

tarjoa toimintainsentiivi

Kun annat ehdottoman käskyn alaisellesi tai muuten käskyvallassasi olevalle,

RYHMÄNJOHTAJA



1

Jos hän on ryhmänjäsen hän voi kieltäytyä käskystä vain jos suostuu maksamaan siitä hinnan.

Jos hän on pelinjohtajan hahmo, hän toimii joko (valitse yksi) parhaan taitonsa mukaan tai mukisematta.

2+

Jos hän on ryhmänjäsen ja tottelee käskyäsi, hän saa **edun**. Jos hän tekee jotain muuta, hän joutuu sen tehtyään **ottamaan vauriota**.

Jos hän on pelinjohtajan hahmo, hän tottelee parhaan kykynsä mukaan ja mukisematta.

2

// ROOLISIIRTO

kapitalisoi synergioita

Kun sinut esitellään ihmisjoukolle, joka noudattaa jonkinlaista hierarkiaa,

RYHMÄNJOHTAJA



1

Valitse kuka joukossa on suurin vaara tai haittatekijä ryhmäsi tehtävälle. Kerro valintasi pelinjohtajalle.

2+

Tiedät, kuka joukossa on suurin vaara tai haittatekijä sinun ryhmäsi tehtävälle. Tiedät myös, kuka joukon jäsen on (valitse yksi):

- Valmis pettämään joukon pienimmällä hinnalla.
- Pätevin auttamaan ryhmääsi tehtävällänne.

Kerro valintasi pelinjohtajalle.
Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

β1

jalkauta strategiasi

Kun kerrot varautuneesi tämän kaltaiseen tilanteeseen jo ennalta,

RYHMÄNJOHTAJA



1

Valitsemasi ryhmänjäsen kuvailee lyhyen kohtauksen joka on tapahtunut aiemmin. Hän voi tehdä kohtauksessa korkeintaan yhden siirron. Kohtaus ei voi muuttaa mitään mitä on tapahtunut jo nähdyissä kohtauksissa, mutta voi vaikuttaa tehtyihin oletuksiin tilanteista.

2+

Kuten yllä, mutta jos hän tuossa kohtauksessaan **auttaa** tai hankkii **vielä yhden esineen**, hän ei heitä noppaa, vaan saa siirtoon kaksi osumaa automaattisesti. Kohtauksen jälkeen anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

β1

monetisoi henkilöresurssi

Kun heität ryhmänjäsenen surman suuhun saadaksesi etua muulle ryhmälle,

RYHMÄNJOHTAJA



1

Pelinjohtaja saa tehdä heti siirron, aivan kuin uhri olisi tarjonnut hänelle siihen täydellisen tilaisuuden. Jos pelinjohtaja tekee näin, uhri saa **tahdon**. Joku toinen ryhmänjäsen kuin uhri saa **edun**.

2+

Pelinjohtaja pyrkii tässä kohtauksessa tekemään uhrin elämästä hankalaa.

Muu ryhmä voi kohtauksen ajan saadessaan siirron heitossa vain yhden *osuman*, kääntää toisen heittämänsä nopan silmäluvun arvoon kuusi.

2

// ROOLISIIRTO

β1

esteet ovat illuusiota

Kun otat hatkat tilanteesta, joka on sinulle tukala tai vaarallinen,

KENTTÄTUTKIJA



1

Pääset tilanteesta turvalliselle etäisyydelle nopeasti ja ilman ongelmia, mutta valitse yksi:

- Jotain ikävää seuraa mukanasasi.
- Jätät jotain arvokasta taaksesi.
- Paetessasi yhdeltä uhalta jätät itsesi tai ryhmänjäsenesi avoimeksi toiselle.
- Poistuttuasi tilanne eskaloituu pahemmaksi ryhmän kannalta.

2+

Pääset täysin irti tilanteesta ja turvalliselle etäisyydelle nopeasti ja ilman ongelmia. Anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

keskity olennaiseen

Kun käyt läpi tilaa tai tilannetta nopeasti tai kiinnijäämisen pelossa,

KENTTÄTUTKIJA



1+

Valitse yksi, ja yksi per osuma:

- Kukaan ei keskeytä sinua.
- Et jätä ilmiselviä jälkiä puuhistasi.
- 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**.

2

// ROOLISIIRTO

kaveria ei jätetä

Kun ryhmänjäsenesi tarvitsee apuasi,
mutta et ole paikalla,

KENTTÄTUTKIJA

Jos pelin kohtauksissa nähdyt
asiat eivät estä sinua saapumasta
paikalle, ja haluat niin, niin saavut
tilanteeseen ja..



heitä siirron nopat.

1

Valitse yksi:

- Vahingoitat itseäsi saapuessasi.
- Tuot mukanasasi jotain ikävää.
- Sinulla ei ole mukanasasi jotain olennaista.
- Saapumisesi eskaloii tilannetta.

