



ILTASATU

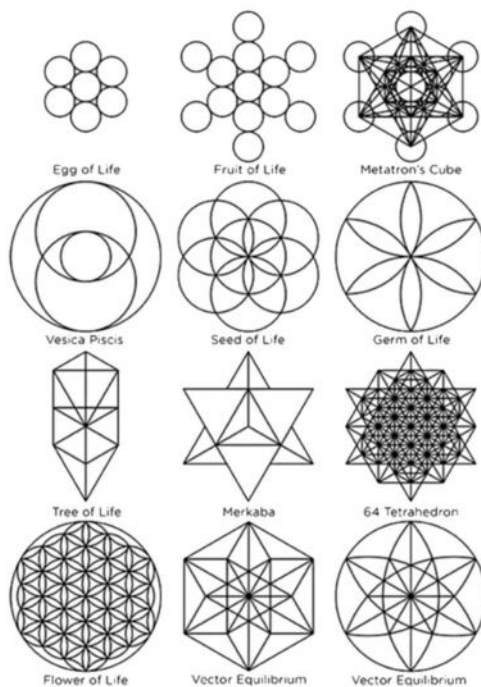
TARINANKERRONTAPELI

ENKELEITÄ JA DEMONEITA

TAIVAALLISET VOIMAT ILTASATU PELIIN

Sisälllys

Intro	2
Taivaalliset voimat	3
Tarot	3
Tarot Voima.....	3
Peruskyvyt	4
Edistyneet kyvyt	5
Varjonhallinta	6
Kyvyt	6
Peruskyvyt	7
Edistyneet kyvyt	7
Varjosäikeet	8
Peruskyvyt	8
Edistyneet	8
Kyvyt	8
Edistyneet kyvyt	9
Voimakyvyt listattuna.....	10
Varjonhallinta	10
Tarot	11
Varjosäikeet	12
Hahmot	13



INTRO

Kauan aikaa sitten kaaoksessa nousi uusi kuningas kunta. Kolme kaaoksen voimaa, Puu, Tuli ja vesi kohtasivat olympian vuorella luoden täydellisen tasapainon, ja kaaoslordi Kronos loi kuningaskunnan jonka voima ja valta uhmasi jo kuningas sukuja.

Niinpä Puun, tulen ja veden kuningaskunnat tekivät harvinaisen liiton ja yhdessä tekivät yllätyshyökkäyksen olympiaan ja tuhosivat Kronoksen verilinjan, kuningaskunnan, kaikki sen asukkaat, tulella, vedellä ja hirviöiden armeijalla.

Tai näin he luulivat. Nuori Jaue, Kronoksen poika pelastui koska hänen lapsenvahtinsa oli mukana juonessa mutta sääli pientä poikaa ja laski hänet jokeen puukorissa ennen hyökkäystä.

Jaue päätyi maanalaiseen kuningaskuntaan jossa elivät kaikki olympian hylkiöt, rikolliset, ei halutut kansalaiset.

Piraattikuningas otti Jauen suojiinsa ja kasvatti tämän omana poikanaan.

Jaue oli erikoinen poika, hän ei osannut muodonmuutosta kuten aatelistet yleensä, hän keskittyi asioihin päiväkausiksi eikä hän osannut puhua ihmisten kanssa eikä katsoa heitä silmiin.

Mutta hän oli lahjakas tarot voimassa, hän oli lahjakas maan

hallinnassa, ja jo nuorella iällä hän nousi hylkiöiden vahvimmaksi voimassa, ja auttoi kasvatti isäänsä valtaamaan Jauen isän valtakunnan rauniot hylkiöiden kuningaskunnaksi.

Isänsä lailla ristiverinen Jaue opetteli kaikki kolme valtavoimaa, puun, tulen ja veden.

Mutta häntä vaivasi että hänen lempielementillä kivellä ei ollut omaa voimaa.

Häntä vaivasi että jokainen kuningaskunta vaati kaaoslordin pitämään todellisuuden kasassa tai se sortuisi kaaoksen alla.

Hän unelmoi jostain pysyvästä.

