



## TAIKAJUOMAT

Maagi voi tehdä taikajuoman Taikajuomasääntöjen mukaan

Pysyvä

Magia



## PORTAALI

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

Hetki

Magia

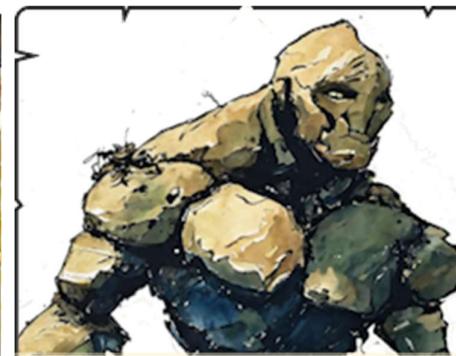


## TAIVUTA ENERGIAA

Velho voi taivuttaa mitä tahansa energiasta mitä hän on opettellut eri tavoilla, sallien suojakilpi-, näkymättömyys- tai levitointi loitsuja.

Kesk.

Magia



## ANIMOI

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

Pysyvä

Magia



## TRANSFORMAATIO

Druidi voi muuttaa koteen toiseksi kooteeksi, jonka hän on opettellut.

MMV

Magia



## VAIHDAA OMINAISUUUS

Noita voi vaihtaa kahden koteen kesken ominaisuuden. Se voi olla vaurio seuraus, fyysisen henkinen tai mystinen ominaisuus, adjektiivi tai muu vastaava.

MMV

Magia

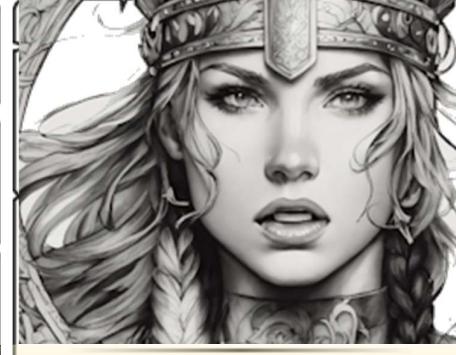


## ALKEMIA

Hahmo voi tallentaa loitsuja hopea tai kulta esineeseen, hän oppii palautuva kyvyn jolloin loitsu käytön jälkeen palautuu.

Pysyvä

Magia

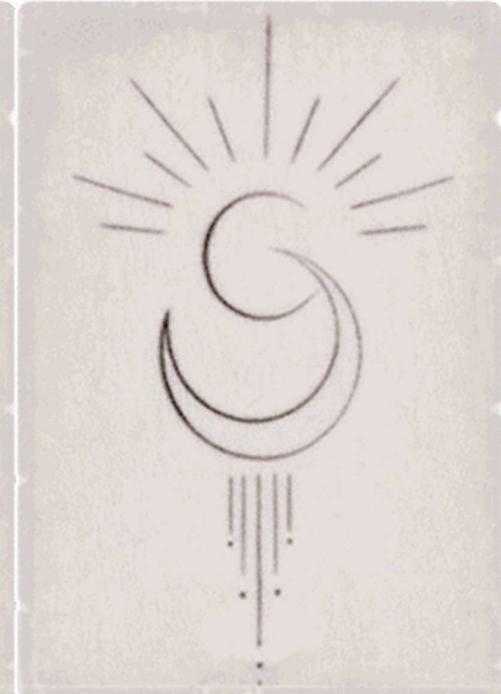
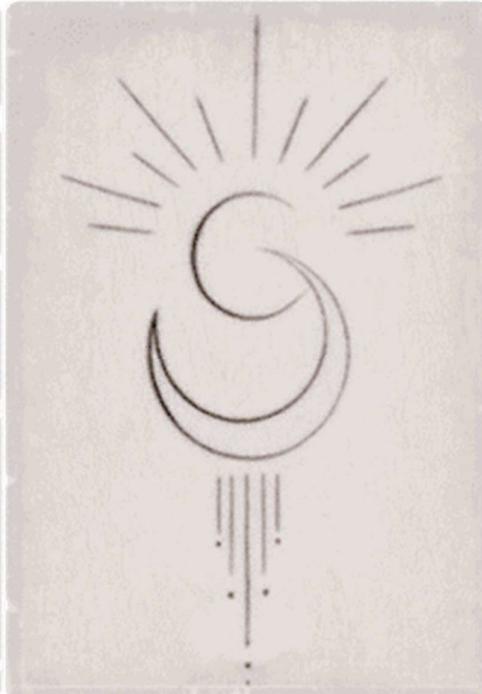
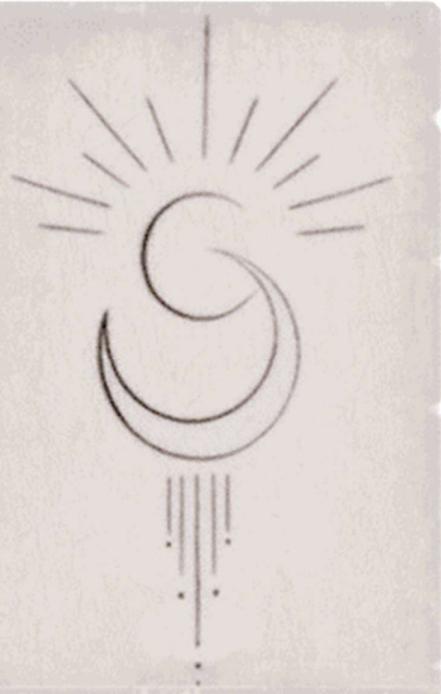
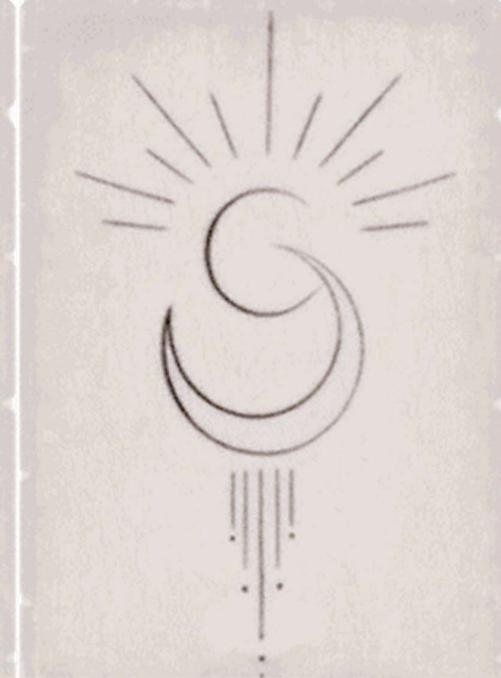
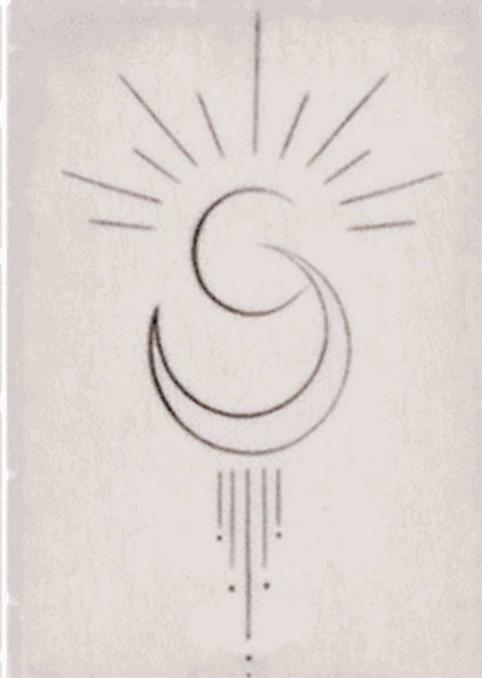
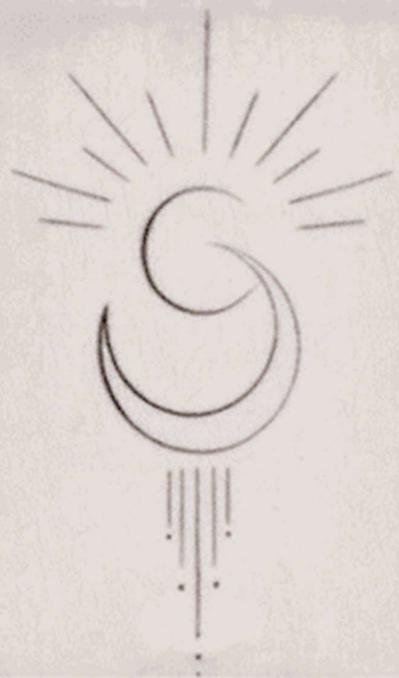


## RIIMUTAIKUUS

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

Pysyvä

Magia





## AISTI MAGIAA

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

P/K..

Magia



## VOIMAKAS

Hahmo saa lisänopan, kun käyttää voimakasta lähestymistapaa

Taito



## NOPEA

Hahmo saa lisänopan, kun käyttää nopeaa lähestymistapaa.

Taito



## NOKKELA

Hahmo saa lisänopan, kun käyttää nokkelaa lähestymistapaa.

Taito



## AISTI MIELIÄ

Mentalisti aistii tietoisia mieliä lähistöllä, kolmiulotteisesti tunneena kehossa. Hän aistii, jos voimakas tunteenpurkaus iskee esimerkiksi hyökkäessä.

P.

Mentalismi



## NÄYTÄVÄ

Hahmo saa lisänopan, kun käyttää näyttävää lähestymistapaa.

Taito



## OVELA

Hahmo saa lisänopan kun käyttää ovelaa lähestymistapaa.

