



Magia



Magia



Magia



Magia



Magia



Magia



Magia



Magia



### PORTAALI

**Magus** voi avata yhteyden toiseen paikkaan tai henkimaailman tasolle, josta hän voi kutsua elementtejä tai olentoja. Oma telestiirto on vaikeaa.

Hetki

Magia



### TAIVUTA ENERGIAA

**Velho** voi taivuttaa mitä tahansa energiaa mitä hän on opetellut eri tavoilla, sallien suojakilpi-, näkymättömyys- tai levitointi loitsuja.

Kesk

Magia



### TRANSFORMAATIO

**Druidi** voi muuttaa kohteen toiseksi kohteeksi, jonka hän on opetellut.

MMV

Magia



### ANIMOI

**Shamaani** voi kutsua hengen esineeseen, kasviin tai yksinkertaiseen eläimeen tehden siitä melko uskollisen palvelijan. Kesto on pysyvä, ja olento itsenäistyy ajan myötä.

P.

Magia



### VAIHTA OMINAISUUS

**Noita** voi vaihtaa kahden kohteen kesken ominaisuuden. Se voi olla vaurio seuraus, fyysinen henkinen tai mystinen ominaisuus, adjektiivi tai muu vastaava.

MMV

Magia



### ALKEMIA

Takomomestari voi tallentaa loitsuja hopea tai kulta esineeseen, hän oppii palautuva kyvyn, jolloin loitsu käytön jälkeen palautuu. Esineen pitää olla elävän auran sisällä

Pysyvä

Magia



### RIIMUTAIKUUS

Riimumestari oppii tallentamaan loitsuja riimuihin, sekä lisäämään niihin taika riimun, joka laukaisee taian, jos tietty ehto täyttyy.

Pysyvä

Magia



### TAIKAJUOMAT

Maagi voi tehdä taikajuoman Taikajuomasääntöjen mukaan

Pysyvä

Taika





**Magia**



**Taito**



**Taito**



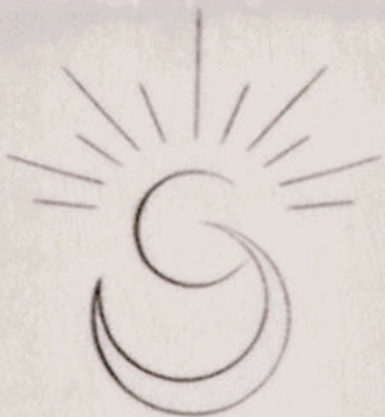
**Taito**



**Mentalismi**



**Taito**



**Taito**



**Taito**



### VOIMAKAS

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää voimakasta lähestymistapaa

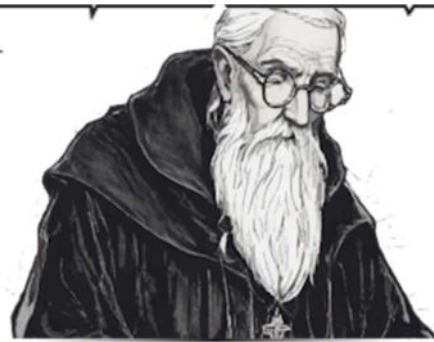
Taito



### NOPEA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää nopeaa lähestymistapaa.

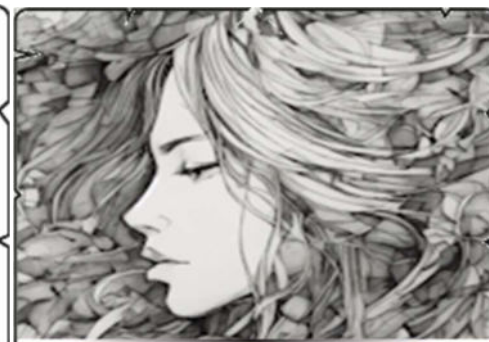
Taito



### VAROVAINEN

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää varovaista lähestymistapaa

Taito



### AISTI MAGIAA

Hahmo tuntee vatsanpohjassaan, kun lähistöllä käytetään magiaa. Hänen ihonsa nousee kananlihalle lähellä taikaesineitä, ne tuntuvat energisiltä.

