

<b>Nimi</b>	Ylsja	Full ice alchemist	<b>Ikä</b>	9 *5=45	Nainen
<b>Ammatti</b>	Kaaoksen metsäs Maagi		<b>Värit</b>	Turkoosi	
<b>Rotu</b>	Kimera	Lohikäärme	<b>Luonne</b>	Seikkailija	
<b>Toteemi</b>	Lumihiutale	Taso 4	<b>Tausta</b>	Katulapsi	


OMINAISUUDET				
FYYSISET	HENKISET		MYSTISET	
Nopea	Adjektiivi	Nokkela	Adjektiivi	Voimakas
Jousinainen	Koulutus	Mystisten eläinten tohtori	Jään hallitsija	tylypahkasta
loistava	(erinomainen, tavallinen)	uskomaton	(loistava, erinomainen)	legendaarinen
				(uskomaton, loistava)
IDEALISMI				
Riippumattomuus. Olen vapaa henki - kukaan ei sano minulle mitä tehdä. (Kaoottinen)				
HEIKKOUS				
Valoherkkyys, pelottava (rasismi)				
ROTU/SUKU OMINAISUUDET				
Voimana muodonmuutos. Valitse alussa 1 eläinaihi joka aina aktiivinen. Normaali muodossa valitun eläimen piirteitä selvästi näkyvissä.tulihönkäys, infrapuna katse, haarniskaiho				

VOIMAT		VARUSTEET
Jään Hallinta	●●●○○	Kevyt ase, kaapu tai siiviili vaatteet, pari kirjaa
Magia	○○○○○○	Pitkä ritarimiekka ja ritarikilpi, levyhaarniska.
Mentalismi	○○○○○○	Nimikkocsine Jousipysy

Stressi	Kesto	□□□□	Tahdonvoima	□□□□□	Mana	□□□□□□
<b>FYYSISET VAURIOT</b>						<b>AIKA</b>
1	lievä					paiva
2	vakava					viikko
3	kuolettava					kuukausi
4	pysyvä					pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET		AIKA
1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi

[illegible]



Skaala

+1

Tavallinen

○

Yliluonnollinen

●

Legendaarinen

○

Eppeinen

○

Tarumainen

○

+1 onnistuminen/skaala etu

Varuste etu

+1

Ympäristö etu

+1

Muu etu

+1\*

KESTO

M

Kierros, keskit.

0

Kohtaus

1

Ehto

2

VAURIO

M

Varuste etu

1

Ympäristö etu

1

Alue

M

Alue

M

3

1

15

4

6

2

21

5

10

3

28

6

Draama

●●●

[illegible]

Nimi	Sargor			Ikä	30	30*1=30	Mies
Ammatti	Kaaoksen metsäs Ritari			Värit	Musta ja punainen		
Rotu	Ihminen			Luonne	Johtaja		
Toteemi	Z	Taso	4	Tausta	Ritari		

OMINAISUUDET					
FYYSISET		HENKISET		MYSTISET	
Nokkela	Adjektiivi	Näyttävä	Adjektiivi	Nopea	Adjektiivi
Samurai ritari	Koulutus	Taktikoija	Koulutus	Mentalisti	tylypahka dropoutulutus
legendaarinen	(uskomaton, loistava)	uskomaton	(loistava, erinomainen)	loistava	(erinomainen, tavallinen)
IDEALISMI					
Perinne. Tarinoita, legendoja ja kappaleita menneisyydestä ei saa koskaan unohtaa. (Laillinen)					
HEIKKOUS					
Kunniakoodi, bushido					
ROTU/SUKU OMINAISUUDET					
Keskiverto humanoidi jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuuksia. Ihmisissä on kaikkia verilinjoja joten yllättäviä voimia voi teini- iässä ilmaantua. Mahdollista perä mikä tahansa maallinen voima					

VOIMAT		VARUSTEET				
Mentalismi	●●●○○	Raskas ase ja haarniska, 1 sivuase, normaalihintaiset				
Elementin Hallinta	○○○○○	Rapier, nahkahaarniska				
Magia	○○○○○	Nimikkoesine: Katana				
Stressi	Kesto	□□□□□□	Tahdonvoima	□□□□□	Mana	□□□□