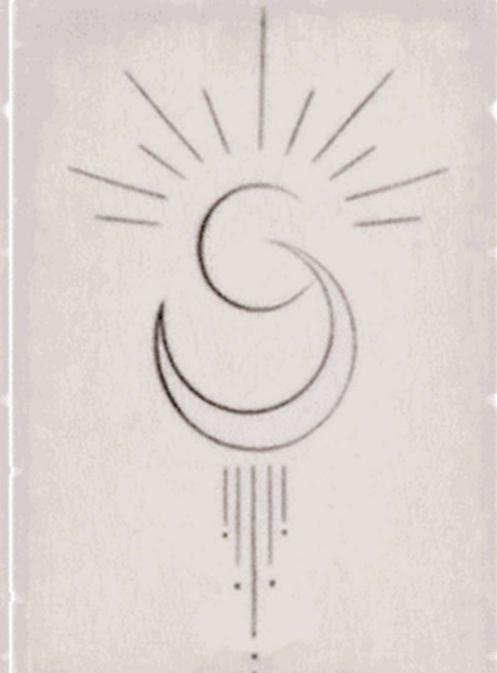
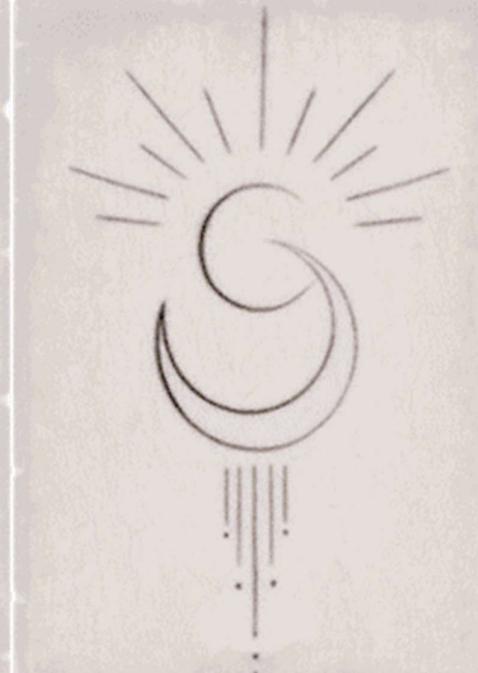
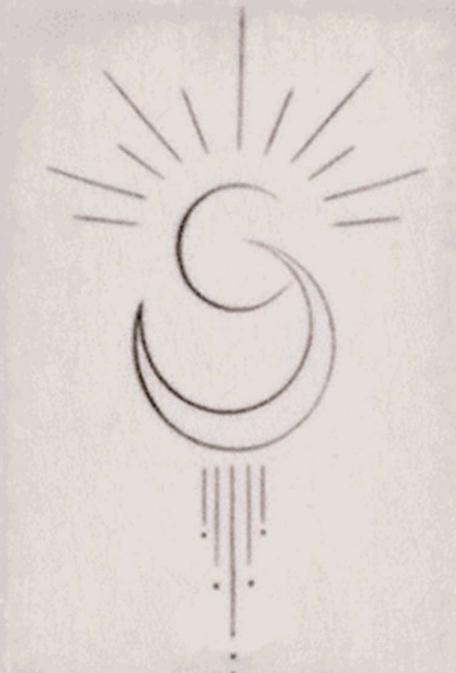
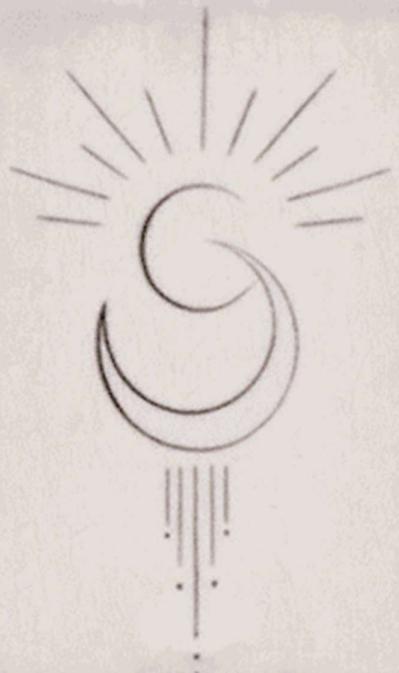
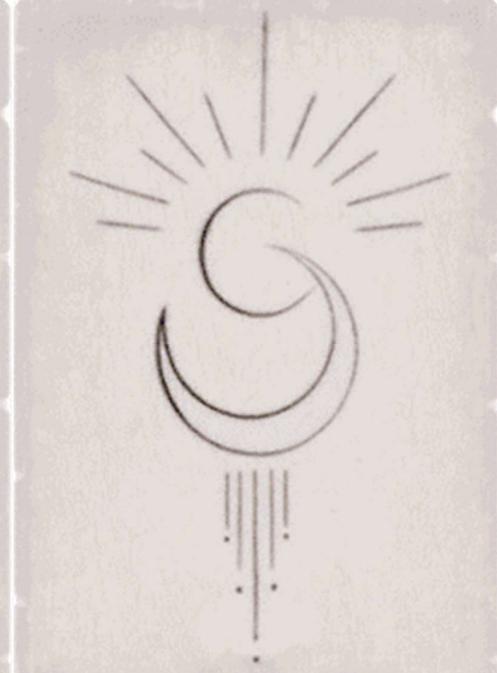
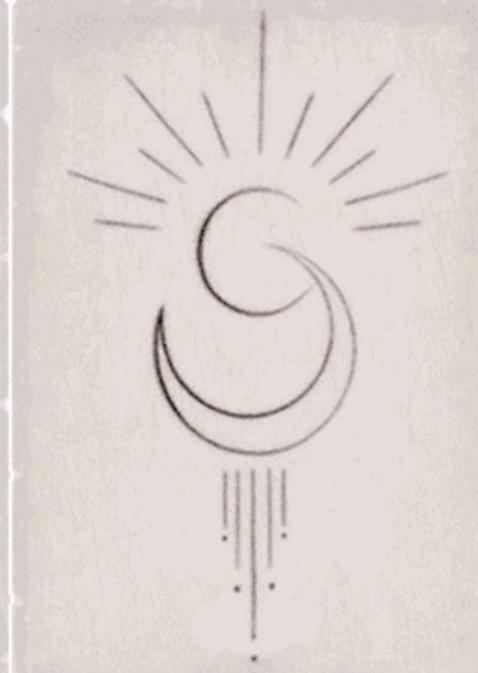
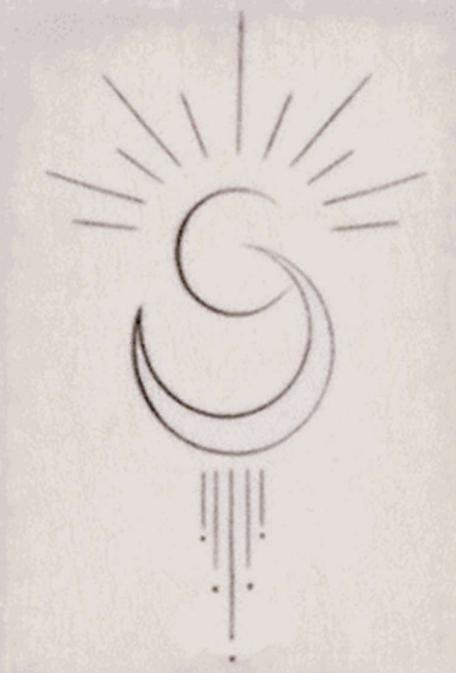
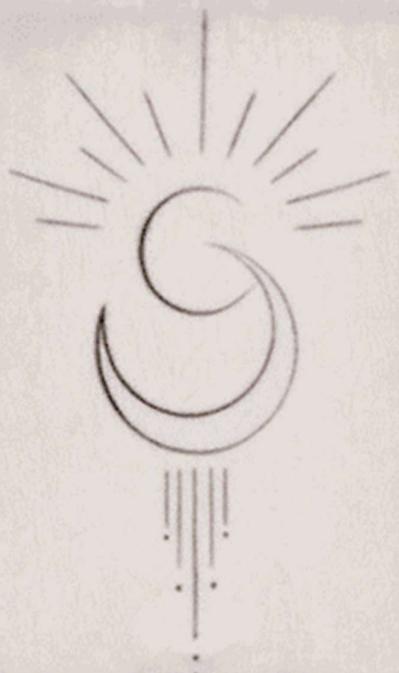
Taito



## VAROVAINEN

Hahmo saa lisänopan kun käyttää varovaista lähestymistapaa.

Taito





## TELEKINESIA

Liikuta esineitä etäältä tahdonvoimalla. Tarkkuus kuin paksut lapaset kädessä, voimakkuus on sielu ominaisuus

Kesk.

Mentalismi



## ENNUSTUS

Näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät etukäteen, luoden tallennuspisteen.

Kesk.

Mentalismi



## PSYKOKINESIS

Valitse hahmolle 1 energia: sähkö, tuli tai henkinen energia. Hahmo voi ampua tästä energiasta sormenpäistä lähetäisyydelle.

Hetki

Mentalismi



## EMPATIA

Hahmo voi lukea kohteen tunteita, hahmo voi siirtää omia tunteita tai kuviteltuja tunteita kohteelle. Tämä vaatii henkisen taistelun.

Kesk.

Mentalismi



## TELEPATIA

luo mielten yhteyden, jota voi käyttää henkiseen taistelun. Luo tai lue muistoja tai ajatuksia.

Kesk.

Mentalismi



## ASTRAALIKEHO

Irrota astraalikeho ja liiku aineettomana ympäriinsä. Nää ja kuule normaalisti. Kehon valtaamalla voit käyttää voimiasi fyysisseen maailmaan.

Kesk.

Mentalismi



## ESP

Aisti kaukaisia paikkoja kuin olisit siellä, tarvitsee sympaattisen yhteyden.

Kesk.