Ja lopulta tuhannen vuoden jälkeen Jaue teki mestariteoksensa. Hän lukitsi luonnonlait kiinteiksi ja kirjoitti ne kallioon niin ettei ne ikinä muuttuisi.

$$\mathcal{L}_{\text{SM}} = -\frac{1}{4}F_{\mu\nu}F^{\mu\nu} + i\bar{\psi}\gamma^\mu D_\mu\psi + (D_\mu\phi)^\dagger(D^\mu\phi) - V(\phi)$$

Ja sillä tavalla hän loi uuden voiman nimeltään Varjon hallinta.

Nimi kuvastaa sitä, että voiman keskustassa, todellisuudessa jonka hän nimitti Eedeniksi, yksikään ylikuonnollinen voima ei toiminut. Kukaan ei voinut tarot voimalla kutsua itselleen herkullista ateriaa tai hirviöarmeijaa. Eedenissä vallitsi pysyvyys ja rauha, jonkin aikaa.

Tämä tapahtui 12 2024 vuotta sitten, ja paikkana oli planeetta, jonka tunnet nimellä Maapallo.

TAIVAALLISET VOIMAT

Aikojen alussa keijut elivät muinaisten pelossa. Käsittämättömän vahvoja olentoja jotka tulivat todellisuuteen syömään ja lensivät pois. Mitään muuta he eivät halunneet.

Mutta muutama keiju keksi kuinka kesyttää mahtavat lohikäärmeet tekemällä taian, jolla lohikäärmeet luulivat, että nämä keijut olivat yksi heistä, ja luomalla lohikäärme armeijan he ajoivat muinaiset pois todellisuudesta ja lohikäärmeiden avulla he hallitsivat todellisuutta.

Kunnes 3 veljestä uhrasivat 3 lohikäärmettä hirvittävässä verirituaalissa, jossa he loivat 3 tarot voimanlähdeä, Puun, Tulen ja Veden Tarot voiman. Tätä voimanlähdeä hallitsemalla he saivat jumalten voiman ja loivat 3 dynastiaa, jotka loivat kultaisen rauhanajan, jota kutsutaan virheellisesti ensimmäiseksi ajaksi.

Lopulta veljekset ajautuivat riitoihin ja alkoi toinen aika, raastava sotien aika, jolloin veljekset tuhosivat valtakuntansa ja toisensa sodissa. Lopulta heidän jälkeläisensä tekivät rauhan ja todellisuus jakaantui lukuisiin pienempiin kuningaskuntiin, jotka hallitsivat ilman täyssotaa.



TAROT

Tarot on voima, joka yhdistää ajatuksen, kuvan tai esittävän taiteen todellisuuden osaan tai potentiaaliin. Tarotmestari luo tarot esineitä kuten tarot kortti, jolla hän luo yhteyden toiseen varjoon, ja voi tuoda sieltä asioita tai viedä sinne asioita.

Tyypillinen esimerkki on luoda aavikolle tarotkuva makean veden järvestä, josta valuu jatkuvasti tuoretta makeaa vettä aavikolle luoden keitaan elinkelvottomalle aavikolle. Tämänlaista ylläpitotyötä Tarotmestari joutuu tekemään todellisuudessa, joka muuttuu jatkuvasti, ja yleensä huonompaan suuntaan.

Vasta legendaarisella skaalalla voi omata taivaallisia voimia.

TAROT VOIMA

Kaaoksen voima pitää kanavoida tarot korttien tai esineen avulla. Ilman tarot voimaa Kaaoksen varjot villiintyvät elinkelvottomaksi, siksi jokainen varjo tarvitsee Tarotmestarin, joka ylläpitää elinkelvottomuutta ja järjestystä kaoottisessa todellisuudessa.

Vaikka tarot voima näyttää rajatulta koska se pakottaa tarot korttien ja esineiden käyttöön, se on myös vahvuus, sillä kun Tarot mestari tekee tarot kortin, kuka tahansa voi käyttää sitä. Käyttäjä tarvitsee onnistuneen mystisen

ominaisuus testin. Ilman tarot voimaa kohde ei tiedä kuka ottaa yhteyttä. Tarot mestari luo normaalisti apureilleen ison valikoiman (pakan) Tarot kortteja joiden avulla he voivat tehokkaasti hallinnoida vastuualueitaan.

