

Asemies

ASETAITURI: Asemiehet hallitsevat suuren määrän erilaisia aseita ja pystyvät taistelun keskelläkin jakamaan iskuja ja laukauksia tappavalla tarkkuudella. Asemiehen käsissä kaikkien aseiden vahinko räjähtää yhtä alemmalla heittotuloksella eli tavallisesti heitoilla 9 ja 10.

VETERAANI: Asemiehet ovat kokeneita taistelijoita ja pitävät päänsä kylmänä tiukoissakin tilanteissa. He heittävät aloitetta kahdella nopalla ja valitsevat tuloksista paremman.

SISUKAS: Asemiehet ovat sisukkaita ja tottuneita kipuun. He toimivat normaalisti vaikka olisivat haavoittuneita. Asemiehet eivät siis menetä toimintoaan tai reaktioita haavoittuneena.

Manaaja

HENKIEN KARKOTTAMINEN: Onnistuneella *Tahdonvoima*-testillä henkiolennon *Tahdonvoimaa* vastaan, hahmo onnistuu karkottamaan hengen ruumiista tai esineestä takaisin tuonpuoleiseen eikä se pysty aineellistumaan tai vaikuttamaan meidän maailmaamme Manaajan lähipiirissä (noin *Tahdonvoima* x 10 m säteellä Manaajasta).

Paralleelialueella tai tuonpuoleisessa henkien omaa ruumista ei pysty tuhoamaan manaamalla, mutta ne pysyvät loitolla Manaajasta ja pakenevat riivaamistaan ruumiista tai esineistä. Henget ovat kuitenkin paljon uhmakkaampia ja uskaltautuvat lähemmäs Manaajaa (*Tahdonvoima* x 1 m).

PARANTAVA KOSKETUS: Onnistuneella *Keskittyminen*-testillä [vaikeus 7] Manaajan kosketus voi parantaa toiselta hahmolta 1n10+*Tahdonvoima* pistettä Sitkeyttä välittömästi, mutta tämä myös kuluttaa Manaajalta itseltään 1n10 pistettä Sitkeyttä. Käyttämällä pisteen kohtaloa, Manaaja voi tehostaa kosketuksensa parantavaa vaikutusta vielä 1n10 pisteellä.

PYHÄ VIHA: Manaajan kosketus polttaa ruumiillisia henkiolentoja. Manaajan kosketus ja hänen pitelemänsä lähitaisteluaseet katsotaan aina siunatuiksi.

Manaaja voi myös kanavoida oman uskonsa voiman oman äänensä tai pitelemänsä esineen kautta. Tehdäkseen näin, hahmon pitää käyttää piste Kohtaloa ja onnistua *Tahdonvoima*-testissä [vaikeus 7]. Onnistunut testi aiheuttaa 2n10+*Tahdonvoima* vahinkoa kaikkiin henkiolentoihin *Tahdonvoima* x 3 metrin säteellä. Epäonnistuneella tuloksella hahmon usko horjuu, eikä haluttua vaikutusta synny, mutta Kohtalopiste kuluu siitä huolimatta. Panssarin tai suojarusteiden Lujuus ei vähennä tätä vahinkoa.

Metsästäjä

SAALISTAJA: Metsästäjä tuntee yliluonnollisten petojen tavat ja osaa löytää merkkejä niiden oleskelusta tai kulkemisesta. Metsästäjä huomaa piileskelevät olennot taitavasti ja jäljittää niitä erilaisissa ympäristöissä. Metsästäjä tunnistaa esimerkiksi väkijoukossa piileskelevän vampyyrin tai näkee merkit ihmissuden kulkemisesta metsässä.

Metsästäjät pystyvät huomaamaan naamioituneen tai piileskelevän olennon onnistuneella *Valppaus*-testillä tai jäljittämään olentoja onnistuneella *Eränkäynti*-testillä.

