

RYHMÄNJOHTAJA	tarjoa toimintainsentiivi	lue kompetensseja
Ryhmänjohtajan valinta: Ennen ensikohtaamisen alkua, valitse toinen ryhmänjäsen. Olet ottanut juuri hänet ryhmääsi useista erinomaisista vaihto-ehdosta. Hän kertoo sinulle miksi juuri hänet. Voit kerran ensikohtaamisen aikana pyytää tätä ryhmänjäsentä heittämään kaikki siirrossaan heittämänsä nopat uudelleen β8	Kun annat selkeän ja ehdottoman käskyn alaisellesi,  Jos tämä ryhmänjäsen kieltäytyy tottelemasta, hän saa tahdon, ja pelinjohtaja tekee siirron. Jos hän tottelee, sinä saat tahdon. Jos alaisesi on pelinjohtajan hahmo, hän valitsee, totteleeko erinomaisesti vai mukisematta.  Jos tämä ryhmänjäsen tottelee käskyäsi, hän saa edun ja sinä saat tahdon. Jos alaisesi on pelinjohtajan hahmo, hän tottelee parhaan kykynsä mukaan ja mukisematta. β8	Aina kun teet kysymyssiirron, tai autat toista tekemään kysymyssiirron,  Jos saat yhdenkin osuman omassa siirrossasi, voit siirron jälkeen kysyä yhden seuraavista: "Kuka paikalla olijoista kokee olonsa eniten X?" "Kuka hyöttyy tästä eniten?" "Kuka tarvitsee apuani?" "Mikä on yleinen tunnetila nyt?" β4
1  ERIKOISTUMINEN: RYHMÄNJOHTAJA // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2  ERIKOISTUMINEN: RYHMÄNJOHTAJA // ROOLISIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: RYHMÄNJOHTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
ohjaa itseohjautuvuutta Kun itse tekemisen sijaan autat ryhmänjäsentä tekemään perussiirron,  Jos ryhmänjäsen on heittämässä siirron yhteydessä tasan kahta noppaa, voit käyttää merkin tahdostasi toimia, ja sinun sijastasi ryhmänjäsen saa kolmannen nopan siirtoonsa.  Jos ryhmänjäsen on heittänyt siirrossa enemmän tai vähemmän kuin kaksi noppaa, voit käyttää kaksi merkkiä tahdostasi toimia ja valitse yksi: - Hän heittää kaikki siirron nopat uudelleen. - Hän saa siirron jälkeen edun. β8	monetisoi henkilöresurssi Kun heität itsesi tai toisen ryhmänjäsenen surman suuhun,  Pelinjohtaja saa tehdä heti siirron, aivan kuin uhri olisi tarjonnut hänelle siihen täydellisen tilaisuuden. Uhri saa tahdon. Joku toinen ryhmänjäsen saa edun.  Pelinjohtaja keskittää huomionsa toistaiseksi uhriin. Uhri saa tahdon. Muut ryhmänjäsenet voivat kohtauksen ajan, saadessaan siirron heitossa vain yhden osuman, kääntää toisen heittämänsä nopan silmäluvun arvoon kuusi. β7	
2  ERIKOISTUMINEN: RYHMÄNJOHTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: RYHMÄNJOHTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

TURVALLISUUSVASTAAVA	kommunikoi hierarkia	peilaa tilannetta
Turvallisuus aseiden kautta: Ryhmällä on ensikohtaamisessa mukanaan kivääri tai haulikko, sekä kaksi käsiasetta. Sinulla on vastuullasi lukittu ase-laatikko, jossa on näiden tuliaseiden iskurit ja panoksia. β8	Kun osoitat toiselle dominanssisi tilanteessa käyttämällä voimakeinoja,  Uhri valitsee yhden: • Ota asianmukaista vauriota. • Paljastat itsestäsi jotain uutta ja todellista. • Kulutat jotain arvokasta. Niin pitkään kuin siirrolla on merkki, uhri ei uskalla uhmata sinua.  Käytä merkki aina kun: • Uhri näkee jonkun uhmaavan tai kyseenalaistavan sinua. • Jokin tai joku helpottaa uhrin oloa tai rohkaisee tätä. β8	Kun todistat julmaa väkivaltaa tai sen jälkiä,  Et joudu ottamaan vauriota, jos tämän todistaminen sitä vaatisi. Väkivallan tekijä paljastaa sinulle jotain uutta ja todellista itsestään.  Voit paljastaa itsestäsi jotain uutta ja todellista ryhmänjäsenille. Jos teet niin, saat tahdon ja ryhmänjäsen saa edun. β8
