

Kokoelma suomennettuja pelimateriaaleja Under Hollow Hills -roolipeliin

Kääntäjä: Antti Kirjavainen

Ole hyvä, tässä kokoelma täysin epävirallisia suomennoksia Meguey ja Vincent Bakerin roolipelin Under Hollow Hills:n pelimateriaaleista. Kokoelmassa on 7 pelin kolmestatoista pelikirjasta sekä ilmeisten siirtojen kuvaus ja sirkusesityksen ajolistalomake.

Pelataksesi peliä tarvitset myös itse pelin ohjekirjan. Sen voit ostaa pdf-muodossa täältä:
<https://payhip.com/b/Bx5wV>

Lisätietoa pelistä löydät pelin sivuilta:
<https://lumpley.games/under-hollow-hills/>

Jos sinulle tulee mieleen parannusehdotuksia suomennoksiin taikka haluat auttaa loppujen pelikirjojen suomennosurakassa niin minut saa kiinni esim. [Twitteristä \(@anttiki\)](#) taikka Discordista (anttiki#2779).

Vedän myös mieluusti intro-oneshotteja Under Hollow Hillsistä kiinnostuneille porukoille, sikäli kun kalenterini antaa periksi. Laita mulle viestiä Twitterissä tai Discordissa, jos tälläinen kiinnostaa.

Höghenviitta

Olet neuvokkaiden keijulajia, ja lintu: kekseliäs, iloinen, vilkas, siro ja nöyrä.

Sirkuksessa voit olla helppoheikki, akrobaatti, tähystäjä ja muonamestari. Sinulta löytyy aina vinkkejä ja huhuja jaettavaksi.

Voit saada jonkun räpäyttämään silmiään, tai tarjota hänelle teetä ja hunajakakkuja. Tiukassa tilanteessa voit piiloutua tai odottaa tilaisuuttasi.

(Ja äänesi, se on suloisempi kuin leivosen, tai hempon tai satakielen aamulla, mylvii Hiisi, sen kummemmin ajattelematta.)

Lyhty-Jaakko

Olet menninkäisten keijulajia: lumoava, vilkas, täynnä hupia ja ilkeyttä.

Sirkuksessa voit olla klovni, jonglööri ja akrobaatti, rihkamakauppias, lippujen ja virvokkeiden myyjä, muonamestari, ja suunnittelija. Edustat aina järjen ääntä.

Voit haastaa jonkun seuraamaan sinua, tai tervehtiä häntä vilpittömän iloisena. Tiukassa tilanteessa voit panna jalalla koreasti tai kadota.

(Ja suuret ja pienet, arvon juhlaväki, huutaa Hiisi, kiinnittää huomionsa keskusympyrään ja pitää kiinni arvotavaroistanne! Hah hah!)

Vääntynyt taikasauva

Olet noitakansaa: käytännöllinen, oivaltava, ja laskelmoiva.

Sirkuksessa voit olla ennustaja, taikuri, suunnittelija ja ongelmanratkaisija. Ja sinulla on aina salaisuus kerrottavana.

Saatat sitoa jonkun silmät, tai paljastaa jonkun itselleen. Tarvittaessa voit vaipua mutaan tai heittää luita.

(“Ja salaisuuksia salaisuuksien sisällä, sinä, mutta näen ystävällisyyden jota piilottelet, älä luulekaan että en näkisi”, sanoo Hiisi)

Tikku-ukko

Olet tehty esine, jolle taikuus on antanut elämän ja kyvyn liikkua. Olet utelias, lapsellinen, typerä ja itsetietoinen.

Sirkuksessa voit olla klovni, ennustaja, työläinen ja ongelmanratkaisija. Yrität koko ajan sopia joukkoon.

Saatat möläyttää jollekulle mitä ajattelet olevan meneillään, tai ilmaista itseäsi jollekulle metkuilla ja ilveillä. Tarvittaessa voit mennä palasiksi, tai panna töpinäksi. *(“Ja lakaise pois, luudanvarsi! Ha ha!” sanoi Hiisi, mutta lempeästi)*

Hiisi Hullunmylly

Olet hiisikansaa: vahva, ironinen, tärkeilevä ja moukkamainen.

Sirkuksessa voit olla tirehtööri, esiintyjä, kokki ja vitkastelija. Olet aina valmiina kommentoimaan muiden tekemisiä.

Saatat hämmentää jotakuta tempuilla ja näyillä, tai provosoida jotakuta. Voit tarvittaessa muuntaa muotoasi joksikin muuksi tai sivuuttaa harmin olankohautuksella.

(totta joka sana, pakko myöntää, sanoi Hiisi)

Tunkeilija

Olet ihminen, joka on tunkeutunut keijumaahan tarkoituksella, valeasussa, varastaaksesi keijujen aarteita. Olet liittynyt sirkukseen, koska se tarjoaa sinulle suojaa ja vie sinut paikkoihin missä on varmasti aarteita.

Sirkuksessa voit olla rihkamakauppias, lippujen ja virvokkeiden myyjä, työväkeä, ja tähystäjä. Olet aina paikalla hiljaisena, tarkkailemassa ja kuuntelemassa.

Voit esittää olevasi valeasussa oleva keijukuninkaallinen tai koskea keijua kylmällä raudalla. Voit myös kähveltää jotain tai ottaa jalat allesi.

(Ja olet arvoitus minulle, siitä olen varma, sanoo Hiisi, ja lisää teidän majesteettinne, ihan vain varmuuden vuoksi.)

-Kesä-

-
-
-
-
-

-Talvi-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Pienet siistit muratinkoristamat vaunut, joita vetää lempeä tamma, jonka varsa kirmaa vieressä.
- ◆ Höyhenviitta, jossa aitoja sekä kirjailtuja höyheniä, lämmin ja vedenpitävä.
- ◆ Süstejä laatikkoja ja nippuja täynnä hyödyllisiä esineitä: nappeja, solkia, nauhoja, neuloja ja lankaa, kynttilöitä, kampoja, rautalankaa, saksia, hiomakiviä, kiilloketta, maalia, rasvaa ja makeisia.
- ◆ Teetä useaa laatua, teekakkuja, teepannuja, kuppeja ja teevateja.
- ◆ Pikkuruinen kultainen kruunu: kiinnitä se viittaasi ja olomuotosi muuttuu linnuksi.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ Kerran voitoin [x]:n haasteessa. En voi enää koskaan houkutellessi häntä esiin. *Kuka?*
- ◆ [x] suojeli minua suuren vaaran aikana. En voi koskaan kohdella häntä tylästi tai piileskellä häneltä. *Kuka?*

-Toimi-

Helppoheikki; akrobaatti; tähyistäjä ja muonamestari. Sinulta löytyy aina vinkkejä ja huhuja jaettavaiksi.

-SIIRROT-

Höyhenviitan siirrot:

- — Saa joku räpäyttämään silmiään
- — Tarjoa teetä ja hunajakakkuja
- — Piiloudu
- — Odota tilaisuuttasi
- Ilmeiset siirrot:
- — Ubittele
- — Houkuttele esiin, avautumaan sinulle
- — Avaudu
- — Kohtele tylästi
- — Tarkastele jotakuta
- — Väijy
- Pyydä repliikkiä
- — Haistele tuulen suuntaa
- Käytä tamineitasi
- — Sinnittele pahimman yli

Kun saat jonkun räpäyttämään silmiään, heitä. Millä tahansa osumalla, valitse 1:

- ◆ Hän luuli sinun olevan tuossa, mutta ehei, oletkin jossain muualla.
- ◆ Hän luuli olevansa valmis, mutta ehei, yllätit hänet.
- ◆ Hän luuli olevansa tarkkaavainen, mutta ehei, hänen huomionsa herpaantui.
- ◆ Hän luuli pitävänsä jostain tiukasti kiinni, mutta ehei, hän menetti otteensa siitä.
- ◆ Hetken ajan hän luuli nähneensä jotain hätkähdyttävää, ja hän on nyt epävarma. Mitä?
- ◆ Teet, tai hän näkee, jotain hätkähdyttävää, ja hän on nyt hämmästynyt. Mitä?

10+ osumalla, mitä tahansa tapahtuukaan, ota +1 seuraavaan heittoon. **Hudin tapauksessa** kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi laittaa sinut valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä hän arvasi mitä aioit tehdä.

Kun tarjoat teetä ja hunajakakkuja, heitä. Taikuutesi voi auttaa häntä muuttamaan kohtalonsa. Millä tahansa osumalla hän voi halutessaan tulla näkymättömäksi seuraavan kuun tai auringon laskuun asti. **10+ osumalla** valitse 1 jonka hän voi halutessaan saada myös:

- ◆ Lohtua, rauhaa ja rohkeutta.
- ◆ Hyvää onnea ja kasvua, jopa lapsionnea.
- ◆ Siirtymistä kohti kesää.
- ◆ Oivalluksen kilpakumppanin tai vihollisen heikkouksista.
- ◆ Palveluksen siltä jonka hän nimeää, ja jos tämä kieltäytyy, on se loukkaus sinua, taikuuttasi, teetäsi ja kakkujasi kohtaan.

Hudin tapauksessa hän valitsee itselleen 1 jonka saa, mutta hän ei muutu näkymättömäksi.

Kun piiloudut, heitä. Millä tahansa osumalla kukaan ei voi löytää sinua etsivät he kuinka kovasti tahansa, eikä mikään harmi saavuta sinua. Valitset itse milloin poistut piilosta. **7-9 osumalla** valitse 1 alta:

- ◆ Joku kuljettaa sinut pois epähuomiossa. Kysy MC:ltä minne hän kuljettaa sinut.
- ◆ Paikallaan pysyttelemisen viilentää sinut. Astu askel kohti talvea.
- ◆ Jaat piilopaikkasi jonkun pienen ja uteliaan olennon kanssa. Kysy MC:ltä minkä ja millaisen.
- ◆ Unohdat mitä juuri tapahtui ja poistut piilostasi hämmentyneenä.

Hudin tapauksessa piiloudut maailmojen väliin ja kun poistut piilostasi et ole enää sirkuksen luona. Kysy MC:ltä missä olet nyt.

Kun odotat tilaisuuttasi, heitä. Millä tahansa osumalla valitse 1 minkä kerrot MC:lle:

- ◆ Juuri sillä hetkellä kun [x] tapahtuu, teen [y].
- ◆ [x] tapahtuu juuri silloin kun uumoilinkin ja olen jo liikkeessä. Teen [y].
- ◆ Ennen pitkää [x] tapahtuu, eikö niin? Kun se tapahtuu, teen [y].
- ◆ Jos [x] tapahtuu, tulen huomaamaan sen heti. Tapahtuuko se? Jos se tapahtuu, teen [y], mutta jos ei, teen [z].

10+ osumalla, mitä tapahtuukaan, ota +1 seuraavaan heittoon. **Hudin tapauksessa** kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä tarkkailusi vaikuttaa siihen, mitä tapahtuu.



