

KLOVNIROOLIPELI

KROKOTIILINKYYNELIÄ

Pelaajat ovat klovneja. Eivät mitään pelleiksi pukeutuneita ihmisiä, vaan *oikeita* klovneja. Niitä, jotka sieppaavat eksyneitä lapsia. Niitä, jotka vaanivat peilin väärällä puolella. Niitä, jotka kaikkein terävimminkin kokevat sen tuskan, mitä tämä rikkinäinen todellisuus aiheuttaa.

Tätä surkeaa maailmaa pitävät yllä ihmiset – harhaiset, mieleltään särkyneet ihmiset. Harva klovni tietää miten (tai mistä) on tänne joutunut, mutta täällä asiat ovat väärin. Jokaisella on oma tapansa vähentää tämän maailman kärsimystä... Tai ainakin omaansa.

Mekaniikka

- Pelissä käytetään tavallisia 6-sivuisia noppia sekä mitä vain pieniä pelimerkkejä.
- Noppia heitetään hahmon taidon verran, kun koitetaan tehdä jotain haastavaa.
- Jokainen 4-6 on **Osuma**. Yleensä yksi Osuma riittää, jotta hahmo onnistuu, mutta vaikeisiin (tai älyttömiin) temppeihin voi vaatia toisen (tai kolmannenkin). Muuten ylimääräiset Osumat vain antavat enemmän tai hienompia tuloksia.
- Ylimääräisiä noppia voi saada hienosta ideasta, hauskaasta kuvailusta, ylilyöntiasemasta tai apujoukoista.
- Tavalliset sivuhahmot päihittää yhdellä Osumalla (oli sitten kyse väkivallasta, suostuttelusta tai muusta). Tärkeät NPC:t voivat vaatia useamman Osuman ennen kuin häviävät.
- Joillain taidoilla voi koittaa vastustaa; esim. hämäysyritystä Hoksottimilla tai pelottelua Varmuudella.

- Klovnienerikokävyt käyttävät **Klovneria**-energiaa, joita varten tarvitaan pelimerkkejä.
- Klovnit saavat lisää Klovneriaa, kun saavat ihmiset nauramaan tai vaikuttamaan.
- Jokaisella hahmolla on 4 Klovneriaa pelin alussa.

- Klovnit tuntevat **Surua** niin lyönneistä kuin solvauksista, eivätkä juurikaan haavoitu helposti.
- Läpeensä Surullinen klovni vaipuu apaattiseksi, ja saattaa kadota olemattomiin.
- Kaikilla hahmoilla on oma tapa parantaa Surua itseltään (mutta myös saada sitä).

Skenaarion kulku

Hahmot ovat keskenään tuttuja, mutteivät ystäviä.

He löytävät vanhan klovnin kuolleena. Tämän viimeinen toive on, että hänen lemmikkikrokotiilinsa viettäisi tivolista eläintarhaan tämän lajitoverien luokse. Pelaajilla on vaihtoehtoisia reittejä, joissa kaikissa on omat edesottamuksensa.

- **Kävelykatu** jokirantaa pitkin on lyhyin ja selkein tie eläintarhaan, mutta täynnä ihmisiä. Vapaana kulkeva krokotiili johtaa helposti viranomaisten väliintuloon.

- **Teollisuusalue** toisella puolella jokea on näennäisesti rauhallisempi, mutta hahmot saattavat joutua keskelle juggaloita ja muita jengiläisiä.

- **Viemäritunnelit** saattavat houkuttaa ovelimpia hahmoja, tai hahmoilta mahdollisesti karkaavaa krokotiilia. Eksyessään hahmot voivat joutua loukkuun maahisen pesätunneliin, joka on lumottu viidakoksi.

Jos hahmot pääsevät eläintarhaan asti, paljastuu ettei siellä olekaan muita krokotiileja. Miten pelaajat ratkaisevat Mortimer-krokotiilin kohtalon?

Ohjeita

- Anna pelaajien kuvailla mitä tapahtuu, kun hahmot onnistuvat.
- Anna pelaajien ratkaista tilanteita vähän käsittämättömilläkin ideoilla. Kyse on kuitenkin klovneista...
- Jos pelaajat lähtevät jotenkin täysin sivuraiteille, etkä tiedä mitä tehdä, voit hyvin pudottaa jonkun ”päävastustajista” silti hahmojen tielle. Tarvittaessa Mortimer pystyy myös karkaamaan milloin vain haluat, ja houkutella pelaajat peräänsä.
- Pääpointti on krokotiilin kuljettamisessa, mutta jos pelaajat sinnikkäästi yrittävät selvittää Timotei-klovnin kuolemaa, niin se on mahdollista.