TAPPOLAUKAUS: Metsästäjät ovat taitavia tarkka-ampujia ja heillä on taipumusta erikoistua johonkin tiettyyn ampuma-aseeseen. Metsästäjän tulee valita itselleen yksi tietty asetyyppi (esim: metsästyskivääri, varsijousi, jne.), jonka tähdätyillä laukauksilla heitetään, ei yhtä, vaan kahta lisänoppaa vahinkoheitossa. Eli Metsästäjät heittävät tähdätyissä laukauksissa yhteensä kolmea noppaa vahinkoa ja valitsevat tuloksista parhaan.

LÄHIKAMPPAILIJA: Metsästäjät ovat määrätietoisia ja räjähtäviä lähitaistelijoita. Joskus saaliin kanssa on mentävä lähikontaktiin tappavan iskun antamiseksi, joten Metsästäjän on oltava nopea ja lannistumaton tappelija. Metsästäjät saavat yhden ylimääräisen hyökkäyksen tai reaktion lähitaistelussa. Tämä kyky ei vaikuta lähitaisteluaseen iskunopeuteen.

Näkijä

AURANÄKÖ: Näkijät ovat äärimmäisen herkkiä ympäröiville auroille ja tunnetiloille. Aurat ovat kaikkea ympäröiviä harsomaisia psyykkisiä energiakenttiä, jotka heijastavat olentojen tunnetiloja tai esineisiin latautuneita tunteita. Aurojen avulla on myös mahdollista aistia aineettomia olentoja tai erottaa ihmiseksi tekeytyneet yliluonnolliset olennot. Näkijät voivat aistia ympärillä olevien olentojen ja esineiden aurat onnistuneella *Empatia*-testillä [vaikeus 5]. Aurat voivat paljastaa riivattujen esineiden tai olentojen todellisen luonteen ja kertoa sekä ajattelevien olentojen tunnetiloja että terveydentilan.

PSYKOMETRIA: Keskittymällä ja koskettamalla esinettä tai olentoa – elävää tai kuollutta – Näkijä kykenee näkemään väläyksiä siihen tallentuneista tunnelatautuneista tilanteista; esimerkiksi murha-aseeseen liittyvän murhahetken tai kolariauton viimeiset sekunnit. Psykometrian käyttö vaatii onnistuneen *Kuudes aisti* -testin [vaikeus 7] ja se katsotaan keskittyneeksi toiminnoksi.

TELEPATIA: Näkijöillä on kyky lukea toisten ihmisten pinta-ajatuksia ja lähimuistia. Näkijän pitää olla vähintään (5 + *Kuudes aisti*) metrin päässä luettavasta henkilöstä ja nähdä tämä omin silmin. Ajatusten lukeminen on keskittynyt toiminto ja vaatii onnistuneen *Keskittyminen*-testin. Jos luettava on tietoinen siitä mitä on tekeillä, hän pystyy vastustamaan ajatusten lukua *Tahdonvoimalla*.

Teknikko

TEKNINEN TAIPUMUS: Teknikoilla on taipumusta hahmottaa hyvin erilaisten teknisten laitteiden toimintaa. Vian löytäminen ja ratkaisun keksiminen käy usein käden käänteessä. Teknikko tekee korjaukset tai vastaavat tehtävät puolessa ajassa muihin verrattuna. Jos Teknikko päättää käyttää täyden ajan tehtävän suorittamiseen, hän saa heittää kahta noppaa ja valita tuloksista paremman.

LUOVAT RATKAISUT: Työkalujen, materiaalien tai varaosien puuttuminen ei ole pätevälle teknikolle mikään este. Pienellä luovuudella ja soveltamisella syntyy usein vähintäänkin väliaikainen ratkaisu käsillä olevaan ongelmaan. Onnistuneella *Korjaaminen*-testillä [vaikeus 7] Teknikko kehittää tilapäisen ratkaisun tarpeeseen. Taitona voidaan käyttää myös *Räjähteet*-taitoa, kun yritetään väsätä kotitekoista pommia tai *Tieteet*-taitoa, jos pitää kokata esimerkiksi happoa tai muuta käytännöllistä litkua.