1 ERIKOISTUMINEN: TURVALLISUUSVASTAAVA // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2 ERIKOISTUMINEN: TURVALLISUUSVASTAAVA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TURVALLISUUSVASTAAVA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
tee uhka-arvio Kun teet arvion teille uhkaavasta tai vaarallisesta joukosta tai kohteesta,  Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “ Keitä nämä oikeasti ovat? ” “ Mikä tekee heistä vaarallisia? ” “ Kuka näistä on tärkeintä rauhoittaa ja miksi? ” “ Miten heidän huomionsa saisi nopeiten käännettyä toisaalle? ” “ Mitä he aikovat tehdä nyt? ” “ Mikä tekee tilanteesta ennalta-arvaamattoman? ” • Tai kysymys, jonka voisit esittää kun tutkit faktoja. Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu. β4	järkeä vastaan Kun laitat itsesi uhkarohkeasti alttiiksi vaaralle ajaaksesi ryhmän tavoitetta,  Saat tavoitteesi toteutettua, mutta jätät kasvokkain uhkan kanssa (pelinjohtajan valinta, minkä).  Saat tehtyä sen, mitä aiotkin. Valitse yksi per osuma: • Uhka ei reagoi sinuun. • Uhka ei huomioi ketään muuta ryhmänjäsentä. • Ryhmänjäsen saa edun. • Voit esittää yhden kysymyksen uhkasta.	
2 ERIKOISTUMINEN: TURVALLISUUSVASTAAVA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TURVALLISUUSVASTAAVA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

TIETEENTEKIJÄ	ratkaise mysteerejä	järjen ääni
Numeraalista tukea työlle: Sinulla on ensikohtaamisessa Decker-mittari. Monitoimimittari, joka kalibroidaan johonkin ominaisuuteen kuten liikkeeseen, säteilyihin, myrkkypitoisuuteen ilmassa tai muuhun vastaavaan mitattavaan ilmiöön. Kalibrointi vaatii aina pienen hetken. Kalibroitu mittari antaa luotettavan vastauksen kysymykseen "paljonko tätä on täällä?" Vastaus on karkealla asteikolla: [ei – jäämiä – on – paljon – skaala ei riitä] β8	Kun otat tehtäväksesi ratkaista jonkin käsillä olevan kysymyksen, Valitse yksi ehto onnistumisellesi: • Jotain arvokasta kuluu. • Tarvitsen X:n apua. • Asetan itseni vaaraan. • Tarvitsen lisää dataa kentältä. • Tarvitsen ensin työkaluja, jota minulla ei vielä ole. • Minun on ratkaistava ensin X. Pelinjohtaja antaa lisää ehtoja (max. 3) jos tehtävä on vaikea.  Kun olet täyttänyt kaikki asetetut ehdot, tee siirron heitto.  Löydät vastauksen. Anna ryhmänjäsenelle etu. β4	Kun keskeytät toisen toimintaa osoittamalla sen typeryyden,  Hän pysähtyy ja valitsee yhden: • Hän tekee jotain muuta, jos tarjoat hänelle mielekkään vaihtoehdon. • Hän lopettaa tekemisen, jos otat hänen paikkansa. • Hän on valmis vähentämään teon riskejä, jos tulet tekemään sitä hänen kanssaan. • Hän on valmis odottamaan, jos paljastat hänelle jotain uutta ja todellista itsestäsi.  Kuten yllä, mutta voit halutessasi valita ensin yhden, jota hän ei saa valita. Anna ryhmänjäsenelle etu. β6
1 ERIKOISTUMINEN: TIETEENTEKIJÄ // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2 ERIKOISTUMINEN: TIETEENTEKIJÄ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TIETEENTEKIJÄ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
tarkastele vammoja Kun tutkit tarkemmin vaurioita kudoksissa,  Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “Miten suojaudun tätä vastaan?” “Mitä tunteita tähän tekoon liittyy?” “Mikä on tapahtumien aikajana?” “Mitä pahempaa näiden aiheuttaja voisi tehdä?” “Millainen on tämän aiheuttaja?” “Kuinka tämä todistaa ehdotetun teorian X vääräksi?” • Tai kysymys, jonka voisit esittää kun tutkit faktoja. Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu. β4	viivyttä vääjäämätöntä Kun ostat ryhmälle aikaa toimia testaamalla uutta ideaa käytännössä,  Ideasi toimii ja saat ostettua ryhmälle aikaa, mutta (valitse yksi): • Idea on itsessään puutteellinen ja ilman juuri näitä tiettyjä olosuhteita se ei toimisi. • Toteutus tällä kertaa asettaa jonkun ryhmänjäsenen vaaraan. • Se herättää jonkin uhan huomion.  Ideasi toimii ja saat ostettua sillä ryhmälle aikaa. Anna ryhmänjäsenelle etu. β8	