Itkua ja hammastenkiristystä

Peliä voi tarvittaessa maustaa pienillä tapahtumilla, jotka aiheuttavat hahmoille Surua. Hahmot voivat tietysti puuttua tilanteeseen ja välttää Surun saamisen.

- **Alejandro** saa Surua, jos joku mokaa tai nolataan pahasti (esim. teini kaatuu kuraan.)
- **Dolly** saa Surua, jos joku ei saa mitä haluaa (esim. lapsi omaa lemmikkikrokotiiliä.)
- **Max** saa Surua, jos johonkuhun sattuu pahasti (esim. Mortimerin purressa.)
- **Zippo** saa Surua, jos joku rehvastelee vallalla tai omaisuudella (esim. Sho' Murda.)
- **Merrilin** saa Surua, jos ihmisiä pakotetaan (esim. ylitöihin, parisuhteeseen, ryöstöön.)
- **Liljanlaakso** saa Surua turhasta riitelystä (esim. pultsarit tappelee kaljapullosta.)

MORTIMER

Mortimer on pelin tärkein hahmo, 6-metrinen niilinkrokotiili.

Hailakan vihreästä ja raspiintuneesta nahasta näkee selvästi, että se on todella vanha. Se on silti mainiossa kunnossa. Sen toinen silmä on sokea, ja otus on melko ilmeetön.

Mortimer on koulutettu sirkuskrokotiili, ja enimmäkseen varsin säyseä. Ainakin aluksi se seurailee pelaajahahmoja ongelmitta. Se on kuitenkin uskomattoman taitava ja fiksu eläin, sekä melkoinen diiva: ilman palkintoja tai suostuttelua se ei suostu tekemään mitään temppuja, ja tylsistyy tai ärsyyntyy helposti.

- Mortimer pitää kyllä lihaherkuista, mutta rakastaa toffeeta ja keltaisia ilmapalloja.
- Mortimer osaa mm. ajaa autoa, kiivetä tikkaita ja pelata shakkia – mitä vain tarvitset siltä.
- Mortimer ei taistele pelaajien puolesta, mutta provosoituna puolustautuu puremalla.
- Mortimer saattaa karata, jollei sitä pidetä silmällä. Joku hahmoista voi tehdä Hoksotin-heiton, jolloin karkaamisen voi huomata ajoissa ja seuraa takaa-ajo. Muuten kadonnutta krokotiilia pitää lähteä etsimään.
- Karatessaan Mortimer menee yleensä Viemäritunneleihin etsimään Casparia, josta pitää.

Akrobatia	◆◆	Ammatit	◆
Keho	◆◆◆◆	Hoksottimet	◆◆
Taistelu	◆	Salatieto	
Näppäryys	◆	Karisma	◆
Heitot		Intuitio	◆◆
Vaivihka	◆◆	Varmuus	◆
Osumat:	□□□☠		

1. TIVOLI SAHANTERÄ

On vappuaattoa edeltävä ilta. Taivas on pehmeän persikkainen ja ihmiset juhlatuulella. Hahmot ovat kukin saapuneet Ankkalammen viereen pystytettyyn Tivoli Sahanterään tervehtiäkseen vanhaa klovni Timoteitä perinteiden mukaisesti, ja löytävät toisensa ennen Timotein teltaa.

Tivolissa on kaikkea mitä kuvitella saattaa: karuselli, pieni maailmanpyörä, hattara- ja narunvetokojuja, ennustaja, (ihmis)jonglööri, ponijelua. Timotein pieni, sininen telta löytyy piilosta kummitusjunan takaa.

Teltan sisällä odottaa karmaiseva näky: etäisesti klovnin muotoinen lätäkkö, joka muistuttaa lähinnä vaniljakastiketta. Timotein vaatteet ja keltainen olkihattu kruunaavat lätäköön. Muuten teltassa on lähinnä tyhjiä viinapulloja ja Timotein rotta- ja lintuhäkkejä asukkeineen.

Lätäkköä tarkastellessa:

- Yksikään hahmoista ei ole koskaan nähnyt kuollutta klovnia. Jokaisen pitää selvittää Varmuus-heitto tai saavat yhden Surua.
- Lätäköstä on saattaa aistia klovneisaa surkeutta.
- Lappuhaalarien taskusta pilkistää kirje:
”Olen lähtenyt. Toiveeni on, että Mortimer viedään eläintarhaan perheensä pariin. Laukkuni saatte pitää, avain on Mortimerilla.”

Mitä tapahtui Timoteille?

Timotei sulii käyttäessään Krokodil-huumetta, jonka oli takavarikoinut viemärissä asuvalta Casparilta. Timotei oli jo ratkennut juomaan ihmisten juomia Suruunsa, vaikka koitti estää niitä tekemästä samaa.