Mentalismi

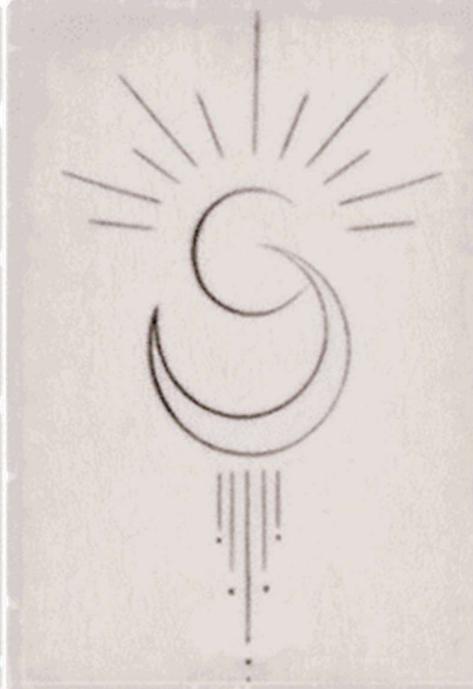
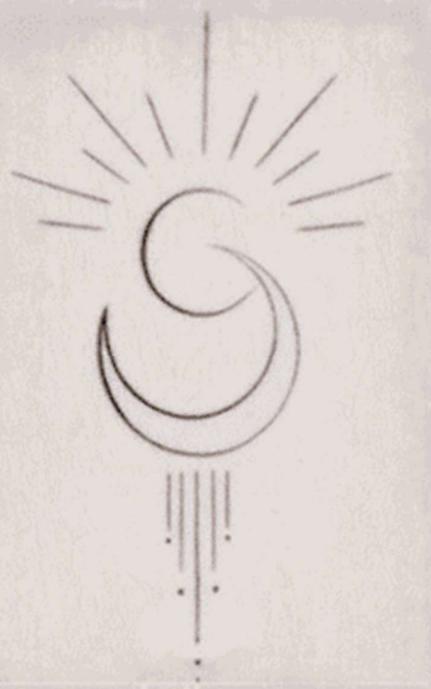
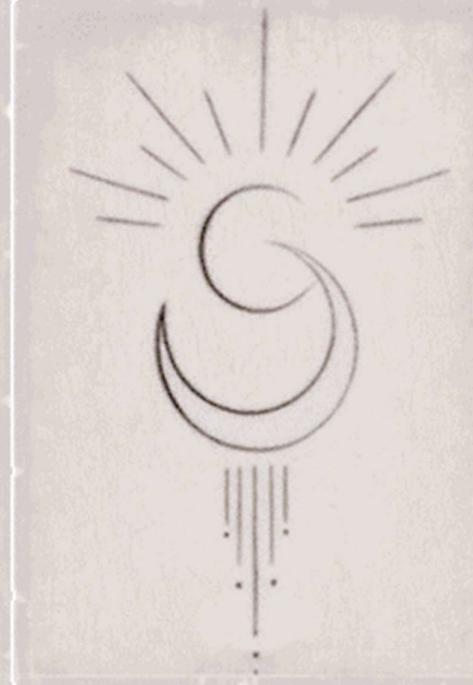
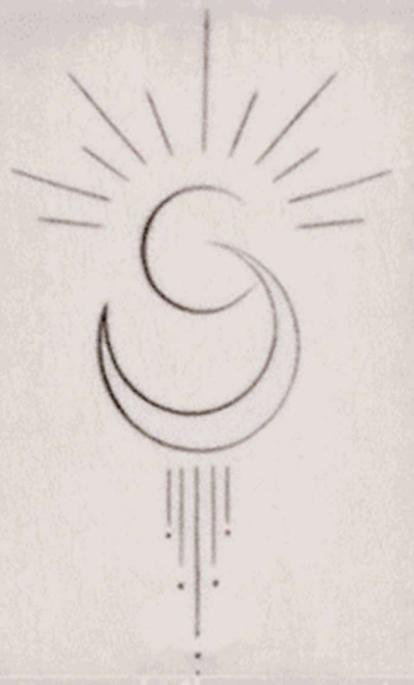


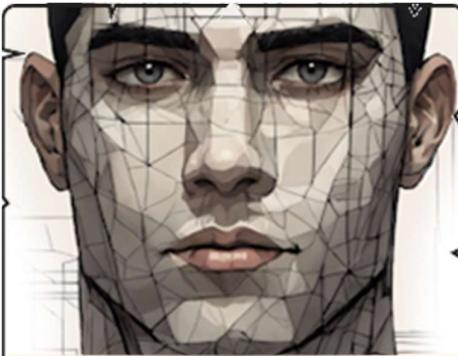
## KÄSILLÄ PARANNUS

Mentalisti laskee kätensä haavalle, jos haava on seuraus, se laskee 1 tasoa pienemmäksi ja siihen lisätään "parantava" arvo. Tai sitten mentalisti parantaa kaikki kestovauriot.

Hetki

Mentalismi





### IHMISMUODOT

Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiukseja opettelemansa muodon mukaiseksi, ja voi välttää fyysisistä adjektiivia kohtauksessa.

Hahmo voi vaihtaa kehon ja sielun ominaisuuksien paikkaan.

Ehto      Regeneraatio 1      MM



### ELÄINMUODOT

Hahmo voi muuttaa myös luustorakennettaan opettelemansa eläimen mukaiseksi. Saa automaattisesti eläinmuodon kyvyt ja rajoitukset. (Noin ±1 skaala)

Ehto      MM



### SEKAMUODOT

Hahmo voi muutella osia itsestään eri opettelemiensa eläinten muotojen mukaan, luoden fantastisia muotoja.

Ehto      Regeneraatio 2      MM



### KOONHALLINTA

Hahmo voi muuttaa kokoaan isommaksi tai pienemmäksi. Yksi onnistuminen antaa 1 koko skaalan.

Ehto      MM



### KEMIALLiset KYVYT

Hahmo voi matkia opettelemaan eläimeltä kemiallisen kyvyn ja ottaa sen muihin muotoihinsa kuten seitti, myrkky tai kovakuoriaisen polttava kemikaali.

Ehto      Regeneraatio 3      MM



### VERIMAGIA

Luo verestäsi eläimiä, anna niille tehtäviä, vahvista seuraajiasi kyvyilläsi juottamalla heille vertasi ja tee heistä uskollisia.

Pysyvä      MM



### SISÄELINTEN HALLINTA

Luo, hallitse tai muuttele omia sisäelimiäsi. Yhdistämällä verimagiaan voit tehdä saman toisille.

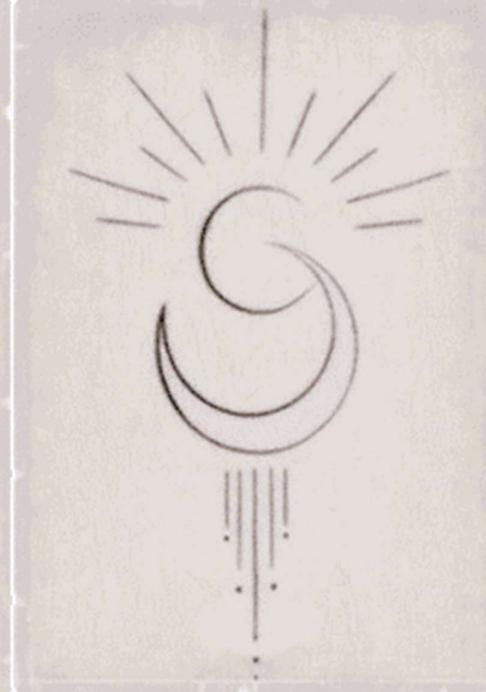
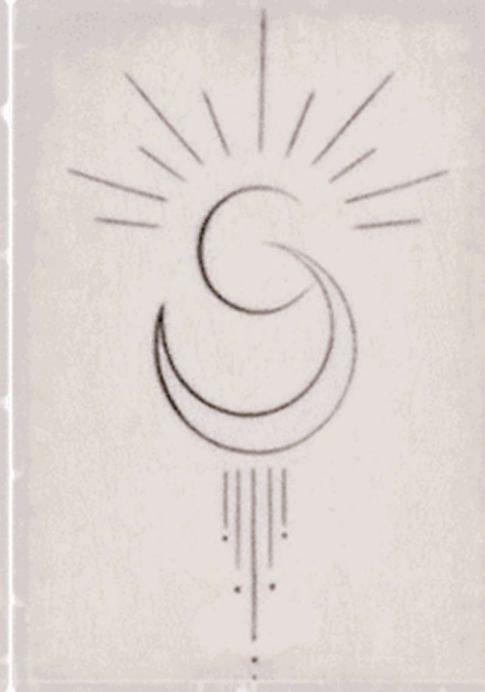
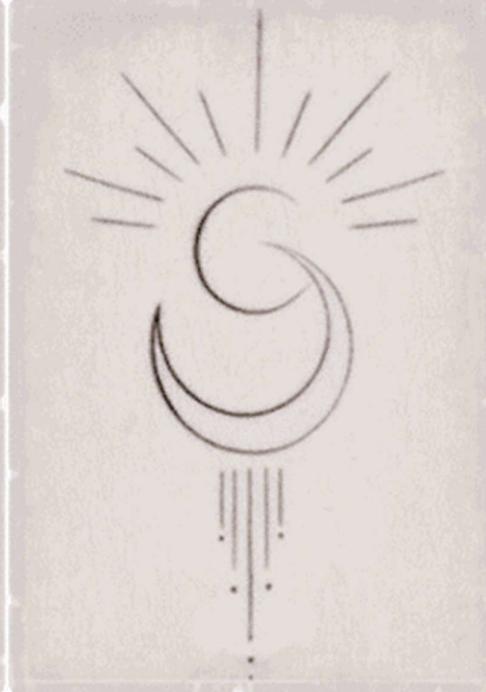
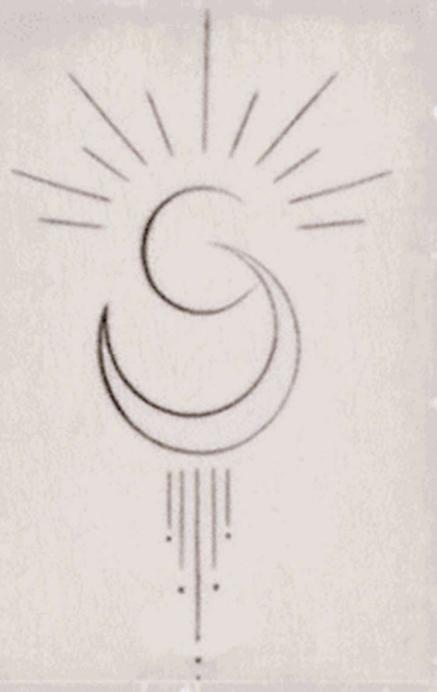
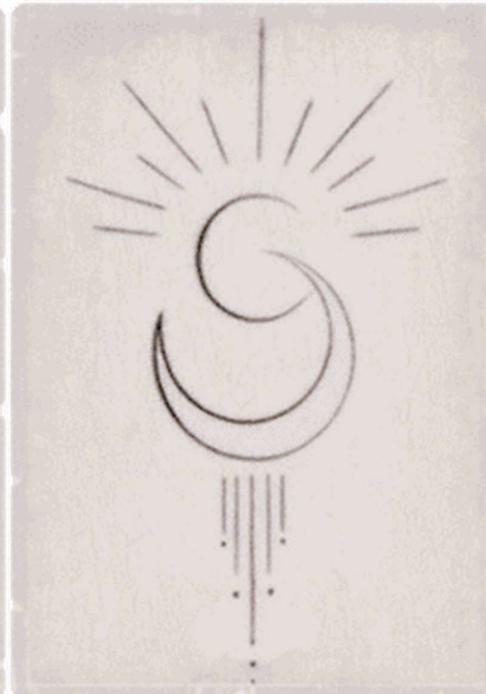
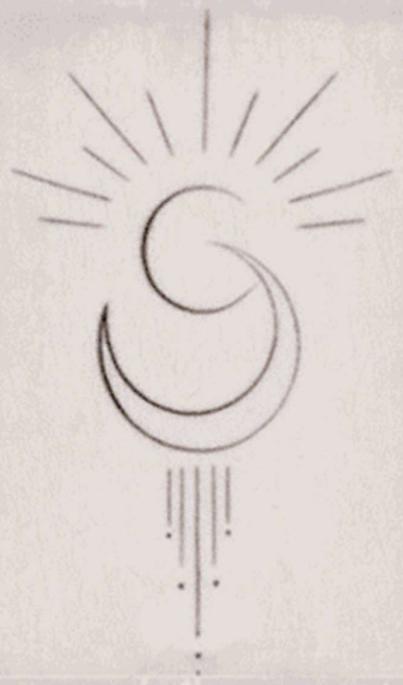
Pysyvä      MM