2 ERIKOISTUMINEN: TIETEENTEKIJÄ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TIETEENTEKIJÄ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

NEUVONANTAJA	tunnista jännitteitä	selitä suunnitelmasi
Ryhmän terveydentilaa tarkkaillaan: Ryhmänjäsenen ihon alle on asennettu sensoreita, jotka tarkkailevat näiden elintoimintoja. Sinulla on ensikohtaamisessa mukana kaksi monitorointilaitetta. Laitteesta näkee silmäyksellä kenen tahansa ryhmänjäsenen terveydentilan tällä hetkellä. Tila on karkealla asteikolla: [normaali – järkkynyt – heikko – kriittinen – kuollut] β8	Kun seuraat jännittynyttä sosiaalista tilannetta tai kanssakäymistä,  Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “ Kefkå ovat tässä vastakkain? ” “ Kuka on oikeasti niskan päällä? ” “ Mikå tässä on minulle suurin vaara? ” “ Mikå jännite tilanteessa on, jota ei pysty arvaamaan päältä? ” “ Miten voin nopeiten eskaloida tilannetta? ” “ Mitå pahaa tästä seuraa? ” • Tai kysymys, jonka voisit esittää kun tutkit faktoja. Kysyttyåsi kaikki kysymyksesi anna ryhmånjåsenelle etu. β7	Kun sovitte ryhmån kanssa sinun suunnitelmasi seuraamisesta,  Kun siirrolla on merkkejå, ryhmånjåsenen toimiessa suunnitelmaa vastaan, valitse yksi: • Hån asettaa jonkun vaaraan. • Hån kuluttaa jotain arvokasta.  Voit käyttää merkin kun ryhmånjåsen ediståå suunnitelmaasi. Anna tålle ryhmånjåsenelle etu. Jos suunnitelmaa ei voi enåå toteuttaa ja siirrolla on merkki, käytå loput merkit. Saat tahdon. β8
1  ERIKOISTUMINEN: NEUVONANTAJA // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2  ERIKOISTUMINEN: NEUVONANTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: NEUVONANTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
analysoi imagoa Kun tarkkaillet henkilån ruumiinkieltå ja käytöstå,   Kun merkit loppuvat tåltå siirrolta anna ryhmånjåsenelle etu.  Käytå merkki kysyåksesi suoraa tåmän henkilån pelaajalta, joka vastaa lyhyesti ja rehellisesti: “ Oliko tuo valhe? ” “ Mitå tunnetta tåmå eniten heråttåå? ” “ Mihin huomiosi on keskittynyt? ” “ Mitå haluaisit, ettå teen nyt? ” “ Mitkå koet tässä kahdeksi parhaaksi vaihtoehdoksesi? ” β8	jaa viisauttasi Kun neuvot jotakuta toimimaan heti viivyttelyn sijaan,  Hånen pelaajansa paljastaa sinulle, miksi hån haluaisi viivytellä ja valitse yksi per osuma: • Saat selville minkå pitäisi muuttua, jotta hån haluaisi toimia. • Sinulle paljastuu, mikå on nopein tapa saada hån toimimaan. • Hån paljastaa sinulle jotain todellista itseståån. • Jos hån toimii, saat tahdon. • Jos hån toimii, hån saa edun. β4	
2  ERIKOISTUMINEN: NEUVONANTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: NEUVONANTAJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

TEKNOLOGI	ammenna avointa dataa	syvempi data-analyysi
Teknologilla on odotuksia: Sinulla on suuret odotukset toisesta ryhmänjäsenestä. Hän kertoo sinulle, mitä odotat häneltä. Kerran tehtävässä tämän peittäessä tälle asettamasi odotukset, saat tahdon.  Kerran tehtävässä ryhmäjäsenen lunastaessa asettamasi odotukset, saat tälle piirteelle merkin.  Voit käyttää merkin heittäaksesi kaikki nopat uudelleen siirrossasi. β8	Kun selvität perustietoja henkilöstä tai tilanteesta käyttäen julkisia lähteitä,  Saat selville mahdollisen tavan lähestyä häntä tai tätä tilannetta, ja voit kysyä pelinjohtajalta yhden kysymyksen tästä. Pelinjohtaja vastaa epämääräisesti, puoli-totuuksilla tai jättäen jotain olennaista kertomatta.  