FYYSISET VAURIOT		AIKA	
1	lievä		paiva
2	vakava		viikko
3	kuolettava		kuukausi
4	pysyvä		pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET		AIKA	
1	lievä		paiva
2	vakava		viikko
3	kuolettava		kuukausi

KYVYT	
Mentalistina aistin vatsanpohjassa läheiset tietoiset olennot ja hyökkäysyritykset.	
Empaatti, lue ja aiheuta tunteita (riski on tynneyhteys)	
Telekineetikko, liikuta esineitä etäältä (sieluvoima)	
Ennustus, näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät näin luoden tallennuspisteen. Voi torjua nuolia, luoteja, asioita mitä normaali ihminen ei pysty torjumaan koska näkee mihin ja milloin nuoli iskee.	
Psykokinesis, luonteen perusteella voit ampua yhtä elementtiä, sähköä, tulta tai henkistä vaurio	
Telepaatia, luo mielen yhteyden jolla voi käyttää henkiseen taisteluun. Luo tai lue muistoja tai ajatuksia.	
Virta astraalikeho ja liiku näkymättömästi ympäriensä ja havainnoi ympäristöä. Kehon valtaamalla voit k	
Käsillä parannus: laskee vaurion tasoa yhdellä ja lisää "parantava" sen alkuun.	
E.SP: Aisti kaukaisia paikkoja kuin olisit siellä, tarrusoe yhteyden	



Skaala

- Tavallinen ○
- Yliluonnollinen ●
- Legendaarinen ○
- Eeppinen ○
- Tarumainen ○

+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

KESTO		M	
Kierros, keskit.		0	
Kohtaus		1	
Ehto		2	
VAURIO		M	
Varuste etu		1	
Ympäristö etu		1	
Alue	M	Alue	M
3	1	15	4
6	2	21	5
10	3	28	6
Draama		●●●	



Skaala	
Tavallinen	<input type="radio"/>
Yliuunnollinen	<input checked="" type="radio"/>
Legendaarinen	<input type="radio"/>
Eepinen	<input type="radio"/>
Tarumainen	<input type="radio"/>

+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

KESTO	M
Kierros, keskit.	0
Kohtaus	1
Ehto	2

VAURIO	M
Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

	Alue	M		Alue	M
	3	1		15	4
	6	2		21	5
	10	3		28	6

**Draama** ●●●

o	•
i	•
	•



+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

VAURIO	M
Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

**Draama** ●●●


Nimi	Slaine Mithrangar Mardon			Ikä	25	25*10=250	Mies
Ammatti	Seikkailija	Bardi		Värit	Musta ja hopea		
Rotu	Pimentohaltia			Luonne	Neuvottelija		
Toteemi	Perhonen	Taso	erinomainen	Tausta	Huijari		

OMINAISUUDET									
FYYSISET		●●	HENKISET		●●●	MYSTISET		●	●
Näyttävä		Adjektiivi		Näyttävä		Adjektiivi		Ovela	
Aatelis haltiaritari		Koulutus		Hovissa kasvanut Bardi		Koulutus		Mentalisti	
uskomaton		(loistava, erinomainen)		legendaarinen		(uskomaton, loistava)		loistava	
								(erinomainen, tavallinen)	
IDEALISMI									
Muutos. Meidän on autettava saamaan aikaan muutokset, joita jumalat työskentelevät jatkuvasti maailmassa. (Kaoottinen)									
HEIKKOUS									
Puhun ajattelematta todella sanojani, loukaten yleensä muita.									
ROTU/SUKU OMINAISUUDET									
Aatelisvoima mentalismi, Näkee hämärässä kuten ihminen päivällä, herkkä päivänvalolle, tarvitsee aurinkolasit tai sokaistuu. Albino joten ei kestä aurinkoa palamatta. Iho vaalea, hiukset valkoiset ja suorat tai kultaiset ja kiharat.									