Tarotkortilla voi luoda ajatusyhteyden kortin kohteeseen tai siirtyä toiseen paikkaan ilman Tarot voimaa, mutta sen edistyneempiä kykyjä sillä ei voi tehdä. Tarot Esineellä on tarotlinkillä luotu kyky aktiivisena, mutta muita tarot voimia sillä ei voi käyttää. Tarot kortti on normaalia esinettä hyvin paljon kestävämpi (luojan Tarot ominaisuus voimataso) ja hyvin vastuskykyinen voimille. Sauronin sormus oli kuolevaisille melko mahdotonta tuhota.

Sallittu vain hahmoille, jolla täyskeijun verta.

PERUSKYVYT

0.	Varjoaisti, tunne kun taivaallisia voimia käytetään, Tarot aisti, TK	
1.	Luo yhteys etäälle	Tarot kortin luonti
2.	Siirtymä avaruuden läpi	Kannettavat tarot esineet, ennustus
3.	Yhdistä sijainteja	Luo iso portaali, Vakoilu
4.	Muuta, taivuta avaruutta	1 edistynyt, laukaisin
5.	Luo avaruutta	3 edistynyttä

0. Tasolla 0 hahmo aistii kuka ottaa yhteyttä tarot kortin avulla, hän voi hallita itse tekemiään tarot esineitä

telekinesian avulla meele etäisyydellä, joten hän voi levittää kaikki vyöllään olevat tarotkortit ja valita niistä sopiva kortti, jota käyttää. Lisäksi hän aistii taivaallisten voimien käytön lähistöllä, voimakas käyttö samassa kaupungissa, varjon ylittävä käyttö samassa kylässä ja pieni manipulaatio samassa talossa.

1. Tasolla 1 tarot artisti voi luoda Tarot kortin, jonka avulla voi ottaa yhteyttä toiseen henkilöön vaikka ulottuvuuksien yli. Mitä parempi mystisen ominaisuuden onnistuminen, sitä kauemmas saat yhteyden. Lisäksi hän voi ottaa yhteyttä kortin kohteeseen, jolloin hän voi kommunikoida äänellä tai luoda näköyhteyden. Tätä yhteyttä voi käyttää myös henkiseen taisteluun, jolloin jokainen vaurio onnistuminen voi upottaa muiston tai käskyn, jota pitää noudattaa.

- Onnistumisia varjosiirtymässä tarvitaan 1 toiseen varjoon
- 2 onnistumista 3 varjon yli
- 3 onnistumista, 6 varjon yli eli melkein mihin tahansa.

2. Tasolla 2 tarot artisti voi luoda kortin, joka mahdollistaa kortin käyttäjän siirtymisen paikasta toiseen, varjosta toiseen ellei lähtö tai kohde ole estetty. (maapallolla yksikään voima ei toimi joten sinne tarot siirto ei onnistu.) Hahmo voi luoda tarot esineen johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteeseen,

jolloin esine voi lainata kohteen 1 ominaisuuden. Esimerkiksi kilpi jossa yhteys peruskallioon tekee kilvestä

järkähtämättömän. Jos kilvellä torjuu törmäävän rekan, rekka romuttuu ja flippaa kilven yli, mutta Tarot kilpi ei hievahda senttiäkään.

3. Tasolla 3 hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven, joka vie ihan toiseen paikkaan, eri maahan tai varjoon. Portaali imee maagista energiaa ympäriltään, joka voi olla ongelma pidemmän päälle, jos käytettävää energiaa ei löydy.
4. Tasolla 4 hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympärillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti kädessään eikä sekään tarpeen, jos hänellä on edistynyt kyky käyttää tarot voimaa muistista. 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 kädessään. Kaecilius käytti tätä kykyä tohtori Strangea vastaan. Tasolla 4 hahmo saa yhden edistyneen kyvyn
5. Tasolla 5 hahmo voi luoda avaruutta, Kaecilius pidensi käytävää, mutta hän voi myös avata oven todellisuuksien väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä kunnes hän alkaa

määritellä sinne asioita). Hän saa 2 uutta edistynyttä taitoa, yhteensä 3.



