

## MUISTIN TUUKSI ☆

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7–9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Akrobaatti**

Akrobaatit ovat sirkuksen tähtiä: paitsi kirjaimellisesti akrobaatteja myös trapetsitaiteilijoita, nuorallatanssijoita, käärmeihmisiä ja muita esiintyjä, jotka häikäisevät yleisön kehonhallinnallaan – fyysistä huumoria käyttävä klovnikin voi olla hahmotyypiltään akrobaatti.

Akrobaatin keskeiset teemat ovat fyysiset taidot ja esiintyvän tähden elämä, mutta myös menettämisen pelko sekä epävarmuus tulevasta: Olenko liian vanha oppimaan uusia temppuja? Entä jos loukkaannun?

.....



# AKROBAATTI .....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Silmät \_\_\_\_\_

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Lumoavat
- Luonnottoman väriset

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) \_\_\_\_\_

- Olen liian vanha oppiakseni uusia temppuja
- Jos en pysty esiintymään, olen arvoton

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

Tausta \_\_\_\_\_

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

Vakaumus \_\_\_\_\_

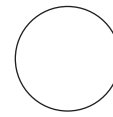
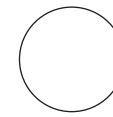
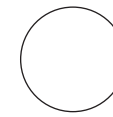
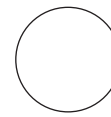
Ominaisuudet \_\_\_\_\_

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho 2, Mieli -1, Henki 1, Taika 1 **tai** Keho 2, Mieli 1, Henki 1, Taika -1

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatemput*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- *Muuta uskomus vakaumukseksi*
- *Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- *Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Akrobaatin toiminnot (valitse yksi) \_\_\_\_\_

- Katsokaa minua! (Keho)  
*Käytä missä tahansa mieltä vaativassa heitossa ominaisuutena kehoa.*
- Kuin varas yössä (Keho)  
*Hiipiminen, salakuuntelu ja muut hiljaista ketteryyttä vaativat toimet.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 64)

## MUISTIN TUUKSI ☆

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7–9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

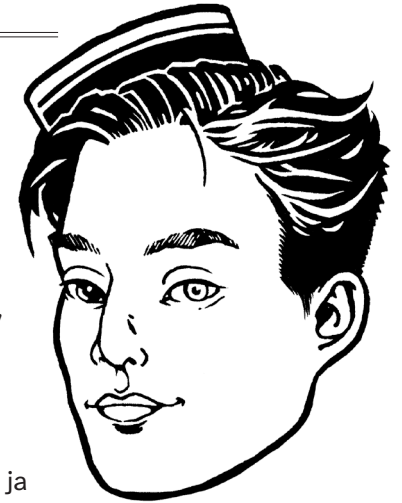
## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Avustaja**

Mikään tivoli, sirkus tai huvipuisto ei pyöri ilman avustajia. Heidän toimenkuvansa vaihtelevat roudarista laitteen käyttäjään tai myyntikojun pitäjältä tarpeistonhoitajaan. Avustajat siivoavat, jakavat mainoksia, myyvät lippuja ja popcornia, ajavat rekkaa, pystyttävät telttaa, laittavat ruokaa – mitä tahansa, mitä täytyy tehdä.

Avustajan keskeiset teemat ovat skeptisyys ja vieraan ja uuden pelko. Voin luottaa vain itseeni.

.....