Hoksottimet (2): Rottien joukossa on myös pari isoa, likaista viemärirottaa – ja Timotein kengät haisevat kovasti ihmisjätteelle...
Salatiede (2): Eivät klovnit tavallisesti sula kuollessaan. Mutta klovnilima on voimakasta ainetta, jolla mitä vain voi muuttaa vähäksi aikaa klovnimaiseksi versioksi itsestään.

Ennen kuin hahmot ehtivät tutkia paljoa, lähestyvä ääni keskeyttää heidät.

”Saatanan tunari, show alkaa ihan justsiinsa! Missä se viinasieni luuhaa?”

Tivolin roudari ryntää teltaan. Hän hämmästyttää klovnikatrasta ja uhkaa poliisilla.

Mortimer on Timotein vankkureissa teltan takana, ja tömäyttää lattiaa voimakkaasti jos sitä huhuillaan. Vankkuri ei ole lukossa. Krokotiili täyttää sen kokonaan, lukuunottamatta katossa roikkuvaa kolmipyörää ja isoa matkalaukkuja. Minkäänlaista hihnaa tai kaulapantaa ei ole.

Jos Mortimer näkee Timotein hatun, se nappaa sen päähänsä muistoksi.

- Tivolista voi koittaa nyysyä kaikenlaisia varusteita, jos joku pelaajista haluaa.
- Kävelykatu joenrantaa pitkin on lyhin reitti tivolista eläintarhalle.
- Jos pelaajat miettivät kiertotietä, ehdota koukkausta teollisuusalueen kautta.
- Jos pelaajat/hahmot jäävät jahkailemaan liian pitkäksi aikaa, Mortimer karkaa. Ensin krokotiili aiheuttaa huutoja ja sekaannusta, mutta onnistuu sitten piiloutumaan eläinkaruselliin (ja katoaa viemäriin, jos pelaajat eivät pian löydä ja saa sitä kiinni).

Wanha Matami on tivolin ennustaja. Matami tunnistaa luonnottomat klovnit ja suhtautuu näihin penseästi ja varautuneesti. Mielistelyä tai lahjoja vastaan tämä suostuu vastaamaan 1-3 kysymykseen kristallipalloaan katsomalla, mutta vastaukset ovat ympäröiväisiä ja mystisiä.

”Mikä Timotein tappoi?” ”Jonkinlainen krokotiili.”

”Mitä kautta meidän on paras mennä eläintarhaan?” ”Älkää menkö. Se on turhaa.”

”Minne Mortimer meni?” ”Maan alle.”

2a. KÄVELYKATU

Juhlatauulella olevat ihmiset ja katusoittajien kakofonia täyttää joenvartta myötäilevän kävelykadun.

Mahdollisia ongelmia:

- Ellei Mortimeria pidetä tyytyväisenä esim. herkuilla, meteli ja ihmispaljous alkavat ahdistaa sitä. Mortimer voi koittaa karata, ja saattaa jopa itse aiheuttaa jonkin hämäyksen.
- Elleivät hahmot pidä varaansa, Mortimer kaataa ja koittaa syödä hodarikärryn.
- Ellei Mortimeria ole piilotettu tai naamioitu, se houkuttelee innokkaita lapsia ympärilleen. Jos lapsien annetaan hännätä Mortimeria liikaa, se hyökkää jonkun kimppuun.
- Ellei mitään muuta tapahdu, niin vanhan rouvan chihuahua alkaa räksyttää Mortimerille, ja Mortimer syö sen. Rouva aiheuttaa kohtauksen.

ELÄINTENHOITAJAT, 4 KPL

Keho	◆	Osumat: <input type="checkbox"/> ☒
Ampuminen	◆◆	Osumat: <input type="checkbox"/> ☒
Vaivihka	◆	Osumat: <input type="checkbox"/> ☒
Varmuus	◆	Osumat: <input type="checkbox"/> ☒

Varusteet:

- kahdella nukutuskivääri
- kahdella pitkät sauvat silmukoilla
- autossa lisäksi verkko, häkki ja syöttejä.

Nukutusnuolet saavat klovninkin sekavaksi ja uneliaaksi.

Ylitarkastaja Romppanen ilmestyy, mikäli krokotiili vetää matkalla minkäänlaista huomiota puoleensa. Romppasen teräksenharmaan Volvon perässä on pakettiautossa neljä eläintenhoitajaa, varustautuneena krokotiilin nappaamiseen. Jos krokotiili on aiheuttanut vaaratilanteen, niin paikalle tulee myös poliisipartio. (Ks. 2b.)

Tarkastaja Romppasella on siisti tummansininen puku, musta salkku, ohutsankaiset silmälasit, ohuet viikset ja otsa aina rypyssä. Hän on täydellisen asiallinen, ja suorastaan niin tylsä, että *hänen läsnäollessaan klovnien klovnivoimat eivät toimi*. Hän ei yksinkertaisesti kykene uskomaan minkäänlaiseen humpuukiin.