Olet neuvokkaiden keijulajia, ja lintu: kekseliäs, iloinen, vilkas, siro ja nöyrä.

(Ja äänesi, se on suloisempi kuin leivosen, tai hempon tai satakielen aamulla, mylvii Hiisi, sen kummemmin ajattelematta.)

Pelataksesi Höyhenviittaa keksi hänelle nimi, valitse kesän ja talven kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamässäkin

Nimi:

Valitse väri ja lyhyt nimi. Yhdistä ne niin kuin haluat.

Esimerkkejä: Keltainen Ira, Noa Valkoinen, Ada Sininen, Purppura-Tom.

Kesän ja talven kuvasto:

- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: linnunpesät, sananjalat, päivänväliset, sammaleiset kivet, pajunkissat, pienet purot, männynkävyt, lumimyrskyt, punaiset marjat, sumua, tuulessa kopiseva oksat.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: kirkaat silmät, levottomat silmät, tuuheat kulmakarvat, livertävä nauru, kaksisävyiset hiukset, pehmeät hiukset, untuvainen parta, solakka vartalo, kiinteä vartalo, hontelot raajat, pyöreät kasvat, terävät piirteet.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: pehmeänharmaa, kullanruskea, leinikinkeltainen, taivaansininen, kuparipilkkuinen musta, sammalenvihreä, harmaanruskea, kiiltävänmusta, mustia ja valkoisia pilkkuja.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: Pitkät raidalliset sukat, samettihuppu, runsaasti taskuja, messinkisoljet, verkkopitsimekko, hieno röyhelöpaita, säänpieksemä paksu takki, kirkkaanvärinen pellavaliivi, harmaat vaatteet, siististi viikatut vaatteet, makeantuoksuiset vaatteet.

- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömainen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyyntävä, ----

Esimerkki:

Kesä	Talvi
Sammaleiset kivet	Männynkäpyjä
Livertävä nauru	solakka vartalo
Kuparipilkkuinen musta	harmaanruskea
Runsaasti taskuja	messinkisoljet
Naisellinen	tyttömainen

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Höyhenviitan siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäin kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset

Kun astut kohti kesää, poista yksi merkki talvisarakeesta ja merkkää sama rivi kesäsarakeesta.

Kun astut kohti talvea, poista yksi merkki kesäsarakeesta ja merkkää sama rivi talvisarakeesta.

Aina kun astut kohti kesää tai talvea, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Väkivaltaa pidetään keijumaassa sisuskaluja myöten tuntuvana, peruuttamattomana ja kauhistuttavana. Kun olet haavoittunut, shokissa, loukkaantunut tai tyrmistynyt, sinun täytyy heti valita 1:

- ◆ Kuolet.
- ◆ Vetäydyt heti kylmän, arvokkaan raivon vallassa.
- ◆ Tuot tuskasi melodramaattisesti esiin vääntelehtien, vaikeroiden ja kiroten.
- ◆ Astut heti täysin talveen.
- ◆ Pidät itseäsi julmasti kaltoinkohdeltuna ja runneltuna, ja nuolet haavoitasi sekä pidät yllä kaunaasi pitkään.

Tosikuolema: On vain muutamia asioita, jotka voivat todella surmata keijun. Kylmä rauta on yksi tällainen; mutta on muitakin.

Tosikuolemasta ei ole paluuta.

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Muut keijut voivat juoruta, mutta kellään keijulla ei ole oikeutta asettua sinua vastaan ja sanoa että vastauksesi oli liiallinen.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempina rikkomuksena.



-Kesä-

-
-
-
-
-

-Talvi-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Näin pieneksi yllättävän tilava vaunu, jota vetää jättimäinen sarvikuonokaskuoriainen.
- ◆ Loputtomalta tuntuva määrä silkkihuiveja.
- ◆ Matka-arkku täpösen täynnä jonglöörapalloja, soihtuja, veitsiä, kynttilöitä, ruukkuja, kaneja, keppejä, tähtisädetikkuja, viuhkoja, helistimiä, pillejä ja muutama pullea laiska papukaija.
- ◆ Shillelagh-keppi, josta saat tukea ja suojaa tarpeen tulleen – vieläkö hymyilyttää, hä?
- ◆ Laatikoita ja tynnyreitä täynnänsä vastenmielisiä elintarvikkeita. Turnipsisimaa, suolattua juustoa, pistävästi maustettua linssimakkaraa, Moxie-limonaadia.
- ◆ Lohikäärmeen muna.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ [x] harjoittelee ja esiintyy kanssani akrobaattina. Kun **panemme jalalla koreasti yhdessä**: minä heitän ja valitsemme vuoron perään. Hän voi jopa **panna jalalla koreasti** ilman minua: hän heittää, käyttäen **sinnittele pahimman yli** -siirtoaan. *Kuka?*
- ◆ Olen johdattanut [x]:n liian monelle harharetkelle. En voi enää koskaan **avautua hänelle** tai **haastaa häntä seuraamaan** minua. *Kuka?*

-Toimi-

Klovni; jonglööri ja akrobaatti; rihkamakauppias; lippujen ja virvokkeiden myyjä; muonamestari; suunnittelija. Edustat aina järjen ääntä.

-SIIRROT-

Lyhty-Jaakon siirrot:

- **Haasta joku seuraamaan sinua**
- **Tervehdi jotakuta vilpittömän iloisena**
- **Pane jalalla koreasti**
- **Katoa**
- Ilmeiset siirrot:
- **Uhittele**
- **Houkuttele esiin, avautumaan sinulle**
- **Avaudu**
- **Kohtele tylästi**
- **Tarkastele jotakuta**
- **Väijy**
- **Pyydä repliikkiä**
- **Haistele tuulen suuntaa**
- **Käytä tamineitasi**
- **Sinnittele pahimman yli**

Kun haastat jonkun seuraamaan sinua, jos hän seuraa, heitä. **Millä tahansa osumalla** valitse 1:

- ◆ **Kysy häneltä minne hänen (valitse 1) ahneutensa, halunsa tai intobimonsa johtaisi hänet. Tiedät salaisen tien sinne, ja johdat hänet sinne.**
 - ◆ **Kysy häneltä minne hänen (valitse 1) sydämensä, unelmansa tai kohtalonsa johtaisi hänet. Tiedät salaisen tien sinne, ja johdat hänet sinne.**
 - ◆ **Johdat hänet jäljettömään paikkaan ja hylkää hänet polvensyvyiseen mutalammikkoon.**
 - ◆ **Johdat hänet sirkuksen parhaille katsomopaikoille ja myöhemmin hän huomaa maksaneensa kalliisti päästäkseen sinne.**
 - ◆ **Johdat hänet minne haluatkin. Minne?**
- 10+ osumalla** hän on lisäksi sinulle kiitollisuudenvelassa sinulle, koska toimit uskollisesti hänen oppaanaan. **Hudin tapauksessa** eksytte yhdessä. Kysy MC:lta mihin päädyitte.

Kun tervehdit jotakuta vilpittömän iloisena, heitä. **10+ osumalla** mikä tahansa kauna, epäkohta, tai keskeneräinen asia välillänne katoaa aidosti. **7-9-osumalla** hän valitsee: keskeneräinen asia katoaa kuten 10+ osumalla, tai hän pitää siitä kiinni. Jos hän pitää siitä kiinni ja mainitsee sen myöhemmin, hän loukkaa sinua. **Hudin tapauksessa** olet loukannut häntä teeskentelemällä, ettei välillänne ole mitään keskeneräistä asiaa.

Kun panet jalalla koreasti, heitä. Kaikkien paikalla olevien on pysähdyttävä ja keskityttävä sinuun. **Millä tahansa osumalla** valitse niin monta kohtaa kuin haluat, missä tahansa järjestyksessä, toistaen, jos haluat, niin nopeasti kuin voit. Päättää loppuhuipennuksella.

- ◆ **Loikkaan [x]:n.**
- ◆ **Kierähdän [x]:n.**
- ◆ **Hypin [x]:n.**
- ◆ **Pyörin [x]:n.**
- ◆ **Pyörähdän sirosti [x]:n.**
- ◆ **Tartun kiinni [x]:n.**
- ◆ **Taion [x]:n tyhjistä tai taskuistani.**
- ◆ **Sujautan [x]:n taskuuni tai hattuni alle.**
- ◆ **...vääntelehtien mielikuvituksellisesti samalla.**
- ◆ **...jonglöörauten [y]:tä samalla.**
- ◆ **Kapuan ylös [x]:n.**
- ◆ **Putoan [x]:n.**
- ◆ **Syöksyn [x]:n.**
- ◆ **Tepastelen [x]:n.**
- ◆ **Ryntään [x]:n.**
- ◆ **Teen näytksen [x]:stä.**

7-9-osumalla, kun olet valinnut ainakin 4-5, MC voi nostaa sormensa ilmaan: siirry loppuhuipennukseen nyt, tai yleisö menettää kiinnostuksensa. **Hudin tapauksessa** valitse joka tapauksessa. MC laskee tahtia (1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3) ja kun putoat tahdistä, teet harha-askelen ja päättät esityksen kompurointiin loppuhuipennuksen sijaan.

Kun katoat, heitä. **10+ osumalla olet poissa**. Kerro MC:lle minne ilmestyt. **7-9-osumalla**, olet lähistöllä, vain näkymättömissä. Kerro MC:lle mitä teet. **Hudin tapauksessa** olet näkymätön lukuun ottamatta hattuasi, kenkiäsi, korviasi tai nenänpäätäsi (MC valitsee). Luulet olevasi täysin näkymätön. Kerro MC:lle mitä teet.



Olet menninkäisten keijulajia: lumoava, vilkas, täynnä hupia ja ilkeyttä.

(Ja suuret ja pienet, arvon juhlaväki, huutaa Hiisi, kiinnittäkää huomionne keskusympyrään ja pitäkää kiinni arvotavaroistamme! Hab bah!)

Pelataksesi Lyhty-Jaakkoa keksi hänelle nimi, valitse kesän ja talven kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamäessäkin

Nimi:

Valitse lyhyt nimi tai todella pitkä nimi.

Esimerkkejä: *Erzabettina Tulikärpäshäive, Luna, Yläköyden mestari Revellesto, Tip, Zoff.*

Kesän ja talven kuvasto:

- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: kaukainen salamointi, tuikkivat tähdet, virvatulet, kynttilän hehkuva sydän, kipinöinti, tulikärpäset, sammaleiset puunrungot, tuoreet versot.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: pitkä nenä, kyhmynenä, pystynenä, ei nenää, 4 kättä kahden sijasta, koppakuoriansen siivet takin alla, tuntosarvet, kiero virne, suuret silmät, ystävällinen katse, villi hiuspohka, pystytukka, kiharat hiukset, kalju kuin kuula.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: kalpeanvihreä, vedensininen, koppakuoriansen sininen, sateenkaaren väreissä kimalteleva musta, purppura tai vihreä, myrkynvihreä, kirrkaankeltainen, kirrkaanpunainen.
- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: yksiväriset vaatteet, vastaväriasukokonaisuus, sekalaiset vaatteet, narrin asu, kulkurin vaatteet, miimikon asu, ryysyläisen vaatteet, työvaatteet, hienot vaatteet, mukahienot vaatteet, eriskummallisen hienot vaatteet.