VOIMAT		3	VARUSTEET			
Mentalismi		●●●○○	Soitin, kevyt ase ja haarniska			
Elementin Hallinta		○○○○○	Rapier, nahkahaarniska			
Magia		○○○○○	Nimikkoesine: Toledo salamanca rapier			
Stressi	Kesto	□□□□□	Tahdonvoima	□□□□□□	Mana	□□□□

FYYSISET VAURIOT				AIKA
1	lievä			paiva
2	vakava			viikko
3	kuolettava			kuukausi
4	pysyvä			pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET				AIKA
1	lievä			paiva
2	vakava			viikko
3	kuolettava			kuukausi

KYVYT
Mentalistina aistin vatsanpohjassa läheiset tietoiset olennot ja hyökkäysrytykset.
Empaatti, lue ja aiheuta tunteita (riski on tynneyhteys)
Telekineetikko, liikuta esineitä etäältä
Ennustus, näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät näin luoden tallennuspisteen. Voi torjua nuolia, luoteja, asioita mitä normaali ihminen ei pysty torjumaan koska näkee mihin ja milloin nuoli iskee.
Psykokinesis, luonteen perusteella voit ampua yhtä elementtiä, sähköä, tulta tai henkistä vauriota tekevän iskun.
<i>Välipaatta, luo mielen yhteyden jota voi käyttää henkiseen taisteluun. Luo tai lue muistoja tai ajatuksia.</i>
<i>Urota astraalikeho ja liiku näkymättömästi ympäriinsä ja havainnoi ympäristöä. Kehon valtaamalla voit käyttää voimasi fyysiseen maailmaan</i>
<i>Käsillä parannus: laskee vaurion tasoa yhdellä ja lisää "parantava" sen alkuun.</i>
<i>E.SP. Aistii kankaista paikkoja kuin olisit siellä, tarrinsee yhteyden</i>



Skaala	1
Tavallinen	○
Yliluonnollinen	●
Legendaarinen	○
Eepinen	○
Tarumainen	○

+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

KESTO	M
Kierros, keskit.	0
Kohtaus	1
Ehto	2

VAURIO	M
Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

Alue	M	Alue	M
3	1	15	4
6	2	21	5
10	3	28	6
Draama			
●●●			



<b>Nimi</b>	Selene Arwen		<b>Ikä</b>	22	22*10=220	Nainen
<b>Ammatti</b>	Punakaapu	Maagi	<b>Värit</b>	Punainen ja valkoinen		
<b>Rotu</b>	Kultahaltia		<b>Luonne</b>	Seikkailija		
<b>Toteemi</b>	Kissa	Taso	<b>Tausta</b>	Tietäjä		
		erinomainen				

OMINAISUUDET					
FYYSISET	●	HENKISET	●●	MYSTISET	●●●
Varovainen	Adjektiivi	Kekseliäs	Adjektiivi	Voimakas	Adjektiivi
Taiteellinen kuvanveistäjä	Koulutus	Mystisen tiedon tohtori	Koulutus	Hermeettinen Maagi	Koulutus
loistava	(erinomainen, tavallinen)	uskomaton	(loistava, erinomainen)	legendaarinen	(uskomaton, loistava)
IDEALISMI					
Kunnianhimo. Työskentelen kovasti ollakseni paras kutsumuksessani. (Minkä tahansa)					
HEIKKOUS					
Kuulen liian usein peitettyjä loukkauksia ja uhkia jokaisesta minulle osoitetusta sanasta, ja tulistun nopeasti.					
ROTU, SUKU OMINAISUUDET					
Aatelisvoima magia, vakava hämäärosoikeus hämärässä ihan sokea. Näkee enemmän värejä kuin ihminen ja paljon tarkemmin. Tunnistaa ihmisen kilometrin päästä, näkee ultraviolettivaloa. Hiukset mustat ja suorat, tai kiharat ja tumman kultaiset.					