Saat selville parhaan mahdollisen tavan lähestyä häntä tai tätä tilannetta, ja voit kysyä pelinjohtajalta yhden kysymyksen tästä. Pelinjohtajan vastauksen jälkeen ryhmänjäsen saa edun. β8	Kun tutustut kunnolla dataan, tai tekniseen laitteeseen tai ilmiöön,  Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “ Kuka on käyttänyt tätä viimeksi, ja mitä hän on tällä tehnyt? ” “ Kuka tämän on tehnyt ja miksi? ” “ Millaisia voimakkaita tunteita tämän läsnäollessa on koettu? ” “ Mitä salaisuuksia tämä tietää? ” “ Mitä tarvisen korjatakseni tämän? ” “ Mitä tämä avaa minulle? ” • Tai kysymys, jonka voisit esittää kun tutkit faktoja. Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu. β4
1 ERIKOISTUMINEN: TEKNOLOGI // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2 ERIKOISTUMINEN: TEKNOLOGI // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TEKNOLOGI // TARKKAILE / ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO
vasta-algoritmiikka Kun huijaat turvajärjestelmää kuvittelemaan, että olette ystäviä,  Niin pitkään kun siirrolla on merkkejä, järjestelmä pitää teitä ystävinään.  Käytä merkki aina kun: • Järjestelmä ei reagoi johonkin tekemiseenne, mihin sen pitäisi. • Se antaa teidän vahingoittaa itseään. • Se näyttää teille jotain omistajalleen vahingollista. • Se peittää tekemistenne selvät jäljet. β8	improvisoi ihmeitä Kun kyhääät käsillä olevista tarvikkeista laitteen tekemään jonkin tehtävän,  Laitteesi tekee sen, mitä toivotkin, mutta valitse yksi: • Sillä on jokin näyttävä ja ei-toivottu sivuvaikutus. • Joudut kuluttamaan jotain arvokasta. • Sen vaikutus on toivottu, mutta merkittävältä osin vajaavainen.  Kasaat laitteen, joka tekee juuri sen mitä haluat sen tekevän. Anna ryhmänjäsenelle etu. β7	
2 ERIKOISTUMINEN: TEKNOLOGI // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: TEKNOLOGI // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

KENTTÄTUTKIJA	esteet ovat illuusiota	keskity olennaiseen
Ryhmä on aina yhteydessä: Ryhmällä on Lexi-2 -kommuni-kaatiolaitteisto, jolla he voivat lähettää koko muulle ryhmälle ennaltamäärättyjä viestejä lyhyellä kantomatalla toisilleen täysin äänettä ja ulkopuolisten huomaamatta. Sinä voit ohjata viestejä tarkemmin ryhmänjäsenille, eli päättä, ketkä ryhmästä näkevät lähettämäsi viestit. Lexi-2 -järjestelmälle on oma lomakkeensa. β8	Kun otat hatkat tilanteesta, joka on sinulle tukala tai vaarallinen,   Pääset tilanteesta turvalliselle etäisyydelle nopeasti ja ilman ongelmia, mutta valitse yksi: - Jotain ikävää seuraa mukanas. - Jätät jotain arvokasta taaksesi. - Paetessasi yhdeltä vaaralta jätät itsesi tai ryhmänjäsenesi avoimeksi toiselle. - Poistuttuasi tilanne eskaloituu pahemmaksi ryhmän kannalta.  Pääset täysin irti tilanteesta ja turvalliselle etäisyydelle nopeasti ja ilman ongelmia. Anna ryhmänjäsenelle etu. β8	Kun käyt läpi tilaa tai tilannetta nopeasti tai kiinnijäämistä peläten,   Valitse yksi, ja yksi per osuma: - Puuhiasi ei keskeytetä. - Et jätä ilmiselviä jälkiä seurattavaksi. - Löydät jotain käytännössä merkittävää tai arvokasta. - Löydät jotain, joka hyödyttää suoraan tehtävänne onnistumista. - Löydät sen, mitä tulit täältä etsimään. - Löydät jotain sinulle henkilökohtaisesti tärkeää. - Anna ryhmänjäsenelle etu. β4
1  ERIKOISTUMINEN: KENTTÄTUTKIJA // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2  ERIKOISTUMINEN: KENTTÄTUTKIJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: KENTTÄTUTKIJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
