

# ILTASATU

## TARINANKERRONTAPELI



(C) 2023 ARTTURI LAITAKARI



## Sisällys

Perussäännöt .....	2
Pelaaminen .....	2
Säännöt .....	3
Maailman säännöt .....	3
Todellisuuden kiinteys .....	3
Maaginen energia .....	4
Noppa mekaniikka .....	4
Hahmon taidot .....	5
Taistelu .....	5
Tappava vaurio .....	5
Murskaava vaurio .....	6
Stressi .....	6
Seuraukset .....	6
Etu .....	6
Kuvaukset .....	7
Inspiraatio .....	7
Hahmonluonti .....	8
Vaihe 1, priorisoi .....	8
Vaihe 2, valitse adjektiivi .....	8
Vaihe 3, koulutus .....	9
Vaihe 4, kyvyt .....	9
Vaihe 5, yksityiskodit .....	9
Vaihe 6 .....	9
Hahmon kehitys .....	12
Taso/XP/Etu .....	12
Skaala .....	12
Alemmat maalliset voimat .....	12
Magia .....	12
Takomomestari .....	12
Riimumestari .....	12
Juomamestari .....	12

Mentalisti .....	13
Muodonmuuttaja .....	13
Ylemmät maalliset Voimat .....	13
Perusvoimat .....	13
Voimien hinta .....	13
Temput .....	13
Voimatasot .....	14
Mentalismi .....	14
Edistyneet kyvyt .....	14
Muodonmuutos .....	16
Peruskyvyt .....	16
Edistyneet kyvyt .....	16
Kyvyt .....	17
Edistyneet kyvyt .....	17
Elementin hallinta .....	18
Peruskyvyt .....	18
Edistyneet kyvyt .....	18
Perusvoima / Merkittävä .....	19
Magia .....	19
Kyvyt .....	20
Rajoitus .....	21
Taikaesineet .....	21
Takomomestari .....	21
Riimumestari .....	21
Juomamestari .....	21
Taikaesineen hinta .....	22
Alue ja kesto .....	23
Alue on .....	23
Stressihinta .....	23
Kesto .....	23

## PERUSSÄÄNNÖT

Iltasatu on roolipeli, jossa ryhmät ystäviä istuvat mukavasti takamuksillaan ja kertovat toisilleen jaetun tarinan korkealle lentävästä, yliampuvasta toiminnasta. Painopiste on aina viihteellä; tämä ei ole peli, jossa älykkäät taktiikat ja huolellinen resurssien hallinta johtavat selkeästi määriteltuihin voittoihin. Se on enemmän kuin improvisaatioteatteri, radioesitys tai humalainen puhetilaisuus. Ainoa tapa voittaa on varmistaa, että kaikilla on hauskaa.

Iltasatu lähti liikkeelle siitä, kun luin Amber roolipelin, ja tajusin että siinä on muutama voima, joilla oli rajattomat käyttömahdollisuudet. Tämä oli mullistava ajatus Rolemaster ja Dungeons and Dragons pelien jälkeen, jossa hahmo voi opetella tarkkaan määritellyn kyvyn ja lopulta hänellä on hahmolomake, jota hän joutuu jatkuvasti kertaamaan, että tietää mitä kaikkea hahmo kykenee tekemään. Iltasatu on erilainen, koko hahmo mahtuu keskivertopelaajan muistiin kerralla, mutta luovuudelle jää aina tilaa, että voit keksiä uusia tapoja joka pelikerralla käyttää hahmon voimia.

## PELAAMINEN

Kun luet tätä, on todennäköistä, että sinusta tulee Iltasatu-pelin ohjaaja. Onnittelut! Tämä rooli tarkoittaa, että sinä olet pelin fasilitaattori, tuomari ja pelaaja samanaikaisesti. Sinun vastuullasi on luoda pelin maailma sekä ohjata kaikki sivuhahmot avuliaisista liittolaisista eppisiin pahiksiin. Seuraavassa on joitain perussääntöjä, jotka sinun ja pelaajiesi on hyvä tuntea.

Suurimmaksi osaksi Iltasatu-pelisessiot etenevät seuraavasti...

Sinä kuvailet tapahtumia pelimaailmassa. Esimerkiksi: "Örkit putoavat katolta kuin sade. He luovat ympärillesi renkaan miekkoja, ketjuja, keppejä, veitsiä, mustia pukuja ja purppuraisia kenkiä."