VOIMAT	3	VARUSTEET
Magia	●●●○○	Kevyt ase, kaapu tai siviili vaatteen, pari kirjaa
Elementin Hallinta	○○○○○	Pitkä tikari.
Muodonmuutos	○○○○○	Nimikkoesine: Arkkimaagin kaapu (varuste etu)

Stressi	Kesto	□□□□	Tahdonvoima	□□□□□	Mana	□□□□□□
---------	-------	------	-------------	-------	------	--------

FYYSISET VAURIOT		AIKA
1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi
4	pysyvä	pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET		AIKA
1	lievä	päivä
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi

KYVYT

---

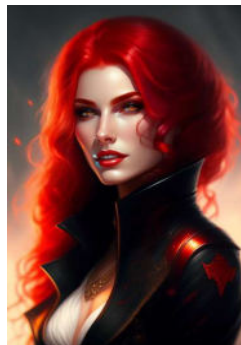
Maagina minulla on maaginen aisti kun keskityn, näen maagiset energiat jotka virtaavat läpi elollisen.

Magus, avaa portaali todellisuuksien väliseen potentiaaliin, kutsu fokuksen energiaa paikalle ja tee elementa avata portaalin toiseen paikkaan ja telestiirtyä sinne, mutta se on vaikeaa.

Velho. Taivuta energiaa, luo voimakenttiä, näkymättömyyden, levitöi alaspäin. Minkä voit selittää energian

Shamaani: Animoi kohde. Kutsu henki elottomaan esineeseen ja se tulee elolliseksi. Se saa omina-  
tasolla oma mystinen ominaisuutensa. Elollinen olento saa henkisen ominaisuuden tasolla mystinen.  
Fyysiset ominaisuudet kuten kesto ja vaarallisuus riippuu esineestä


Telesiirtyminen		Huti	Vaurio	Tosinimet	Tekniikat
Vaikeus	Kohde	1-2p	Lievä	Tuli Ignem	Creo
Tavallinen	näköyhteys	3-4p	Vakava	Vesi Aquam	Rego
loistava	tuttu paikka	5-6p	Kuolettava	Kivi Terram	Anima
uskomaton	vieras paikka			Ilma Auram	

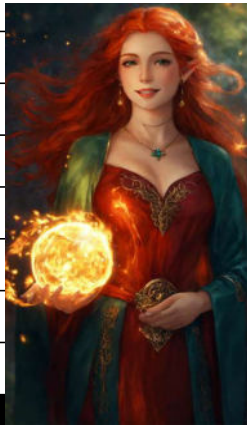


Focus	
1	Tulipallo
2	Kineettinen kilpi
3	Jääpallo
4	Kivivalli
5	Sumu
6	Salama
7	Vesiruisku
8	Telesiirtyminen
9	Animoi
10	Tulipallo
Kokemusrivit	

Skaala	
Tavallinen	○
Yliuonnollinen	●
Legendaarinen	○
Eppinen	○
Tarumainen	○
+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

KESTO		M	Magus	
Kierros, keskit.		0	Tulipallo	
Kohtaus		1	Jäätikarit	
Ehto		2	Jääpallo	
VAURIO		M	Kivivalli	
Varuste etu		1	Sumu	
Ympäristö etu		1	Salama	
Alue	M	Alue	M	Vesiruisku
3	1	15	4	Telesirtyminen
6	2	21	5	
10	3	28	6	
Draama		●●●		Velho

Kineettinen kilpi
Näkymättömyys
Liidä

[illegible]





<b>Nimi</b>	Milesandra		<b>Ikä</b>	18 18*3=54	Nainen
<b>Ammatti</b>	Druidi	Soturi	<b>Värit</b>	Ruskea, vihreä	
<b>Rotu</b>	Kimera	Karhu	<b>Luonne</b>	Rakentaja	
<b>Toteemi</b>	Leijona	Taso erinomainen	<b>Tausta</b>	Tietäjä	