- ◆ Valitse 1 kesään ja 1 talveen: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömäinen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyyöntävä, ----

Esimerkki:

Kesä

Kipinöinti

Pystytukka

Kirrkaankeltainen

Mukahienot vaatteet

Lapsekas

Talvi

Kynttilän hehkuva sydän

Ystävällinen katse

Sateenkaaren väreissä

kimalteleva musta

Ryysyläisen vaatteet

Androgyyni

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Lyhty-Jaakon siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäsen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset

Kun astut kohti kesää, poista yksi merkki talvisarakkeesta ja merkkää sama rivi kesäsarakkeesta.

Kun astut kohti talvea, poista yksi merkki kesäsarakkeesta ja merkkää sama rivi talvisarakkeesta.

Aina kun astut kohti kesää tai talvea, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Väkivaltaa pidetään keijumaassa sisuskaluja myöten tuntuvana, peruuttamattomana ja kauhistuttavana. Kun olet haavoittunut, shokissa, loukkaantunut tai tyrmistynyt, sinun täytyy heti valita 1:

- ◆ Kuolet.
- ◆ Vetäydyt heti kylmän, arvokkaan raivon vallassa.
- ◆ Tuot tuskasi melodramaattisesti esiin vääntelehtien, vaikeroiden ja kiroten.
- ◆ Astut heti täysin talveen.
- ◆ Pidät itseäsi julmasti kaltoinkohdeltuna ja runneltuna, ja nuolet haavojesi sekä pidät yllä kaunaasi pitkään.

Tosikuolema: On vain muutamia asioita, jotka voivat todella surmata keijun. Kylmä rauta on yksi tälläinen; mutta on muitakin. Tosikuolemasta ei ole paluuta.

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Muut keijut voivat juoruta, mutta kellään keijulla ei ole oikeutta asettua sinua vastaan ja sanoa että vastauksesi oli liiallinen.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempana rikkomuksena.



Nimi:

-Kesä-

-
-
-
-
-

-Talvi-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Narisevat säidenväristämät kärryt, joita vetää hilpeä vanha härkä.
- ◆ Vanha ase, kiinnostavampi kuin miltä ensin näyttää.
- ◆ Antiikkinen pronssihaarniska, jonkun sinulle säilöön antama, et muista kenen.
- ◆ Koivuntuohisia kirjoja, joihin kirjoitetut sanat on varastettu maailman synnystä.
- ◆ Kiiltävä kultainen sormustin. Kopauta jotakuta terävästi sillä niin hän muuttuu linnuksi, jossa muodossa hän säilyy kunnes päästät hänet tai hän laulaa oikean laulun; tai ruukkukasviksi, jona hän pysyy kunnes päästät hänet tai hän alkaa kukkia; tai kananmunaksi, jona hän pysyy kunnes joku rikkoo munan kuoren tai hän kuoriutuu itse.
- ◆ Ärsyttävä kissa.
- ◆ Tulikuuma hehkua hiili, joka ei koskaan jäähdy.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ Muutin [x]:n kerran pikkulinnuksi, laitoin hänet häkkiin ja annoin kissani tuijottaa häntä keltaisilla silmillään. En voi koskaan enää väijyä häntä tai sitoa hänen silmiään. *Kuka?*
- ◆ [x] tunnusti kerran hänen sydämensä todellisen rakkauden ja kaipuun. En voi koskaan kohdella häntä tylysti. *Kuka?*



-Toimi-

Ennustaja; taikuri; suunnittelija; ongelmanratkaisija; Ja sinulla on aina salaisuus kerrottavana.

-SIIRROT-

Taikasauvan siirrot:

○ — **Sido jonkun silmät**

○ — **Paljasta joku itselleen**

○ — **Vaivu mutaan**

○ — **Heitä luita**

Ilmeiset siirrot:
○ — **Uhittele**

○ — **Houkuttele esiin, avautumaan sinulle**

○ — **Avaudu**

○ — **Kohtele tylysti**

○ — **Tarkastele jotakuta**

○ — **Väijy**

----- **Pyydä repliikkiä**

○ — **Haistele tuulen suuntaa**

----- **Käytä tamineitasi**

○ — **Sinnittele pahimman yli**

Vääntynyt taikasauva

Kun sidot jonkun silmät, heitä noppia. Millä tahansa osumalla riistät häneltä aistit tai jotkut aisteista. **10+ osumalla** valitse 2. **7-9-osumalla** valitse 1.

- ◆ Hän ei huomaa mitä [x] tekee.
- ◆ Hän unohtaa [x]:n.
- ◆ Hän tuntee olonsa turvalliseksi ja poissa kaikkien vaarojen ulottumattomilta.
- ◆ Hän tuntee olonsa hämmennyneeksi, ja todella epävarmaksi.
- ◆ Kerro hänelle jotain. Hän uskoo sen vailla epäilyä niin pitkään kun hänen silmänsä ovat sidotut.

Hudin tapauksessa, kysy MC:ltä mikä meni pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1:n joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä hän huomaa jotkut muut asiat paremmin ollessaan sokea toisille.

Kun paljastat jonkun itselleen, heitä. Millä tahansa osumalla paljastat jotain hänestä hänelle itselleen. **10+ osumalla** valitse 2. **7-9-osumalla** valitse 1.

- ◆ Paljastat hänelle hänen sydämensä salaisuuden.
- ◆ Paljastat hänelle hänen läheisiensä sydämet ja luonnot.
- ◆ Paljastat hänelle hänen parhaan tapansa edetä.
- ◆ Paljastat hänelle hänen kadotetun menneisyytensä.

Mitä tahansa valitsetkin, et tiedä mitä hän oppii, mutta kysy häneltä miten hän reagoi paljastukseen. Jos sinulla on lasi, malja tai oraakkeli jota voit tulkita, voit nähdä varjon tai peilikuvan paljastuksesta. Kysy mitä hän näkee.

Hudin tapauksessa, valitse 1 joka tapauksessa, mutta paljastat myös itsesi itsellesi. MC valitsee 1 sinulle, ja kysyy miten reagoit siihen.

Kun vaivut mutaan, heitä noppia. Millä tahansa osumalla sinua ei voi löytää ja kaikki kohtaamasi ongelmat ohittavat sinut koskematta sinuun. Sinä valitset, milloin nouset esiin. **10+ osumalla** valitse myös 1 seuraavista.

- ◆ Nouset esiin parantuneena kaikista haavoista, järkytyksistä, mielihasta ja kaunasta, olemuksesi ja arvokkuutesi koskemattomina.
- ◆ Nouset esiin täydessä kesässä.
- ◆ Voit ottaa jonkun toisen mukaasi mutaan (ja pois sieltä kanssasi).
- ◆ Unohdat mitä tapahtui ennen tätä, ja nouset esiin mieli virkeänä ja kirikkaana.

Hudin tapauksessa ongelmat, joita pakenet seuraavat sinua mutaan, ja sinä olet loukussa siellä. Voit tuoda jonkun mukana, hekin ovat satimessa. Kysy MC:ltä mitä tapahtuu.

Kun heität luita, heitä noppia. Millä tahansa osumalla kysy MC:ltä kysymyksiä; MC:n on vastattava totuudenmukaisesti. **10+ osumalla** kysy 3. **7-9-osumalla** kysy 2. Sinun on keksittävä omat kysymyksesi, eikä niille ole mitään rajoituksia. Jos MC:n vastaus osoittautuu myöhemmin vääräksi, voit pitää sitä loukkauksena, tai jopa isona järkytyksenä. **Hudin tapauksessa**, kysy 1 joka tapauksessa, mutta kysy sen jälkeen MC:ltä mikä meni pieleen. Ehkä vain se, että kysyt, muuttaa vastausta.

Vääntynyt taikasauva



Olet noitakansaa: käytännöllinen, oivaltava, ja laskelmoiva.

Pelataksesi Vääntynyttä taikasauvaa keksi hänelle nimi, valitse kesän ja talven kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamässäkin

Nimi:

Valitse tavallinen nimi, ja lisäksi mielikuvituksellinen nimi, synkkä mielikuva tai lohdullinen mielikuva, ja yhdistä ne.

Esimerkkejä: Jaakkomummu, Jaana Pohjavirta, Aino Alivakar, Valteri Pääkallo.

Kesäinen ja talvinen kuvasto:

Valitse 1 kesään & 1 talveen: katkenneita oksia, mutaa, korppeja, pajunoksia, repeytyynyttä pitsiä, savua savupiipusta, puunjuuret, kierteelle kasvanut puu.

- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: leveä hymy, maalatut huulet, peilisilmät, jalokivisilmät, maalatut silmät, helmisilmät, lasilinsisilmät, yhteensopimattomat raajat, näkyvä tukirakenne, tekaistut kasvot, elegantti naamio, huolellisesti maalattu naamio, karkeatekoinen naamio, nukenkasvot, posliinikädet, pajupunoskädet, lapaskädet, veistetty torso, pahkurainen torso, vahva vartalo, naurispää.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: rypyyiset kasvot, kätkeyty kauneus, iätön kauneus, loistavat silmät, raskaat silmäluomet, sokeat silmät, poisleikatut silmät, takkuiset hiukset, pitkä parta.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: valkoinen, harmaa, tummanpunainen, keskiyön sininen, musta, ruskea.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: vanhat vaatteet, neulotut lapaset, shaali, veltto hattu, tyylikäs hattu, hienostunut brokadi, elegantit vaatteet, kuluneet vaatteet, antiikkinen rintapanssari ja/tai kypärä.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömainen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoittleva, luotaantyyöntävä, —---

Voit valita 2 joskus jos haluat, miksipä ei? Valitse pronomini kesään ja talveen jos haluat.

Esimerkki:

Kesä
mutaa, korppeja
ryppyiset kasvot,
loistavat silmät
Harmaa
Vanhat vaatteet,
neulotut lapaset
Naisellinen

Talvi
pajunoksia
kätkeyty kauneus

Keskiyön sininen
Hienostunut brokadi

androgyyni

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Hiisi Hullunmyllyn siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäinen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset: kesä ja talvi

Kun astut kohti kesää, poista yksi merkki talvisarakkeesta ja merkkää sama rivi kesäsarakkeesta.

Kun astut kohti talvea, poista yksi merkki kesäsarakkeesta ja merkkää sama rivi talvisarakkeesta.