P/K

Magia



### NOKKELA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää nokkelaa lähestymistapaa

Taito



### OVELA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää ovelaa lähestymistapaa

Taito



### NÄYTTÄVÄ

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää näyttävää lähestymistapaa

Taito



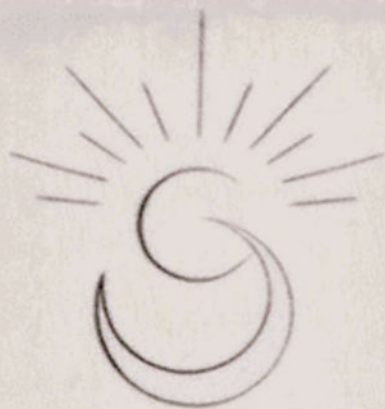
### AISTI MIELIÄ

Mentalisti aistii tietoisia mieliä lähistöllä, kolmiulotteisesti tunteena kehossa. Hän aistii, jos voimakas tunteenpurkaus iskee esimerkiksi hyökätessä.

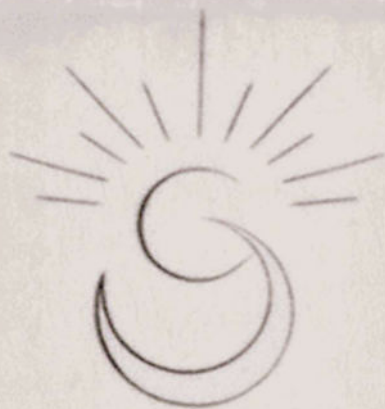
P/K

Mentalismi

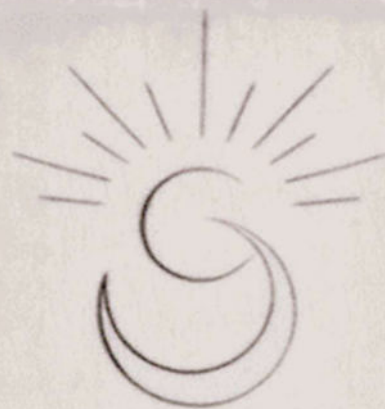




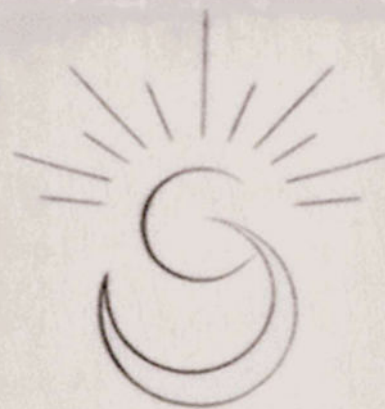
**Adjektiivi**



**Arkkityyppi**



**Arkkityyppi**



**Arkkityyppi**



**Adjektiivi**



**Arkkityyppi**



**Arkkityyppi**



**Arkkityyppi**





## Soturi

Soturi kehittää kehoaan ja mieltään selvittääkseen taistelukenttien haasteista hengissä.

- Keho ●●●
- Mieli ●●
- Sielu ●



## Temppeliritari

Temppeliritari kehittää kehoaan ja sieluaan selvittääkseen taistelukenttien haasteista hengissä.

- Keho ●●●
- Mieli ●
- Sielu ●●



## Bardi

Bardi kehittää mieltään ja kehoaan selvittääkseen parhaiten ihmisten ja ympäristön haasteista.


- Keho ●●
- Mieli ●●●
- Sielu ●



## VOIMAKAS

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää voimakasta lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi



## Tietäjä

Tietäjä kehittää mieltään ja sieluaan selvittääkseen parhaiten ympäristön ja ihmisten haasteista


- Keho ●
- Mieli ●●●
- Sielu ●●



## Maagi

Maagi kehittää sieluaan ja mieltään saavuttaakseen uskomattomia voimia, valtaa ja rikkauksia.

- Keho ●
- Mieli ●●
- Sielu ●●●



## Soturimaagi

Soturi maagi kehittää sieluaan ja kehoaan tullakseen vahvaksi taistelukenttien tuhkoneeksi.