muodosta ensikäsitys Kun teet alustavia testejä tai arviota jostain, jota et ole kohdannut ennen,   Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta: “ Millä tavoin tämä voi vahingoittaa minua? ” “ Mistä tämä on tullut? ” “ Mihin arkiseen asiaan tätä voisi parhaiten verrata? ” “ Mikä on pahinta, mitä tästä voisi seurata? ” “ Kenen ihmisen kanssa tällä on ollut viimeksi tekemistä? ” - Tai kysymys, jonka voisit esittää kun tutkit faktoja. Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu. β8	kaveria ei jätetä Kun ryhmänjäsenesi tarvitsee apuasi, muttet ole paikalla, Jos pelin kohtauksissa nähdyt totuudet eivät estä sinua, ja haluat saapua paikalle auttamaan: Saavut paikalle ja,  heitä siirron nopat.  Valitse yksi: - Vahingoitat itseäsi saapuessasi. - Tuot mukanas jotain ikävää. - Et tuo mukanas jotain, mikä on olennaista tilanteessa. - Saapumisesi eskaloi tilannetta.  Anna ryhmänjäsenelle etu. β7	
2  ERIKOISTUMINEN: KENTTÄTUTKIJA TARKKAILE / ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO	2  ERIKOISTUMINEN: KENTTÄTUTKIJA // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	

YHTEYSHENKILÖ	suostuttele hunajalla	kapitalisoi synergioita
Yhteyshenkilön lojaalius: Aloitat pelin kolmella lojaliteetilla. Yksi näistä on emoyritys, kaksi muuta voit valita itse.  Heittäessäsi noppia siirrossa, jos saat nopista kaksi samaa silmälukua ja jos kaksi tai useampi lojaliteettiasi on ristiriidassa keskenään, heitä yksi saman silmäluvun saaneista nopistasi kerran uudelleen ennen kuin lasket siirron osumat. β7	Kun teet selväksi neuvottelu-kumppanillesi, mitä haluat hänestä.  Hän paljastaa sinulle hintansa. Kun olet maksanut sen, saat mitä haluat.  Hän paljastaa sinulle (valitse yksi per osuma): • Mikä on nopein tapa saada hänet tekemään mitä haluat. • Millä hinnalla hän tekee sen mitä pyydät mielellään. • Miten voit pitää hänet peittästä sinua. • Mitä tietää jostakin henkilöstä. • Mitä mieltä on todella sinusta. Kun hän on paljastanut kaiken, ryhmänjäsen saa edun. β8	Kun tutustut uuteen ihmisjoukkoon,  Kerro muille, kenet näistä tiedät suurimmaksi vaaraksi tai haitaksi ryhmäsi tehtävälle. Pelinjohtaja voi kertoa sinulle miksi. Saat tahdon.  Tiedät, kuka joukossa on suurin vaara tai haittatekijä sinun ryhmäsi tehtävälle. Tiedät myös, kuka joukon jäsen on (valitse yksi): • Valmis peittämään joukon pienimmällä hinnalla. • Pätevin auttamaan ryhmääsi tehtävällänne. Kerro valintasi pelinjohtajalle. Anna ryhmänjäsenelle etu. β7
1 ERIKOISTUMINEN: YHTEYSHENKILÖ // ENSIKOHTAAMINEN / ERITYISPIIRRE	2 ERIKOISTUMINEN: YHTEYSHENKILÖ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: YHTEYSHENKILÖ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO
edistä yhteistä etua Kun jokin antaa sinulle edun,  Lisäksi muita siirtoja tehdessäsi:  Voit käyttää merkin ennen nopanheittoa perus- tai roolisiirrossasi näyttääksesi kuinka lojaliteettisi näkyy siinä, mitä teet. Nopanheiton sijaan saat yhden osuman siirrossasi. Tällä siirrolla voi olla korkeintaan yksi merkki kerrallaan. β8	tukeudu ydinarvoihin Kun teet jotain vaarallista, koska jokin lojaliteettisi vaatii sitä,  Onnistut siinä, mitä yrität tehdä, mutta valitse yksi: • Jätät itsesi avoimeksi vaaralle. • Jätät jonkun toisen avoimeksi vaaralle. • Uskosi lojaliteettiisi horjuu. Et voi hyödyntää sitä enää tällä tehtävällä. Vedä se yli lomakkeeltasi toistaiseksi.  Onnistut siinä mitä teet. Ryhmänjäsen saa edun. β8	
2 ERIKOISTUMINEN: YHTEYSHENKILÖ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	2 ERIKOISTUMINEN: YHTEYSHENKILÖ // TARKKAILE / ROOLISIIRTO	