Romppasen mukaan vapaana liikkuva krokotiili rikkoo useita järjestyssääntöjä, terveismääräyksiä sekä hyvää makua, ja on sitä paitsi vaaraksi. Jos krokotiililla ei ole kunnossa olevia papereita, se on lopetettava.

YLITARKASTAJA FRIEDRICH ROMPPANEN

Byrokraatia	◆◆◆	Osumat: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ☒
Varmuus	◆◆	
Hoksottimet	◆◆	

Tarkastajan jäyhä olemus estää klovnien voimia ja muuta taikuutta toimimasta. Romppasen siteeraamat lakitekstit ja ehdot aiheuttavat kloville Surua.

*”Virkamiehen vahingoittaminen on rikos!
Pykälän 13 seitsemännän momentin
mukaan..”*

2b. TEOLLISUUSALUE

Kaupungin kumu etäännyy nopeasti klovnien ylitettyä joen. Vanhojen tiilitalojen ja harmaiden varastohallien liepeillä ei liiku kuin satunnainen laitapuolen kulkija. Jostain etäältä kuuluu bassomusiikin jumputusta.

Jos pelaajat jatkavat alueen pääkatua pitkin, he huomaavat että kadulla on jonkin matkan päässä poliisiauto. Erään puodin ikkuna on isketty säpäleiksi, kaksi konstaapelia ympäröi paikkaa POLIISI-nauhalla. (Puoti on leipomo.)

- Jos pelaajat jatkavat katua pitkin eikä Mortimeria ole naamioitu, poliisit kiinnittävät välittömästi huomion krokotiiliin ja vaativat selitystä sekä eläimen vangitsemista. Mikäli poliiseja ei estetä, he soittavat Tarkastaja Romppasen ja rankkurit paikalle. Jos klovnit tekevät vastarintaa, poliisit voivat myös hälyttää apujoukkoja.

- Poliisiauton kohdalla Mortimer saattaa ryöstäytyä leipomoon herkuttelemaan, ellei sitä pidetä kurissa.

- Poliisit on helppo väistää oikaisemalla varastopihojen kautta.

POLIISIT

Vanhempi konstaapeli Sirkka Luomala:

Taistelu	◆	Osumat: □□☠
Keho	◆	
Hoksottimet	◆◆	
Varmuus	◆◆	

Konstaapeli Jorma Kettunen:

Taistelu	◆◆	Osumat: □□☠
Keho	◆◆	
Hoksottimet	◆	
Varmuus	◆	

Varustena kummallakin:
pistooli, pamppu, käsiraudat, radiopuhelin

Jos pelaajat kulkevat varastohallien välisiä kujia pitkin, he saavat kulkea pitkään rauhassa. Jollain kujalla yhden varastohallin ovi pamahtaa auki, ja ulos pursuaa konemusiikkia ja bilefiiliksissä olevia reivaajia ja lökäpöksyjä. Klovnit huomattessaan he lopettavat läpänheiton välittömästi.

SHO' MURDA
Juggalo-porukan iso pomo

Taistelu	◆	Osumat: □□□☠
Keho	◆◆◆	
Karisma	◆◆	

Jengiläisiä, 12 kpl

Taistelu	◆	Osumat: ☠
Akrobatia	◆	

Varusteina ketjuja, veitsiä ja kaljapulloja.

"Mitä vitun pellejä noi oikein on?"

*"Ette varmaan pärjää **oikeille** klovnelle!"*

- Ellei joku hahmoista ollut varuillaan, heidät on välittömästi saarrettu. (Mortimer kiipeää ränniä pitkin katolle, ennen kuin sitä huomataan.)

- Jengit tukkivat klovnien reitin, ja klovniräppäri-juggalot käyttäytyvät uhkaavasti. Heidät pitää piestä, huvittaa tai nolata pois tieltä .

- Sho' Murda porukoineen kyykyttää muita jengejä, joten nämä eivät vastusta hahmoja.

Sho' Murda on olevinaan Tosi Kova Jätkä, ja koittaa pitää kiinni ylpeydestään ja vallastaan.

2c. VIEMÄRITUNNELIT

Tunkkaisessa viemäritunnelissa on harvakseltaan huoltolamppuja. Ne särähtelevät oudosti ja luovat enemmän varjoja kuin valoa. Pian pelaajat tulevat T-risteykseen. Kumpaan suuntaan mennä?

- Jos Mortimer on mukana, se kääntyy hetken päästä vasemmalle (koska haluaa mennä leikkimään Casparin kanssa).
- Jos pelaajat etsivät Mortimeria, he päätyvät joka tapauksessa lopulta Cokon pesätunneliin.