Pelaajat reagoivat ja kuvittelevat hahmojensa toimet. Esimerkiksi Nuutti: "Vedän hitaasti miekkani esiin, otan valmiusasennon ja valmistaudun taisteluun."

Pelaajat lisäävät luovuuttaan ja keksivät toiminnallisia elementtejä. Esimerkiksi Nora: "Heitän käteni auki leveästi, ja pitkät piikit ilmestyvät esiin kummastakin kädestä jousikuormitetuista taskuista hihani suista. Pyörähdän alas polvilleni ja heitän heitä terillä!"

Lyhyesti sanottuna, pelaajat, joilla on mielikuvitusta ja taipumusta toiminnan kuvaamiseen, yrittävät päihittää toisensa nopeilla ja elokuvamaisilla kuvailuilla. Iltasatu-pelin taika piilee näissä luovissa ja väkivaltaisissa taipumuksissa yhdistelevissä tarinoissa.

Jaetussa kertomuksellisessa mielikuvitusmaailmassa kaikki pelaajien kuvailemat asiat tapahtuvat juuri niin kuin he kuvailevat ne, silloin kun he kuvailevat ne. Tätä kutsutaan "Kertomuksellisen Totuuden Periaatteeksi", ja se on se periaate, joka tekee Iltasadusta nopean ja raivokkaan.

Toiminnot tulisi aina ilmaista nykyhetkessä: "Potkaisen häntä," "hyppään tuon yli," "He rysähtävät läpi seinän kuin romuraudat." Ei tarvitse odottaa noppien kertovan, mitä tapahtuu.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että pelaajat aina saavat haluamaansa. Sinun tehtäväsi on asettaa esteitä heidän tielleen. Osa näistä esteistä edustetaan pelimerkeillä. Toiset ovat hahmoja, joita ohjaat. Voittaakseen kummatkin, pelaajiesi on tarpeen käyttää noppia. Noppia ansaitaan kertomalla yksityiskohtia ja heitetään vastaan heidän sankareidensa määritteleviä piirteitä. Onnistuneet heitot tekevät osumia vastustajalle tai puolustavat sankareita vahingoittumiselta. Kun esteesi on karsittu minimiin, pelaajat saavat kuvata voittonsa. Se on yhtä yksinkertaista kuin se.

## SÄÄNNÖT

### MAAILMAN SÄÄNNÖT

Iltasatu fantasia on todellisuuden reunamilla. Tietoisten olentojen toiveet ja pelot muokkaavat todellisuutta. Seikkailijat kuuluvat vartijoihin, jotka etsivät säröjä, joita pitkin kaaoksen olennot kulkevat heidän maahansa. Pyhän Camaelin kirjon jäsenillä on taikaesineitä, jolla näitä säröjä voi sulkea ja näin suojella tämän todellisuuden asukkeja ulkopuolisilta uhkilta.

- On olemassa este, tämän valtakunnan ja sen tuonpuoleisen välillä.
- On paikkoja, joissa seinämä on heikentynyt - niitä kutsutaan ohuiksi, tai myös Samhaineiksi.
  - Punaisessa ohentumassa magia on helppoa mutta vaarallista, se usein lähtee hallinnasta. Tulielementaalisia, pahalaisia, lohikäärmeitä usein liukuu näistä todellisuuteen.

- Sinisessä ohentumassa on vaikea erottaa unta ja todellisuutta toisistaan. Vesielementaalisia, merenneitoja, kasveja, jotka vaivuttavat uneen tulee säröistä läpi. Mentalismi toimii voimakkaasti mutta helposti menee hallinnasta.
- Vihreässä ohentumassa kaikennäköisiä vaarallisia eläimiä ja kasveja mutatoituu tai tulee särön läpi. Ihminen ei täällä ole alfasoturi.
- Valkoinen kovettuma saa alueen toimimaan kuin se olisi 1 kehää lähempänä Eedeniä. Eli 1 kehällä magia ei toimi, kolmannessa kehässä todisteet alkavat kadota viikossa.

Satujen myytit, legendat ja kansantarut ovat tarinoita, jotka on luotu selittämään todellisia maagisia ilmiöitä.