- Keho ●●
- Mieli ●
- Sielu ●●●

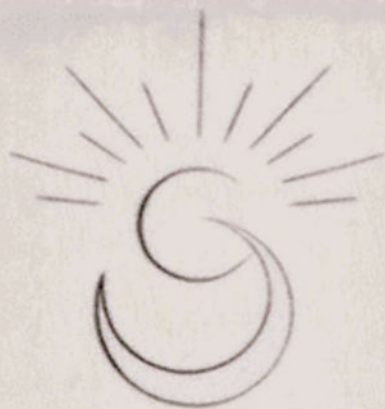


## NOPEA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää nopeaa lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi

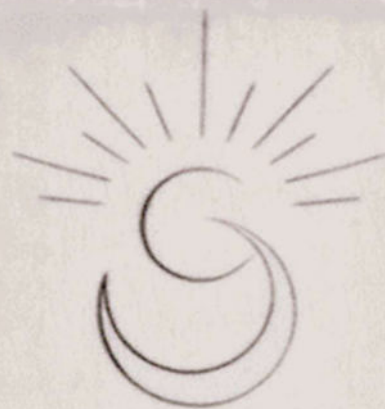




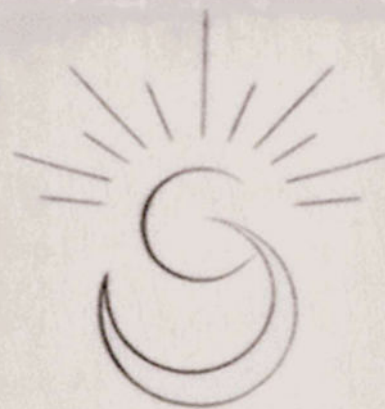
**Adjektiiv**



**Adjektiiv**



**Adjektiiv**



**Adjektiiv**



**Rotu**



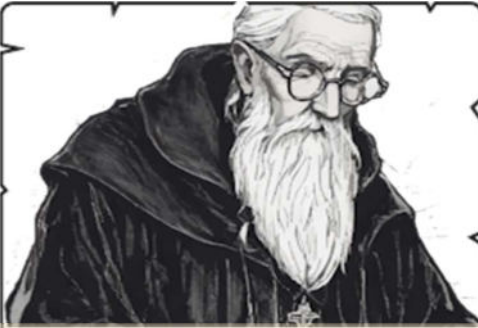
**Rotu**



**Rotu**



**Rotu**



## VAROVAINEN

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää varovaista lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi



## NOKKELA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää nokkelaa lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi



## NÄYTTÄVÄ

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää näyttävää lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi



## OVELA

Hahmo saa lisänojan, kun käyttää ovelaa lähestymistapaa valitulla ominaisuudella

Adjektiivi



## Kääpiö

Ylimääräinen voimakas adjektiivi.  
Uiminen on harvinainen taito.  
Ikääntyminen 1/2 nopeudella.  
Kääpiöiden teknologinen taso on keskimääräistä ihmisasutusta selvästi korkeampi, he ovat höyrykonetasolla, 1800 luvulla. koko -1.



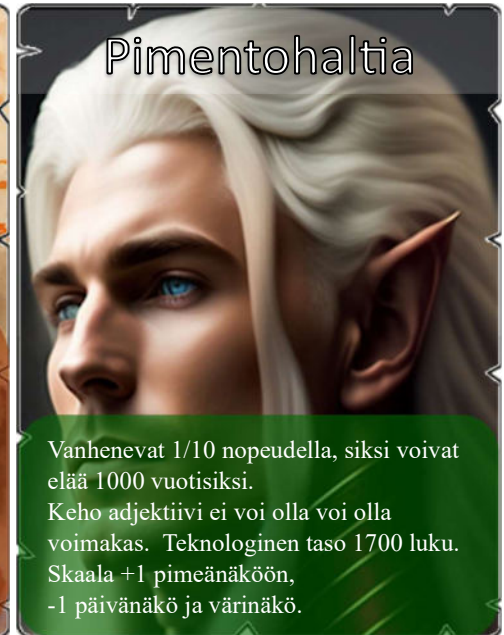
## Ihminen

Keskiaverto humanoidi, jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuuksia.  
Kantarotu. Ihmisissä on kaikkia verilinoja, joten yllättäviä voimia voi teini-ikässä ilmaantua.  
Mahdollista periä mikä tahansa maallinen voima.