EDISTYNEET KYVYT

VALEKUVA

- Tarot mestari voi luoda tarot kortin, jossa on 1 kuva ja sen päällä toinen kuva. Kun hahmo ottaa yhteyttä kortilla, kortti yhdistää alla olevaan kohteeseen eikä päällä olevan kuvan kohteeseen, joten viaton käyttäjä voi joutua tosi ikävään ansaan. Tarot mestari voi myös luoda Tarot esineen, joka tekee jotain muuta kuin käyttäjä odottaa.

TUO LUONNONLAKEJA

- Tarot mestari voi vaikuttaa paikallisiin olosuhteisiin ottamalla yhteyden varjoon, jossa on eri olosuhteet, ja tuoda yksi tai useampi olosuhde lähiympäristöön. Jos hän on erittäin vahva, hän voi tuoda Saturnuksen painovoiman luokseen (jos hän jotenkin on pystynyt tekemään Tarot kortin Saturnuksesta...). Hän voi myös tuoda voimakkaan magian paikkaan missä magia on heikkoa, mikäli voittaa paikallisen vastustuksen. (älä yritä maapallolla, Eeden varjossa, ei toimi) Univarjosta voi tuoda säännöt, joiden avulla toiveet ja pelot toteutuvat, näillä hän voi myös vaikuttaa todennäköisyyksiin, mutta niin voi muutkin.

KÄYTÄ TAROT VOIMAA MUISTISTA

- Tarot mestari ei tarvitse enää tarot kortteja tai esineitä Tarot voiman käyttämiseen. Jos hän on joskus tehnyt tarot kortin jostain henkilöstä tai paikasta, hän voi ottaa yhteyttä tähän henkilöön tai paikkaan suoraan ilman korttia/esinettä, ja käyttää Tarot voimaa normaalisti.

VARJONHALLINTA

Jaue lukitsi Eedenin luonnonlait kiveen. Niitä ei voi muuttaa muuten kuin rikkomalla tuo kivi ja kirjoittamalla ne uusiksi mestari tason Tarot voimalla. Mutta

Eedenistä voi kävellä muutamasta paikasta pois eedenin varjoihin, maihin jotka heijastavat potentiaalisissa eedenin mahtavuutta ja luovat lievästi erilaisen kopion. Mitä kauempana varjo on, sitä enemmän siinä on eri tarot voimien luomia vääristymiä, ja asukkaiden uskomusten luomia vääristymiä, ja maagisten voimien luomia vääristymiä.

Puhdasverinen Jauen lapsi voi oppia voiman Varjonhallinta jolla hän voi matkustaa varjoissa ja löytää tahtomansa asiat. Hän voi manipuloida nykyisyyttä ja menneisyyttä luoden haluamansa nykyisyyden. Voiman käyttö AINA vaikuttaa sattumalta ja luonnollisella.

KYVYT

0. Varjoaisti, tunne kun taivaallisia voimia käytetään
1. kuvaile näyttämön takaa maisemia, Varjonhallinta, kirous
2. kuvaile näyttämön kulissien sisältö
3. kuvaile näyttämön takaa hahmoja
4. Kuvaile näyttämöä, ohjaa tarinaa, samoajan näkö
5. Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä, kirous

EDISTYNEET

- Todennäköisyyksien hallinta
- muuta luonnonlakeja
- luo oma pikku todellisuus tasku

PERUSKYVYT

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. Varjokävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.
3. Kuvaile tarinan henkilöitä, jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Varjokävely 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. Varjokävely toiseen todellisuuteen välittämättä esteistä, eli nopeasti ja vaarallisesti.
5. Kuvaile kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita, jotka ovat sellaisia kuin haluat. 2 uutta edistynyttä kykyä. Löydä oikopolkuja todellisuuksiin käymättä välissä olevia varjoja.

EDISTYNEET KYVYT

- 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 paljon draamapisteitä. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden draamapisteen.



VARJOSÄIKEET

Jauen esikoinen Saguel tuli äitiinsä Asheratiin, ja hänestä tuli Succubus. Hänellä oli taipumuksia pimeyden voimiin. Hän kohtasi nuorella iällä muinaisia ja liittoutui keijujen kanssa ajaakseen muinaiset pois.

