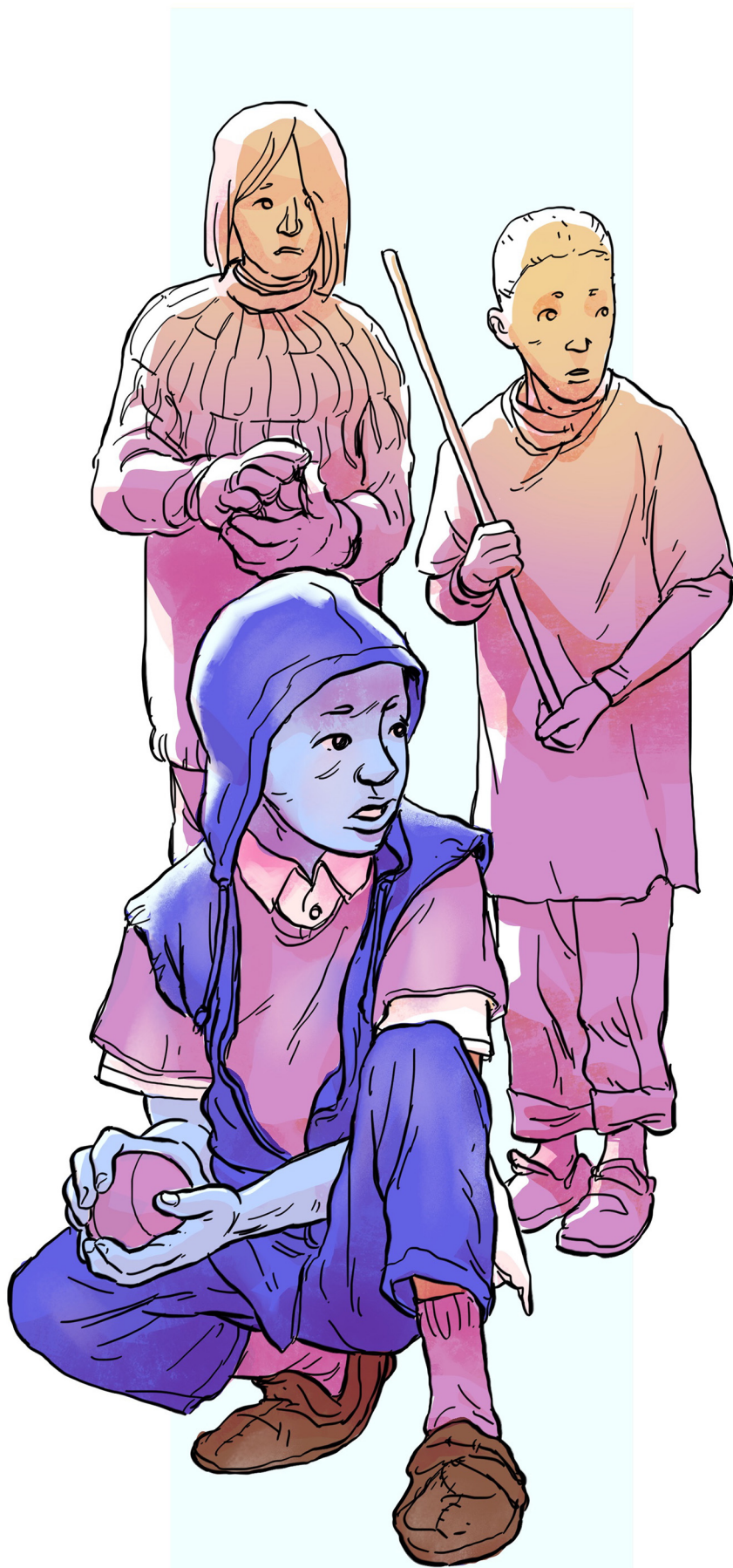


LIITE 1.

Hahmolomakkeet



Saunavihkijä

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Olet tunneasioiden, puhdistautumisen ja saunomisen ammattilainen. Olet hyvä saamaan selville ihmisistä asioita ja hahmottamaan niiden mielenliikkeitä. Olet myös valtuutettu vihkimään ihmisiä avioliittoon, joskin kapsleita avatessa tälle on vähemmän käyttöä.