## Kimera

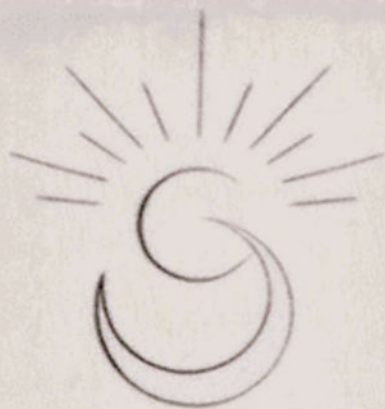
Yksi vanhempi maallinen keiju, toinen vanhempi on ihminen tai muu ihmisrotu. Kimera omaksuu sen eläimen olemuksen, joka heijastaa eniten hänen luonnettaan. Kimera voi olla ihminen, jolla on ketun piirteitä, korvat, nenän pää, häntä, tai hän voi olla antropoidi karhu, joka kävelee pystyssä, puhuu, ja käyttää työkaluja. Hahmon edut ja heikkoudet riippuvat keijurodusta.



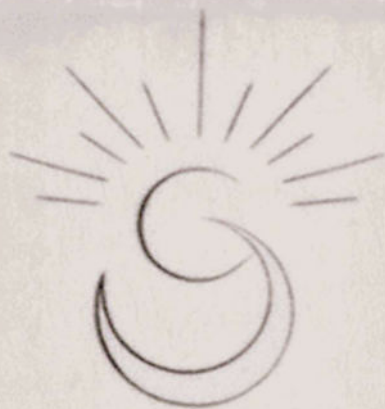
## Pimentohaltia

Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000 vuotisiksi.  
Keho adjektiivi ei voi olla voimakas. Teknologinen taso 1700 luku.  
Skaala +1 pimeänäköön, -1 päivänäkö ja värinäkö.

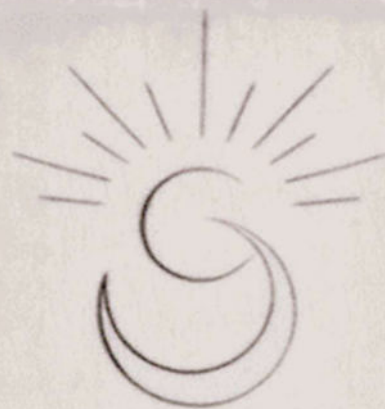




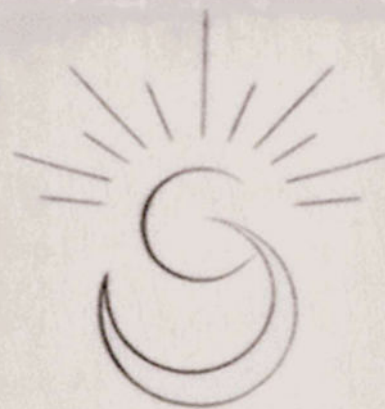
**Rotu**



**Rotu**



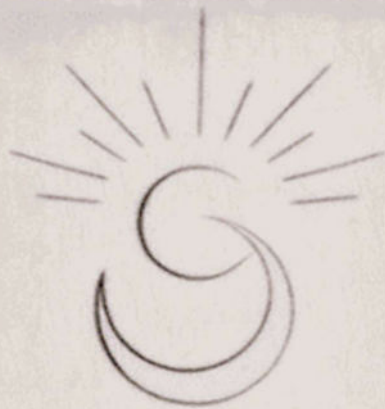
**Rotu**



**Rotu**



**Rotu**



**Rotu**

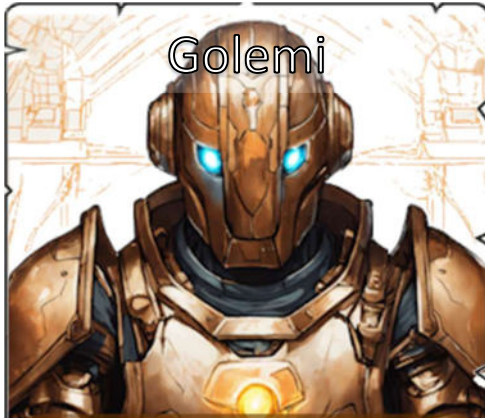


**Rotu**



**Rotu**

## Golemi



Ei taikavoimia. Voi valita erikoistaitoja. Valitse 1 erikoistaito, nopan sijaan hahmolla on skaala 1 tämän kanssa. Ei vanhene, vaan alkaa hajota. Vaatii insinöörin korjaamaan. Ravinto riippuu siitä minkälainen Golemi.