Aina kun astut kohti kesää tai talvea, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Väkivaltaa pidetään keijumaassa sisuskaluja myöten tuntuvana, peruuttamattomana ja kauhistuttavana. Kun olet haavoittunut, shokissa, loukkaantunut tai tyrmistynyt, sinun täytyy heti valita 1:

- ◆ Kuolet.
- ◆ Vetäydyt heti kylmän, arvokkaan raivon vallassa.
- ◆ Tuot tuskasi melodramaattisesti esiin vääntelehtien, vaikeroiden ja kiroten.
- ◆ Astut heti täysin talveen.
- ◆ Pidät itseäsi julmasti kaltoinkohdeltuna ja runneltuna, ja nuolet haavojesi sekä pidät yllä kaunaasi pitkään.

Tosikuolema: On vain muutamia asioita, jotka voivat todella surmata keijun. Kylmä rauta on yksi tällainen; mutta on muitakin. Tosikuolemasta ei ole paluuta.

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Muut keijut voivat juoruta, mutta kellään keijulla ei ole oikeutta asettua sinua vastaan ja sanoa että vastauksesi oli liiallinen.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempana rikkomuksena.

Nimi:

-Kesä-

-
-
-
-
-

-Talvi-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Mukava paikka jonkun muun rattaissa: laatikko, kirstu, ehkä vain koukku pylväässä, johon voit ripustaa itsesi roikkumaan.
- ◆ Ystävällinen ampiainen joka on tehnyt pesänsä kynärpäähäsi.
- ◆ Koivuinen varpuluuta, rohkea ja uskollinen, erinomainen kuuntelija ja mainio tanssija.
- ◆ Kokoelma osia: varaosia, hylättyjä, säilytettyjä. Ne eivät ole niin hienoja kuin omasi, mutta niillä kyllä pärjää tiukan paikan tullen.
- ◆ Luja rintapanssari, paksu patalakki, ja raskaat umpinaiset nyrkit, jotka voit kiinnittää käsiesi paikalle tarvittaessa.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ [x] tietää mistä olen peräisin tai kuka minut on tehnyt, muttei kerro minulle. Jos **möläytän hänelle mitä ajattelen olevan tekeillä, ilmaisen itseäni hänelle metkuilla ja ilveillä** tai valitsen jotakin mikä vaikuttaisi häneen silloin kun **panen töpinäksi**, he voivat jättää minut huomiotta huolimatta siitä, mitä nopat sanovat tai mitä valitsen. *Kuka?*
- ◆ Olen valinnut [x] erityiseksi roolimallikseni; kuljen hänen vanavedessään ja koitan olla samalla tavalla tyylikäs ja itsevarma kuin hän. En voi koskaan **uhitella** tai **väijyä** häntä. *Kuka?*
Huom! voit vaihtaa roolimalliasi aina kun astut kohti kesää tai talvea.

-Toimi-

Klovni, ennustaja, työläinen, ongelmanratkaisija. Yrität koko ajan sopia joukkoon.

-SIIRROT-

Tikku-ukon siirrot:

○ — **Möläytä mitä ajattelet olevan meneillään**

○ — **Ilmaise itseäsi metkuin ja ilvein**

○ — **Mene palasiksi**

○ — **Pane töpinäksi**

Ilmeiset siirrot:

○ — **Uhittele**

○ — **Houkuttele esiin, avautumaan sinulle**

○ — **Avaudu**

○ — **Kohtele tylästi**

○ — **Tarkastele jotakuta**

○ — **Väijy**

----- **Pyydä repliikkiä**

○ — **Haistele tuulen suuntaa**

----- **Käytä tamineitasi**

○ — **Sinnittele pahimman yli**

Tikku-ukko

Kun möläytät jollekulle mitä ajattelet olevan meneillään, heitä noppia. **10+ osumalla**, jos hän on paremmin perillä tilanteesta, hänen on paljastettava missä olet oikeassa ja missä väärässä, joko vastaamalla suoraan tai paljastamalla se muuten ruumiinkielellään, reaktiollaan jne. **7-9-osumalla** hänen tarvitsee paljastaa vain, oletko oikeassa vai väärässä, tai enimmäkseen oikeassa vai enimmäkseen väärässä. **Hudin tapauksessa** hän voi paljastaa oletko oikeassa vai väärässä, mutta jos hän tämän tekee, olet hänelle kiitollisuudenvelassa. Hän voi myös päättää, että olet loukannut häntä olemalla liian suorasukainen, mauton, tahditon, liian oikeassa, tai liian väärässä.

Kun ilmaiset itseäsi jollekulle metkuilla ja ilveillä, heitä noppia. Voit tehdä mahdottomia asioita nivelilläsi ja muilla ruumiinosillasi ja tämä vangitsee hänen huomionsa. **10+ osumalla** valitse 2. **7-9-osumalla** valitse 1. Millä tahansa osumalla kuvaile lyhyesti metkujasi ja...

- ◆ Se on yllättävän kaunista.
- ◆ Se on yllättävän surullista.
- ◆ Se on yllättävän huvittavaa.
- ◆ Se on yllättävän soreaa.
- ◆ Se paljastaa, että minä [x].
- ◆ Se on yllättävän liikuttavaa.
- ◆ Se on yllättävän draamaattista.
- ◆ Se on yllättävän pelottavaa.
- ◆ Se on yllättävän epämiellyttävää.
- ◆ Se muistuttaa sinua [x]:stä.

Kysy MC:ltä ja/ tai muilta pelaajilta, kuinka he reagoivat. **Hudin tapauksessa** valitse 1, mutta kysy MC:ltä ja/ tai muilta pelaajilta, kuka huomaa ja kuka ei.

Kun menet palasiksi, heitä noppia. **10+ osumalla** valitse 1. **7-9-osumalla** valitse 2.

- ◆ Purskahdat itkuun.
- ◆ Pääsi irtoaa.
- ◆ Menetät äänesi.
- ◆ Kiljut ja mylvit.
- ◆ Menetät aistisi.
- ◆ Kätesi putoavat.
- ◆ Lubbistut kasaan.
- ◆ Jalkasi putoavat.
- ◆ Sisuskalusi putoavat.
- ◆ Irrottaudut ja pakenet.

Millä tahansa osumalla mikään vihollinen tai olosuhde ei voi aiheuttaa sinulle mitään tätä pahempaa. Odota kunnes se on ohi ja kasaa itsesi kokoon. **Hudin tapauksessa** valitse 3 ja muutama muukin näistä tapahtuu myös, et huomaa ja tiedä mitkä. Et voi kasata itseäsi kokoon itse, tarvitset ystävän, joka voi kursia sinut entiselleen **houkuttelemalla sinut esiin**.

Kun panet töpinäksi, heitä noppia. **10+ osumalla** valitse 2. **7-9-osumalla** valitse 1.

- ◆ Vaikka työskentelet kuinka kauan ja kuinka kovasti, et koskaan väsy.
- ◆ Kehität hommasta tanssin ja laulun, jotka tarttuvat jokaisen päähän.
- ◆ Et koskaan valita, et edes silloin kun [x] vesittää tähänastisen uurastuksesi ja joudut tekemään sen uudestaan.
- ◆ Muiden on pakko liittyä mukaan, he eivät voi sille mitään. Nimeä henkilö, jota tämä koskee erityisesti ja kysy sen jälkeen että kuka muu liittyy myös mukaan.
- ◆ Työsi on niin vaateliasta ja huolellista että vaikka se tuleekin olemaan täydellistä, et tule koskaan saamaan sitä kokonaan valmiiksi, vaikka tekisit sitä sata vuotta.

Hudin tapauksessa valitse 1 ja lisäksi et voi lopettaa työskentelyä, vaikka siitä tulisi valmista. Lopettaaksesi jonkun ystäväsi pitää **houkutella sinut esiin**.



Olet tehty esine, jolle taikuu on antanut elämän ja kyvyn liikkua. Olet utelias, lapsellinen, typerä ja itsetietoinen. *Huom! Nimi Tikku-ukko viittaa hahmon sukupuoleen, mutta keijujen maailmassa sukupuoli on leikkiä, jota voit leikkiä niin kuin haluat.*

Pelataksesi Tikku-ukkoa keksi hänelle nimi, valitse kesän ja talven kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamässäkin

Nimi:

Keksi tekaistu nimi, jonka joku muu on antanut sinulle.

Esimerkkejä: Mukulainen, Vaari Puunappi, Teepannutyttö, Pajukimppu

Kesäinen ja talvinen kuvasto:

- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: myllynratas, palkeet, öljylamppu, teepannu, hiomakivi, reen jalakset, saranat, lehtijousi, kierrejousi, taskukello, kytevä hiilipannu, korsettiluut, tukipuut, soljet, hakaset, haat, kammet, korinpunokset, liisteri, kipsi, marmorikuulat, mannekiini, sovituskukke, narupunos, nauha.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: leveä hymy, maalatut huulet, peilisilmät, jalokivisilmät, maalatut silmät, helmisilmät, lasilinsisilmät, yhteensopimattomat raajat, näkyvä tukirakenne, tekaistut kasvot, elegantti naamio, huolellisesti maalattu naamio, karkeatekoinen naamio, nukenkasvat, posliinikädet, pajupunoskädet, lapaskädet, veistetty torso, pahkurainen torso, vahva vartalo, naurispää.
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: Tinanharmaa, pronssinvärinen, kuparinvärinen, laastinvalkoinen, musteenmusta, öljynmusta, räikeät temperamaaleilla maalatut päävärit, oljenkeltainen, raidanvihreä, pähkinäpuunruskea, tammenpunainen, luonnonvalkoinen, musliiniruskea.
- ◆ sekalaiset vaatteet, pois heitetyt vaatteet, vanha rooliasu, yksi saapas ja yksi kenkä, räyhäinen huivi, kaunis mekko, päällystakki

lainattu en muista keneltä, puukengät, huopalapaset, tiikkutäkkiviittä, kuhmuinen silinterihattu, huopahappu, rikkinäiset silmälasit, reikäinen olkihattu. Valitse 1 kesään & 1 talveen: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömainen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyyöntävä, ----

Voit valita 2 joskus jos haluat, miksipä ei? Valitse pronomini kesään ja talveen jos haluat.

Esimerkki:

Kesä	Talvi
öljylamppu	mannekiini
lasilinsisilmät	nukenkasvat
Pronssinvärine	luonnonvalkoinen
Päällystakki, lainattu	Vanha rooliasu,
en muista keneltä	puukengät
naisellinen	poikamainen

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Hiisi Hullunmyllyn siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäinen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset: kesä ja talvi

Kun astut kohti kesää, poista yksi merkki talvisarakkeesta ja merkkää sama rivi kesäsarakkeesta.

Kun astut kohti talvea, poista yksi merkki kesäsarakkeesta ja merkkää sama rivi talvisarakkeesta.