### TODELLISUUDEN KIINTEYS

1. Eeden, meidän todellisuutemme, mikään yliluonnollinen ei toimi. Skaala bonus puoliutuu.
2. Ensimmäinen kehä. Yliluonnollinen toimii vain ohentumassa. Särön läpi on fyysisten olentojen lähes päästä läpi ilman taivaallisia voimia. Todisteet yliluonnollisesta haihtuvat ohentuman ulkopuolella päivässä.
3. Toinen kehä, yliluonnolliset voimat toimivat kaikkialla varjokohtaisin rajoittein. Todisteet ohentuman ulkopuolella haihtuvat viikossa
  - Punaisessa varjossa voimat toimivat näkyvästi ilman rajoituksia, mutta ihmiset

unohtavat nähneensä mitään ja todisteet yliluonnollisesta katoavat viikossa

- Vihreässä varjossa voimat toimivat, jos ne voidaan selittää tieteellisesti geenimanipulaatiolla
  - Sinisessä varjossa voimat toimivat normaalisti, jos ei paljoa todistajia. Todistajat unohtavat kaiken viikossa
  - Mustassa varjossa voimat toimivat vain hämärässä, ei kirkkaassa valossa.
3. Kolmas kehä, fantasiamaailma. Voimissa ei rajoitteita, ohentuman läpi kävelee toisten todellisuuksia läpi surutta, ja arkkienkelien rakentamat organisaatiot koittavat sulkea näitä säröjä.

### MAAGINEN ENERGIA

Magia voi imeytyä arkisiin esineisiin, paikkoihin tai olentoihin, muuttaen niitä pysyvästi. Jos ohut on avattu tarpeeksi leveäksi, tuonpuoleisen olentoja voi myös tulla läpi. Magiasta tai toisesta valtakunnasta peräisin olevaa kutsutaan ilmiöksi.

Ihmiset, joilla on synnynnäistä magiaa, ovat harvinaisia arkimaailmassa. Näitä poikkeuksellisia yksilöitä rekrytoidaan rikkaiden palvelukseen. Siksi myös vartijoille tarjotaan hyvä elintaso.

### NOPPA MEKANIikka

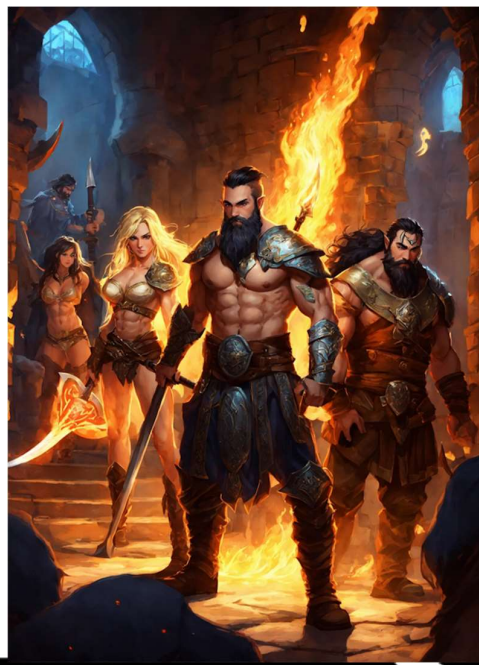
Iltasatu käyttää FATE noppapinoa. Kun on kysymys siitä, tapahtuuko jotain, ja jos siitä voi seurata mahdollisia seurauksia, teet heiton käyttäen tätä noppapinoa.

- Jos heität plussia, onnistut. Jokainen plussa on onnistuminen
- Pelaajahahmon ja vastustajan onnistumiset kumoavat toisensa,

miekat kalistelevat vastakkain. Jos tasapeli, kumpikaan ei osu. Jos toinen saa enemmän onnistumisia, hän saa vaurion läpi.

- Jos saat 0 plussia, epäonnistut.
- Jos heität 0 plussia ja saat miinuksia, hahmo saa haitan. Haitta merkitsee sitä, että hahmo menettää yhden edun, se voi olla taistelussa esimerkiksi varuste edun, asema edun, tai muun edun. Hän voi kaatua tai joutua seinää vasten. Mitä enemmän miinuksia, sen näyttävämpi haitta, mutta silti, vain 1 haitta.
- Jos heität saman verran plussia ja miinuksia, onnistut täpärästi. Miekkailla torjut hyökkäykset mutta joudut perääntymään, asemasi menee tukalammaksi. Jos tiirikoit lukkoa, saat lukon auki mutta hajotat tiirikan. Jos myyt kamelin hyvään hintaan, ostaja onkin hankala tyyppi, joka reklamoi jokaisesta pikkuasiasta jälkikäteen.
- 1 onnistuminen voi aiheuttaa stressi vauriota, tai seurauksia. Tästä lisää taistelu osiossa.