Muinaisten kosketus muutti Saguelia ja hän sulkeutui huoneeseensa sadaksi vuodeksi ja lopulta hän käveli pimeään varjoon ja vangitsi heikoimman muinaisen mitä löysi ja teki verirituaalin muinaisen verellä ja loi uuden voiman, Varjosäikeet.

Hän loi kuoleman tason, joka loi muurin todellisuuden ja muinaisten olevaisuuden tasolle estäen heidän saapumisen kuolevaisten todellisuuteen.

Jaue suuttui muutoksesta ja samoin keijujen kuningassuvut. Lucifer sai porttikiellon Eedeniin ja Asherat pettyi mieheensä ja otti eron ja muutti Saguelin uuteen varjoon asumaan. Saguel otti nimekseen aamunkoiton, Lucifer eikä enää koskaan näyttänyt isänsä antamaa nimeä.

Tästä on nyt 8000 vuotta. Voiman luonti loi suuria muutoksia ja tulvia eedeniin ja kaikkiin varjoihin.

VOIMA

Hahmo voi kutsua kaaoksen voiman ja hallita sillä

todellisuutta. Alussa hän saa hallintaansa säikeet, joilla voi etsiä asioita ja henkilöitä ja ottaa mieli yhteyden, jota voi käyttää henkisessä taistelussa. Toisella tasolla hän voi käyttää säikeitä kuten Telekineetikko, fyysiseen taisteluun ja fyysisten esineiden tai asioiden hakemiseen. Edistyneempi Varjosäikeet mestari voi tehdä esineitä ja hallita ympäristöä, kesto on muodonmuutos kesto näillä.

Sallittu vain henkilölle jolla demoniverta

PERUSKYVYT

0. Varjoaisti, tunne kun taivaallisia voimia käytetään
1. Henkiset säikeet, Varjosäikeet näkö
2. Fyysiset säikeet, hae esineitä, olentoja.
3. Varjosäikeet esineet min/piste
4. Kuvaile näyttämöä
5. Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä

EDISTYNEET

- Todennäköisyyksien hallinta
- muuta luonnonlakeja
- luo oma pikku todellisuus tasku

KYVYT

1. Henkiset säikeet. Varjomestari voi lähettää kultaiset hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielten yhteyden eli kommunikointiin, henkiseen taisteluun ja sitä

- kautta kohteen hallintaan.
Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen valmista säröä pitkin
2. Fyysiset säikeet. Varjomestari voi lähettää Varjosäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta Varjotasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin
 3. Varjoesineet. Varjomestari voi napata esineen Varjotasolta. 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. Varjomestari voi kuvailla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt kyky. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
 5. Varjomestari voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 uutta edistynyttä kykyä. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi

EDISTYNEET KYVYT

- Muuta luonnonlakeja. Varjomestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.
- Ihanne varjo. Varjomestari voi luoda Varjotasolle 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.
- Todennäköisyyksien hallinta. Jos varjomestari haluaa voittaa noppapelissä, hän voittaa aina kun haluaa. Myös monimutkaiset todennäköisyyden hallinnat esimerkiksi hän voi tehdä epätodennäköisen asian todennäköiseksi, kuten se että piano sattuu tipahtamaan vastustajan päähän keskellä katua.



VOIMAKYVYTTÄ LISTATTUNA

VARJONHALLINTA

Voimakkyvyt	Varjonhallinta
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 inspiraatiopisteen.	

