

KYLLÄ, JA...

Onnistut yrittämässäsi ja saavutat enemmän kuin odotit, enemmän kuin kukaan osasi odottaa.

KYLLÄ, MUTTA...

Onnistut yrittämässäsi, mutta jokin täysin epäolennainen asia menee vikaan.

EI, MUTTA...

Et onnistu yrittämässäsi, mutta jotain muuta positiivista tapahtuu. Onnenpotku ei liity siihen, mitä alun perin yritit saada aikaiseksi.

KYLLÄ, MUTTA...

Onnistut siinä mitä yrität, mutta lopputulos on jotain ihan muuta mitä odotit.

KYLLÄ, MUTTA...

Onnistut yrittämässäsi, mutta et täysin. Pieni yksityiskohta ei mene suunnitelmien mukaan.

TARVITSET APUA

Ymmärrät tarvitsevasi jonkun apua onnistuaksesi yrityksessäsi.

EI, JA...

Et onnistu yrittämässäsi ja joku toinenkin asia menee täysin pieleen.

KYLLÄ, MUTTA
VAIN JOS...

Onnistut yrittämässäsi, mutta vain jos teet uhruksen.

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

TOIMINTAKORTTI

PERUUTA

Käännä aikaa taaksepäin muutamia sekunteja. Se, mitä tapahtui juuri ennen kortin nostamista, ei tapahdukaan - sen sijaan tapahtuu jotain päinvastaista. Voit itse kuvailla mikä asia tarkalleen ottaen peruuntuu.

AMORIN NUOLI

Rakkauden voima vaikuttaa tilanteeseen tavalla tai toisella. Sinä kuvailet tarkalleen miten.

STATISTI

Kuvaile joku kohtaukseen liittyvä sivuhahmo. Henkilö voi auttaa tai estää, olla ystävä tai vihollinen.

PIKAKELAUS!

Kuvaile omaa ja ystäväsi tilaa kolme tuntia nykyhetkestä eteenpäin. Sinulla ei ole lupa kertoa, mitä on tapahtunut, sen keksitte yhdessä improvisoimalla. Kuvailet vain lopputuloksen.

KURKISTUS MENNEESEEN

Pelatkaa uudestaan joku aiemmin pelattu kohtausta, sellainen joka on olennaisesti sidoksissa nykyisten tapahtumien kanssa. Kortin nostanut pelaaja valmistelee kohtausta ja jakaa sivuhahmot.

MENNEISYNTESI SAA SINUT KIINNI!

Hahmo on tehnyt jotain aiemmin elämässään tai kampanjassa. Seuraukset alkavat nyt. Kerro mitä tämä kortti tarkoittaa ja miten menneisyys ottaa sinut kiinni.

NEMESIS!

Tämä kortti herättää arkkivihollisesi. Vihollisesi vaikuttaa tavalla tai toisella siihen mitä tapahtuu. Se, miten kortti tarkalleen ottaen vaikuttaa peliin, riippuu sinusta. Ei minulla ole arkkivihollista, sanot. No, nyt on.

HAHMOKUPLA PUHKEAA

Jollain aiemmin tapoimallanne sivuhahmolla on synkkä salaisuus, heikko kohta tai huono ominaisuus. Hahmosi ei välttämättä tiedä mikä se on, mutta on sinun tehtäväsi keksiä se.

SAMAAN AIKAAN TOISAALLA...

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

KOHTAUS LEIKATAAN

Valmistele uusi kohtaus ja kerro ketkä hahmoista ja sivuhahmoista siihen sisältyvät. Jos kaikki hahmot olivat mukana edellisessä kohtauksessa, pelaatte nyt sivuhahmoja.

TODELLISUUS

JAKAUTUU

Asiat vääntyvät hahmosi ympärillä - hän kokee useita asioita samanaikaisesti. Kanssapelaajasi voivat kukin kuvailla niistä yhtä vuorollaan (pelinjohtaja ei osallistu tähän). Kun luonnonlait ovat hie- man sulautuneet yhteen, kuuluu "boing" ja vain yksi todellisuus jatkaa - saat itse valita mikä.

NEUVONANTAJA!

Hahmosi voi kysyä neuvoa keneltä tahansa. Neuvonantaja voi olla kuka vain, eikä hänen tarvitse olla paikalla tai edes elossa. Valitse joku pelaajista pelaamaan neuvonantajaa ja päättää, miten kommunikoi. Jos päätät noudattaa neuvoa, onnistut siinä, mihin toivot apua. Mutta jos hylkää neuvon, epäonnistut.