AVUSTAJA .....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Silmät \_\_\_\_\_

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Kauniit
- Nauravat

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) \_\_\_\_\_

- Voin luottaa ainoastaan itseeni
- Olen sellainen kuin olen, enkä voi koskaan muuttua

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

Tausta \_\_\_\_\_

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen

Vakaumus \_\_\_\_\_

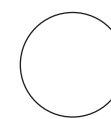
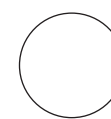
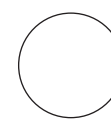
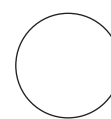
Ominaisuudet \_\_\_\_\_

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho 2, Mieli 2, Henki 1, Taika -2 **tai** Keho 1, Mieli 1, Henki 2, Taika -1

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatemput*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- *Muuta uskomus vakaumukseksi*
- *Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- *Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Avustajan toiminnot (valitse yksi) \_\_\_\_\_

- Vain sorminäppäryyttä ja silmäkääntötemppeja (Mieli)  
*Käytä missä tahansa taikaa vaativassa heitossa ominaisuutena mieltä.*
- Pelasta tilanne (Henki)  
*Toiminto tilanteisiin, jossa kulissien takaisella toiminnalla voi välttää katastrofin – jos tietää, mitä tekee.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 64)

## MUISTIN TUUKSI ★

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7-9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Kummajainen**

Tivolien ja sirkusten klassiseen kuvastoon ovat kuuluneet erilaiset kummajaiset ja sirkusfriikit: kääpiöt, jättiläiset, parakkaat tai tatuoidut naiset, siamilaiset kaksoset ja villi-ihmiset. Tivolissa kummajainen on tavallista enemmän kosketuksissa maailman taikuuteen ja saattaa olla esimerkiksi muodonmuuttaja tai taikaolennon puoliverinen jälkeläinen.

Kummajaisen keskeinen teema on kosketus maailman taikuuteen – millainen se sitten pelissäne onkaan – mutta siihen liittyen myös outous ja erilaisuus. Keskeisiä kysymyksiä ovat esimerkiksi: Hylkäisivätkö ystäväni minut, jos tietäisivät, millainen oikeasti olen? Uskallanko luottaa kehenkään?

.....



# Kummajainen.....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Silmät \_\_\_\_\_

- Välttelevät
- Kullankeltaiset
- Lumoavat
- Peitetyt

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) \_\_\_\_\_

- Ystäväni hylkäisivät minut, jos tietäisivät, millainen oikeasti olen
- Olen luonnoton ja inhottava

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

Tausta \_\_\_\_\_

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

Vakaumus \_\_\_\_\_

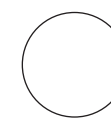
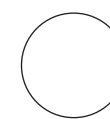
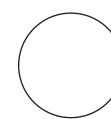
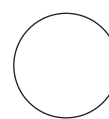
Ominaisuudet \_\_\_\_\_

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho -1, Mieli 2, Henki 0, Taika 2 **tai** Keho 1, Mieli -1, Henki 1, Taika 2

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatemput*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- *Muuta uskomus vakaumukseksi*
- *Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- *Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko \_\_\_\_\_



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Kummajaisen toiminnot (valitse yksi) \_\_\_\_\_

- Sirkuksen taikaa (Taika)  
*Käytä missä tahansa kehoa tai mieltä (valitse) vaativassa heitossa ominaisuutena taikaa.*
- Aavista tulevaa (Taika)  
*Käytä saadaksesi yliluonnollinen välähdys tulevista tapahtumista tai esimerkiksi jonkun aikeista.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityyppiltä (lista kirjassa sivulla 64)

## MUISTIN TUUKSI

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7-9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Mekaanikko**

Kaikki eivät ole tähtiesiintyjä ja viihdy yleisön silmien alla. Mekaanikko voi olla tivolin tai huvipuiston laitehuoltaja tai sirkuksen raskaiden taustatöiden tekijä – rekkakuski, teltan pystyttäjä. Moni mekaanikko tulee paremmin toimeen koneiden kuin ihmisten kanssa. Siitä huolimatta mekaanikot ovat tärkeä osa työyhteisöä. Ilman heitä moni asia lakkaisi toimimasta alta aikayksikön.



Mekaanikko työskentelee poissa parrasvaloista. Keskeisiä teemoja ovat rehtiys, näkymätön taustatyö, ja tunne joukkoon kuulumattomuudesta: Kuulunko oikeasti tänne, kun en ole esiintyvä tähti? Onko työni yhtä arvokasta kuin muiden täällä?