TAROT

Voimakyvvyt	Tarot korttien luonti ja hallinta
1. Luo tarot kortteja ja kuvia. Luo yhteys kohteeseen, voi käyttää keskusteluun, siirtymiseen paikan päälle tai jopa henkiseen taisteluun. Tarotmestarilla aina telekineettinen hallinta omatekemiin kortteihin.	
2. Tarot artisti voi luoda kortin joka mahdollistaa kortin käyttäjän siirtymisen paikasta toiseen, varjosta toiseen ellei lähtö tai kohde ole estetty. (maapallolla yksikään voima ei toimi joten sinne tarot siirto ei onnistu.) Hahmo voi luoda tarot esineen johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteeseen, jolloin esine voi lainata kohteen 1 ominaisuuden. Esimerkiksi kilpi jossa yhteys peruskallioon tekee kilvestä järkähtämättömän. Jos kilvellä torjuu törmäävän rekan, rekka romuttuu ja flippaa kilven yli, mutta Tarot kilpi ei hievahda senttiäkään.	
3. Hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven joka vie ihan toiseen paikkaan, porttikongin joka vie ihan eri maahan tai varjoon. Portaali imee maagista energiaa ympäriltään joka voi olla ongelma pidemmän päälle jos käytettävää energiaa ei löydy.	
4. Hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympärillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti kädessään. 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 kädessään. Kaecilius käytti tätä kykyä tohtori Strangea vastaan. Tasolla 4 hahmo saa yhden edistyneen kyvyn	
5. Hahmo voi luoda avaruutta, luoda tilaa tyhjästä, hän voi myös avata oven todellisuuksien väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä kunnes hän alkaa määritellä sinne asioita). Hän saa 2 uutta edistynyttä taitoa, yhteensä 3.	
Tuo luonnonlakeja muualta	
Valekuva. Luo kuva, ja peitä se toisella hämäten tarot kortin käyttäjää.	
Käytä Tarot voimaa muistista, ilman Tarot esineitä	



VARJOSÄIKEET

Voimakkyvyt	Varjosäikeet
	1. Henkiset säikeet. Varjomestari 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 toiseen säröä pitkin
	2. Fyysiset säikeet. Varjomestari voi lähettää Varjosäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta Varjotasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin
	3. Varjoesineet. Varjomestari voi napata esineen Varjotasolta. 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. Varjomestari voi kuvailla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt voimastuntti. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
	5. Varjomestari voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edistynyttä kykyä. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi. Muuta luonnonlakeja. Varjomestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.
	Ihanne varjo. Varjomestari voi luoda Varjotasolle 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.

HAHMOT

Nimi	Lucifer Morningstar	Ikä	50 50*200=10000
Ammatti	Helvetin kuningas, Poliitikko	Värit	Punainen ja Musta
Rotu	Ristiverinen Mustanenkeli	Luonne	Rakentaja
Verilinja	Mustanenkeli	Tausta	Ulkokuolinen

OMINAISUUDET

FYYSISET	HENKISET	MYSTISET
Näyttävä	Adjektiivi Näyttävä	Adjektiivi Varovainen
Aatelissoturi	Koulutus Yhteiskunta filosofi	Koulutus Varjosäie maestro
uskoton	(loistava, etuomainen) eppinen	(legendaarinen, uskoton) legendaarinen

IDEALISMI

Yhteisö. Kaikkien sivistyneiden ihmisten velvollisuutena on vahvistaa yhteisön siteitä ja sivilisaation turvallisuutta. (Laillinen)

HEIKKOUS

Minulla on kyltymätön himo lähialueille nautinnoille.

ROTU/SUKU OMINAISUUDET

Voimana Magia, Algoritmi, Varjosäieet, max 5, 4, 3. Käyttö jollakin epäkuolleiden heikkoudella, eli on succubus, herännyt tai puutu.

VOIMAT

Elementin hallinta	○○○○○
Tarot	●●●●●
Algoritmi	●●●●●
Varjosäieet	●●●●●
Kesto	○○○○○

VARUSTEET

Nimikkoesine:	
Mana	○○○○○○○

FYYSISET VAURIOT

	T	AIKA
1 lievä	<input type="checkbox"/>	päivä
2 vakava	<input type="checkbox"/>	viikko
3 kuolettava	<input type="checkbox"/>	kuukausi
4 pysyvä	<input type="checkbox"/>	pysyvä

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET

	T	AIKA
1 lievä	<input type="checkbox"/>	päivä
2 vakava	<input type="checkbox"/>	viikko
3 kuolettava	<input type="checkbox"/>	kuukausi