## Örkki



Ylimääräinen voimakas keho adjektiivi. Koko +1. Mieli adjektiivi ei voi olla varovainen. Bardi tai tietäjä arkkityyppi ei mahdollinen. Ylimääräinen koulutus

- Insinööri (matikka ja koneet)
- Kemisti (kemia, fysiikka)
- Lääkäri (lääketiede)
- Puhuja (filosofia ja puheoppi)

vihreä iho mahdollistaa fotosynteesin. Harvoilla voimia. Ikääntyminen 5 kertaisella nopeudella.

## Päivähaltia



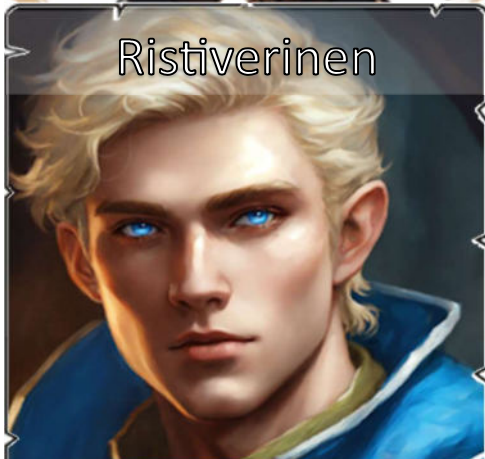
Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000 vuotisiksi. Keho adjektiivi ei voi olla voimakas. Teknologinen taso 1700 luku. Skaala +1 päivänäkö, värinäkö, Sokea pimeässä, skaala -1 hämärässä.

## Puolituinen



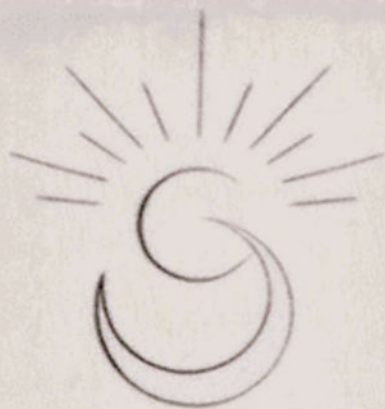
Ylimääräinen kehon varovainen adjektiivi. Koko -1. +1 kuvaus esittää viatonta ja vaaratonta. Keho adjektiivi ei voi olla voimakas. Ikääntyminen 1/2 nopeudella. Harvoin omaavat voimia.

## Ristiverinen



Hahmon kyvyt ovat keskiarvo vanhempiensa kyvyistä, tai sitten pelaaja valitsee toisen vanhemman kyvyn jos järkevämpää.