OMINAISUUDET					
FYYSISET ●●●		HENKISET ●		MYSTISET ●●	
Voimakas	Adjektiivi	Varovainen	Adjektiivi	Varovainen	Adjektiivi
Painija	Koulutus	Shamaani luonnonparantaja	Muodonmuuttaja	Koulutus	
legendaarin	(uskomaton, loistava)	loistava	(erinomainen, tavallinen)	uskomaton	(loistava, erinomainen)
IDEALISMI					
Kunniä. En varasta muilta ryöväreiltä. (Lallinen)					
HEIKKOUS					
Minulla on hyvin vähän kunnioitusta ketään kohtaan, joka ei ole todellinen soturi.					
ROTU/SUKU OMINAISUUDET					
Voimana muodonmuutos. Valitse alussa 1 eläinaisti joka aina aktiivinen. Normaali muodossa valitun eläimen piirteitä selvästi näkyvissä. Karhun hajuai					

VOIMAT	3	VARUSTEET
Muodonmuutos	●●●○○	Raskas ase ja haarniska, 1 sivuase, normaalihintaiset
Elementin Hallinta	○○○○○○	2 H Kirves, vahvistettu nahkahaarniska, kaapu.
Magia	○○○○○○	Nimikkoesine: Halperi

Stressi      Kesto      □□□□□□□      Tahdonvoima      □□□□□      Mana      □□□□□□

FYYSISET VAURIOT		Regeneraatio 1 (vaurio -1)	AIKA
1	lievä		paiva
2	vakava		viikko
3	kuolettava		kuukausi
4	pysyvä		pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET		AIKA
1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi

**KYVYT**

Karhut ovat tunnettuja erittäin hyvästä hajuaiustistaan, joka on jopa viisi kertaa parempi kuin koirilla. Ne käyttävät hajuaiustiaan paitsi ravinnon etsimiseen myös lajitoerien havaitsemiseen ja kommunikointiin.

1. Ihmismuodot. Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiuksia opettelemaansa muodon mukaiseksi, ja voi vaihtaa fyysisistä adjektiveista väliaikaisesti. Regeneraatio 1

2. Eläinmuodot. Hahmo voi muuttaa myös luustorakennettaan opettelemansa eläimen mukaiseksi. Saa automaattisesti eläinmuodon kyvyt ja rajoitukset. (yleensä 1 skaala)

3. Hybridimuodot. Hahmo voi muuttaa osia itsestään eri opettelemissa eläinten muotojen mukaan luoden fantastisia muotoja. Regeneraatio



Skaala	K	1
Tavallinen	2	<input type="radio"/>
Yliluonnollinen	3	<input checked="" type="radio"/>
Legendaarinen	3	<input type="radio"/>
Eepinen	4	<input type="radio"/>
Tarumainen	4	<input type="radio"/>

+1 onnistuminen/skaala etu

Varuste etu +1

Ympäristö etu +1

Muu etu +13

KESTO	M
Kierros, keskit.	0
Kohtaus	1
Ehto	2

VAURIO	M
Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

Alue	M	Alue	M
3	1	15	4
6	2	21	5
10	3	28	6

Draama ●●●

<b>Nimi</b>	Lucifer Morningstar	<b>Ikä</b>	50 50*200=10000
<b>Ammatti</b>	Helvetin kuninga Poliitikko	<b>Värit</b>	Punainen ja Musta
<b>Rotu</b>	Ristiverinen      Mustaenkeli	<b>Luonne</b>	Rakentaja
<b>Verilinja</b>	Mustaenkeli	<b>Tausta</b>	Ulkokpuolinen

<b>OMINAISUUDET</b>			
<b>FYYSISET</b>	●	<b>HENKISET</b>	●●●
<b>MYSTISET</b>	●●		
Näyttävä	Adjektiivi	Näyttävä	Adjektiivi
Varovainen	Adjektiivi		
Aatelissoturi	Koulutus	Yhteiskunta filosofi	Koulutus
Varjosäie maestro	Koulutus		
eeppinen	(legendaarinen, uskomaton)	jumalainen	(tarumainen, eeppinen)
tarumainen	(eeppinen, legendaarinen)		
<b>IDEALISMI</b>			
Yhteisö. Kaikkien sivistyneiden ihmisten velvollisuutena on vahvistaa yhteisön siteitä ja sivilisaation turvallisuutta. (Laillinen)			
<b>HEIKKOUS</b>			
Minulla on kyltymätön himo lihallisille nautinnoille.			
<b>ROTU/SUKU OMINAISUUDET</b>			
Voimana Magia, Algoritmi, Varjosäikeet, max 5, 4, 3. Kirottu jollakin epäkuolleiden heikkoudella, eli on succubus, herännyt tai purtu.			