KYVYT

- Henkiset säieet. Unimestari voi lähettää kultaiset helikuvat säieet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säieitä voi käyttää mielen yhteyteen eli kommunikointiin, henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely
 - Fyysiset säieet. Unimestari voi lähettää unisäieet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säieillä voi kuluta unitasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely
 - 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
 - Unimestari voi kuvailla varjomaita ja kovetta sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvaillut ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaaottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt voimastuntii. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
 - Unimestari voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edistynyttä voimastuntia. 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.
 - Ihante varjo. Unimestari voi luoda unitasolle reiän ja määrittellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkua todellisuudesta toiseen.
 - Hallitse säitä yhdessä todellisuudessa isolla alueella. Tätä usein käytetään aseena, se voi tuhota kokonaisia armeijoita.
- Kuvaile näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröä pitkin.
 - Kuvaile näyttämöllä asioita jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.
 - Kuvaile tarinan henkilöitä jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Kävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtyminen kuten portti.
 - 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.
 - Kuvaile kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita jotka ovat sellaisia kuin haluat. 2 edistynyttä kykyä. Löydä oikopolkua todellisuuksiin käymättä välimaita välissä.
 - Muuta luonnonlakeja. Todellisuuden mestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.
 - Ihante varjo. Todellisuuden mestari voi luoda unitasolle reiän ja määrittellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkua todellisuudesta toiseen.
 - Voimanasana: voit kirotta tai siunata kohteen kuluttamalla inspiraatiotason pysyvästi. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden väliaikaisen inspiraatiopisteen.



Skaala K

Tavallinen	2	○
Yliluonnollinen	3	○
Legendaarinen	3	○
Eppinen	4	○
Tarumainen	4	●

+1 onnistuminen/skaala etu

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

KESTO S

Kierros, keskit.	0
Kohtaus	1
Ehto	2

VAURIO S

Varuste etu	1
Ympäristö etu	1

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

+	Draama	-
○○○	+	○○○



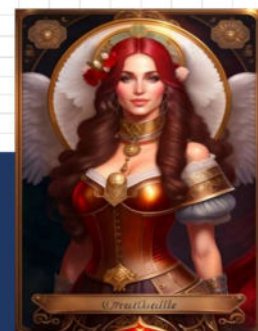
Mike	Luonne	Johtaja
Michael	Sword of God	Musta soturi
○○○	8	tarumainen Voimakas
○○	7	eeppinen Ovela Strategisti
○	6	legendaarine Voimakas Todellisuuden manipuloija
VOIMAT	Ikä 6000 (60)	
Tulen Hallinta	●●●●	Boosteri
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä
Magia	●●●	Shamaani, velho, noita



Gabi	Luonne	Seikkailija
Gabrielle, Messenger of God	Punainen vesi	Eeppinen skaala
○	16	legendaarine Nopea Urheilija
○○	27	eeppinen Näyttävä Diplomaatti
○○○	38	tarumainen Nopea tarot mestari
VOIMAT	Ikä 5500 (55)	
valkoinen Taot	●●●	tarot magia
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä
Magia	●●●●	Portaali, velho, Druidismi, noitus, riimimestari.



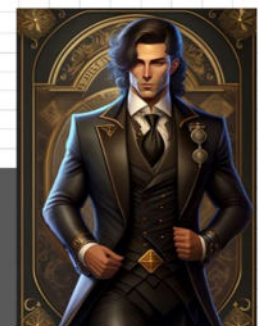
Rafi	Luonne	Neuvottelija
Raphael	God heals	Vihreä parannus
○○	7	eeppinen Varovainen Kirurgi
○○○	8	tarumainen Varovainen Tutkiva lääkäri
○	6	legendaarine Varovainen Todellisuuden manipuloija
VOIMAT	Ikä 4500 (45)	
Ilmisen hallinta	●●●●	Elämä suoja, luo, ohjaa, muuta
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse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



Uri	Luonne	Rakentaja
Urielle, Light of God	Sininen Maa	Eeppinen skaala
○	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 Airut
○	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	●●●	Elektrokinesis, Telekinesia, ennustus



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



Jafi	Luonne	Neuvottelija
Japhielle	Jumalan kauneus	Vihreä airut
○	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 airut
○	5	uskomaton Ovela Kaksintaistelija
○○	6	legendaarine Varovainen Akateeminen filosofi
○○○	7	eeppinen Voimakas ukkosen jumala
VOIMAT	Ikä 2000 (20)	
Sään hallinta	●●●●	Ohjaa tuulta, luo salama, muuta lämpötilaa, suoja säältä, boosteri
Algoritmi	●●●	Kuvaile näyttämön hahmoja
Muodonmuutos	●●●	Regeneraatio 2, hybridi muodot