### OMAN MIELEN HALLINTA

Luo valepersoona ja piilota oma persoonaa niin että ottamasi muoto ei edes tiedä olevansa sinä. Hämää mentalisteja, ja voit saada kohteen taidot käyttöösi.

Ehto      MM





### ELÄIMEN AISTI

Valitse toteemieläin. Saat tämän eläimen aistin, ja se on normaalimuodossasi aina aktiivinen.

Pysyvä

MM



### ELEMENTTI AISTI

Valitse aisti, joka liittyy elementtiisi.  
Esimerkkejä:  
Vesi – näe veden alla  
Kivi – näe kiven läpi  
Ilma – kuule etäisää asioita  
Tuli – infrapuna

Pysyvä

EH

EH



### PIMENTOHALTIA

Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000-vuotiaiksi. Keho adjektiivi ei voi olla voi olla voimakas. 1 skaala nähdä pimeässä, heikkous kirkkaalle valolle, ei näe värejä.

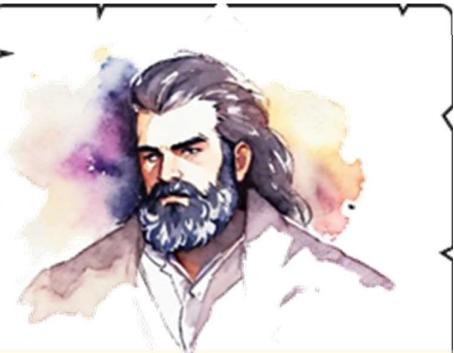
Rotu



### PÄIVÄHALTIA

Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000-vuotiaiksi. Keho adjektiivi ei voi olla voi olla voimakas. 1 skaala näkemiseen, heikkous: sokeaa hämärässä

Rotu



### IHMINEN

Keskiverto humanoidi, jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuusia. Ihmisissä on kaikkia verilinjoja, joten yllättäviä voimia voi teini-iässä ilmaantua.

Rotu



### PUOLITUINEN

+1 keho varovainen kuvaus.  
Koko -1. +1 kuvaus esittää viatonta ja vaaratonta.  
Keho adjektiivi ei voi olla voimakas.  
Ikääntyminen  
1/2 nopeudella

Rotu



### KÄÄPIÖ

+1 kehon voimakas kuvaus. Koko -1. Uiminien on harvinainen taito. Ikääntymisen 1/2 nopeudella. Kääpiöiden teknologinen taso on 1800 luvun loppu. Voimat harvinaisia ja teknologia pohjaisia

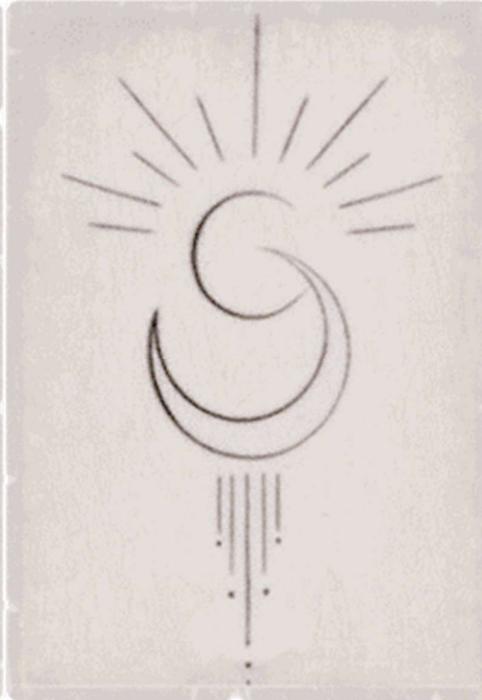
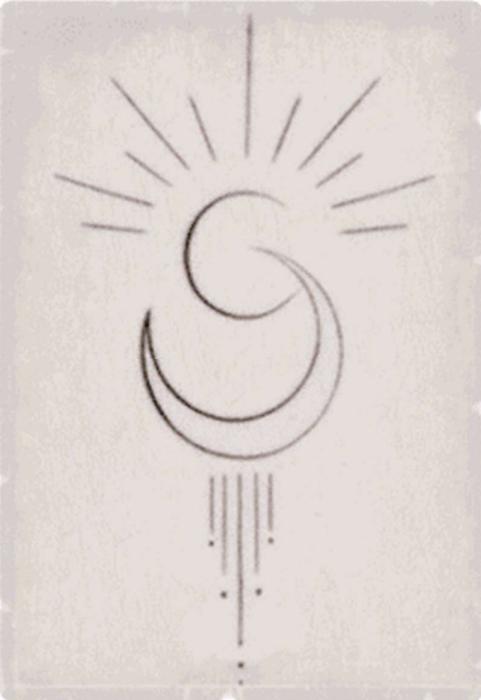
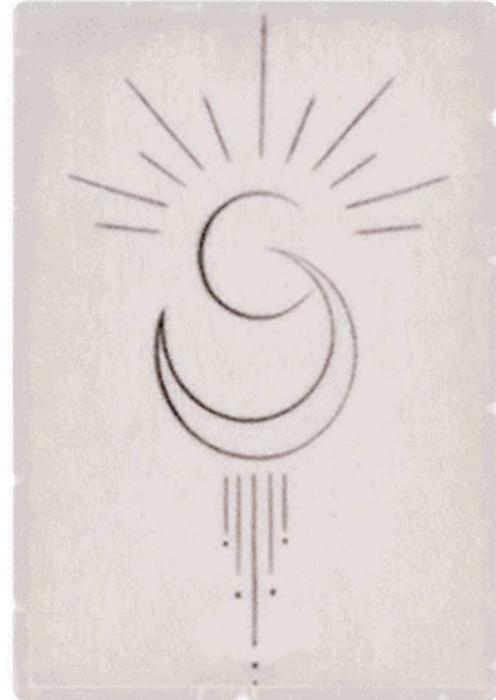
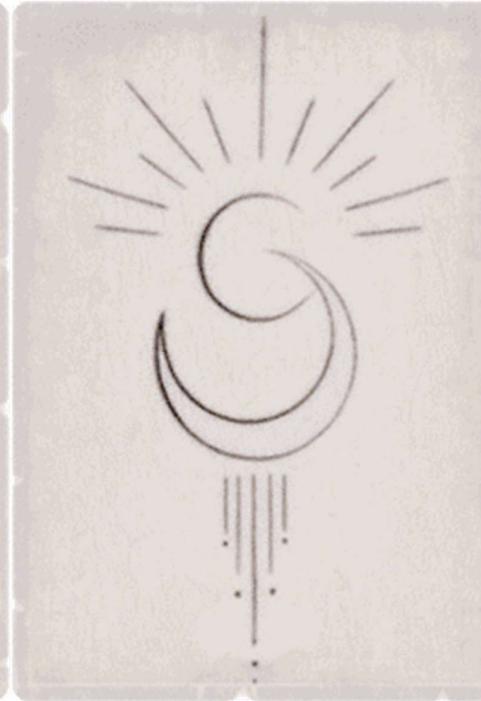
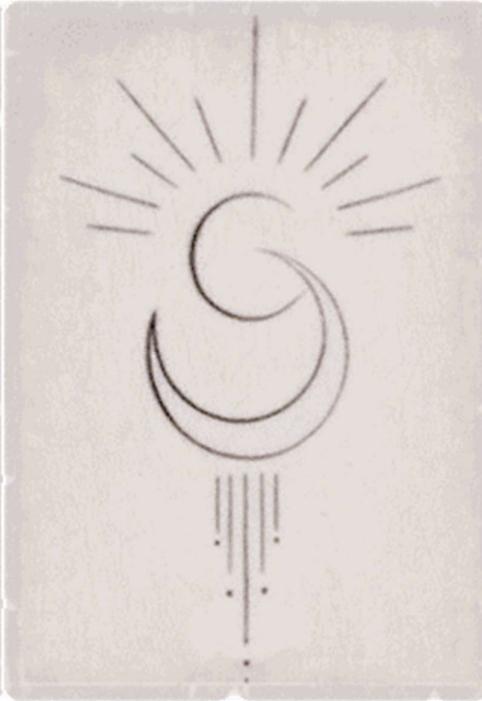
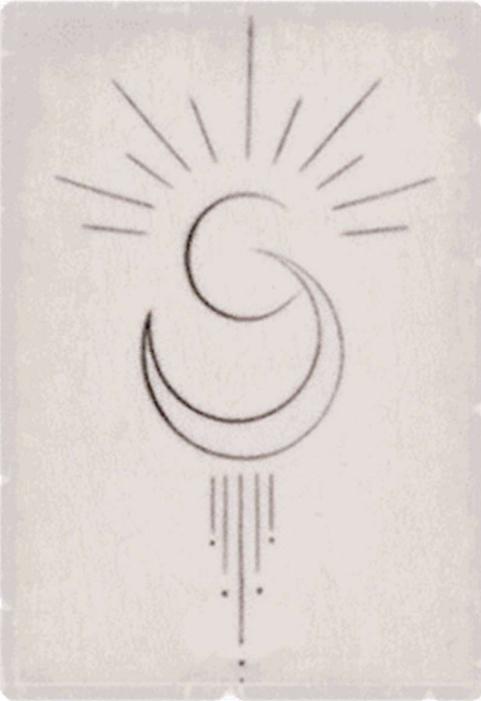
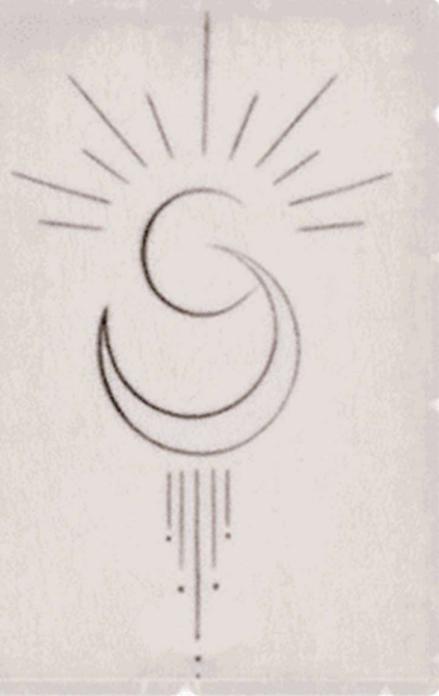
Rotu