Vasemmassa tunnelissa todellisuus alkaa vääristyä. Ilma muuttuu trooppisen kosteaksi, seinille ilmestyy lehviä ja kasvillisuutta. Lamput vaihtuvat pehmeään viidakon hämäämään. Viimeistään eksoottisten lintujen sirkutus havahduttaa hahmot muutokseen – mutta siinä vaiheessa on myöhäistä vaihtaa suuntaa. Lumottu käytävä johtaa aina Cokon viidakko-huoneeseen, silloinkin kun on lähtenyt sieltä.

Neliön malliseen viidakko-huoneeseen laskeutuu yhdeltä seinältä soliseva vesiputous. Toisella on näkyvissä tiiliseinää ja viemäritililöitä, jotka toimivat siepattujen lasten häkkeinä. Keskellä huonetta on nuotio ja iso, musta pata, ja sen äärellä Caspar paistamassa rottaa tikun päässä.

Hahmojen saapuessa Caspar pelästyy ja juoksee piiloon yhteen häkeistä. *”Te ette ole oikeita! Vain lisää sen tekemiä painajaisia!”*

- Mortimer pitää Casparista, ja haluaisi tämän mukaansa. (Mortimer osaa ulos lumouksesta.)
- Coko ilmestyy pian vesiputouksen ylle, ja on ylimielinen ja kiinnostunut. Coko suostuu päästämään hahmot pois, jos saa tehdä Mortimerista itselleen uuden hatun, tai jos joku klovneista jää hänen syötäväkseen.
- Hahmot voivat koittaa neuvotella jonkun toisen vaihtokaupan, tai saada Cokon jotenkin nalkkiin; kiinni otettuna tai nimensä paljastuttua hänestä tulee voimaton.
- Jos pataan, Caspariin tai säkkiin kajotaan, Coko hurjistuu. Jos syylliset jatkavat, Coko kiroaa nämä epäonnella: tästä lähin joka heitossa yksi Osuma muuttuu ykköseksi.
- Jos Coko menettää henkensä tai voimansa, lumous haihtuu ja viemäri muuttuu vähitellen normaaliksi; lehdet ovatkin roskia jne.
- Tilanteen selvittyä Cokon tunnelista pääsee suoraan eläintarhan sisäänkäynnille.

Suunnistaminen

Viemärissä on helppo erehtyä suunnista.

Hoksottimet (2): Veden virtaamisesta ja käytävien muodosta päätellen eläintarhaan pääsee jatkamalla oikealle.

Intuitio (2): Täällä on jotain pahasti pielessä. Tuntuu siltä, että pitäisi mennä vasemmalle.

Ammatit (2): Sähkötaulujen ovien sisällä on merkkejä, jotka ohjaavat seuraavalle kaapille.

Jos pelaajat menevät oikealle, muutaman käännöksen jälkeen ruosteiset kalterit tukkivat tunnelin.

Voima (2): Ruosteinen kalteri antaa periksi.

Näppäryys (3): Lukko on umpiruosteessa.

Ammatit (1): Työkalujen kanssa helppoa!

Viemäristä voi päästä ylös kävelykadun keskeltä, eläintarhan ulkopuolelta, tai eläintarhan sisäpuolelle.

CASPAR

Caspar on entinen huumeediileri, joka alkoi itse käyttää krokodil-huumetta. Aineen käyttö on muuttanut hänen ihonsa krokotiilimaiseksi ja lihan paikoitellen kuolioon. Nyt hän on Cokon vankina ja narrina, ja illuusio on muuttanut hänet vielä enemmän krokotiilimaiseksi. Hänellä on likaiset housut ja huppari.

COKO

Coko on maahinen. Metrin mittainen kalpea nainen, jolla on pikimustat vaatteet, iso hattu ja itsensä kokoinen säkki täynnä lapsia.

Salatieto	◆◆	Osumat: □□□☠
Näppäryys	◆◆	
Vaivihka	◆◆	
Karisma	◆	
Intuitio	◆	
Varmuus	◆◆	

Coko pystyy liikkumaan silmää nopeammin, joten häntä on todella vaikea napata.

”En olekaan syönyt teikäläisiä... Pitkään aikaan.”

3. ELÄINTARHA

Hahmojen saapuessa eläintarhalle se on jo suljettu tältä päivältä. Aluetta ympäröi korkea muuri ja suuri kalteriportti on visusti kiinni.