1. Lievä seuraus
2. Vakava seuraus
3. Kuolettava seuraus
4. Pysyvä seuraus





## HAHMON TAIDOT

Hahmon taitotaso on yhteenlaskettuna hänen

- Ominaisuus (1-3) +
- Adjektiivi +
- Koulutus



Dani haluaa tarkistaa huoneen nähdäkseen, seuraako kukaan väkijoukossa hänen piiriään. GM käskee hänen tehdä tarkasteluheiton.

Danin rooli on Bardi, joten hänellä on henkinen ominaisuus 3.

Danin adjektiivi on Varovainen, joten hän saa nopan kaikkiin tarkkuutta vaativiin tehtäviin kuten tarkkailuun.

Danin koulutus on magister, joten hän saa nopan kaikkeen toimintaan, jossa pitää havainnoida pieniä yksityiskohtia.

Täten Dani saa yhteensä 5 noppaa.

Dani heittää +++--, eli loistava onnistuminen.

Dani havaitsee seuraajan ja myös tunnistaa tämän.

Skaala antaa automaattisia onnistumisia, ei noppia.

### TAITOTASO SANALLISESTI

Ominaisuus + adjektiivi + koulutus + skaala

1. Huono
2. Tavallinen
3. Erinomainen
4. Loistava
5. Uskomaton
6. Legendaarinen



7. Eeppinen
8. Tarumainen
9. Jumalainen
10. Avatar

Joten voit kääntää kaikki FATE hahmot suoraan Iltasatu systeemiin. Tai voit pelata iltasatua FATE säännöillä.

## TAISTELU

Taistelua on 3 erityyppistä

- Fyysinen taistelu on fyysinen ominaisuus versus fyysinen.
- Henkinen taistelu on Henkinen ominaisuus versus henkinen. (myös taloudellinen taistelu on henkinen taistelu)
- Mystinen taistelu on Mystinen ominaisuus versus mystinen.

Taistelussa vastapuolten onnistumiset kumoavat toisensa. Thomas kohtaa pimeän jumalan temppeliritarin, molemmilla on miekka ja he taistelevat.

- Thomas heittää +++--, eli 2 onnistumista. Temppeliritari heittää +---. Eli saa 1 onnistumisen. Temppeliritari saa lievän haavan.
- Toisella kierroksella temppeliritari heittää +++ ja Thomas vain +++-- joten Thomas saa lievän haavan. Hän linkuttaa.
- Kolmannella kierroksella Thomas heittää +++ ja ritari heittää - joten hän saa kuolettavan haavan ja kaatuu maahan pidelleen suoliaan kiinni, ettei ne valuisivat ulos.

## TAPPAVA VAURIO

1. Lievä seuraus
2. Vakava seuraus
3. Kuolettava seuraus

## MURSKAAVA VAURIO

Onnistumiset vievät ensin stressipisteitä, kun ne loppuvat, loppu on tappavaa vauriota.

## STRESSI.

Hahmolla on 1 fyysinen stressipiste per fyysinen ominaisuus + adjektiivi + koulutus + skaala. Jokainen murskaava vaurio vähentää 1 stressipisteen. Jos ne loppuvat hahmo menee tajuttomaksi.

Hahmolla on 1 henkinen stressipiste eli tahdonvoima per henkinen ominaisuus + adjektiivi plus koulutus + skaala. Jokainen henkinen vaurio vähentää 1 stressipisteen. Jos ne loppuvat pelaaja menettää hahmon hallinnan. Hän sekoaa.

Hahmolla on 1 mystinen stressipiste per mystinen ominaisuus + adjektiivi + koulutus + skaala. Mystistä stressiä eli Mana voi käyttää voimien tehostamiseen.

Jos 2 hahmoa on telepaattisessa taistelussa se, jolla on telepatia voima, voi vaihtaa henkisen vaurion vaikutukseksi kuten käsky, joka menee henkiseen seuraukseen. Käsky tai vaikutus kuten tunne on voimassa, kunnes henkinen vaurio paranee. Puolustaja voi vain aiheuttaa henkistä stressiä paitsi, jos omaa henkisen voiman kuten telepatia, empatia, jolla saa tehtyä vaikutuksia. Jotkut maagiset kyvyt kuten transformaatio aiheuttaa mystisiä seurauksia, nekin merkataan henkisiin seurauksiin.