### KIMERA

Kimera omaksuu sen eläimen olemuksen, joka heijastaa eniten hänen luonnettaan. Kimera voi olla ihminen, jolla on ketun pürteitä, korvat, nenän pää, häntä, tai hän voi olla antropoidi karhu, joka kävelee pystyssä, puhuu, ja käyttää työkaluja. Hahmon edut ja heikkoudet riippuu rodusta.

Rotu





### OIJAA ELEMENTTIÄ

Telekinesia omalle elementillesi, mutta tarkkuus paljon parempi kuin mentalismilla, voit jopa tiirikoida lukon, jos tarpeen.

Kesk

EH



### LUO ELEMENTTIÄ

Luo hallitsemaasi elementtiä haluamallasi tavalla, isku, valli, räjähdys.

Hetki

EH



### SUOJAA ELEMENTTIÄ

Suojaa elementilläsi, suojaudu elementiltäsi, paranna elementilläsi. Esim. Hengitä veden tai maan alla. Kosketa haavoittunutta ja laske haavan tasoa yhdellä ja lisää siihen ”parantuva” lisä määre. Parantuva ei voi enempää parantaa.

EH



### MUUTA ELEMENTTIÄ

Muuta tai muotoile elementtiäsi haluamallasi tavalla, taiteelliset lahjasi ovat rajana. Taivuta, transformoi.

Kesk

EH



### ELEMENTTI TAIKUUS

Valitse Takomomestari, Riiumimestari tai Juomamestari kyky, tee taikaesineitä omalla elementilläsi.

EH



### BOOSTAUS

Lisää joko alue vaikutusta tai kestoaiakaan yhdellä.

Hetki

EH



### MERKITTÄVÄ ELEMENTTI

Valitse hahmolle merkittävä elementti tai 3 sisar elementtiä, joita hallita kuten pää elementtiäsi. Klassinen elementtiperhe on vesi, tuli, ilma ja maa. Tai elementin variaatiot.

EH

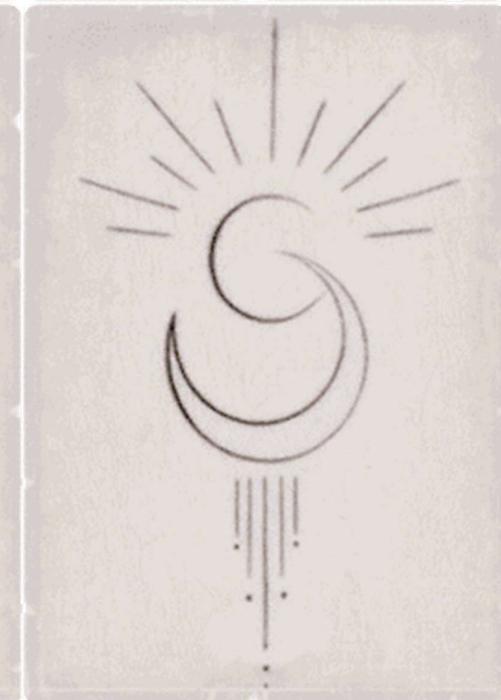
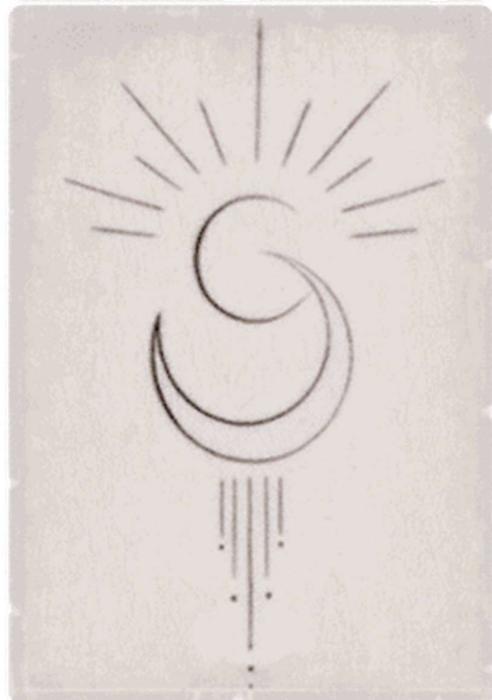
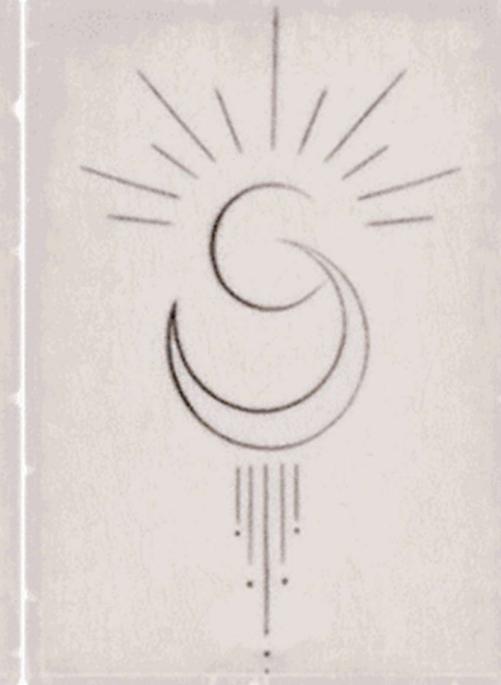
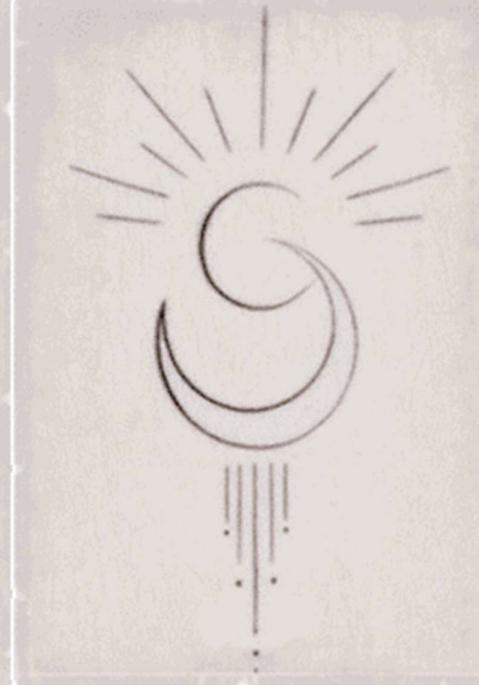
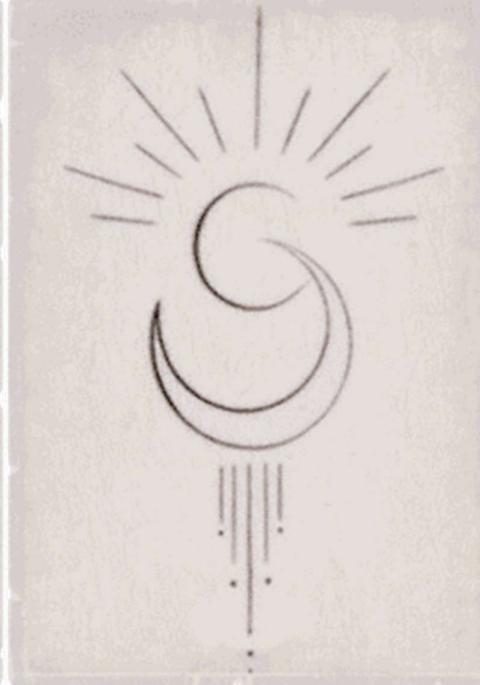
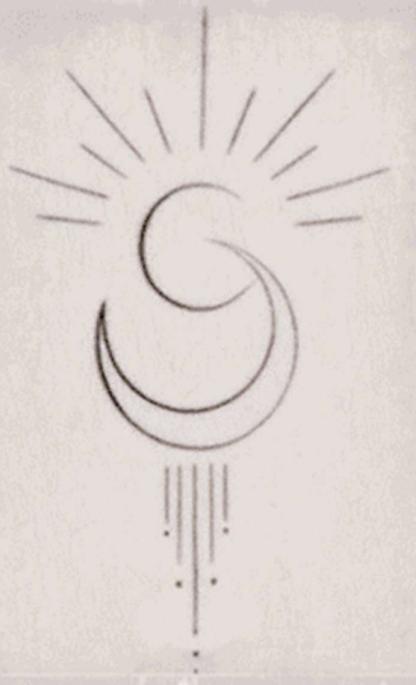


### ELEMENTAALINEN

Kutsu elementaalinen, joka pysyy uskollisena sinulle, kunnes tajuaa, ettei kannata. Kesto pysyvä, kunnes kuolee nälkään tai vaurioihin.

Pysyvä

EH





## HENKISET SÄIKEET

Demoni voi lähetä hehkuvaltaa sääkeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Sääkeitä voi käyttää mielen yhteyteen – kommunikointiin tai henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen säröä pitkin.

kesk.