<b>VOIMAT</b>		<b>VARUSTEET</b>	
Elementin hallinta	○○○○○		
Tarot	●●●●●	Nimikkeesine:	
Algoritmi	●●●●●		
Varjosäikeet	●●●●●		
Stressi	Kesto	□□□□□□□□	Tahdonvoima
□□□□□□□□	Mana	□□□□□□□□	

<b>FYYSISET VAURIO</b>		<b>AIKA</b>
1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi
4	pysyvä	pysyvä

<b>HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET</b>		<b>AIKA</b>
1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi

<b>KYVYT</b>
1. Henkiset säikeet. Unimestari voi lähettää kultaiset hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielten yhteyteen eli kommunikointiin, henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta
2. Fyysiset säikeet. Unimestari voi lähettää unisäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta unitasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen
3. Uniesineet. Unimestari voi napata esineen unitasolta. Jos esine on maaginen, kestää sen etsiminen minuutin/taikapiste. Esineestä haihtuu magia 1p / aikataso. *(päivä, viikko, kk...) Pysyvä maksaa inspiraatiopisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä
4. Unimestari voi kuvailla varjomaita ja kooettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaaottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt voimastuntti. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
5. Unimestari voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edisnyttä voimastunttia. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi.
Muuta luonnonlakeja. Unimestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.
Ihanne varjo. Unimestari voi luoda unitasolle reiän ja määritellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.
Hallitse säätä yhdessä todellisuudessa isolla alueella. Tätä usein käytetään aseena, se voi tuhota kokonaisia armeijoita.
1. Kuvaile näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröä pitkin.
2. Kuvaile näyttämöllä asioita jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.
3. Kuvaile tarinan henkilöitä jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Kävele toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä kuten portti.
4. Kuvaile näyttämön tapahtumia, myös kuolevaisten käytöstä. Voit vaikuttaa isomman skaalan henkilöihin voittamalla heidän vastustuksensa (sielujen taistelu). 1 edistynyt kyky. Kävely toiseen todellisuuteen välittämättä esteistä, eli nopeasti ja vaarallisesti.
5. Kuvaile kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita jotka ovat sellaisia kuin haluat. 2 edistynyttä kykyä. Löydä oikopolkuja todellisuuksiin käymättä välimaita välissä.
Muuta luonnonlakeja. Todellisuuden mestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.
Ihanne varjo. Todellisuuden mestari voi luoda unitasolle reiän ja määritellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.
Voimasana: voit kirotta tai siunata kohteen kuluttamalla inspiraatiotason pysyvästi. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden väliaikaisen draamapisteen.



<b>Skaala</b>	<b>K</b>	4
<b>Tavallinen</b>	2	○
<b>Yliluonnollinen</b>	3	○
<b>Legendaarinen</b>	3	○
<b>Eeppinen</b>	4	○
<b>Tarumainen</b>	4	●

+1 onnistuminen/skaala etu

Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*

<b>KESTO</b>	<b>M</b>
Kierros, keskit.	0
Kohtaus	1
Ehto	2

<b>VAURIO</b>	<b>M</b>
Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

<b>Alue</b>	<b>M</b>	<b>Alue</b>	<b>M</b>
3	1	15	4
6	2	21	5
10	3	28	6

<b>Draama</b>	●●●
---------------	-----





Mike	Luonne		Johtaja	
Michael	Sword of God	Musta soturi	Eeppinen skaala	3 III
●●●	8	tarumainen	Voimakas	Soturi
●●	7	eeppinen	Ovela	Strategisti
●	6	legendaarine	Voimakas	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	6000	(60)
Tulen Hallinta	●●●●	Boosteri		
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä		
Magia	●●●	Shamaani, velho, noita		