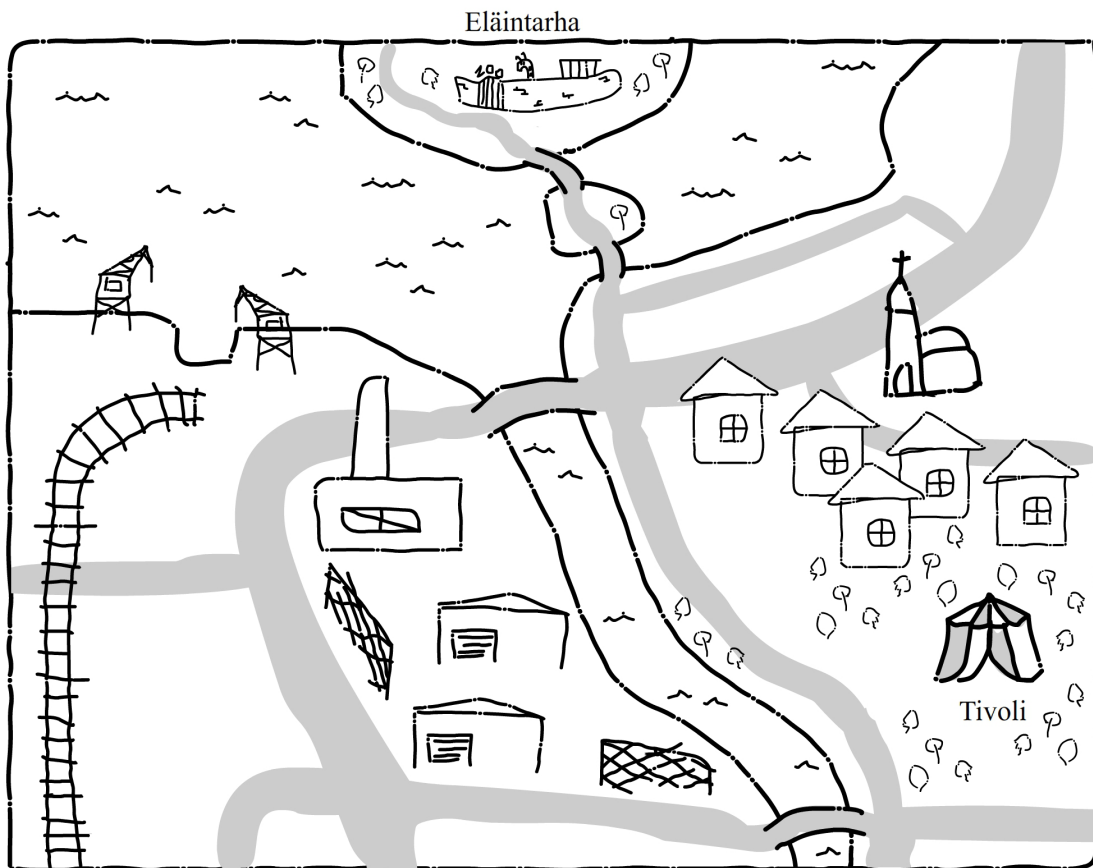
- Muurin voi ylittää akrobatialla ja yhteistyöllä, mutta Mortimerin saaminen sen yli vaatii erikoiskonsteja.
- Portissa on sähköinen lukko, jonka voi avata eläintarhan toimistosta. Lukon rikkominen aiheuttaa hälytyksen, joka kutsuu paikalle poliisit.
- Muurin voi myös alittaa kulkemalla viemärin kautta. (Onnistuu yksinkertaisesti, ei vaarana eksyä.)

Kylttejä seuraamalla matelijatalo löytyy helposti. Ovet ovat lukossa, mutta murtautuminen yksinkertaista. Lukuisissa terraarioissa on paljon erilaisia käärmeitä ja liskoja, mutta krokotiileja ei kerta kaikkiaan löydy. Matelijatalon historiikista, toimiston papereista tai eläintarhan (yllättäen paikalle ilmestyvältä) siivoojalta selviää, ettei siellä ole ollut krokoja yli kahteenkymmeneen vuoteen.

Jos pelaajat ovat selviytyneet jotenkin ilman kammelluksia tähän asti, niin Romppanen ja eläintenhoitajat ilmestyvät. (ks. 2a.)

Mitä Mortimerille käy? Entä Timotein (mahdollisesti arvokkaalle) laukulle?

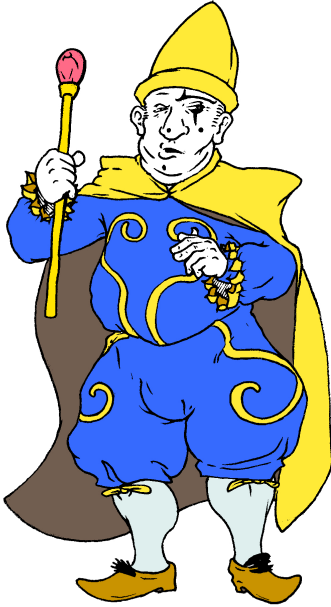
Jos hahmot ovat tymeitä krokotiilille, se karkaa viimeisen kerran, eikä sitä enää nähdä. Jos taas Mortimer on tyytyväinen ratkaisuun, se avaa suunsa niin ammolleen, että yksi sen takahampaista paljastuu laukun avaimeksi. (Laukun sisältö saa jäädä arvoitukseksi.)



