

INTROT

Få kryss genom att:

- introducera nya problem genom rollpersonernas agerande eller genom att sätta en scen.
- i en annan spelares scen introducera en huvudperson eller biroll vi inte sett i serien tidigare.

I slutet av introt väljs vilken som är episodens huvudkonflikt.

Evolutionens Barn © Mikael »Krank« Bergström
Illustration © Ronja Melin

EVOLUTIONENS BARN
チルドレン・オブ・ザ・エボリューション

INTROT



UPPTRAPPNINGEN

Få kryss genom att:

- eskalera eller komplicera problem genom rollpersonernas agerande eller genom att sätta en scen.
- komplicera relationer genom rollpersonernas agerande eller genom att sätta en scen.
- utlösa en Inre konflikt för din egen eller någon annans rollperson.

Evolutionens Barn © Mikael »Krank« Bergström
Illustration © Ronja Melin

EVOLUTIONENS BARN
チルドレン・オブ・ザ・エボリューション

UPPTRAPPNINGEN



AVRUNDNINGEN

Få kryss genom att:

- avslutar ett problem som inte är episodens huvudkonflikt genom rollpersonernas agerande eller genom att sätta en scen.

Evolutionens Barn © Mikael »Krank« Bergström
Illustration © Ronja Melin

EVOLUTIONENS BARN
チルドレン・オブ・ザ・エボリューション

AVRUNDNINGEN



KLIMAX

Episodens huvudproblem når sin upplösning, allting ställs på sin spets.

NEDTRAPPNING OCH EFTERSPEL

Konsekvenserna av avsnittets klimax visar sig. Eventuellt förbereds inför nästa avsnitt.

Evolutionens Barn © Mikael »Krank« Bergström
Illustration © Ronja Melin

EVOLUTIONENS BARN
チルドレン・オブ・ザ・エボリューション

KLIMAX, NEDTRAPPNING & EFTERSPEL