.....

# MEKAANIKKO.....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Kädet \_\_\_\_\_

- Suuret
- Aina likaiset
- Yllättävän sirot
- Lämpimät

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl) \_\_\_\_\_

- En oikeasti kuulu tänne
- Työni ei ole yhtä arvokasta kuin muiden

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

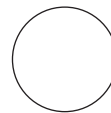
Tausta \_\_\_\_\_

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

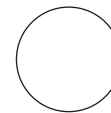
Vakaumus \_\_\_\_\_

Ominaisuudet \_\_\_\_\_

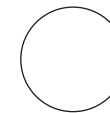
Keho



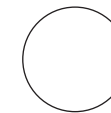
Mieli



Henki



Taika



Valitse **joko** Keho 2, Mieli -2, Henki 2, Taika 1 **tai** Keho 2, Mieli -2, Henki 1, Taika 2

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatempot*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- Muuta uskomus vakaumukseksi
- Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)
- Opi uusi erikoistoiminto

Vahinko



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Mekaanikon toiminnot (valitse yksi) \_\_\_\_\_

- Hoidetaan tämä rehellisesti (Henki)  
*Käytä missä tahansa mieltä vaativassa heitossa ominaisuutena mielen asemesta henkeä.*
- Konekuiskaaja (Keho)  
*Käytä ymmärtääksesi mitä tahansa konetta tai mekanismia. Esimerkiksi lukon avaaminen, ennestään tuntemattoman ajoneuvon kuljettaminen, huvipuistolaitteen korjaaminen.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 64)



## MUISTIN TUUKSI

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7-9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Silmänkääntäjä**

Pelaa silmänkääntäjää, jos haluat hahmon, joka on erityisen hyvä manipuloimaan ja johdattelemaan ihmisten huomiota toisaalle. Taikuri on klassinen sirkusesiintyjä, mutta paitsi taikuri, hahmo voi olla esimerkiksi ennustaja tai vaikkapa pelikojun pitäjä.

Silmänkääntäjä on mestari olemaan huomion keskipisteenä mutta myös johdattelemaan ihmisten huomiota. Silmänkääntäjän keskeisiä teemoja ovat manipulaatio ja salattu epävarmuus: Minua ei kunnioiteta, jos muut huomaavat epävarmuuteni. Entä jos he huomaavat, että olen vain huijari?

.....



# Silmänkääntäjä .....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus

Silmät

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Lumoavat
- Luonnottoman väriset

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl)

- Minua ei enää kunnioiteta, jos annan muiden huomata epävarmuuteni
- Pian joku huomaa, että olen pelkkä huijari

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

Tausta

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

Vakaumus

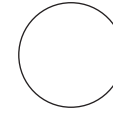
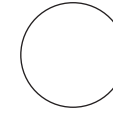
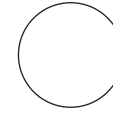
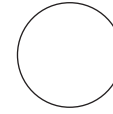
Ominaisuudet

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho -1, Mieli 2, Henki 0, Taika 2 **tai** Keho 0, Mieli 2, Henki 2, Taika -1

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteen*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatempot*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- Muuta uskomus vakaumukseksi*
- Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Silmänkääntäjän toiminnot (valitse yksi)

- Ei voimalla vaan älyllä (Mieli)  
*Käytä missä tahansa kehoa vaativassa heitossa ominaisuutena mieltä.*
- Ettekö te tiedä, kuka minä olen? (Mieli)  
*Käytä tilanteissa, joissa pitää hallita väkijoukkoa tai vaikuttaa joku siitä, että olet auktoriteetti.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 64)

## MUISTIN TUUKSI

Kun teet toiminnon, heitä kahta 6-sivuista noppaa. Lisää tulokseen heittoon liittyvä ominaisuusarvo ja mahdollinen bonus tai haitta.