RAJATEKNIikka: Epäsovinnaisiin rajatieteisiin tai salatieteisiin pohjautuvat teknologiset sovellukset eivät ole ENOC:in agenteille outo asia. Vaikka nämä laitteet ovat harvinaisia ja usein epäilemättä yliluonnollisen maailman vaikutuksesta valmistettuja, niitä on olemassa. Jo Toisen maailman sodan aikana natsit rakensivat toimivan anti-painovoimalaitteen yhdistelemällä alkemistisia materiaaleja sen hetkiseen tekniikkaan. ENOC:illa on myös todisteita siitä, että Illuminati-niminen salaseura piilottelisi geneettistä kaavaa ikuisen nuoruuteen.

Teknikko pystyy tunnistamaan rajateknologisen laitteen käyttötarkoituksen onnistuneella *Tieteet*- tai *Parapsykologia*-testillä ja käyttämään sitä *Korjaaminen*- tai *Tietokoneet*-taidoilla – riippuen siitä mikä taito istuu tilanteeseen parhaiten.

Tutkija

RIKOSTEKNIikka: Tutkijat osaavat kerätä johtolankoja ja analysoida niitä. He tietävät kokemuspohjalta mitä rikospaikalta yleensä pitää etsiä ja tunnistavat merkit yliluonnollisesta. Rikosteknisen osaamisen avulla Tutkija voi esimerkiksi päätellä verijäljistä mitä asetta on käytetty ja mistä kulmasta isku on tullut. Hän erottaa koiran karvan ihmissuden karvasta ja ihmisen veren vampyyrin verestä.

Tutkija voi tehdä rikospaikalla *Valppaus*-testin [vaikeus 7] saadakseen hyvän yleiskuvan rikospaikan mahdollisista tapahtumista. Onnistuneella *Tieteet*-, *Okkultismi*- tai *Parapsykologia*-testillä [vaikeus 7] Tutkija saa tarkempia tietoja johtolangoista.

Toisaalta tutkija on myös taitava peittelemään jälkiä rikospaikalta. Onnistuneella *Valppaus*-testillä [vaikeus 7], Tutkija onnistuu siivoamaan rikospaikalta kaikki oleelliset johtolangat, kuten sormenjäljet tai veriroiskeet.

ESOTEERINEN TIETO: Tutkijat ovat urallaan kohdanneet paljon kaikenlaista outoa ja joutuneet ottamaan selvää eri salatieteistä, salaseuroista sekä yliluonnollisista ilmiöistä ja olennoista. Vuosien varrella karttunut harvinaislaatuinen tieto on arvokas voimavara ja saattaa pelastaa jopa henkiä – tai ainakin helpottaa asioita huomattavasti.

Tutkijat saavat halutessaan heittää jokaisen kohtauksen aikana uusiksi yhden nopanheiton, joka liittyy okkultin, salaseurojen tai yliluonnollisten ilmiöiden tuntemukseen, tai yliluonnollisia olentoja vastaan taisteluun. Nopanheitto voi olla esimerkiksi tietämykseen tai sosiaaliseen kanssakäymiseen liittyvä tavallinen testiheitto tai taistelussa osuma-, puolustus- tai vahinkoheitto. Uusintaheiton tulos on kuitenkin hyväksyttävä, vaikka se olisi huonompi, kuin alkuperäinen heittotulos.

HUOMAAMATON: Tutkija osaa välttää huomiota ja keksiä ovelia harhautuksia. Halutessaan hän voi sulautua väkijoukkoon tai naamioitua kädenkäänteessä näyttämään joltain muulta. Kun hahmo yrittää hiipiä, sulautua väkijoukkoon tai karistaa varjostajat kannoiltaan, hän voi heittää testeissä kahta noppaa ja valita tuloksista paremman.