ALEJANDRO SUURI

Valkoinen Klovni

Saat Surua kun joku nolataan.
Paranet kun autat ihmistä loistamaan.



Olet Valkoinen Klovni, klovniien aatelii. Sinulla on oma kiertävä sirkus Euroopassa. Jonain päivänä teet siitä täydellisen ja kaikki kelvottomat ihmiset palvovat sinua!

Kunnioitat klovniien perinteitä ja vanhaa Timotei-klovnia. Autoit häntä jopa hankkimaan oman tivolin, mutta nyt on tullut aika hänen maksaa velkansa siitä.

Akrobatia	◆◆	Ammatit		Suru
Keho		Hoksottimet	◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu	◆	Salatieto	◆◆	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆	Karisma	◆◆◆	<input type="checkbox"/>
Heitot	◆◆	Intuitio	◆	<input type="checkbox"/>
Vaivihka		Varmuus	◆◆	<input type="checkbox"/>

✦ Näkymätön orkesteri (1 Klovneria)

Voit loihia teatraalista taustamusiikkia ja kirkkaat parrasvalot. (Tästä voi saada +1 nopan.)

✦ Vapaaehtoinen avustaja (1 Klovneria)

Jos sinulla on yleisöä, voit määrätä ”vapaaehtoisen” avustajan miltei mihin vain rooliin.

Varusteet:

Sauvan sisällä on miekka, ja sen nuppi iskee kipinää. Tulilientä tulennielentää ja tulijonglöörausta varten.

DOLLY LOLLY

Auguste (punainen klovni)

Saat Surua kun joku pettyy pahasti.
Paranet kun joku lähtee systeemistä.



Sinä haluat vapauttaa ihmiset tylsästä arkielämästä ja ajattelun kahleista. Ihmiset (ja klovnit!) keksivät aina typerii suunnitelmia – sinun ideasi ovat paljon mielenkiintoisempia! Rakastat taikatemppejuja sekä kaikkea makeaa, aivan kuten Timotei-setäsi.

Akrobatia	◆◆	Ammatit	◆	Suru
Keho	◆	Hoksottimet	◆◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu	◆	Salatieto		<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆◆◆	Karisma	◆◆	<input type="checkbox"/>
Heitot	◆	Intuitio		<input type="checkbox"/>
Vaivihka	◆◆	Varmuus	◆	<input type="checkbox"/>

✦ Slapstick (1 Klovneria)

Huh! Oikea kätesi olikin hihassa! Kassakaapissa ei ollutkaan pohjaa! Luoti osui vain tukkaan!

✦ Keijupöly (1 Klovneria)

Puhaltamasi keijupöly muuttaa ihmiset ihan hupsuiksi.

Heitä noppaa! 1: uneliaiksi, 2: rakastuneiksi,

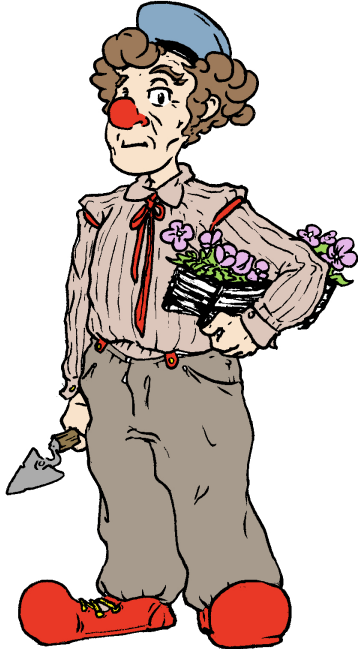
3: maanisiksi, 4: epäluuloisiksi, 5-6: saat päättää!

Varusteet:

Yllin kyllin paukkuserpentiiniä, ilmapalloeläimiä, keijupölytikkareita, silkkiliinoja ja pilailuvälineitä!

MAINIO MAX
Contra-Auguste

Saat Surua kun johonkuhun sattuu.
Paranet kun ilahdutat ihmisiä.



Olet hiukan väliinputoaja klovniien maailmassa, ja pidätkin mieluiten matalaa profiilia. Nuorena melkein vajosit hulluuteen, mutta klovni Timotei pelasti sinut ja auttoi eroon ihmissyöntivimmastasi.

Oikeastaan ihmiset ovat yhtä paljon Surun uhreja kuin klovnitkin, ja koitat tehdä elämästä vähän siedettävämpää myös heille.