Erikoiskyky: Kuunteleminen. Kykenet saamaan ihmiset avautumaan tunteistaan, nykyisistä ongelmistaan ja huolistaan.

Saat +2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät rauhoittumiseen, keskustelemiseen ja sekä henkiseen että sielulliseen puhdistautumiseen.

Ominaisuus: Sotkeutuu muiden asioihin. Mestaroit mielelläsi muiden asioita, oli kyseessä sitten uravalinta, rakauselämä tai ajotyyl.

Saat +1 bonuksen heittoihin, neuvoessasi muita heidän yksityisasioidensa.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, jotka liittyvät sinun yksityisasioihisi.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



Kybereliö

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Joskus kapseleiden tutkiminen vaatii myös fyysistä suorittamista. Olet raskaan työn tekijä, erikoistunut tilanteisiin, joissa ongelma ei ole sosiaalinen tai filosofinen vaan hyvin konkreettinen. Jos jonkun pitää lihasvoimalla tai koneella poistaa esteitä, se olet yleensä sinä.

Erikoiskyky: Raivaus. Kykenet poistamaan fyysisiä esteitä ja siirtämään tiellä olevaa tavaraa. Se voi tarkoittaa oven avaamista, umpeen muuratun lattialuukun hajottamista tai levällään olevan betonimurskan poistamista.

Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy fyysinen voima.

Ominaisuus: Uhrautuva. Olet aina tarjoutumassa vapaaehtoiseksi, oli kyseessä sitten ves-san siivoaminen tai hengenvaarallinen tehtävä. Sinusta on luonnollista, että ikävät tehtävät lankeavat sinulle.

Saat +1 bonukset heittoihin tilanteissa, joissa toimit uhrautuvasti.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, joissa joudut pyytämään muiden apua.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



Kenttälääkäri

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Kauan yhteiskunnasta irrallaan olevissa kapsleissa on monenlaisia terveysongelmia, jotka vaativat lääkärin huomiota. Siksi olet tottunut hoitamaan mitä kummallisimpia ongelmia vähäisellä varustuksella ja välineillä.

Erikoiskyky: Rokotukset kunnossa. Olet immuuni kaikille taudeille.

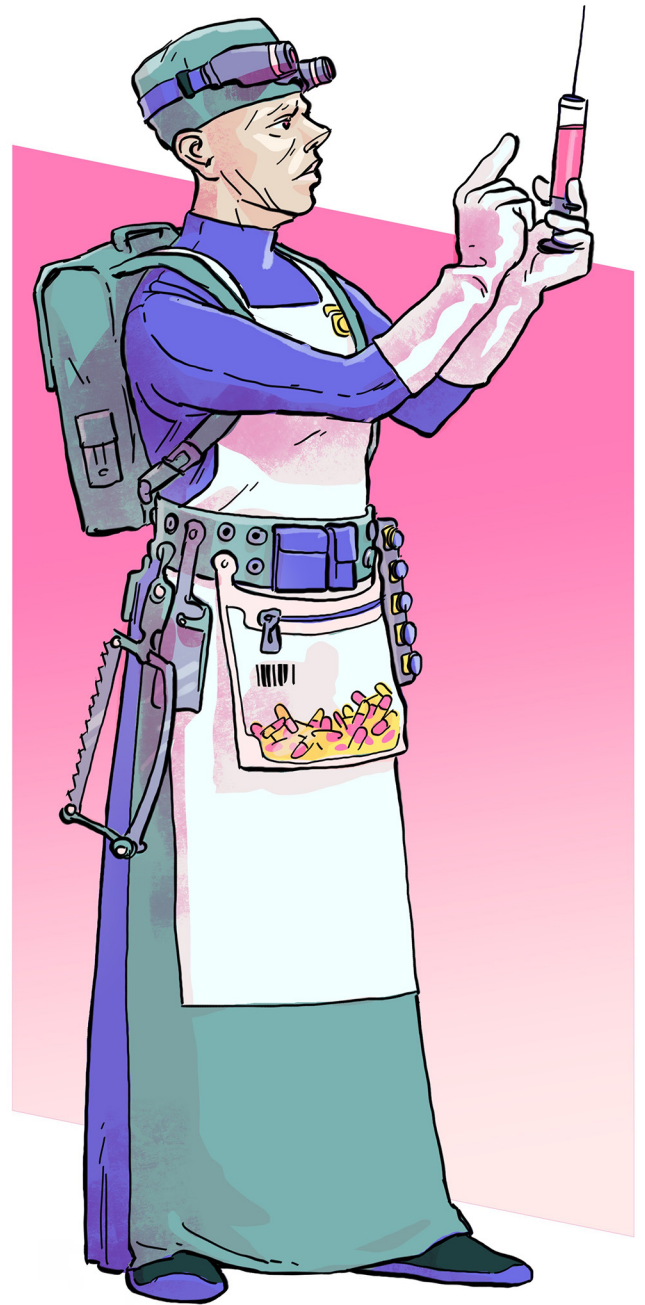
Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy lääkärin työ tai lääkeaineiden improvisointi.