2+

Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

β1

muodosta ensikäsitys

Kun teet alustavia testejä tai ensiarviota jostain, jota et ole kohdannut ennen,

KENTTÄTUTKIJA



1+

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? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

tunnista jännitteitä

Kun luet jännittyneittä sosiaalista tilannetta tai kanssakäymistä,

NEUVONANTAJA



1+

Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta:

- “ Ketkä ovat tässä vastakkain? ”
- “ Kuka on oikeasti niskan päällä? ”
- “ Mikä tässä on minulle suurin vaara? ”
- “ Mikä jännite tilanteessa on, jota ei pysty arvaamaan päältä? ”
- “ Miten voin nopeiten eskaloida tilannetta? ”
- “ Mitä pahaa tästä voi seurata? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi
anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

selitä suunnitelmasi

Kun kerrot ryhmälle yksityiskohtaisen suunnitelmasi kuinka pitäisi edetä,

NEUVONANTAJA



1+

Anna tälle siirrolle yksi merkki  per osuma. Kun siirrolla on merkkejä, suunnitelmaasi vastaan tekevä ryhmänjäsen valitsee yhden:

- Hän joutuu tekemään ruman tai vaikean valinnan.
- Hän kuluttaa jotain arvokasta.
- Hän paljastaa itsestään jotain uutta ja todellista.



Voit käyttää merkin kun ryhmänjäsen edistää suunnitelmaasi. Anna tälle ryhmänjäsenelle **etu**.

Jos suunnitelmaa ei voi enää toteuttaa ja siirrolla on merkki, käytä loput merkit. Saat **tahdon**.

2

// ROOLISIIRTO

muodosta harmonia

Kun vietät aikaa toisen kanssa kaikessa rauhassa tutustuen toisiinne,

NEUVONANTAJA



1+

Paljastat jotain uutta ja todellista itsestäsi hänelle. Anna tälle siirrolle yksi merkki  per osuma. Niin pitkään kun siirrolla on merkejä, hän ei toimi sinua vastaan. Kun olet käyttänyt kaikki merkit, anna ryhmänjäsenelle **etu**.



Käytä merkki kun hän tekee jotain seuraavista:

- Hän paljastaa sinulle itsestään jotain uutta ja todellista.
- Hän suojelee sinua uhalta.
- Hän toimii puolestasi jotain periaatettaan vastaan.
- Hän antaa sinun vahingoittaa itseään.

2

// ROOLISIIRTO

jaa viisauttasi

Kun neuvot jotakuta toimimaan heti viivyttelyn sijaan,

NEUVONANTAJA



1+

Hän paljastaa sinulle, miksi hän haluaisi viivytellä ja valitse yksi per osuma:

- Saat selville minkä pitäisi muuttua, jotta hän haluaisi toimia.
- Sinulle paljastuu, mikä on nopein tapa saada hänet toimimaan.
- Hän paljastaa sinulle jotain todellista itsestään.
- Jos hän toimii, saat **tahdon**.
- Jos hän toimii, hän saa **edun**.

2

// ROOLISIIRTO

koordinoi ryhmää

Kun ryhmä luovuttaa kokonaiskuvan hallinnan sinulle ja seuraa ohjeitasi,

TEKNOLOGI



1

Anna tälle siirrolle merkki , ja voit lisäksi siirtää siirrolle yhden merkin *tahdostasi toimia*. Valitse yksi:

- Pelinjohtaja saa täydellisen tilaisuuden toimia.
- Jos ohjeitasi seuraava ryhmänjäsen vahingoittuu, myös sinä *otat vauriota*.

2+

Anna tälle siirrolle merkki  per osuma.



Käytä merkki heittääksesi yhden ohjeitasi seuraavan ryhmänjäsenen nopat uudelleen tämän tehdessä *perussiirtoa*.

2

// ROOLISIIRTO

syvempi data-analyysi

Kun tutustut kunnolla dataan, tai tekniseen laitteeseen tai ilmiöön,

TEKNOLOGI



1+

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 tarvitsen korjatakseni tämän? ”
- “ Mitä tämä avaa minulle? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

improvisoi ihmeitä

Kun kasaat epäoptimeista materiaaleista laitteen suorittamaan tietyn tehtävän,

TEKNOLOGI



1

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 joltain osin vajaavainen.

2+

Kasaat laitteen, joka tekee juuri sen mitä haluat sen tekevän. Anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

vasta-algoritmiikka

Kun huijaat turvajärjestelmää
kuvittelemaan, että olette ystäviä,

TEKNOLOGI



1+

Anna tälle siirrolle merkki  per
osuma.

Niin pitkään kun siirrolla on
merkkejä, järjestelmä pitää teitä
ystävinään.



