1, Magi 2

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Mekanikerns handlingar (välj en) _____

- Vi sköter det här ärligt (Anda)
Använd anda i vilket som helst tärningslag som kräver sinne
- Maskinviskare (Kropp)
En handling för att förstå vilken maskin eller mekanism som helst. Till exempel att öppna lås, köra obekanta fordon eller reparera nöjesparksattraktioner.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyyp (lista på sidan 64)

Påminnelse

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

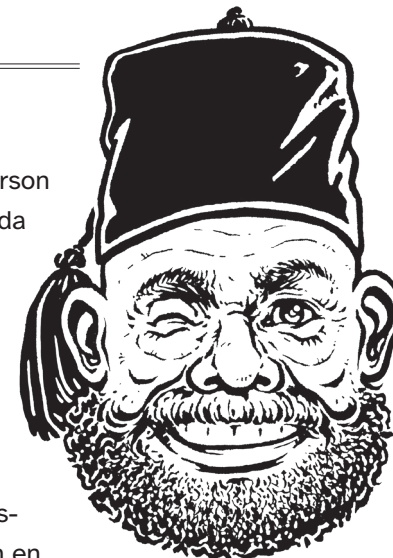
SPELBOK _____

Illusionist

Spela en illusionist då du vill ha en rollperson som är bra på att manipulera och vilseleda folk. Trollkarlen är en klassisk cirkusuppträdare, men illusionisten kan också vara en siare eller kanske någon som håller ett spelstånd.

Illusionisten är mästare på att stå i centrum av uppmärksamheten, men också på att förvillna människor. Illusionistens centrala teman är manipulation och en dold osäkerhet: "De respekterar mig inte ifall de märker min osäkerhet." "Tänk om de märker att jag bara bluffar?"

.....



Egna anteckningar

.....

ILLUSIONIST

Rollperson

Spelare

Beskrivning _____

Ögon

- Klara
- Skarpa
- Undvikande
- Fängslande
- Med onaturlig färg

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st)

- De andra respekterar mig inte längre om de märker hur osäker jag är
- Snart märker någon att jag bara bluffar

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

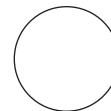
Bakgrund

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling
- Freak

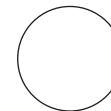
Övertygelse

Egenskaper _____

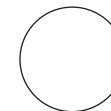
Kropp



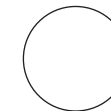
Sinne



Anda



Magi



Välj **antingen** Kropp -1, Sinne 2, Anda 0, Magi 2 **eller** Kropp 0, Sinne 2, Anda 2, Magi -1

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Illusionistens handlingar (välj en)

- Med intelligens, inte kraft (Sinne)
Använd sinne i vilket som helst tärningsslag som kräver kropp.
- Vet ni inte vem jag är? (Sinne)
Handlingen används i situationer där man behöver kontrollera en folksamling eller övertyga någon om att man har auktoritet.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyp (lista på sidan 64)

Påminnelse

Då du gör en handling, kasta två 6-sidiga tärningar. Räkna med egenskapsvärde och eventuellt bonus eller hinder.

- Ifall resultatet är 10 eller mer, lyckas handlingen bra och allt går som planerat.
 - Om resultatet är 7-9, lyckas du delvis eller med villkor. Handlingen kan ha överraskande följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning.
 - Ifall resultatet är 6 eller mindre misslyckas handlingen och försöket har sina följder. Kolla alternativen vid handlingens beskrivning. Kom ihåg att anteckna en poäng erfarenhet!
-

Egna anteckningar

.....

SPELBOK

Direktör

Direktören har en förmåga att roa publiken. Bland arbetsgemenskapen är hen gruppens grundpelare och uppmuntrare. Hen behöver inte bokstavligen vara en cirkusdirektör, utan kanske en karismatisk clown eller erfaren maskinist.

Framför allt skapar och upprätthåller direktören en bra gruppanda. Arketypens teman är ledarskap och ansvar: "Det är mitt ansvar att se till att allt går bra." "Det är mitt fel om andra misslyckas."

.....



Egna anteckningar

.....

DIREKTÖR

Rollperson

Spelare

Beskrivning _____

Ögon

- Klara
- Skarpa
- Undvikande
- Fängslande
- Med onaturlig färg

Välj ett passligt alternativ eller hitta på egna.

Föreställningar (2-4 st)

- Det är mitt fel om något går på tok
- Det är på mitt ansvar att publiken trivs

Välj bland förslagen här eller på sidan 51 i boken, eller hitta på egna.

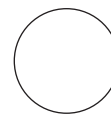
Bakgrund

- Född på cirkus
- Rymling
- Efterlyst
- Främling
- Freak

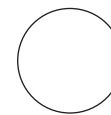
Övertygelse

Egenskaper _____

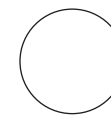
Kropp



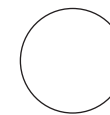
Sinne



Anda



Magi



Välj **antingen** Kropp 0, Sinne 2, Anda 2, Magi -1 **eller** Kropp 1, Sinne 0, Anda 2, Magi 0

Kropp: fysiska handlingar, fysisk skicklighet eller styrka

Sinne: motivering, gruppanda, handlingar som kräver mod

Anda: manipulation, bluff, förledande av uppmärksamheten, t.ex. klassiska trollkonster

Magi: världens magi, sanna magiska/övernaturliga kunskaper

Erfarenhet



Då raden fylls, välj ett alternativ och töm erfarenhetsraden.

- Ändra en föreställning till en övertygelse
- Höj ett egenskapsvärde med 1 (maximivärde 3)
- Lär dig en ny specialhandling

Skada



Då raden fylls, välj en ny föreställning och töm skaderaden.

Direktörens handlingar (välj en)

- Vi klarar det här! (Anda)
Använd anda i vilket som helst träningslag som kräver kropp.
- Allt är under kontroll (Anda)
Använd handlingen i situationer som kräver ledarskap och auktoritet, till exempel att lugna ner en folksamling eller att övertyga myndigheterna om något.
- Välj en specialhandling från någon annan arketyper (lista på sidan 64)