Ominaisuus: Idealisti. Näet mielessäsi kuvajaisen paremmasta maailmasta ja näet polun, jota pitkin sinne kuljetaan. Uskot ihmisten hyvyyteen ja perimmäiseen kunnollisuuteen.

Saat +1 bonuksen motivoitessasi ihmisiä ja vakuuttaessasi heitä paremmasta tulevaisuudesta.

Saat -1 heittoihin tilanteissa, joissa joudut käyttämään jotain työkalua.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



Sähläri

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Sähläri on hyvä puhumaan ja luomaan harhautuksia. Muiden ihmisten huomio kiinnittyy häneen ja muut ryhmän jäsenet voivat toimia huomaamatta. Lisäksi sähläri vaikuttaa aina harmittomalta, eikä häntä koskaan pidetä uhkana.

Erikoiskyky: Harhautus. Kykenet siirtämään ihmisen tai ihmisjoukon huomion toisaalle, usein itseesi. Se edellyttää harhautusta kuten viihdenumeroa.

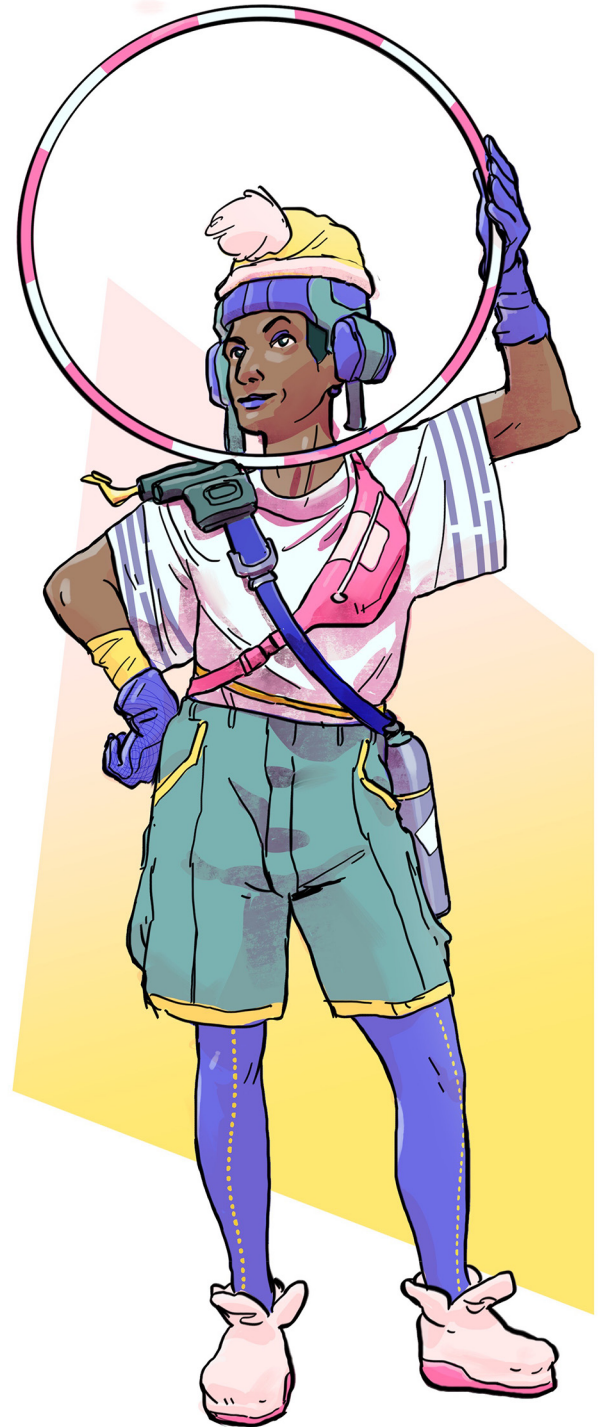
Saat +2 bonuksen heittoihin, joihin liittyy sosiaaliset tilanteet ja harhautukset.

