

tämä on siirron nimi	toimi	etene tilanteessa
Tässä on ehto. Kun se täyttyy pelissä, seuraa tämän siirron sääntöjä. Tässä on säännöt, joita siirto noudattaa. Säännöt käydään läpi ylhäältä alaspäin Noppien kohdalla (usein ylhäällä) heitä kahta noppaa. Silmäluku 5 tai 6 on osuma. Laske osumat: X Ei yhtään osumaa: Jos tämä on siirrossa, seurataan tätä sääntöä. Jos ei, pelinjohtaja tekee siirron. 1 osuma: peli seuraa tätä sääntöä. 1 tai useampi osuma: peli seuraa tätä sääntöä. 2 (tai useamman) osumaa: peli seuraa tätä sääntöä. 0 TÄSSÄ LUKEE MILLAINEN KORTTI TÄMÄ ON: kortin painoarvo: suurempi arvo kumoaa pienemmän // SÄÄNTÖKORTTI	Kun epäonnistumisesi on mahdollista ja mielenkiintoista, Onnistut siinä, mitä teet, mutta valitse yksi: - Paljastat itsestäsi jotain uutta ja aitoa. - Onnistumisesi vaatii muiden ryhmänjäsenten osallistumista. Onnistut siinä, mitä teet. 0 // ENSIKOHTAAMINEN / PERUSSIIIRTO	Kun siirryt tiukassa tilanteessa parempaan asemaan tai sijaintiin, Saavutat uuden asemasi tai sijaintisi, mutta valitse yksi: - Herätät ei-toivottua huomiota. - Joudut kuluttamaan jotain arvokasta. - Rajaat tulevia etenemisreittejäsi tällä valinnalla merkittävästi. Saavutat uuden asemasi tai sijaintisi helposti, nopeasti ja huomaamatta, etkä rajoita tulevia mahdollisuuksiasi sillä miten etenet. 1 // PERUSSIIIRTO
tutki faktoja Kun tutkit järjestelmällisesti löytämäsi johtolankaa, Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “ Mistä tämä on tullut? ” “ Mitä tämä tarkoittaa? ” “ Mikä tässä on olennaisinta tehtävämme kannalta? ” “ Mihin suuntaan tämä osoittaa? ” “ Miten tämä liittyy X:ään? ” “ Mitä olennaista en ole huomioinut? ” Valitse toinen ja vastaa siihen: “ Miltä tämä tuntuu minusta? ” “ Mikä tässä huolettaa minua eniten? ” 1 // PERUSSIIIRTO / KYSYMYSSIIIRTO	sitoudu väkivaltaan Kun olet valmis käyttämään väkivaltaa ratkaistaksesi tai saadaksesi jotakin, Uhrisi valitsee yhden: - Saat mitä haluat, tai mitä uhrisi uskoo sinun haluavan. - Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään. Uhrisi saa halutessaan vahingoittaa sinua tilanteeseen sopivalla tavalla. - Uhrisi poistuu tilanteesta tai suojaa muuten itsensä sinulta. Uhrisi valitsee yhden: - Saat mitä haluat. - Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään. Jos turvauduit väkivaltaan, revi tämä siirto ja ota sen tilalle siirto sitoudu jälleen väkivaltaan. 1 // PERUSSIIIRTO	sitoudu jälleen väkivaltaan Kun olet valmis käyttämään väkivaltaa ratkaistaksesi tai saadaksesi jotakin, Jos joku ulkopuolinen paikalla yrittää rauhoittaa tilannetta, valitse yksi, muuten uhrisi valitsee yhden: - Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään. Uhrisi saa halutessaan vahingoittaa sinua tilanteeseen sopivalla tavalla. - Uhrisi poistaa itsensä tilanteesta tai suojaa muuten itsensä väkivallan uhalta. Uhrisi valitsee yhden: - Saat mitä haluat. - Turvaudut väkivaltaan, eikä se ratkaise mitään. 1 // PERUSSIIIRTO