Akrobatia		Ammatit	◆◆	Suru
Keho	◆◆	Hoksottimet	◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu	◆◆	Salatieto	◆	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆◆	Karisma	◆	<input type="checkbox"/>
Heitot	◆	Intuitio	◆◆◆	<input type="checkbox"/>
Vaivihka	◆	Varmuus		<input type="checkbox"/>

✦ "Eijejei!" (1 Klovneria)

Kun joku muu meinaa mokata pahasti, voit koittaa pelastaa tilanteen viime hetkellä; +1 noppa.

✦ Surun syöminen: (1 tuore, tuskainen sydän)

Uskot, että syömällä kärsivän sydämen sen tuska poistuu maailmasta. Paranet itse 2 Surua.

✦ Empatia (1 Suru)

Kykenet aistimaan tunteita esineistä ja olennoista. Harvoin näistä tunteista tulee hyvä mieli.

ZIPPO
Kulkuri

Saat Surua kun joku rehvastelee.
Paranet kun anastat jotain tärkeää.



Olet kujeileva opportunisti ja pitkäkyntinen. Ihmiset kuvittelevat omistavansa ja hallitsevansa asioita, niinpä jokainen tilanne on sinulle mahdollisuus tienata hyvät naurut! Joskus he vielä tajuavat, etteivät voi voittaa.

Ainoa, joka koskaan on vetänyt sinua pitemmän korren, on Timotei, joka kähvelsi aidon aarrekarttasi.

Akrobatia	◆	Ammatit	◆◆◆	Suru
Keho	◆	Hoksottimet	◆◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu		Salatieto	◆	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆◆	Karisma		<input type="checkbox"/>
Heitot	◆	Intuitio	◆	<input type="checkbox"/>
Vaivihka	◆◆◆	Varmuus	◆	<input type="checkbox"/>

✦ Jokamies: (1 Klovneria)

Olet naamioitumisen mestari: vain hattua vaihtamalla käyt hetkisen vaikka palomiehestä tai lääkäristä.

✦ Matkalaukku: (1-2 Klovneriaa)

Voit ottaa laukustasi minkä tahansa tavanomaisen esineen. 2 pisteellä esine voi olla laukku suurempi.

Varusteet: Töötti.

MERRILIN
Harlekiini

Saat Surua kun ihmisiä pakotetaan.
Paranet kun sinulta anotaan armoa.



Olet Harlekiiniksikin kyyninen ja terävä. Tiedät hyvin, että ihmiset ovat pahoja joka ikinen, ja syypäitä aivan kaikkeen kärsimykseen. Onneksi katumus puhdistaa. Teet maailmasta paremman, yksi ihminen kerrallaan.

Akrobatia	◆◆	Ammatit		Suru
Keho	◆	Hoksottimet	◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu	◆◆	Salatieto		<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆	Karisma	◆	<input type="checkbox"/>
Heitot	◆◆◆	Intuitio	◆	<input type="checkbox"/>
Vaivihka	◆	Varmuus	◆◆	<input type="checkbox"/>

✦ Höyhänen keveys (1-2 Klovneriaa)

Voit liikkua varjoasi nopeammin, juosta ylös seinää ja tanssahdella ruohonkorsilla. 2 pisteellä voit kantaa jonkun muunkin mukana.

✦ Kumin venyvyys (1 Suru)

Mikään ei pidättele kehoasi, joka vääntyy ja venyy tiukan paikan tullen – vaikka se tekeekin kipeää.

Varusteet:

Veitsiä. Paljon veitsiä.

LILJANLAAKSO
Miimikko

Saat Surua kun ihmiset riitelevät.
Paranet kun saat ihmisen luovuttamaan.



Kuolema ja loput viehättävät sinua. Kun kukaan ei enää pidä väkisin kiinni, tämä todellisuuskin vihdoinkin päättyy, eikä kenenkään tarvitse kokea Surua.

Toisinaan kun tapaat jonkun todella erityisen, vangitset hänen sielunsa yhteen nukeistasi. Siten hän voi esittää osaansa yhä uudestaan ja uudestaan.

Akrobatia	◆	Ammatit	◆	Suru
Keho		Hoksottimet	◆◆	<input type="checkbox"/>
Taistelu		Salatieto	◆◆◆	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
Näppäryys	◆	Karisma	◆	<input type="checkbox"/>
Heitot	◆	Intuitio	◆◆	<input type="checkbox"/>
Vaivihka	◆◆	Varmuus	◆◆	<input type="checkbox"/>

✦ Näkymätön voima (1 Klovneria)

Voit miimikoimalla luoda seinää, köysiä, tuulta tai muita yksinkertaisia esineitä ja voimia.

✦ Nukkelapset (1-2 Klovneriaa)

Marionettisi heräävät eloon ja toteuttavat tahtoasi. 2 pisteellä voit herättää eloon jonkun muun esineen.

Varusteet:

Erilaisia nukkeja, joilla esität opettavaisia näytelmiä. Musta vihko, jossa on kuoleman ja sielujen loitsuja.