Ominaisuus: Antelias. Annat aina omastasi, oli kyse sitten ruuasta, rahasta tai ajasta. Tarjoat kierroksia ja lainaat rahaa kavereillesi.

Saat +1 bonuksen tilanteissa, joissa toimit anteliaasti muita kohtaan.

Saat -1 tilanteissa, joissa joudut tekemään jotain fyysisesti rasittavaa.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



Eläintietäjä

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Eläintietäjä kykenee aistimaan ja kommunikoimaan myös kaikkien niiden kanssa, jotka eivät ole *Homo sapiens* -lajia. Sosiaaliset taidot ihmisten kanssa eivät ole eläintietäjän vahvuuksia, mutta hän pystyy aistimaan pitkienkin matkojen päässä olevien eliölajien ajatuksia, vaaratilanteita ja kommunikoimaan niiden kanssa.

Erikoiskyky: Eläinystävä. Mikäli sinulla on hetki aikaa tutustua rauhassa, voit ystävystyä eläimen kanssa. Tällöin eläin ei käyttäydy aggressiivisesti sinua kohtaan, kiehnää ja saattaa jopa puolustaa sinua.

Saat +2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät eläimiin ja luontoon.

Ominaisuus: Peloton. Voisi sanoa, että sinulla on huono itsesuojeluvaisto, mutta itse ajattelet mieluummin olevasi kylmähermoinen.

Saat +1 bonuksen heittoihin tilanteissa, jotka ovat henkilökohtaisesti välittömästi vaarallisia.

Saat -1 heittoihisi tilanteissa, joissa varovainen lähestymistapa olisi suotavaa.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.



Talotohtori

Hahmon nimi:

Ikä (juniori, ammattilainen, veteraani):

Sukupuoli (kaikki käy):

Työporukan nimi (pelaajat keksivät yhdessä):

Talotohtori ymmärtää rakennuksia ja isoja koneita. Kapseleiden rakennukset ovat usein vanhoja. Niitä on korjailtu, miten sattuu ja niiden asukkaat ovat harrastaneet korjauksissa omaa innovointia omituisin tuloksin. Usein kohtaamasi ongelmat ovat hyvin konkreettisia: majoitusparakki on sortumassa tai sen rakennelmat uhkaavat terveyttä.

Erikoiskyky: Korjaus tai purku. Kykenet korjaamaan hajonneen laitteen tai rakenteen. Seinä onnistuu, kokonainen kerrostalo ei! Kykenet hajottamaan mitä tahansa puskutraktorista majakkaan.

Saat + 2 bonuksen heittoihin, jotka liittyvät rakenteiden tai rakennuksien korjaamiseen tai purkuun.

Ominaisuus: Empaattinen. Elät vahvasti mukana muiden ihmisten tunteissa ja tilanteissa. Se auttaa sinua ymmärtämään heidän olosuhteitaan.

Saat +1 bonuksen heittoihin vedotessasi muiden tunteisiin.

Saat - 1 heittoihisi tilanteissa, joissa liiallinen tunteissa vellominen haittaa asioiden aikaansaamista.

Analysoi tilanne: Voit aina heittää noppaa arvioidaksesi onko tilanne vaarallinen. Mikäli onnistut, pelinohjaaja antaa todenmukaisen arvion tilanteesta. Tähän heittoon voi saada bonuksen, jos tilanne liittyy ammattiin tai luonteenpiirteeseen.