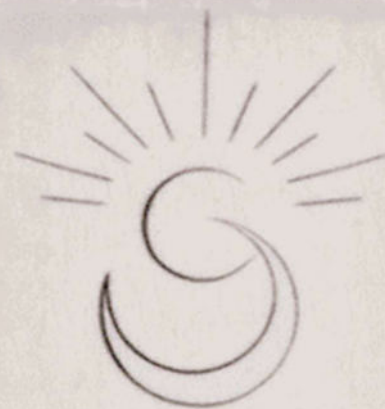




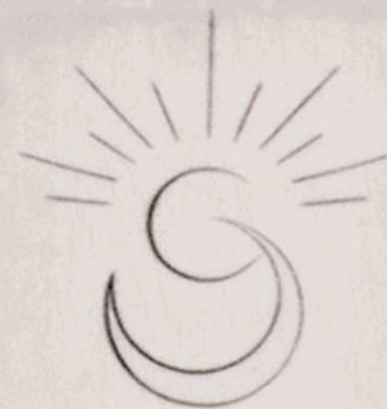
Lievä vaurio



Lievä vaurio



Lievä vaurio



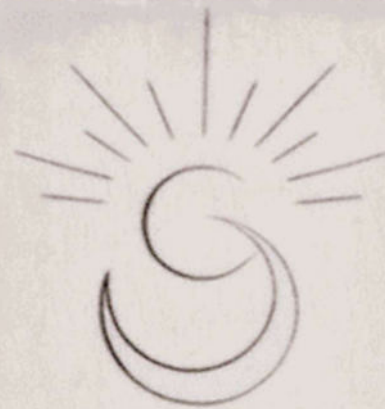
lievä vaurio



Vakava vaurio



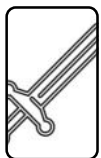
Vakava vaurio



Lievä vaurio

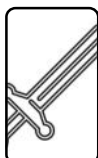


Lievä vaurio



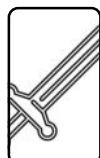
#### Viiltävä

- ase tai kilpi saa vahinkoa



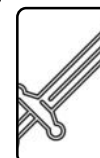
#### Viiltävä

- Kilpi imee vaurion



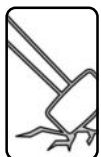
#### viiltävä

- Käsi viilletty auki, -1 käyttö



#### Viiltävä

- jalka Viilletty auki, -1 käyttö



#### Murskaava

- ase tai kilpi saa vahinkoa



#### Murskaava

- kilpi imee vaurion



#### Murskaava

- Käsi murtunut, -1 käyttö



#### Murskaava

- jalka murtunut, -1 käyttö



#### Pistävä

- verenvuoto alkaa



#### Pistävä

- ketteryys testi tai hahmo kaatuu



#### Pistävä

- Käden lihaksen puhkaisu, -1 käyttö



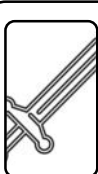
#### Pistävä

- Jalassa pistetty lihas, -1 käyttö



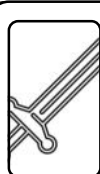
#### Viiltävä

- jalka Viilletty auki, -1 käyttö



#### Viiltävä

- käsivarsi Viilletty auki, -1 käyttö



#### Viiltävä

- Käsi menettää 1 sormen



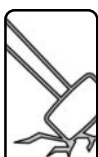
#### Viiltävä

- Menetät 1d4 sormea, käsi toimintakyvytön



#### Murskaava

- jalka murtunut, -1 käyttö



#### Murskaava

- käsivarsi murtunut, -1 käyttö



#### Murskaava

- 1d4 sormea murtunut, käsi toimintakyvytön



#### Murskaava

- Murtunut, käsi toimintakyvytön



#### Pistävä

- Jalassa pistetty lihas, -1 käyttö



#### Pistävä

- käsivarressa pistetty lihas, -1 käyttö



#### Pistävä

- Lävistetty lihas, -1 käyttö



#### Pistävä

- Lihas lävistetty, käsi toimintakyvytön.