VS

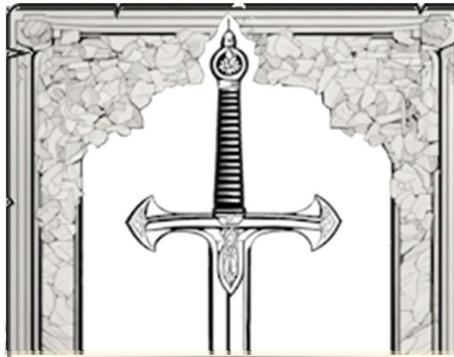


## FYYSISET SÄIKEET

Demoni voi lähetä Varjosääkeet läpi varjojen etsimään haluttua asiaa. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin.

kesk.

VS



## VARJOESINEET

Demoni voi napata maagisen esineen tai olennon toisesta varjosta. Sen etsiminen kestää minuutin/taikapiste. Esineestä haittuu voima hiljalleen. Pysyvä maksaa draampisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen siirtymä, ja luomalla portti.

kuluvia

VS



## VARJOKYLÄ

Demoni voi kuvilla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuivaltua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Kävely toiseen todellisuuteen

Pysyvä vaarallisen nopeasti.

VS



## VARJOKAUPUNKI

Demoni voi kuvilla varjomaita kuten ylä, alue on iso kaupunki, kunhan hän kuvilee alueen taiteellisella tavalla. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkuja pitkin kulkematta välissä olevien todellisuksien läpi.

Hän luo portin, josta kulkee.

Pysyvä

VS



## MUUTA LUONNONLAKEJA

Demoni voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai käantää eri suuntaan.

Kesk.

VS



## TODENNÄKÖISYYKSIEN HALLINTA

Demoni määrittelee mikä asia on todennäköistä ja mikä epätodennäköistä. Hän voi tahdonvoimallaan saada äärimmäisen epätodennäköisiäasioita tapahtumaan heti.

Kesk.

VS

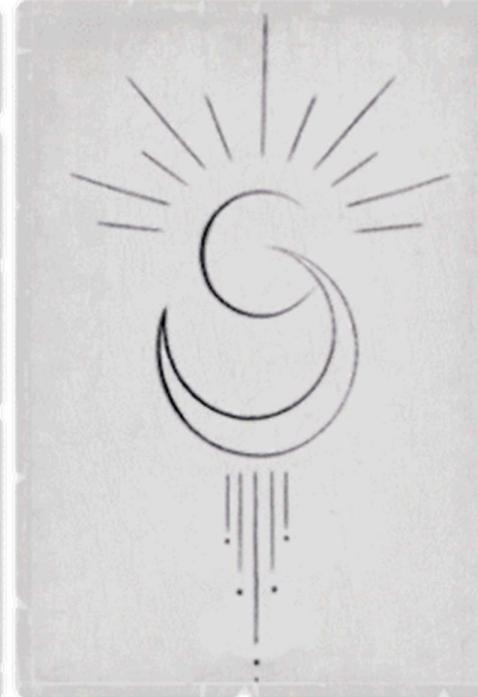
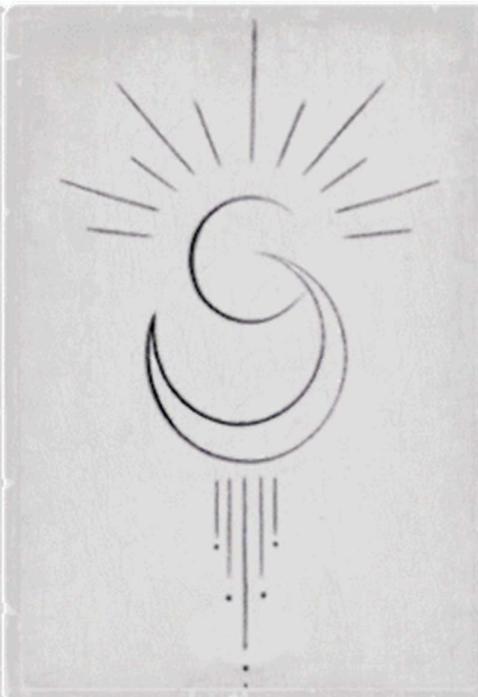
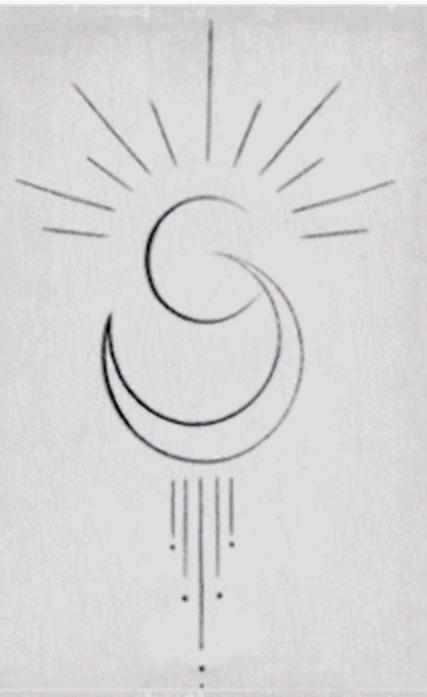
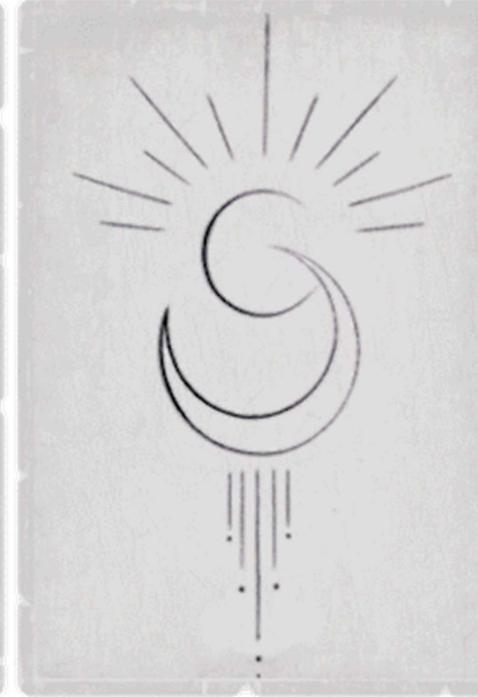
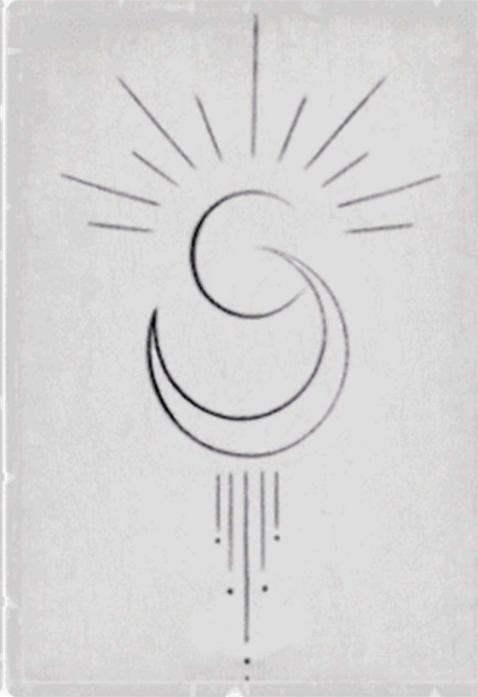
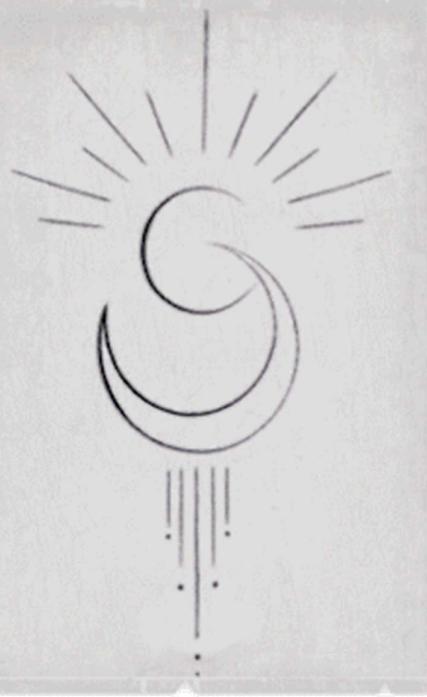


## IHANNE VARJO

Demoni voi luoda potentiaaliin reiän ja määritellä sinne rajatun alueen, joka on hänen täysin määrittelämä varjo, jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.

Kesk.

VS





### NÄYTÄMÖN TAKAA

Kuvaile näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröä pitkin

P.

VH



### NÄYTÄMÖLLÄ PILOSSA

Kuvaile näyttämöllä asioita, jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.

P.

VH



### KUVAILE NÄYTÄMÖÄ

Kuvaile näyttämön tapahtumia, myös kuolevaisten käytöstä. Voit vaikuttaa isomman skaalan henkilöihin voittamalla heidän vastustuksensa (henkinen taistelu). Kävely toiseen todellisuuteen välittämättä osoitusta, eli nopeasti ja vaarallisesti

P.

VH

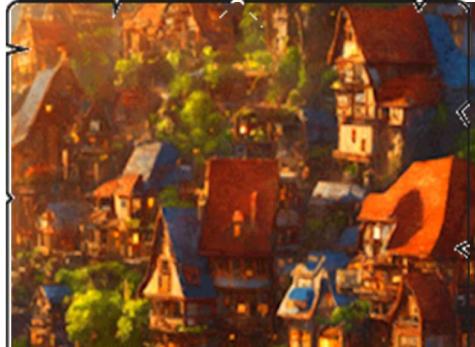


### KUVAILE HENKILÖITÄ

Kuvaile tarinan henkilöitä, jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Varjokävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä kuten portti.

P.

VH

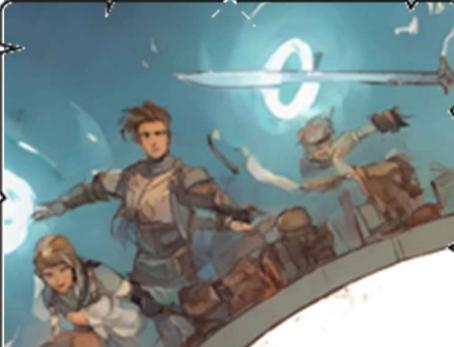


### KUVAILE KAUPUNKIA

Kuvaile kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita, jotka ovat sellaisia kuin haluat. Löydä oikopolkuja todellisuksiin käymättä välimaita välissä.