Käytä merkki aina kun:

- Järjestelmä ei huomioi jotain tekemistänne, johon sen pitäisi reagoida.
- Se antaa teidän vahingoittaa itseään.
- Se näyttää teille jotain omistajalleen vahingollista.
- Se peittää tekemistenne selvät jäljet.

2

// ROOLISIIRTO

kommunikoi hierarkia

Kun osoitat dominanssisi tilanteessa käyttämällä voimakeinoja,

TURVALLISUUSVASTAAVA



1+

Uhrisi vahingoittuu tilanteeseen sopivasti. Anna tälle siirrolle merkki  per osuma. Niin pitkään kuin siirrolla on merkki, uhri ei uskalla uhmata sinua.

1

Lisäksi uhri valitsee yhden:

- Otat asianmukaista vauriota.
- Paljastat itsestäsi jotain uutta ja todellista.
- Kulutat jotain arvokasta.



Käytä merkki kun:

- Uhri näkee jonkun uhmaavan tai kyseenalaistavan sinua.
- Joku helpottaa uhrin oloa tai rohkaisee tätä.

2

sisäinen jälkiselvitys

Kun pahan paikan jälkeen pääset vetämään henkeä ja rauhoittumaan,

TURVALLISUUSVASTAAVA



1

Olet kokenut pahempaakin, mutta sisäistät sen vasta puhuttua kokemuksestasi. Kun joku ryhmänjäsen varmistaa, että olet kunnossa, anna tälle siirrolle merkki .

2+

Olet kokenut pahempaakin: anna tälle siirrolle merkki  per osuma.



Käytä merkki, ja paljasta ryhmänjäsenelle jotain uutta ja todellista itsestäsi ja traumaistasi. Valitse yksi:

- Poista **piirteeltäsi** merkki.
- Anna **säröllesi** merkki ja anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

tee uhka-arvio

Kun teet arvion teille uhkaavasta tai vaarallisesta joukosta tai kohteesta,

TURVALLISUUSVASTAAVA



1+

Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta:

- “ Keitä nämä oikeasti ovat? ”
- “ Mikä tekee heistä vaarallisia? ”
- “ Kuka näistä on tärkeintä neutraloida ja miksi? ”
- “ Miten heidän huomionsa saisi nopeiten käännettyä toisaalle? ”
- “ Mitä he aikovat tehdä nyt? ”
- “ Mikä tekee tilanteesta ennalta-arvaamattoman? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

neutraloi kohde

Kun ratkaiset ongelmaa tekemällä kylmäverisen murhan,

TURVALLISUUSVASTAAVA



1

Kohteesi kuolee, mutta ei nopeasti saatika hiljaisuudessa.

Jos tunsit uhrin henkilökohtaisesti, hän valitsee kaksi, muuten hän valitsee yhden:

- Murha ei ratkaise sitä, mitä sen oli tarkoitus ratkaista.
- Vahingoitunut asianmukaisesti.
- Jätät jälkiä, jotka paljastavat jotain uutta ja todellista sinusta.

2+

Kohteesi kuolee nopeasti ja hiljaisesti. Jos tunsit uhrin henkilökohtaisesti, hän valitsee yhden listasta yltä. Anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

ratkaise mysteerejä

Kun otat tehtäväksesi ratkaista jonkin käsillä olevan tieteellisen kysymyksen,

TIETEENTEKIJÄ

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**.



// ROOLISIIRTO

järjen ääni

Kun joku kuuntelee, miten kerrot hänelle hänen toimintansa suunnan typeryyden,

TIETEENTEKIJÄ



1

Hän pysähtyy ja valitsee yhden:

- Hän tekee jotain muuta, jos tarjoat hänelle mielekkään vaihtoehtoon.
- 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.

2+

Kuten yllä, mutta voit halutessasi valita ensin yhden, jota hän ei saa valita. Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

oikeat työkalut

Kun tarvitset jotain eksoottista tai harvinaista esinettä tai asiaa,

TIETEENTEKIJÄ



1

Sinulla on mitä tarvitaan, tai vähintään tunnet jonkun, jolta sen saisi tarvittaessa. Valitse yksi:

- Sen saaminen vaatii jonkin kallisarvoisen kuluttamista.
- Sen mukana tulee jotain, joka ei ole sinulle mieluisaa.
- Keinot jolla voit hankkia tai olet hankkinut sen eivät ole laillisia tai yhtiön sääntöjen mukaisia.

2+

Sinulla on kuin onkin se, mitä tarvitaan, tai ainakin tiedät mistä sen saa olosuhteisiin nähden helposti ja nopeasti. Anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO

tarkastele vammoja

Kun teet lääketieteellistä tutkimusta vammoille elävässä tai kuolleessa,

TIETEENTEKIJÄ



1+

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? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi
anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO /KYSYMYSSIIRTO

suostuttele hunajalla

Kun paljastat mitä haluat henkilöltä, joka on tehnyt olonsa mukavaksi kanssasi,

TIEDOTTAJA



1

Hän kertoo sinulle, mikä on hänen hintansa pyynnöllesi. Jos maksat sen, saat mitä haluat.