hae suojaa Kun pääset pakenemaan tai piiloudut joltain sinua uhkaavalta, Valitse yksi per osuma: - Uhka hellittää, eikä seuraa sinua sinne, minne menet. - Et vahingoitu. - Et menetä mitään arvokasta. - Kysy pelinjohtajalta yksi kysymys uhan käytöksestä. 1 // FINAALIVAIHE / PERUSSIIIRTO	estä Kun yrität estää ryhmänjäsentä tekemästä siirtoa, Voit pyrkiä estämään vain rooli- ja perussiirot. Ennen siirron tulkintaa ja noppien heittämistä henkilö, jota pyrit estämään valitsee yhden: - Onnistuneesti estät häntä tekemästä siirtoa. Siirtoa ei ratkaista eikä noppia heitetä. Jos hän hyötyi edusta tai hänellä oli tahto toimia, näistä käytetyt merkit menevät hukkaan. Sinä otat vauriota. - Et onnistu estämään häntä. Siirto tapahtuu normaalisti, mutta kun sen tulos on ratkennut, hän ottaa vauriota. 1 // TUKISIIIRTO	auta Kun autat ryhmänjäsentä tämän siirrossa, Sinusta on apua, mutta sillä ei ole pelimekaanista merkitystä. Pelinjohtaja ei saa siirtoa. Autettava saa edun, jos valitset yhden: - Paljastat itsestäsi jotain uutta ja todellista. - Jätät itsesi alttiiksi samoilte vaaroille, jotka uhkaavat autettavaa. Autettava saa edun. 1 // TUKISIIIRTO

auta FINAALI Kun autat ryhmänjäsentä tämän siirrossa, X Sinusta on apua, mutta sillä ei ole pelimekaanista merkitystä. Pelinjohtaja saa siirron. ✓ Autettava saa edun, jos suostut siihen, että toinen teistä ottaa vauriota siirron jälkeen – autettava päättää, kumpi. ✓+ Autettava saa edun ja sinä saat tahdon. 2 β4 // FINAALIVAIHE / TUKISIIRTO	vielä yksi esine Kun sinulla saattaisi olla, tai voisit löytää täältä tarvitsemasi esineen. X Kuten tulos ilman osumia normaalisti. Lisäksi esinettä ei ole saatavilla tässä kohtauksessa. ✓ Sinulla on mukanasasi tai löydät täältä tarvitsemasi esineen, mutta valitse yksi: - Se ei sovi täysin tarpeisiisi. - Esineen käytöllä on ennalta-arvaamattomia sivuvaikutuksia. - Kulutat jotakin arvokasta. ✓+ Sinulla on mukanasasi tai löydät täältä juuri tarvitsemasi esineen. 1 β8 // TUKISIIRTO	tahto toimia Kun jokin antaa sinulle tahdon, + Lisäksi muita siirtoja tehdessäsi: + Voit käyttää merkin ennen nopan-heittoa perus- tai roolisiirroksesi näyttääksesi kuinka piirteestäsi on hyötynyt siirrossasi. Jos käytät merkin ota yksi noppa enemmän heittoosi. + Jos olet heittämässä vain kahta noppaa perus- tai roolisiirtoa tehdessäsi, voit ottaa yhden nopan vähemmän heittoosi. Jos teet näin, näytä kuinka piirteesi haittaa sinua ja saat tälle siirrolle merkin. 1 β8 // TUKISIIRTO
ota vauriota Kun jokin loukkaa henkistä tai fyysistä hyvinvointiasi tai koskemattomuuttasi, + Heitä säröjesi määrä noppia. Silmäluvut 4, 5 ja 6 ovat osumia. ✓ Saat uuden särön, ja valitse yksi: - Särön aiheuttaja paljastaa jotain merkittävää itsestään. - Ryhmälle avautuu uusi mahdollisuus edetä. - Saat tahdon. ✓+ Saat uuden särön, ja valitse yksi: - Saat esittää yhden kysymyksen tilanteesta. - Särön aiheuttaja antaa sinulle tai toiselle ryhmänjäsenelle tilaa. - Ryhmänjäsen saa edun. 2 β8 // TUKISIIRTO	ota vauriota FINAALI Kun jokin loukkaa henkistä tai fyysistä hyvinvointiasi tai koskemattomuuttasi, + Heitä säröjesi määrä noppia. Silmäluvut 5 ja 6 ovat osumia. X Saat uuden särön. Pelinjohtaja ei saa siirtoa. ✓ Saat uuden särön, ja valitse yksi per osuma: - Ryhmänjäsen saa täydellisen tilaisuuden toimia, mutta sinä jätät avoimeksi vaaralle. - Saat kysyä kysymyksen tilanteesta, mutta kulutat jotain arvokasta. - Löydät uutta voimaa toimia, mutta paljastat jotain itsestäsi. - Saat tahdon. - Ryhmänjäsen saa edun. 3 β8 // FINAALIVAIHE / TUKISIIRTO	hyödy edusta Kun jokin antaa sinulle edun, + Lisäksi muita siirtoja tehdessäsi: + Jos tällä siirrolla on merkki, sinun on käytettävä se tehdessäsi perus- tai roolisiirron nopanheiton. Jos käytät merkin, ota yksi noppa enemmän heittoosi. Tällä siirrolla voi olla korkeintaan yksi merkki kerrallaan. 1 β8 // TUKISIIRTO