Aina kun astut kohti kesää tai talvea, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Väkivaltaa pidetään keijumaassa sisuskaluja myöten tuntuvana, peruuttamattomana ja kauhistuttavana. Kun olet haavoittunut, shokissa, loukkaantunut tai tyrmistynyt, sinun täytyy heti valita 1:

- ◆ Kuolet.
- ◆ Vetäydyt heti kylmän, arvokkaan raivon vallassa.
- ◆ Tuot tuskasi melodramaattisesti esiin vääntelehtien, vaikeroiden ja kiroten.
- ◆ Astut heti täysin talveen.
- ◆ Pidät itseäsi julmasti kaltoinkohdeltuna ja runneltuna, ja nuolet haavojesi sekä pidät yllä kaunaasi pitkään.

Tosikuolema: On vain muutamia asioita, jotka voivat todella surmata keijun. Kylmä rauta on yksi tälläinen; mutta on muitakin. Tosikuolemasta ei ole paluuta.

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Muut keijut voivat juoruta, mutta kellään keijulla ei ole oikeutta asettua sinua vastaan ja sanoa että vastauksesi oli liiallinen.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempana rikkomuksena.

Nimi:

-Kesä-

-
-
-
-
-

-Talvi-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Isot, jyrisivät kärryt, jota vetää kaksi äreätä sikaa.
- ◆ Kiillotettu oksainen kallonuija, ja häijy pieni koukkuveitsi.
- ◆ Raakavuotatakki, vanhojen seikkailujen tahrима, josta lähtee karkeaa karvaa.
- ◆ Lemmikkikäärme, keltamusta kuin herhiläinen, mutta häijympi eikä yhtä kesy.
- ◆ Matkakeittiö, sokin sokin, täynnä hyviä tuoksujia.
- ◆ Kirjoja: lastentarinoita, kotiruokareseptejä, hilpeitä lauluja, murhakertomuksia.
- ◆ Oksanreikä, jonka läpi katsoessa pystyy näkemään näkymättömät.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ [x] joutuu jatkuvasti ärtymykseni kohteeksi, aivan vailla syytä. Joka sessiossa minun on keksittävä joku syy **uhitella** häntä. *Kuka?*
- ◆ Olen ihastunut aivan käsittämättömästi [x]:n. Joka sessiossa minun on houkuteltava häntä avautumaan, jos vain mitenkään mahdollista. *Kuka?*



-Toimi-

Tirehtööri; esiintyjä; kokki; vitkastelija; aina valmiina kommentoimaan muiden tekemisiä.

-SIIRROT-

Hyllynmylly-Hillen siirrot:

○ — **Hämmennä tempuilla ja näyillä**

○ — **Provoso!**

○ — **Muunna itsesi joksikin muuksi**

○ — **Sivuuta olankobautuksella**

Ilmeiset siirrot:
○ — **Uhittele**

○ — **Houkuttele esiin, avautumaan sinulle**

○ — **Avaudu**

○ — **Kohteleva tylysti**

○ — **Tarkastele jotakuta**

○ — **Väijy**

○ — **Pyydä repliikkiä**

○ — **Haistele tuulen suuntaa**

○ — **Käytä tamineitasi**

○ — **Sinnittele pahimman yli**

Hiisi Hullunmylly

Kun hämmennät jotakuta tempuilla ja näyillä, heitä noppia. 10+ osumalla, valitse 3 alta. 7-9 -osumalla valitse 2.

- ◆ *Saat jotain ilmestymään tyhjästä. Mitä?*
 - ◆ *Saat jotakin katoamaan jonkun kädestä ilmestyäkseen jonnekin muualle. Mitä ja mimm?*
 - ◆ *Saat jotakin katoamaan jonkun kädestä, lopullisesti, paitsi ehkä ilmaantumaan myöhemmin omasta taskustasi. Mitä?*
 - ◆ *Muutat jonkin (esineen) limuksi ja päästät sen lentoon. Minkä?*
 - ◆ *Syötät jotakin jollekulle ja saat sen ilmestymään uudestaan käteesi. Mitä ja mille sen syötit?*
 - ◆ *Luot näyn ilmaan, jotain kaunista, kauheaa, eriskummallista tai tunteellista. Mitä?*
- ... ja samaan aikaan, **millä tahansa osumalla**, kukaan joka katsoo tempujasi ei voi kiinnittää huomiotaan mihinkään muuhun. **Hudin tapauksessa**, kysy MC:lta mikä meni pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1:n joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä paljastat juonesi.

Kun provosoit jotakuta, heitä noppia. **Millä tahansa osumalla** sano jotain leppeää, vaaratonta, viatonta, sävyisää, ja hänen on ehdottomasti kohdeltava sitä kauheana loukkauksena. **10+ osumalla** sen lisäksi, huomaamatta sitä itse, hän on ottanut aseensa käteensä. **Hudin tapauksessa** sano jotain mitä hän voi perustellusti pitää hirveänä loukkauksena, ja jos et keksi sellaista loukkausta, koe itse tullee hänen loukkaamakse.

Kun muunnat itsesi joksikin muuksi, heitä noppia. **Millä tahansa osumalla** muunnat itsesi joksikin seuraavista:

- ◆ *iso vanha raakkuva korppi*
- ◆ *tusinan kottaraisen lento*
- ◆ *Tuhansia tuhatjalkaisia, koppakuoriaisia ja matoja*
- ◆ *Yksi musta ampiainen*
- ◆ *Ruosteenpunainen kaunis nuori peura, jolla on ensimmäisen vuoden sarvet*
- ◆ *Kiivas ja itsepäinen vanha rakkikoira*
- ◆ *Palava kekäle, mäntypikisavuinen ja kipinöivä*

Uusi olomuotosi säilyy niin kauan kuin haluat. **10+ osumalla** voit tämän jälkeen kadota tyystin ja ilmestyä myöhemmin uudestaan. **7-9 osumalla** muodonmuutoksesi lopussa sinun täytyy palata omaan alastomaan olomuotoosi. **Hudin tapauksessa** muodonmuutoksen sijaan astut täysin talveen.

Kun olet haavoittunut, järkyttynyt, loukkaantunut tai tyrmistynyt, ja sivuutat sen olankobautuksella, heitä noppia. **Millä tahansa osumalla** olet vahingoittumaton eikä sinulle koidu seurauksia. **10+ osuman** tapauksessa et edes pidä hyökkäystä loukkauksena, **mutta 7-9 osuman** tapauksessa voit. **Hudin tapauksessa** hyökkääjäsi päättää, kuinka sinun on vastattava.





Olet **hiisikansaa**: vahva, ironinen, tärkeilevä ja moukkamainen.

Pelataksesi Hiisi Hullunmyllyä keksi hänelle nimi, valitse kesän ja talven kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamässäkin

Nimi:

Keksi nimi, joka kuulostaa hölynpölyltä.

Esimerkkejä: Ermatilla, Turpasärpä, Kolimummu, Tiitehinen

Kesäinen ja talvinen kuvasto:

- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: kalanruotoja, humusta, sienä, orapihlajan piikkejä, matoisia omenoita, koppakuoriaisia, vellonutta mutaa, lehtisammakoita, härkäsammakko, villisika, myrkkymuratti
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: kyömynenä, taikinanaama, pitkä leuka, suippokorvat, suipot kasvot, loistavat silmät, takkutukka, piikikäs tukka, harjaksinen tukka, uurteiset kasvot, ruma naama, kimaltavat silmät
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: marjanpunainen, marjanmusta, kuusenvihreä, kurpitsanruskea, kermanvärinen, laventelinvärinen
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: varastetut vaatteet, kultainen otsapanta, satiinimekko, korkeakorkoiset saappaat, silkkikengät ja puukorot, työvaatteet, siisti esiliina, likainen esiliina, muodoton huopahattu
- ◆ Valitse 1 kesään & 1 talveen: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömäinen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyyöntävä, ---

Voit valita 2 joskus jos haluat, miksipä ei? Valitse pronomini kesään ja talveen jos haluat.

Esimerkki:

Kesä	Talvi
Sieniä,	Kalanruotoja
härkäsammakko	
Loistavat silmät	Harjaksinen tukka
Marjanmusta	Kurpitsanruskea
Varastetut vaatteet,	Likainen esiliina
silkkimekko	
Miehekäs, pelottava	Naisellinen

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Hiisi Hullunmyllyn siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäinen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset

Kun astut kohti kesää, poista yksi merkki talvisarakkeesta ja merkkää sama rivi kesäsarakkeesta.

Kun astut kohti talvea, poista yksi merkki kesäsarakkeesta ja merkkää sama rivi talvisarakkeesta.

Aina kun astut kohti kesää tai talvea, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Väkivaltaa pidetään keijumaassa sisuskaluja myöten tuntuvana, peruuttamattomana ja kauhistuttavana. Kun olet haavoittunut, shokissa, loukkaantunut tai tyrmistynyt, sinun täytyy heti valita 1:

- ◆ Kuolet.
- ◆ Vetäydyt heti kylmän, arvokkaan raivon vallassa.
- ◆ Tuot tuskasi melodramaattisesti esiin vääntelehtien, vaikeroiden ja kiroten.
- ◆ Astut heti täysin talveen.
- ◆ Pidät itseäsi julmasti kaltoinkohdeltuna ja runneltuna, ja uolet haavojesi sekä pidät yllä kaunaasi pitkään.

Tosikuolema: On vain muutamia asioita, jotka voivat todella surmata keijun. Kylmä rauta on yksi tälläinen; mutta on muitakin. Tosikuolemasta ei ole paluuta.

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Muut keijut voivat juoruta, mutta kellään keijulla ei ole oikeutta asettua sinua vastaan ja sanoa että vastauksesi oli liiallinen.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempaa rikkomuksena





-Vapaa-

-
-
-
-
-

-Varovainen-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Nurkkaus ystävän vaunussa, jossa voit matkustaa ja nukkua huopasi alla. Et tarvitse paljoa.
- ◆ Muisto kuolevaisten mailta: rakastetun kasvot, maatila kukkulan rinteellä, leppeitä iltoja nuotion äärellä, työpaikka kaupungissa, naapurit ja pomo.
- ◆ Keijumyrkky, jota olet tiputtanut tipan silmiisi. Jos itket, se huuhtoutuu pois ja joudut takaisin kuolevaisten maailmaan.
- ◆ Avain, naula, tai joku muu pieni rautaesine. Yksikään keiju ei kestä kylmän raudan kosketusta, joten jos joku huomaa sen, hän tietää ettet ole keiju.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ [x] tietää mikä olen, mutta pitää sen salassa omista syistään. En voi koskaan **uhitella häntä** tai **esittää hänelle valeasussa olevaa kuninkaallista**. *Kuka?*
- ◆ [x] on minun tosiystäväni, vaikka hän ei tiedä mikä minä olen. En voi koskaan **kohdella häntä tylästi** ja jos **kosken häntä kylmällä raudalla**, hänen pitää valita tosikuolema. *Kuka?*

-Toimi-

Rihkamakauppias; lippujen ja virvokkeiden myyjä; työväkeä; tähyistäjä. Olet aina paikalla hiljaisena, tarkkailemassa ja kuuntelemassa.