P.

VH



### MUUTA LUONNONLAKEJA

Enkeli voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai käantää eri suuntaan.

Kesk

VH



### IHANNE VARJO

Enkeli voi luoda potentiaaliin 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

P.

VH

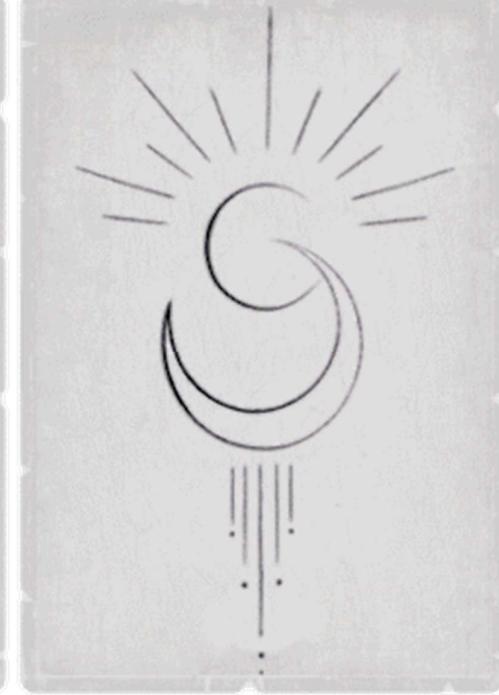
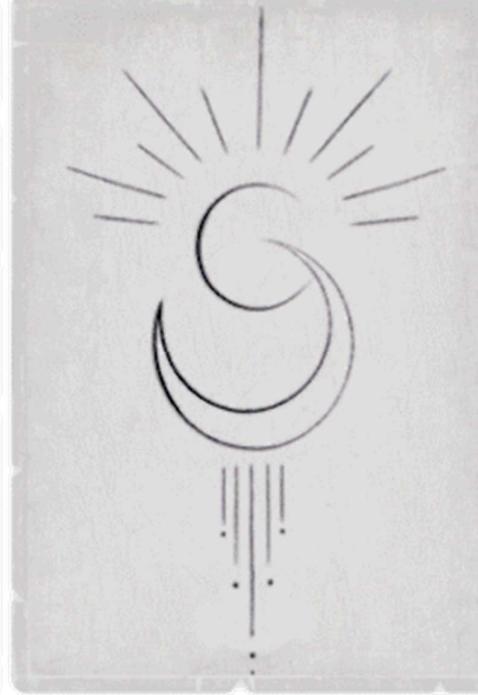
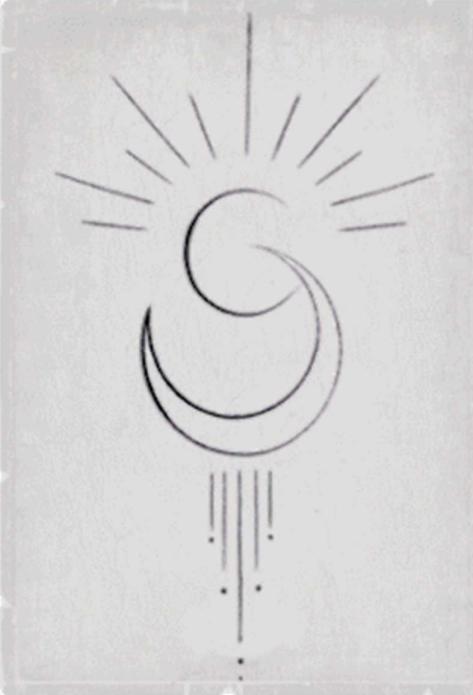
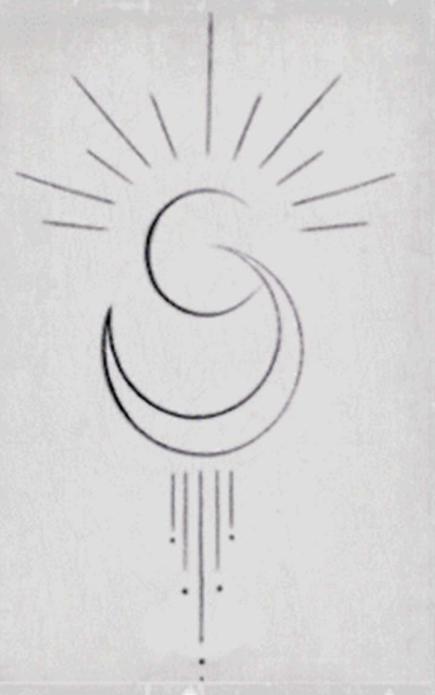
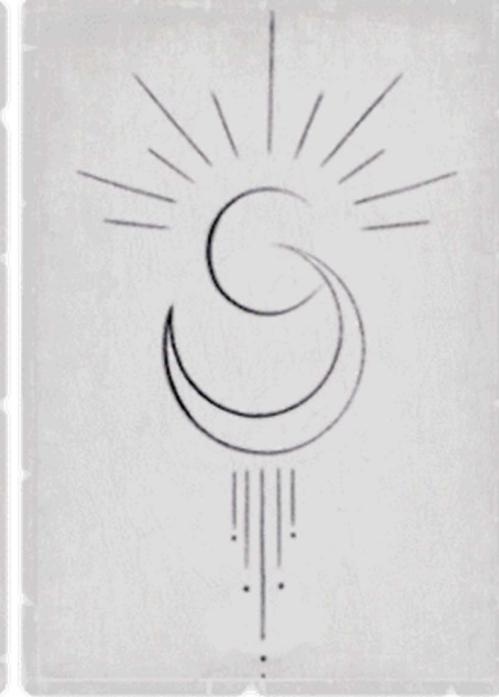
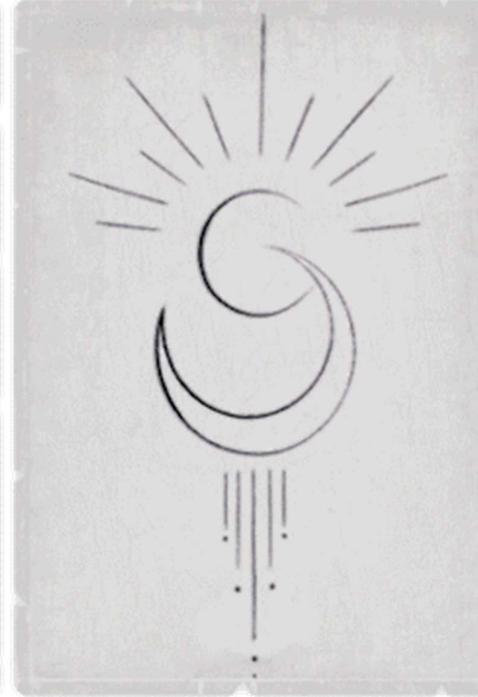
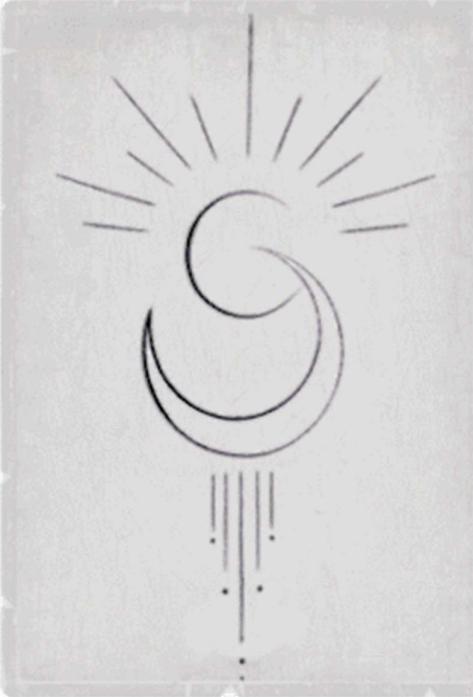
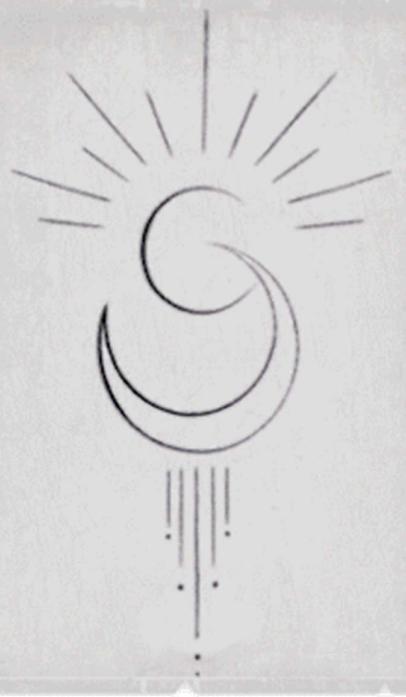


### VOIMASANA

Enkeli voi kirota tai siunata kotheen kuluttamalla yhden tai useamman draamapisteen. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden draamapisteen

H/P

VH





## VARJO AISTI

Hahmo aistii, jos joku kävelee varjoon, pienenä jännityksenä vatsassa. Hän aistii ylempien voimien käytön pienenä huminana alitajunnassa. Keskittymällä hän voi nähdä yliuonnollisia energioita hahmoissa ja esineissä.

Kesk.

VH



## TAROT AISTI

Hahmo aistii, jos ylempiä voimia käytetään varjossa. Varjoon siirtymisen aistii pienenä jännityksenä vatsassa. Taistelun pienenä huminana alitajunnassa.

P.

alitajunnassa.