Gabi	Luonne		Seikkailija	
Gabrielle, Messenger of God	Punainen vesi	Eeppinen skaala	3 III	
●	16	legendaarine	Nopea	Urheilija
●●	27	eeppinen	Näyttävä	Diplomaatti
●●●	38	tarumainen	Nopea	tarot mestari
VOIMAT		Ikä	5500	(55)
valkoinen Tarot	●●●	tarot magia		
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä		
Magia	●●●●	Portaali, velhous, Druidismi, noituus, riimumestari.		



Rafi	Luonne		Neuvottelija	
Raphael	God heals	Vihreä parannus	Eeppinen skaala	3 III
●●	7	eeppinen	Varovainen	Kirurgi
●●●	8	tarumainen	Varovainen	Tutkiva lääkäri
●	6	legendaarine	Varovainen	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	4500	(45)
Ihmisen hallinta	●●●●	Elämä suoja, luo, ohjaa, muuta		
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä		
Mentalismi	●●●	Telepatia, empatia, telekinesia		



Uri	Luonne		Rakentaja	
Urielle, Light of God	Sininen Maa	Eeppinen skaala	3 III	
●	6	legendaarine	Nopea	Voro
●●●	8	tarumainen	Älykäs	Tieteilijä
●●	7	eeppinen	Varovainen	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	4000	(40)
Koneiden Hallinta	●●●●	mekaniikan, elektronikan hallinta		
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä		
Mentalismi	●●●	Telepatia, ennustus, telekinesis		



Sadi	Luonne		Rakentaja	
Zadkielle	Armon enkeli	Sininen Äiryt	Legendaarine skaala	2 II
●	5	uskomaton	Nopea	Soturi
●●●	7	eeppinen	Ovela	Voro
●●	6	legendaarine	Varovainen	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	3500	(35)
Muistojen hallinta	●●●●●	Mieli, elementaalinen, boosteri, riimumagia		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile Kylää, muuta luonnonlakeja		
Mentalismi	●●●	Electrokinesis, Telekinesia, ennustus		



Kami	Luonne		Johtaja	
Camael	Jumalan tuomari	Musta Äiryt	Legendaarine skaala	2 II
●●●	7	eeppinen	Voimakas	Ritari
●	5	uskomaton	Varovainen	Kenraali
●●	6	legendaarine	Kekseliäs	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	3000	(30)
Electromagneettisen vo	●●●●●	EM, elementaali, boosteri, alkemia		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile Kylää, tosiesineet, kirous		
Muodonmuutos	●●●	Regeneraatio 2, hybridimuodot		



Jofi	Luonne		Neuvottelija	
Jophielle	Jumalan kauneus	Vihreä äiryt	Legendaarine skaala	2 II
●	5	uskomaton	Ovela	katutaistelija
●●●	7	eeppinen	Näyttävä	Esiintyjä
●●	6	legendaarine	Näyttävä	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	2500	(25)
Ilman hallinta	●●●	Ohjaa, luo, muuta		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile Kylää, todennäköisyyksien hallinta		
Muodonmuutos	●●●●●	koonhallinta, kemialliset kyvyt, r3, mielen, sisäelinten, verimagia		



Remu	Luonne		Seikkailija	
Remiel	Ukkosen jumala	Punainen äiryt	Legendaarine skaala	2 II
●	5	uskomaton	Ovela	Kaksintaistelija
●●	6	legendaarine	Varovainen	Akateeminen filosofi
●●●	7	eeppinen	Voimakas	ukkoson jumala
VOIMAT		Ikä	2000	(20)
Sään hallinta	●●●●	Ohjaa tuulta, luo salama, muuta lämpötilaa, suojaaa säältä, boosteri		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile näyttämön hahmoja	Boosteri	
Muodonmuutos	●●●	Regeneraatio 2, hybridi muodot		