-Siirrot-

- Tunkeilijan siirrot:
- Esitä valeasussa olevaa kuninkaallista**
 - Koske kylmällä raudalla**
 - Kähvellä jotakin**
 - Ota jalat allesi**
 - Ilmeiset siirrot:
 - Uhittele**
 - Houkuttele esiin, avautumaan sinulle**
 - Avaudu**
 - Kohtele tylästi**
 - Tarkastele jotakuta**
 - Väijy**
 - **Pyydä repliikkiä**
 - Haistele tuulen suuntaa**
 - **Käytä tamineitasi**
 - Sinnittele pahimman yli**

Kun esität keijulle valeasussa olevaa kuninkaallista, heitä. Millä tahansa osumalla hänen täytyy kohdella sinua kunnioittavasti tunnustamatta sinua millään lailla. **7-9-osumalla** hän voi juoruilla sinusta jälkepäin, mutta **10+** osumalla hän ei voi tehdä edes sitä. **Hudin tapauksessa** ehkä hän kohtelee sinua kunnioittavasti (kuten osuman tapauksessa) tai ehkä hän vannoo tuntemattomana uskollisuutta sinulle ja hänestä tulee uskollisin incognito-palvelijasi, tai ehkä et ole varma kumpi. Voit esittää samoin myös kuolevaiselle, mutta heitä eivät keijulait koske, joten hän voivat päättää käyttäytyä kuin keiju, heittosi mukaan, mutta hän voi myös katsoa sinua epäilevästi ja miettiä että kuka ja mikä oikeasti olet.

Kun kosket keijua kylmällä raudalla, heitä noppia. Millä tahansa osumalla valitse 1 seuraavista. Jos kohteena oleva keiju on pelaajahahmo, hän valitsee sinun sijastasi.

- ◆ Hän lupaa sinulle mitä vain pyydät päästäkseen vapaaksi raudan kosketukselta. Mitä pakotat hänet lupaamaan?
- ◆ Hän todella pelästyy sinua niin paljon, että hän keskeyttää toimensa, pakenee, eikä tule koskaan enää lähelle sinua.
- ◆ Painat julmasti raudan hänen ihoaan vasten ja hän kuolee. Muut keijut, vailla ymmärrystä siitä, että tämä oli tosikuolema, saattavat odottaa hänen palaavan jonain päivänä, mutta hän ei koskaan enää palaa.

10+ osumalla voit pitää hänet hiljaisena tämän tapahtuessa. **7-9-osumalla** kaikki lähellä olevat huomaavat, että jokin on pielessä ja voivat ryhtyä tutkimaan asiaa tai suojautua. **Hudin tapauksessa**, kysy MC:ltä mikä meni pieleen, tai jos **7-9-osuma** on huono tulos sinulle, varaudu pahimpaan. Olet uhannut keijua tosikuolemalla ja seuraukset voivat olla vakavat.

Kun kähvellä jotain, nimeä mitä viet ja heitä. Millä tahansa osumalla sait sen, eikä kukaan huomannut. **10+** osumalla sinulla on se perinpohjin ja sen edellisen omistajan oikeus siihen on jo alkanut haalistua kaikkien mielissä. **7-9-osumalla** se on taskussasi, mutta vailla oikeutta, eikä kukaan muukaan usko että se kuuluu sinulle. **Hudin tapauksessa** kähveltämäsi asia viestittää jotenkin omistajalleen että se on anastettu, vaikkakaan se ei voi paljastaa itseään tai osoittaa sinua.

Ajattele myös vertauskuvallisesti, kuolevainen.

Kun otat jalat allesi, heitä. Millä tahansa osumalla pakenet turvaan. **10+ osumalla** pääset todelliseen turvaan, jossa voit levähtää, koota ajatuksesi ja päättää mitä tehdä seuraavaksi. **7-9-osumalla** pääset pois välittömästi vaarasta, mutta et ole täysin turvassa. Kummassakin tapauksessa kysy MC:ltä missä olet. **Hudin tapauksessa** kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Ehkä pakenet suin päin vielä pahempaan vaaraan.





Olet ihminen, joka on tunkeutunut keijumaahan tarkoituksella, valeasussa, varastaaksesi keijujen aarteita. Olet liittynyt sirkukseen, koska se tarjoaa sinulle suojaa ja vie sinut paikkoihin missä on varmasti aarteita.

En tiedä mitä etsit, mutta olet varmasti kuullut taruja taikaesineistä kuten kukkaro, joka ei koskaan tyhjene kolikoista, todellisen rakkauden tai kuolemattomuuden eliksiireistä, näkymättömyysviitoista, onnensormuksista, lentosaappaista, harpuista jotka soivat itsekseen ja laulavat kauniilla neitojen äänillä, miekoista jotka leikkaavat panssarien ja kiven läpi ja luodeista jotka osuvat aina.

Pelataksesi tunkeilijaa keksi hänelle nimi, valitse vapaa ja varovainen kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamäessäkin

Nimi:

Valitse ihmisen nimi.

Vapaa ja varovainen kuvasto:

- ◆ Valitse 1: taivas, pelto, pilvi, aurinko, kuu, tuuli.
- ◆ Valitse 1: leuka, simät, kädet, hiukset, kasvot, huulet.
- ◆ Vaitse 1: sininen, punainen, vihreä, oranssi, ruskea, harmaa.
- ◆ Valitse 1: naamio, kengät, saappaat, takki, puku, mekko, hattu, liivi, kaapu, huppu, hansikkaat, huivi.
- ◆ Valitse 1: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömäinen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyöntävä, ----

Muokkaa jokaista valintaasi. Luonnehdi sitä eri tavalla vapaaseen ja varovaiseen kuvastoon. Voit valita 2 joskus jos haluat, miksipä ei? Valitse pronomini kesään ja talveen jos haluat.

Esimerkki:

Vapaa

*Valtava kultainen kuu
Nauravat silmät
Punamullanruskea
Nahkaliivi
Naisellinen*

Varovainen

*Pieni hopeinen kuu
Tarkkaavaiset silmät
Tumman verenpunainen
Samettiivi, silkkinaamio
Androgyyni*

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

SIIRROT

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Tunkeilijan siirtoja.

Merkkää yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäinen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoittaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset

Vapaa ja varovainen

Sen sijaan että astut kohti kesää, astut kohti vapaata; talven sijaan astut kohti varovaista. Kun astut kohti varovaista, poista yksi merkki vapaa-sarakkeesta ja merkkää sama rivi varovainen-sarakkeesta.

Kun astut kohti vapaata, poista yksi merkki varovainen-sarakkeesta ja merkkää sama rivi vapaa-sarakkeesta.

Aina kun astut kohti vapaata tai varovaista, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Ihmisille keijumaassa, niin kuin sinulle, väkivalta ei ole leikkiä.

Voit ohittaa olankohautuksella suullisen loukkauksen joka tappaisi keijun, mutta sinut lävistävä miekka, oli se sitten kuinka leikkisesti isketty vain, päättää elämäsi lopullisesti.

Useimmat keijut eivät yritä murhata sinua tarkoituksella – se ei tule heidän mieleensä – mutta he voivat surmata sinut milloin vaan vahingossa.

Tämä seurauksena sinulla on kaksi tapaa suhtautua väkivaltaan:

Kun sinua on järkytetty, häpäisty, tyrmistetty tai hyökätty sanallisesti, valitse 1:

- ◆ *Vetäydyt heti niin suuren arvokkuuden ja raivon vallassa kuin ihmisluntu antaa periksi.*
- ◆ *Vastaat samalla tavalla, ihmisille ominaisella impulsiivisella intohimolla.*
- ◆ *Koet tulleei loukatuksi ja kannat katoavaista ihmismäistä kaunaasi niin kauan kuin pystyt.*

Kun haavoituit tai sinun kimppuusi hyökätään fyysisesti, heitä noppaa:

- ◆ *Tuloksella 4-6 olet haavoittunut ja sinun täytyy hoitaa vammaasi, kunnes se parantuu.*
- ◆ *Tuloksella 2-3 olet pahasti haavoittunut ja tarvitset osaavaa hoitoa nopeasti tai haava tulee tappamaan sinut.*
- ◆ *Tuloksella 1 olet kuolettavasti haavoittunut. Kuolet heti tai muutamana tuskallisen minuutin päästä.*

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Lempeys on ihmisten eikä keijujen ominaisuus, joten jos vastauksesi on maltillinen, se voi saada keijut juorumaan.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Ihmismäinen kunniantuntosi voi vaatia tätä myös, mutta se on höllä velvoittaja keijujen luontoon verrattuna. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempana rikkomuksena.



-Vapaa-

-
-
-
-
-

-Varovainen-

-
-
-
-
-

-Tamineet-

- ◆ Mukavat kärryt, joissa huomionarvoista keijumaailmassa ovat niiden ihmismäiset piirteet: muotoillut puiset ovenkahvat, lämpimät värit, hyvin kunnossa pidettyjen pyörien ja telien yksinkertainen kauneus, hyvin harjattujen ja syötettyjen kahden härän tyytyväisyys, kana joka matkustaa kuskinpenkin kaiteella.
- ◆ Mukavat työvaatteet, räikeä esiintymisasu, hillitty asu, ja hyvin pidetty ja paikattu juhla-asu. Ja puujalat.
- ◆ Jotain rautaista, jota kannat kaulassasi, synnyinoikeutenasi, osoituksena siitä mikä olet.
- ◆ Muistoja ihmisten maailmasta, palasia, katkelmia lauluista ja osia kertomuksista, jotka ilmestyvät sinulle unissa ja pyytämättä.
- ◆ Kirja johon teet piirrustuksia, pidät päiväkirjaasi, teet muistiinpanojasi ja merkitset muistojaasi.
- ◆ Jos haluat lisätä muita proteeseja tai aisti-, viestintä- tai liikkuvuusapuvälineitä, tee toki niin:

-Yhteydet-

- ◆ [x] on matkustanut kanssani pitkään. Liityimme sirkukseen yhdessä. En voi koskaan **kohdella häntä tylästi**. Kuka?
- ◆ Yleensä minä olen se, joka **näkee toisten läpi**, mutta [x] on nähnyt lävitseni. En voi koskaan **väijyä häntä** tai **nähdä hänen lävitsensä**. Kuka?



-Toimi-

esiintyjä; työläinen; luova yhteistyökumppani; ongelmanratkaisija; jaat aina kannustustasi ja oivalluksiasi.