**Vakava vaurio**



**Vakava vaurio**



**Vakava vaurio**



**Vakava vaurio**



**Vakava vaurio**



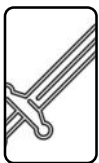
**Vakava vaurio**



**Vakava vaurio**

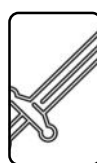


**Vakava vaurio**



#### Viiltävä

- Jalka viilletty auki, ½ liikkuminen



#### Viiltävä

- Keuhko viilletty, -1 taistelussa, verenvuoto



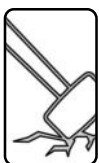
#### Viiltävä

- Nenä halkaistu



#### Viiltävä

- Polvi viilletty auki, ½ liikkuminen



#### Murskaava

- Murskattu reisi, heittele yleisurheilua tai kaadu, ½ liikkuminen



#### Murskaava

- Olkapää murskattu, -1 taistelussa



#### Murskaava

- Nenä tai hampaat murskattu



#### Murskaava

- Polvi murtunut, ¼ liikkuminen



#### Pistävä

- Puhkaistu reisi, heittele yleisurheilua tai kaadu, ½ liikkuminen



#### Pistävä

- Keuhko lävistetty, -1 taistelussa, verenvuoto



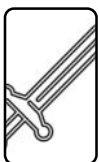
#### Pistävä

- Kalloon osunut, tainnutettu 1 kierros



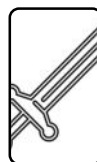
#### Pistävä

- Reiden lävistys, vartalorullaus tai kaatuminen, ¼ liikkuminen



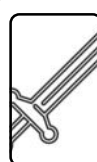
#### Viiltävä

- Viilto ranteeseen, voimakas verenvuoto



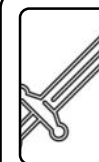
#### Viiltävä

- Jalka menettää 1d2 varvasta, ½ liikkuminen



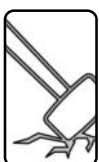
#### Viiltävä

- Jalka viilletty auki, ½ liikkuminen



#### Viiltävä

- Kasvot viilletty pahasti, pahoja arpia



#### Murskaava

- Kalloon osui, tainnutettu 1 kierros



#### Murskaava

- Jalka murskattu, ¼ liikkuminen



#### Murskaava

- Varvas murskattu, ½ liikkuminen



#### Murskaava

- Murtunut sääri, vastustaja kaatuu, ¼ liike



#### Pistävä

- Lävistetty ranne, -1 käyttö



#### Pistävä

- Lävistetty lihas, 1/2 liikkuminen



#### Pistävä

- Jalkalihas puhkaistu, 1/2 liikkuminen



#### Pistävä

- Haljennut polvi, kaatuminen, ¼ liike





**Kuolettava vaurio**



**Kuolettava vaurio**



**Kuolettava vaurio**



**Kuolettava vaurio**



**Pysyvä vaurio**



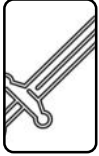
**Pysyvä vaurio**



**Kuolettava vaurio**



**Kuolettava vaurio**



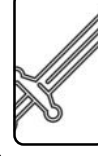
Viiltävä

- Korva irti



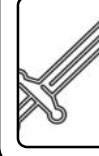
Viiltävä

- Vatsa viillretty auki, sisuskalut roikkuvat ulkona, shokissa 1 kierros



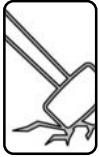
Viiltävä

- Vatsalaukku revitty auki, sisuskalut roikkuvat ulos, ketteryys testi tai kaatuminen



Viiltävä

- Silmä halki, tainnutettu 1 kierros



Murskaava

- Kalloon osui, tyrmätty



Murskaava

- Murskatut sisuskalut, shokissa D4 kierrosta



Murskaava

- Murskatut sisuskalut, ketteryys testi tai kaatuminen



Murskaava

- Kalloon osuma, tyrmätty



Pistävä

- Silmä puhki



Pistävä

- Syvä pistohaava polvessa, hahmo kaatuu, ½ liikkuminen.