HAASTATTELU

Nouse ylös. Hahmoasi haastatellaan tämän kohtauksen jälkeen. Kuvaile vapaasti, miltä kohtaus näytti sinun näkökulmas-tasi ja mitä ajatuksia se herätti. Muut pelaajat esittävät kysymyksiä aivan kuin lehdistötilaisuudessa. Kun haastattelu on ohi, istut alas ja jatkatte pelaa-mista siitä mihin jätite.

TAVARA PUHUU

Eläin tai esine alkaa puhua. Kuka puhuu ja mitä sillä tai niillä on sydämellään?

VARJO

Aika pysähtyy ja hahmo saa puhelinsoiton varjoltaan. Varjolla on kaikki samat dramaattiset ominaisuudet kuin hahmolla ja sen lisäksi se pystyy toimimaan tilanteessa, jossa hahmoa rajoittaa fyysinen keho. Pyytäkö hahmo varjonsa apua? Sinua lähimpänä istuva pelaaja pelaa varjoa.

PALJON MELUA TYHJÄSTÄ

Huhut leviävät nopeasti Itran kaupungissa. Laita liikkeelle hahmoasi, sivuhahmoa tai parhaillaan pelattavaa tilannetta koskeva huhu vasemmalla istuvalle pelaajalle. Huhu kulkee pelaajalta toiselle ja aina kerrottaessa se muuttuu ja kieroutuu. Kun huhu palaa sinulle, siitä on tullut totta, mutta hahmo tai sivuhahmo, jota se koskee, ei itse ole siitä tietoinen.

ÄLÄ TUIJOTA PIMEYTEEN

Hahmosi tuntee pakottavaa tarvetta tehdä jotain, jota hän tulee katumaan. Pidä huoli, että se, mitä teet, sopii hahmosi persoonallisuuteen. Tätä tulet katumaan!

TUULI KÄÄNTYY

Lämpötila, tuoksut ja äänet muuttuvat. Jokainen pelaaja kuvailee yhden asian, joka muuttuu. Jos joku lähistöllä ilveilee, hänestä tulee naamanvääntelijä - katso kirjasta heitä koskeva kuvaus.

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

KAKSI UUTISTA

Hahmot saavat hyvän ja huonon uutisen. Kortin nostanut pelaaja päättää ensin huonon uutisen, sitten pelinjohtaja hyvän. Pelinjohtajan hyvän uutisen tulisi olla suurin piirtein samaa kokoluokkaa kuin pelaajan huono uutinen.

MITÄ MINULLA ON TASKUSSANI?

Hahmosi taskussa on jotain, josta voi olla suurta hyötyä. Mitä se voi olla?

NAAMIAISET!

Pelaajat vaihtavat hahmoja tämän kohtauksen loppuun asti. Tämä koskee myös pelinjohtajaa. Anna hahmosi oikealla istuvalle pelaajalle.

PEILISSÄ, UNESSA

Pelaa tämä kohtaus Itran kaupungin B-puolella, jossa kaikki on toisinpäin. Miten tämä vaikuttaa hahmoihin A-puolella?

TUNNELMANMUUTOS

Kaikkien kohtaukseen osallistuvien mielialat vaihtuvat äkillisesti vastakkaiseen. Pelaa näin kohtauksen loppuun asti.

SISÄINEN MONOLOGI

Tämän kohtauksen aikana voit koska tahansa osoittaa jotakuta (hahmo tai sivuhahmo), jonka pitää silloin nousta ylös ja pitää ”sisäinen yksinpuhelu” (kertoa ääneen mitä hän ajattelee juuri sillä hetkellä). Kaikki muut hahmot kuulevat hahmon sisäiset ajatukset ääneen lausuttuina, mutta kyseinen hahmo tai sivuhahmo ei itse tiedä tämän tapahtuneen.

SISÄISET ÄÄNET

Kaksi neuvonantajaa ilmestyy kohtaukseen, yksi kummallekin olkapäälle. Aika pysähtyy, kun kumpikin yrittää ylipuhua asianomaista puolelleen. Valitse ketä neuvotaan ja ketkä pelaavat neuvonantajia.

SUKUPUOLENVAIHTOS

Seuraavan viiden minuutin aikana hahmosi vaihtaa vähitellen sukupuolta. Kun muutos on tapahtunut, pidät uuden sukupuolesi peli-illan loppuun asti. Tämän jälkeen voit valita haluatko vaihtaa takaisin vai jatkaa uuden sukupuolen edustajana.

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI

MAHDOLLISUUS-
KORTTI