-Siirrot-



Kadotetun siirrot:

Näe jonkun läpi



Koske kylmällä raudalla



Vetoa keijulakiin



Laula kesästä tai talvesta



Ilmeiset siirrot:

Uhittele



Houkuttele esiin, avautumaan sinulle



Avaudu



Kohtele tylästi



Tarkastele jotakuta



Väijy



Pyydä repliikkiä



Haistele tuulen suuntaa



Käytä tamineitasi



Sinmittele pahimman yli

Kun näet jonkun läpi, heitä noppia. Millä tahansa osumalla pyydä pieni tauko peliin ja keskustele tästä hahmosta MC:n ja muiden pelaajien kanssa. Yritetään yhdessä ymmärtää hänet symbolisessa tai metaforisessa mielessä: ei vain sitä, kuka hän on, mutta mitä hän edustaa, mikä hänen merkityksensä on pelissä. Ota nämä oivallukset mukaasi peliin. **7-9-osumalla** hän huomaa, että olet nähnyt hänen lävitsensä ja voi reagoida siihen. **10+ osumalla** hän ei huomaa. **Hudin tapauksessa**, kysy MC:ltä mikä meni pieleen. Ehkä hän houkutteli sinut esiin jollain tavalla.

Kun kosket keijua kylmällä raudalla, heitä noppia. Millä tahansa osumalla valitse 1 seuraavista. Jos kohteena oleva keiju on pelaajahahmo, hän valitsee sinun sijastasi.

- ◆ Hän lupaa sinulle mitä vain pyydät päästäkseen vapaaksi raudan kosketukselta. Mitä pakotat hänet lupaamaan?
- ◆ Hän todella pelästyy sinua niin paljon, että hän keskeyttää toimensa, pakenee, eikä tule koskaan enää lähelle sinua.
- ◆ Painat julmasti raudan hänen ihoaan vasten ja hän kuolee. Muut keijut, vailla ymmärrystä siitä, että tämä oli tosikuolema, saattavat odottaa hänen palaavan jonain päivänä, mutta hän ei koskaan enää palaa.

10+ osumalla voit pitää hänet hiljaisena tämän tapahtuessa. **7-9-osumalla** kaikki lähellä olevat huomaavat, että jokin on pielessä ja voivat ryhtyä tutkimaan asiaa tai suojaantua. **Hudin tapauksessa**, kysy MC:ltä mikä meni pieleen, tai jos **7-9-osuma** on huono tulos sinulle, varaudu pahimpaan. Olet uhannut keijua tosikuolemalla ja seuraukset voivat olla vakavat.

Kun vetoat keijulakiin, heitä noppia. Millä tahansa osumalla keijumaa tuomitsee asian sinun hyväksesi ja valitse 1.

- ◆ Mikä vaan tai kuka vaan sinua uhkaakin, se tai hän ei voi vahingoittaa sinua fyysisesti, ainoastaan loukata, järkyttää, säikyttää tai tyrmistyttää sinut.
- ◆ Mikä vaan tai kuka vaan sinua rajoittaakin, sen tai hänen täytyy hyväksyä lahja tai maksu sinulta ja sen jälkeen päästää sinut vapaaksi.
- ◆ Mikä vaan tai kuka vaan sinut vaaraan saattaakin, sen tai hänen täytyy esittää sinulle tarjous, koetus tai oikeudenkäynti, ja hän voi edetä vain jos rikot sopimuksen tai epäonnistut.

7-9-osumalla jäät kiittolisuudenvelkaan keijumaata kohtaan. **Hudin tapauksessa**, kysy MC:ltä mikä meni pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1:n joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä keijumaa ei vain tuomitse sinua vastaan, vaan myös pitää vetoomustasi loukkauksena.

Keijumaan ulkopuolella keijulakiin vetoamisella ei ole vaikutusta.

Kun laulat kesästä tai talvesta, heitä noppia. **10+ osumalla** paikka, jossa olet, sekä pelaajien keijuhahmot, ottavat askeleen kohti sitä vuodenaikaa, josta laulat. Muistuta MC:tä heijastaa vuodenajan vaihtuminen paikalla oleviin NPC-hahmoihin. **7-9-osumalla** vuodenajat eivät etene, mutta pelaajien paikalla olevat keijuhahmot ottavat askeleen, ja paikalla olevat NPC-hahmot tuntevat lämmön tai kylmyyden. **Hudin tapauksessa** joku huomaamaton varoitus saa sinut hiljaiseksi ja laulat jotain jonninjoutavaa, ja astut askeleen kohti varovaista. Voit tehdä tämän siirron vain kerran sessiossa.





Olet ihminen joka vaelsi kerran keijujen maahan, tai jonka keijut kauan sitten kaappasivat ja toivat tänne. Tuskin enää muistat kuolevaisten maailmaa. Sirkus on kotisi.

En tiedä haluatko palata vanhaan elämäsi, perheesi luo ja kotiisi. Ja jos haluat, en ole varma onko se edes mahdollista.

Pelataksesi kadotettua keksi hänelle nimi, valitse vapaa ja varovainen kuvasto, tutustu toimiin, siirtoihin, tamineisiin ja lopuksi luo yhteydet.

Tehtäväsi:

Tehtäväsi pelaajana on:

- ◆ Tehdä hahmostasi eloisa
- ◆ Esittää rooliasi sirkuksessa
- ◆ Olla mukana niin myötä- kuin vastamäessäkin

Nimi:

Valitse ihmisen nimi.

Vapaa ja varovainen kuvasto:

- ◆ Valitse 1:raivas, pelto, pilvi, aurinko, kuu, tuuli.
- ◆ Valitse 1: leuka, silmät, kädet, hiukset, kasvot, huulet.
- ◆ Valitse 1: sininen, punainen, vihreä, oranssi, ruskea, harmaa.
- ◆ Valitse 1: kengät, saappaat, puku, mekko, hattu, liivi, viitta, huppu, takki, hansikkaat, huivi.
- ◆ Valitse 1: miehekäs, naisellinen, androgyyni, poikamainen, tyttömainen, lapsekas, seksikäs, sukupuoleton, lumoava, pelottava, viekoitteleva, luotaantyyöntävä, ----

Muokkaa jokaista valintaasi. Luonnehdi sitä eri tavalla vapaaseen ja varovaiseen kuvastoon. Voit valita 2 joskus jos haluat, miksipä ei? Valitse pronomini kesään ja talveen jos haluat.

Esimerkki:

Vapaa

marjapensas, kypsä marjoja
takkuiset hiukset
kuperinpunainen
Paljaat jalat, työhaalari
Tytömainen

Varovainen

villiintynyt marjapensas
siisti letti
ruosteenpunainen
Kevyet kengät, iäkäs puku
sukupuoleton

Toimet

Voit toimia missä tahansa listatussa roolissa sirkuksessa tarvittaessa.

Siirrot

Voit käyttää kaikkia ilmeisiä siirtoja sekä Hiisi Hullunmyllyn siirtoja.

Merkkaa yksi seuraavista bonuksista kuhunkin siirtoon: +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1

Tamineet

Saat kaikki listatut tamineet.

Yhteydet

Kaikki esittelevät itsensä. Kerro vuorollasi nimesi, pelikirjasi, kesäinen kuvastosi, toimesi sirkuksessa, vaunusi ja muut tamineesi, joiden arvioit kiinnostavan muita.

Kun kaikki ovat esitelleet itsensä, tehkää uusi kierros yhteyksillä. Lue vuorollasi yhteytesi yksi kerrallaan ja pyydä vapaaehtoisia.

Jos kukaan ei ilmoitaudu vapaaehtoiseksi, olkoon niin ja siirry eteenpäin. Jos useampi kuin yksi ilmoittautuu, hyväksy kaikki, valitse yksi tai pyydä heitä päättämään keskenään, kuinka vain haluat.

Seuraukset

Vapaa ja varovainen

Sen sijaan että astut kohti kesää, astut kohti vapaata; talven sijaan astut kohti varovaista. Kun astut kohti varovaista, poista yksi merkki vapaa-sarakkeesta ja merkkää sama rivi varovainen-sarakkeesta.

Kun astut kohti vapaata, poista yksi merkki varovainen-sarakkeesta ja merkkää sama rivi vapaa-sarakkeesta.

Aina kun astut kohti vapaata tai varovaista, vähennä yksi yhden siirtosi bonuksesta ja lisää 1 yhden toisen siirtosi bonukseen. Valitse taiten, kuvaten siirtymän vaikutuksia. Bonukset eivät voi nousta yli +3:n eikä laskea alle -2:n.

Väkivalta

Ihmisille keijumaassa, niin kuin sinulle, väkivalta ei ole leikkiä.

Voit ohittaa olankohautuksella suullisen loukkauksen joka tappaisi keijun, mutta sinut lävistävä miekka, oli se sitten kuinka leikkisesti isketty vain, päättää elämäsi lopullisesti.

Useimmat keijut eivät yritä murhata sinua tarkoituksella – se ei tule heidän mieleensä – mutta he voivat surmata sinut milloin vaan vahingossa.

Tämä seurauksena sinulla on kaksi tapaa suhtautua väkivaltaan:

Kun sinua on järkytetty, häpäisty, tyrmistetty tai hyökätty sanallisesti, valitse 1:

- ◆ *Vetäydyt heti niin suuren arvokkuuden ja raivon vallassa kuin ihmisluontosi antaa periksi.*
- ◆ *Vastaat samalla tavalla, ihmisille ominaisella impulsiivisella intohimolla.*
- ◆ *Koet tullessi loukatuksi ja kannat katoavaista ihmismäistä kaunaasi niin kauan kuin pystyt.*

Kun haavoitut tai sinun kimppuusi hyökätään fyysisesti, heitä noppaa:

- ◆ *Tuloksella 4-6 olet haavoittunut ja sinun täytyy hoitaa vammaasi, kunnes se parantuu.*
- ◆ *Tuloksella 2-3 olet pahasti haavoittunut ja tarvitset osaavaa hoitoa nopeasti tai haava tulee tappamaan sinut.*
- ◆ *Tuloksella 1 olet kuolettavasti haavoittunut. Kuolet heti tai muutamana tuskallisen minuutin päästä.*

Loukkaukset

Kun joku loukkaa sinua, keijulaki ja keijuluontosi antaa sinulle luvan vastata. Omaksi kumoamattomaksi oikeudeksi katsotaan oikeus punnita loukkaus ja vastata sitä vastaavalla tavalla, joten vain sinä voit päättää minkä muodon vastauksesi tulisi ottaa ja kuinka äärimmäinen sen tulee olla. Lempeys on ihmisten eikä keijujen ominaisuus, joten jos vastauksesi on maltillinen, se voi saada keijut juorumaan.

Kiitollisuudenvelka

Kun olet kiitollisuudenvelassa, keijulaki ja keijuluontosi vaativat, että hyvität velkasi ja palautat tasapainon. Ihmismäinen kunniantuntosi voi vaatia tätä myös, mutta se on höllä velvoittaja keijujen luontoon verrattuna. Jos olet vastahakoinen ja haluton tekemään niin, se jolle olet velkaa voi pitää sitä loukkauksena tai pahempana rikkomuksena.