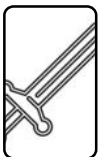
Pistävä

- Syvä pisto sisäelimiin, ketteryys testi tai kaatuminen



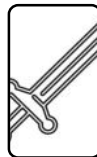
Pistävä

- Kurkku lävistetty, kuolema yhdessä kohtauksessa verenvuotoon



Viiltävä

- Kylkiluu murtunut, shokissa 1 kierros



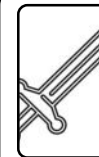
Viiltävä

- Rinta viillretty, -2 käsien käyttö



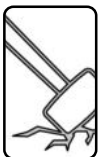
Viiltävä

- Vatsalaukku revitty auki, kuolema muutamassa kierroksessa



Viiltävä

- Käsi irrotettu juuri olkapään alapuolelta



Murskaava

- Olkapää murskattu, -1 käyttö



Murskaava

- Rinta murskattu, käsien -2 käyttö



Murskaava

- Muussattu suolisto, kuolema muutamassa kierroksessa



Murskaava

- Murtunut, olkapää ja käsi toimintakyvytön, pudota esine



Pistävä

- Keuhko lävistetty, shokissa 1 kierros



Pistävä

- Keuhko lävistetty, shokissa 1D4 kierrosta



Pistävä

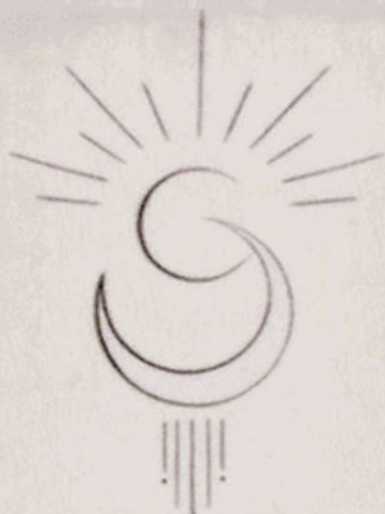
- Pisto sydämen läpi, kuolema hetkessä



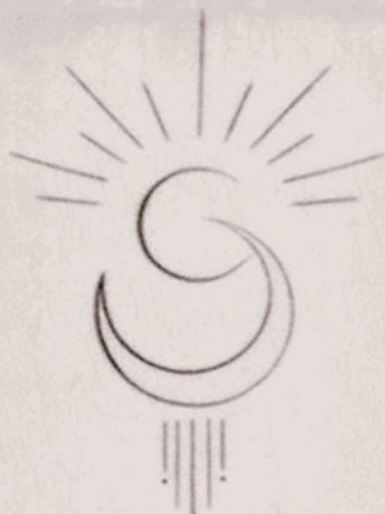
Pistävä

- Kriittisessä paikassa syvä pistohaava, olkapää ja käsi toimintakyvytön

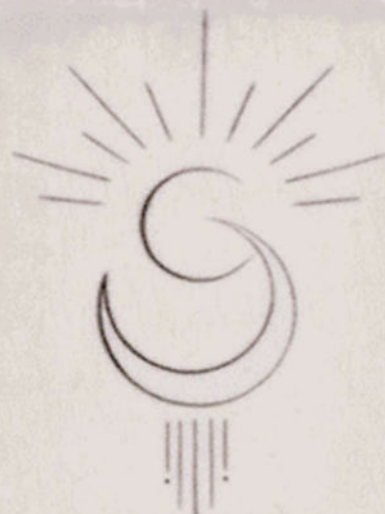




Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



Pysyvä vaurio



#### Viiltävä

- Kurkku viilletty, ei puhu enää koskaan



#### Viiltävä

- Kurkku viilletty auki, kuolema sekunneissa



#### Viiltävä

- Pää leikattu irti, kuolema hetkessä



#### Viiltävä

- Jalka leikkautuu polvesta, hahmo kaatuu, vakava verenvuoto joka tappaa jos ei pysäytetä



#### Murskaava

- Rintakehä murtunut, hahmo on fyysisesti toimintakyvytön, kriittisessä tilassa.



#### Murskaava

- Rintakehä murtunut, hahmo on fyysisesti toimintakyvytön, kuolee sisäiseen verenvuotoon 1 kohtauksessa



#### Murskaava

- Kallo murskaana, kuolema hetkessä



#### Murskaava

- Lonkkaluu murtunut, vastustaja kaatuu, ¼ liike



#### Pistävä

- Sydän lävistetty, kuolema 1 kohtauksessa



#### Pistävä

- Sydän lävistetty, kuolema



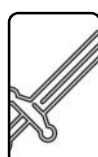
#### Pistävä

- Kallo lävistetty, kuolema hetkessä



#### Pistävä

- Lonkkaluu lävistetty, vastustaja kaatuu, ¼ liike



#### Viiltävä

- Kurkku viilletty, ei puhu enää koskaan



#### Viiltävä

- Ranne irrotettu, verenvuoto pitää pysäyttää heti tai kuolema kierroksissa.



#### Viiltävä

- Jalka leikattu juuri lonkan alapuolelta, vastustaja kaatuu, vakava verenvuoto joka tappaa kierroksissa jos ei pysäytetä



#### Viiltävä

- Käsi leikattu Kyynärpään kohdalta, vakava verenvuoto



#### Murskaava

- Kylkiluu murtunut, shokissa 1 kierros



#### Murskaava

- Ranne murtunut, pudottaa esineen



#### Murskaava

- Jalka murskattu juuri lonkan alapuolelta, vastustaja kaatuu, sisäinen verenvuoto



#### Murskaava

- Kyynärpää murtunut, pudota esine



#### Pistävä

- Rintakehä lävistetty, toimintakyvytön.



#### Pistävä

- Ranteen päävaltimo auki, kuolee verenvuotoon D8 kierroksen kuluessa ellei pysäytetä



#### Pistävä

- Jalka murskattu juuri lonkan alapuolelta, vastustaja kaatuu



#### Pistävä

- Kurkku lävistetty, kuolema



## KRIITTISTEN VAURIOKORTTIEN KÄYTTÖ

- Tulosta ensin nämä kortit A4-kokoisina kaksipuolisina.
- Leikkaa sitten kortit irti.
- Laita jokainen vaurion vakavuus omaan settiinsä.
- Sekoita pakat.
- Kun NPC tai PC saa fyysisen seurauksen, ota kortti sopivasta pakasta ja kuvaa pelaajalle (tai pöydälle) vaurio sekä kirjaa se hahmon lomakkeelle.
- On parasta käyttää näitä vain silloin, kun GM tai pelaaja ei ole varma siitä, mikä olisi looginen seuraamus. Keveistä seurauksista oletetaan, että GM ja pelaajat mieluummin keksivät vaurion seuraukset itse.