- Jos tulos on 10 tai yli, onnistut hyvin. Kaikki menee kuten olit suunnitellut.
  - Jos tulos on 7-9, onnistut osittain. Toiminto onnistuu, mutta siitä saattaa seurata jotain yllättävää. Katso vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta.
  - Jos tulos on 6 tai alle, epäonnistut. Yrityksellä on seurauksia. Tarkista vaihtoehdot kyseisen toiminnon kohdalta. Muista myös merkitä itsellesi kokemuspiste!
- .....

## PELKIRJA \_\_\_\_\_

### **Tirehtööri**

Tirehtööri käyttää taitojaan yleisön viihdyttämiseen ja huvittamiseen. Työyhteisössä hän on yhteisön jäsenten henkinen tukipilari ja hengen nostattaja. Hänen roolinsa ei ole pakko olla kirjaimellisesti tirehtöörin rooli: hän saattaa olla yhtä hyvin myös esimerkiksi karismaattinen klovni tai vaikkapa kokenut tivolilaitteen käyttäjä.



Tirehtööri on ennen kaikkea yhteishengen luoja ja ylläpitäjä. Arkkityypin teemoja ovat johtajuus, vaativuus ja vastuu: On minun vastuullani, että kaikki sujuu hyvin. Muiden epäonnistumiset ovat minun syytäni.

.....

# TIREHTÖÖRI .....

Hahmo

Pelaaja

Hahmon kuvaus \_\_\_\_\_

Silmät

- Kirkkaat
- Terävät
- Välttelevät
- Lumoavat
- Luonnottoman väriset

Valitse sopiva vaihtoehto tai keksi omia.

Uskomukset (2-4 kpl)

- On minun syytäni, jos jokin menee pieleen
- On minun vastuullani, että yleisö viihtyy

Valitse ehdotetuista, kirjan sivulta 51, tai keksi omia.

Tausta

- Sirkuslaiseksi syntynyt
- Kotoa karannut
- Etsintäkuulutettu
- Muukalainen
- Friikki

Vakaumus

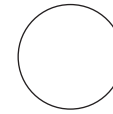
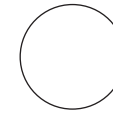
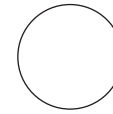
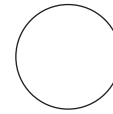
Ominaisuudet \_\_\_\_\_

Keho

Mieli

Henki

Taika



Valitse **joko** Keho 0, Mieli 2, Henki 2, Taika -1 **tai** Keho 1, Mieli 0, Henki 2, Taika 0

*Keho: fyysiset toiminnot, fyysiset taidon- tai voimannäytteet*

*Mieli: manipulaatio, hämäys, huomion johdattelu, esim. klassiset taikatemput*

*Henki: motivointi, hengen nostatus, rohkeutta vaativat toiminnot*

*Taika: maailman taikuus, aidot maagiset/yliluonnolliset kyvyt*

Kokemus



Kun laskuri täyttyy, valitse alta yksi vaihtoehto ja tyhjennä laskuri.

- *Muuta uskomus vakaumukseksi*
- *Nosta yhtä ominaisuutta 1:llä (maksimiarvo 3)*
- *Opi uusi erikoistoiminto*

Vahinko



Kun laskuri täyttyy, valitse uusi uskomus ja tyhjennä laskuri.

Tirehtöörin toiminnot (valitse yksi)

- Kyllä tästä selvittää! (Henki)  
*Käytä missä tahansa kehoa vaativassa heitossa ominaisuutena henkeä.*
- Kaikki on aivan hallinnassa (Henki)  
*Käytä tilanteissa, joissa tarvitaan johtajuutta tai auktoriteettia – esimerkiksi väkijoukon rauhoittaminen, viranomaisten vakuuttaminen jostakin.*
- Valitse yksi hahmotaito joltain muulta arkkityypiltä (lista kirjassa sivulla 64)