Kun uhittelet jotakuta, heitä noppia. Millä tahansa osumalla keskeytät hänet ja hän ei voi jatkaa olematta ensin tekemisissä kanssasi. **10+ osumalla** hänen täytyy valita joko perääntyä ja antaa sinulle tietä tai uhmata sinua ja pakottaa sinut vastaamaan. **7-9 osumalla**, jos hän ei halua perääntyä tai uhmata sinua, hän voi yrittää kierrellä ja kaarrella, tyynnyttää sinua, selitellä, tinkiä tai perustella itsensä sen sijaan. **Hudin tapauksessa** kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Ehkä tulit paljastaneeksi kätesi.

Kun houkuttelet jonkun esiin, heitä noppia. Millä tahansa osumalla saat kiinnitettyä hänen huomionsa ja hän avautuu sinulle. **10+ osumalla** kysy häneltä 2 alla olevasta listasta; hänen täytyy vastata rehellisesti. **7-9-osumalla** kysy 1.

- Mitä aiot?
- Millä tavalla olet avoin minulle, millä tavalla olet haavoittuvainen, millä tavalla olet varuillasi?
- Mitä olet unohtanut, mitä sivuutat, mitä pidät poissa mielestäsi?
- Mitä pelkää minun tekävän?
- Mitä odotat, ja mitä se saa sinut tuntemaan?

Hudin tapauksessa kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä paljastit itsesi hänelle.

Tilanteissa joissa voit auttaa, vaarantaa, viekoitella tai iskeä jotakuta houkuttelemalla hänet esiin, lisää tämä kysymys:
Houkuttelen sinut esiin, tekemällä [x]. Mikä vaikutus sillä on?

Kun avaudut jollekulle, heitä noppia. Millä tahansa osumalla kaappaat hänen huomionsa ja hänen on kuunneltava sinua. **10+ osumalla** valitse 2 listasta alta. **7-9-osumalla** valitse 1.

- Paljasta hänelle mitä haluaisit hänen tekävän. Tarjoa hänelle palkkiota tai palvelusta jos hän suostuu, mutta jos hän kieltäytyy, voit pitää sitä loukkauksena.
- Paljasta hänelle jotain mitä harkitsit tekäväsi ja tarkkaile hänen reaktiotaan siihen. Kysy hämon pelaajalta mitä hän ajattelee; hänen on kerrottava. Se voi näkyä epäsuorasti tai suoraan ja hän voi joko olla tietoinen siitä mitä on paljastanut tai sitten ei.
- Tarjoa hänelle jotain, suoraan tai epäsuorasti. Jos hän ottaa sen vastaan, hän on sinulle kiitollisuudenvelassa, suhteessa saamaansa asiaan, niin kuin sinä sen näet. Jos hän kieltäytyy, voit pitää sitä loukkauksena.
- Kerro hänelle salaisuus tai selitä hänelle jokin asia. Kerro hänelle mitä paljastat ja kysy miten hän tähän asiaan subtautuu. Hänen on vastattava rehellisesti.

Hudin tapauksessa kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä olet saattanut itsesi kiitollisuudenvelkaan häntä kohtaan.

Kun kohtelet jotakuta tylysti, heitä noppia. Millä tahansa osumalla hänen täytyy perääntyä ja antaa sinulle tilaa ja aikaa. **10+ osumalla** hänen täytyy poistua fyysisesti tai antaa sinun poistua. **7-9-osumalla** hän voi pysyä lähetyillä jos haluaa, ja seurata sinua perästä, jos poistut. **Hudin tapauksessa** kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä olet loukannut häntä.

Kun tarkastelet jotakuta, heitä noppia. Millä tahansa osumalla, kysy häneltä kysymyksiä; hänen on vastattava totuudenmukaisesti. Nämä ovat asioita, mitä hoksaat hänestä nopealla vilkaisulla; teidän ei tarvitse keskustella. **10+ osumalla** kysy 2 kysymystä. **7-9-osumalla** kysy 1.

- Mitä aiot tehdä?
- Miten pitkälle olet valmis menemään?
- Minkä subteen olet itsevarma, ja minkä subteen epävarma?
- Mitä toivot tapahtuvan, mitä pelkää ja miten varautunut olet kumpaankin näistä?

Hudin tapauksessa kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä olet paljastanut tarkkaavaisuutesi tai aikomuksesi hänelle.

Kun väijyt jotakuta, heitä noppia. Millä tahansa osumalla hänen pitää keskeyttää kaikki muu ja keskittyä puolustautumaan hyökkäystäsi vastaan. **10+ osumalla** valitse 2. **7-9-osumalla** valitse 1.

- Ajat hänet perääntymään kavahtaen.
- Isket häntä väkivalloin, haavoittaen ja tyrmistäen.
- Otat hänet otteeseen kiinni.
- Horjutat hänen tasapainoaan, hän kompastuu tai kaatuu.
- Järkytät ja pelästyttät hänet, hän panikoi tai jähmettyy paikoilleen.

Hudin tapauksessa kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä toimit äkkinäisesti ja hän saa yliotteen.

Kun haluat ehdotuksen, muistutuksen, tukea, väkijoukonhallintaa, turvaverkon, tai siirtää valokeilan jollekin toiselle, **pyydä repliikkiä**. Voit:

- Pyytää ehdotuksia seuraavaksi siirroksesi
- Pyytää jotakuta muuta tekemään siirron, jos he haluavat.
- Pyytää solidaarisuutta rajan ylläpitämiseen
- Pyytää apua tietyn vaikutuksen saavuttamiseen
- Pyytää tukea riskinottoon

Muiden pelaajien ja MC:n tulisi tarjota niin hyvää apua ja ehdotuksia kuin vaan voivat. Ota siitä vaarin!

Kun haistelet tuulen suuntaa, heitä noppia. Millä tahansa osumalla kysy MC:ltä kysymyksiä, joihin hänen on vastattava totuudenmukaisesti. **10+ osumalla** kysy 2. **7-9-osumalla** kysy 1.

- Mitä on tulossa tännepäin?
- Mitä täällä on sellaista, mitä en ole vielä nähnyt?
- Kenen aluetta tämä on? Kenen tekosia tämä on?
- Jos antaisin jalkojeni johtaa minut turvaan, minne ne minut veisivät?
- Kuinka voisin tehdä itsestäni näkymättömän täällä, kuinka voisin olla huomaamaton?
- Jos antaisin nenäni johdattaa itseni tämän ytimeen, minne se minut johdattaisi seuraavaksi?

Hudin tapauksessa kysy MC:ltä mikä menee pieleen. Hän voi pyytää sinua valitsemaan 1 joka tapauksessa, mutta varaudu pahimpaan. Ehkä olet häirinnyt jotain tai jotakuta hoksaamattasi.

Käytä tamineitasi milloin vain, miten vain, ja niin usein kuin haluat. Kun teet niin, kerro MC:lle ja muille pelaajille mitä teet, vastaa heidän kysymyksiinsä ja kysy mitä tapahtuu.

Kun sinnittelet pahimman yli, oli se sitten mikä tahansa vaara, onnettomuus tai syntyvä katastrofi, heitä noppia. Millä tahansa osumalla valitse 1.

- Myrsky raivooa ympärilläni, muttei saa minua bievahtamaan paikaltani.
- Liikun myrskyn mukana sinne, minne se minut johdattaa, mutten menetä tasapainoani.
- 10+ osumalla** valitse 2 tai 3 seuraavista. **7-9-osumalla** valitse 1 tai 2:
- Olen tarpeeksi rauhallinen.
- Olen tarpeeksi peloton.
- Olen tarpeeksi kärsivällinen.
- Olen tarpeeksi nopea.
- Olen tarpeeksi vahva.
- Kestän tuskan.
- Hoidan ja parannan läheisiäni.
- Rauhoitan ja ohjaan läheisiäni.
- Vahvistan ja suojelen läheisiäni.
- Olen [x] tai pystyn [x].

Hudin tapauksessa valitse 1 jota olet ja 1 jota et missään tapauksessa ole tai pysty. Joka tapauksessa, kysy MC:ltä mitä tapahtuu ja missä olet nyt.



Esityksen suunnittelu:

Älkää alkako suunnitella esitystä heti! Suunnitelkaa se kun tiedätte missä olette, mitä on meneillään, mitä yleisönne haluaa ja mitä haluatte heiltä.

Suunnitelkaa esitys seuraavasti: listatkaa esiintyjä ja heidän ohjelmanumeroitaan ja laittakaa ne järjestykseen. Kaikki osallistuvat.

Kun esityksen aika koittaa, MC johdattaa teidät esityksen läpi. Voitte käyttää esityksessä ilmeisiä siirtoja ja pelikirjojen siirtoja.

Esiintyjä:

- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦

EPH-esiintyjät:

Sirkuksessa on tarpeen mukaan pelaajahahmojen lisäksi muita esiintyjä täyttämään ajolistaa:

- ♦ Fallsop menninkäinen
- ♦ Rosemarie-neiti
- ♦ Melumylvi-Sylvi
- ♦ Mami Brita

Esityksiä ja vastuita ehdolle:

- ♦ Akrobatia
- ♦ Helppoheikki, joka mainostaa Esitystä
- ♦ Haaste kamppailuun yleisön edustajille (esim. paini, voimailu, kaksintaistelu)
- ♦ Tirehtööri
- ♦ Musiikki
- ♦ Virvokkeet
- ♦ Lipunmyynti
- ♦ Eläinohjelmanumerot
- ♦ Klovnit
- ♦ Rohkeat tempur
- ♦ Taitavat ja taiteelliset esitykset
- ♦ Groteskit esitykset
- ♦ Ennustaja
- ♦ Taikuus
- ♦ Rihkamakauppa
- ♦ Portsarit
- ♦ Paikannäyttäjä

Ohjelmanumero:

- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦
- ♦

- ♦ Kengätön hatuntekijä
- ♦ Alma Kierosilmä
- ♦ Ohto Kivennieliä
- ♦ Varrus ja Oxbowin perhe
- ♦ Kuupaatsaman puhallinorkesteri
- ♦ Keikarikukan soittajat

Sirkuksen voimat

Esityksen aikana kukin teistä voi käyttää yhtä näistä kerran. Älkää suunnitelko tai keskustelko näistä etukäteen – itseksenne voitte miettiä, mitä hahmonne haluaa esityksen kautta ilmentää.

- ♦ *Tunnustaa tai juhlii muutosta sirkuksen kokoonpanossa.*
- ♦ *Edistää, pysäyttää tai kääntää takaisin vuodenkierto tässä paikassa.*
- ♦ *Saada lumoihinsa joku nimetty henkilö yleisöstä.*
- ♦ *Saada lumoihinsa koko yleisö ja innostaa heitä avokätisyyteen.*
- ♦ *Muuttaa jonkun nimetyn henkilön kohtalo.*
- ♦ *Antaa tälle paikalle sen ääni.*
- ♦ *Saada yleisö tanssimaan pillisi mukaan.*
- ♦ *Suunnata sirkuksen matkaa kohti toista maailmaa.*
- ♦ *Saada sirkus siirtymään kohti kesää tai talvea.*
- ♦ *Oma, räätälöity, sirkusvoima.*