2+

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 pettämästä sinua.
- Mitä tietää jostakin henkilöstä.
- Mitä mieltä on todella sinusta.

Kun hän on paljastanut kaiken, ryhmänjäsen saa **edun**.

2

// ROOLISIIRTO

analysoi imagoa

Kun tarkkailet henkilön ruumiinkieltä ja käytöstä,

TIEDOTTAJA



1+

Anna tälle siirrolle merkki  per osuma.



Käytä merkki kysyäksesi hahmon pelaajalta:

“ Valehteliko hahmosi juuri? ”

“ Mikä on hahmosi todellinen mielentila? ”

“ Mitä hahmosi haluaa minulta? ”

“ Hahmosi tunteet X kohtaan? ”

“ Mitkä kaksi vaihtoehtoa ovat juuri nyt hahmosi mielessä? ”

2+

Kun merkit loppuvat tältä siirrolta anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

nojaa brändiisi

Kun esittelet itsesi henkilölle, joka on voinut kuulla sinusta ennalta,

TIEDOTTAJA



1

Saat päättää, mitä hän on kuullut sinusta, mutta valitse yksi:

- Hän on epäluuloinen sinua kohtaan.
- Hänen ensireaktionsa saa aikaan uusia jännitteitä.
- Hänellä on epärealistisia oletuksia sinusta.
- Joudut kuluttamaan heti jotain arvokasta.

2+

Saat päättää, mitä hän on kuullut sinusta. Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

laske verkkosi

Kun päätät esityksen sinusta tai aiheestasi kiinnostuneelle yleisölle,

TIEDOTTAJA



1+

Valitse yksi esitystä seurannut henkilö per osuma ja valitse kullekin yksi alta:

- Hän haluaa päästä olemaan kahden kanssasi.
- Hän haluaa vetäytyä omiin oloihinsa.
- Hän haluaa esitellä sinut jollekulle.
- Hän haluaa antaa sinulle jotain.
- Hän kokee haluamaasi tunnetta.

2+

Voit lisäksi valita kerran toisen vaihtoehdoista alta:

- Hän saa **edun**.
- Hän paljastaa jotain uutta ja todellista itsestään.

2

// ROOLISIIRTO

ylitä valtuutesi

Kun pyydät yhtiöltä jotain, joka ei sovi tehtävänne henkeen tai budjettiin,



1

Yhtiö toimittaa teille mitä pyydätkin, mutta valitse yksi:

- Yhtiö tai sen edustaja vaatii sinulta vastapalvelusta, joko heti tai tulevaisuudessa. Et voi **ylittää valtuuksiasi** uudelleen ennen kuin olet maksanut tämän velan.
- Resurssin mukana tulee jotain tai joku, jota et olisi halunnut.

2+

Saat yhtiöltä mitä olit pyytämässä. Tällä kertaa ilman sen suurempia ongelmia. Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

nosta mudasta

Kun motivoit uupunutta jatkamaan tai tekemään jotain vaikeaa,



1

Hän saa voimia, voi poistaa halutessaan yhdeltä piirteeltään merkin, ja tilanteeseen sopivia säröjään. Hän valitsee yhden:

- Paljastat hänelle jotain uutta ja todellista itsestäsi.
- Kulutat jotakin arvokkasta.
- Muutat näkemystäsi hänestä merkittävällä tavalla.

2+

Hän saa voimia, voi poistaa halutessaan yhdeltä piirteeltään merkin, ja tilanteeseen sopivia säröjään. Anna ryhmänjäsenelle etu.

2

// ROOLISIIRTO

nuuski henkilöstä

Kun ryhdyt ottamaan selvää henkilöstä ja hänen elämästään ja tavoistaan,



1+

Kysy yksi per osuma alla olevasta listasta:

- “ Kenelle hän on oikeasti lojaali? ”
- “ Mikä on hänen elämänsä keskiössä? ”
- “ Keneen hän luottaa ja kuka on hänelle tärkeä? ”
- “ Kuinka pääsen hänen puheilleen nopeiten? ”
- “ Millaista elettä hän arvostaisi? ”
- “ Kuka on hänen vihollisensa? ”
- Kysymys, jonka voisit esittää kun **tutkit faktoja**.

Perustele kysymykset fiktiossa.
Kysyttyäsi kaikki kysymyksesi anna ryhmänjäsenelle **etu**.

2

// ROOLISIIRTO / KYSYMYSSIIRTO

x-kortti

Kun jokin pelisisällössä on sellaista, ettet pelaajana halua käsitellä sitä,

Nosta tämä kortti.

Kohtaus loppuu.