Tarot



## PALAUTUVA TAIKAESINE

1. Viikko
2. Päivä
3. Tunti
4. Minuutti

Alkemia

Magia



## LAUKAISIN

Kirjoita loitsu kohteeseen riimuin, lopuksi kirjoita ehtoriimu.  
Loitsu laukeaa ehdon täyttyvä.

riimu

Magia

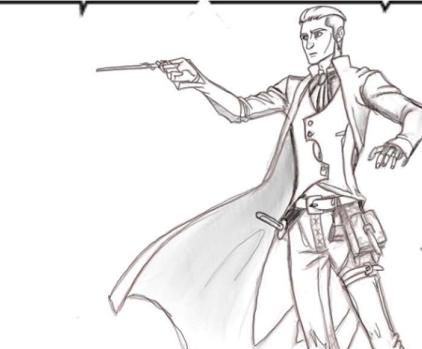


## TAIKAJUOMA

Latauksia

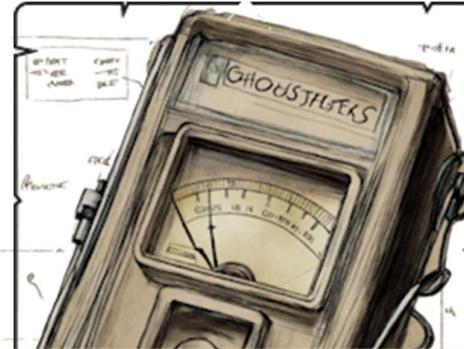
1. 10
2. 30
3. 60
4. 100
5. 150

Magia



## TAIKAESINEEN KAPASITEETTI

- Sormus 0p
  - Ranneke 1p
  - Lyhyt sauva 3p
  - Kävelysauva 6p
  - Pitkä sauva 10p
- esine • Kultaydin +1 taso



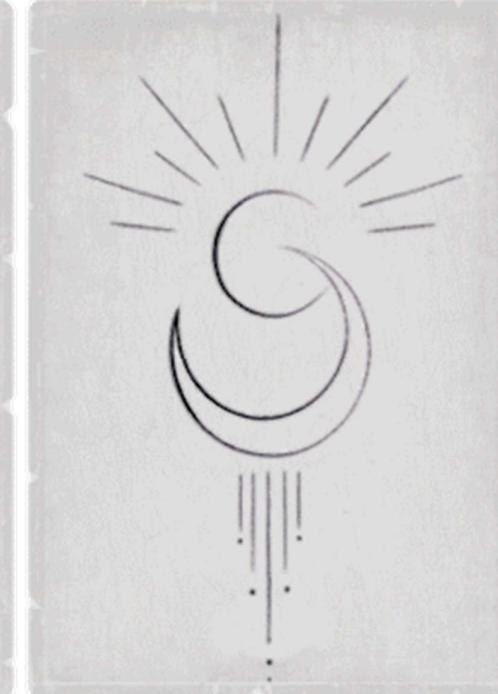
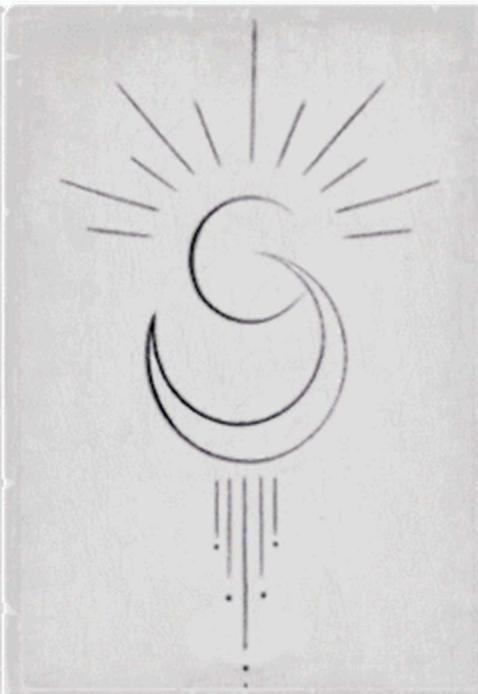
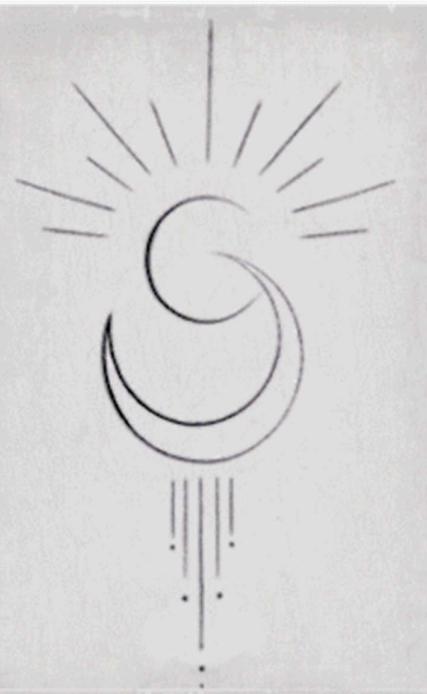
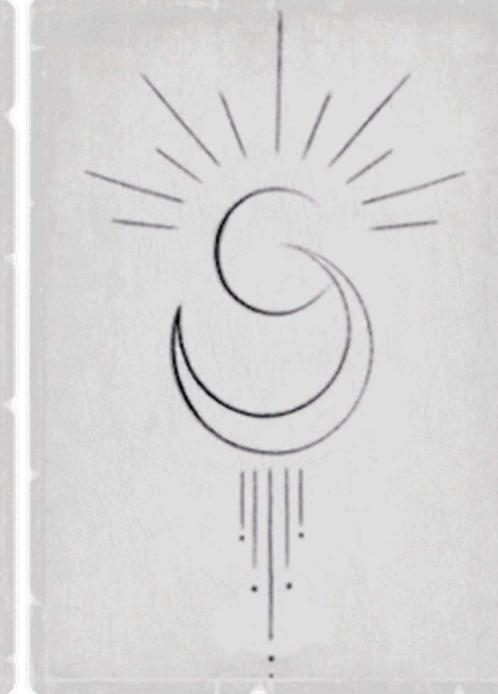
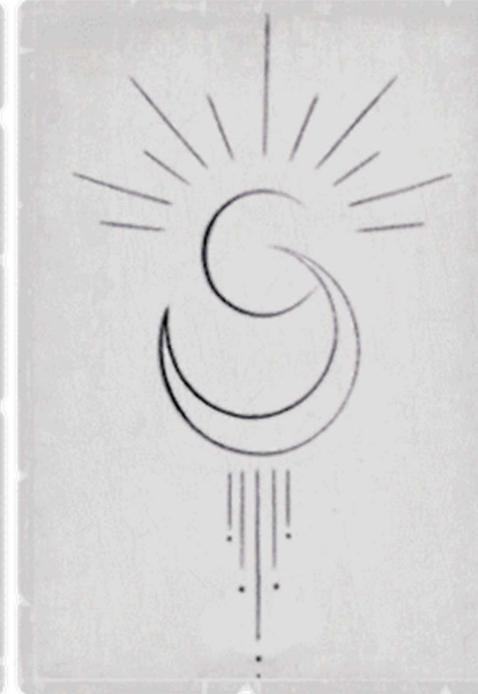
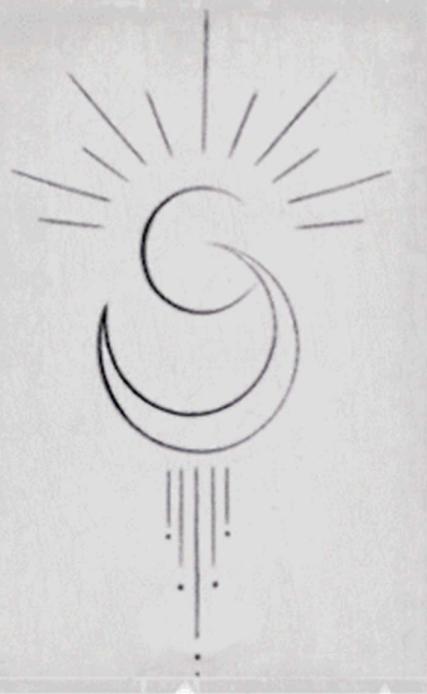
## TAIKAESINEEN TEKOAIKA

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. Kierros  | 6. Kuukausi    |
| 2. Minuutti | 7. 3 kk        |
| 3. Tunti    | Taikajuomat +1 |
| 4. Päivä    | Taikaesine +2  |
| 5. Viikko   |                |
- esine Magia



## PERUSHINTA

- 1p jokaisesta kyyvystä, joita loitsuun käytetään
  - Piste hinta loitsun aluekyvystä
  - Piste hinta loitsun kesto hinnasta
  - Piste hinta erikoiskyyvystä
- P. Magia





### TAROT KORTTI

Luo yhteys kohteeseen, voi käyttää keskusteluun, siirtymiseen paikan päälle tai jopa henkiseen taisteluun.

Tarotmestarilla aina telekineettinen hallinta omatekemien kortteihin.

P.

Tarot



### TAROT ESINE

Hahmo voi luoda tarot esineen, johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteeseen, jolloin esine voi lainata koteen 1 ominaisuuden.

P.

Tarot



### TAROT PÖRTTI

Hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven, joka vie ihan toiseen paikkaan, porttikongin, joka vie ihan eri maahan tai varjoon. Portaali imkee maagista energiota ympäriltään, joka voi olla ongelma pidemmän päälle, jos käytettävää energiota ei löydy.

P.

Tarot



### TAROT MAGIA

Hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympäillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti käessään. Eli tarot mestari voi pidentää käytävää onnistumien potenssien verran, hän voi taivuttaa sitä samalla tavalla kuin hän taivuttaa tarot korttia, hän voi pyörittää käytävää niin että painovoima pyörii samaan tahtiin kuin kortti, jota hän pitää käessään.

Ehdo

Tarot



### TAROT VARJO

Hahmo voi luoda avaruutta, luoda tilaa tyhjästä, hän voi myös avata oven todellisuksien väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä, kunnes hän alkaa määritellä sinne asioita).

P.

Tarot



### TUO LUONNONLAKEJA

Keiju ottaa kortilla yhteyden kortin kuvaamaan varjoon ja tuo sieltä yhden luonnonlain paikkaan, jossa hän on, esimerkiksi Kuun painovoiman.

Kesk.

Tarot



### OHJELMOI TAROT

Luo Tarot kortti, jota voit ohjelmoida, esim. Kyky laukeaa tietyssä tilanteessa. Voit myös ohjelmoida sen vaihtamaan yhden kuvan toiseen jossain tilanteessa.

P.

Tarot



### TAROT MUISTISTA

Käytä Tarot voimaa muistista, ilman Tarot esineitä.

P.

Tarot