Samalle riville voi merkata erityyppisiä seurauksia. Jos tulee 2 samaa, uusi hyppää ensimmäiselle pahemmalle riville mikä on vapaa. Jos

hahmolla on vakava vaurio jo varattu, vaurio hyppää kuolettavalle riville.

## SEURAUKSET

1. Lievä seuraus (1 tappava vaurio)  
Hahmo saa lievän heikkouden kuten linkuttaa, vuotaa verta, kivulias haava
  2. Vakava heikkous, on iso vaurio joka estää kokonaan jonkin asian tekemisen kuten juoksemisen
  3. Kuolettava heikkous, hahmo ei voi liikkua vapaasti, vaan vaivalloisesti, hän voi puolustaa itseään mutta pidemmän päälle verenvuoto pahenee, jos näin tehdään. Hahmo tarvitsee hoitoa tai kohtauksen jälkeen haava pahenee tappavaksi eli hahmo kuolee verenvuotoon.
- Mutta heikkous antaa inspiraatiopisteitä! (1 piste per kohta max/haava)

## ETU

- Jos hahmolla on paremmat varusteet, hän saa ylimääräisen nopan/kuvauksen. Kääntäen, jos vastustajalla on paremmat varusteet hän saa ylimääräisen nopan.
- Hahmo voi saada ylimääräisen nopan/kuvauksen, jos hänellä on ympäristö etu, ylempi asema, parempi etäisyys aseelle tai vastaava etu.
- Voimat voivat myös antaa edun, tilannekohtaisesti.

## KUVAUKSET

- Pelaaja saa 1 nopan per kuvaus, eli jokainen noppa edustaa yhtä asiaa minkä hahmo tekee. Noppapino kertoo maksimi noppien määrän.
- Kuvaus voi olla näpäkkä lause, suudelma tarjoilijalle kesken taistelun tai hyppy pöydälle.

## INSPIRAATIO

- Aina kun hahmon jonkin ominaisuus, oli se rooli, ominaisuus, luonne taikka haava/seuraus, hahmo saa inspiraatiopisteen.
- Tehtävän alussa inspiraatio on nolla
- Jos tehtävän lopussa hahmolla on inspiraatiopisteitä, ne muutetaan käteviksi esineiksi
- Aina kun hahmo on reilussa vaarassa, käyttämällä inspiraatiopisteen hahmo ei muuta tapahtumia, vaan niiden seurauksen. Hävitessään taistelun vihollinen päättää ottaa hänet vangiksi, ei tappaa. Ylivoimaisen vastustajan kohdatessaan paikalle tuleekin toinen vihollinen, joka haastaa edellisen siitä kumpi saa pelaajahahmon vangikseen.





# HAHMONLUONTI

## ROOLI

Jokaisessa tiimissä pitäisi olla ainakin yksi

- Soturi, eli fyysinen ominaisuus korkein
- Bardi, henkinen ominaisuus korkein
- Maagi, mystinen ominaisuus korkein.

Mikäli pelaajille ei synny yhteisymmärrystä roolien jaosta, voi pelinjohtaja jakaa pelaajille 3 korttia ja he voivat valita 1 kortin per rooli ja korkein kortti voittaa. Eli voittaja saa päättää ottaako kyseisen roolin vastaan vai vaihtaako toisen pelaajan kanssa.

Samoja kortteja voi käyttää siihen, että äänestetään kuka saa haluamansa voiman.

Hahmonluonti on suoraviivainen prosessi tämän jälkeen.

## VAIHE 1, PRIORISOI

Pelaaja priorisoi ominaisuudet. Korkein ominaisuus saa 3 pistettä, toiseksi tärkein saa 2 pistettä ja viimeinen 1 pisteen.

## VAIHE 2, VALITSE ADJEKTIIVI

Pelaaja valitsee adjektiivin jokaiseen ominaisuuteen. (fyysinen, henkinen, mystinen)

- Varovainen: Varovainen toiminta tarkoittaa tarkkaa huomiota yksityiskohtiin ja aikaa, joka otetaan tehtävän tekemiseen oikein. Tähtäminen pitkän

matkan nuolilaukauksessa. Valppaasti vartioiminen. Hälytys järjestelmän purkamisen. Jousipyssy ja tähdätty kiväärilaukaus on aina varovaista toimintaa, samoin akateeminen tutkimus.

- Nokkela: Kekseliäs toiminta edellyttää nopeaa ajattelua, ongelmanratkaisua tai monimutkaisten muuttujien huomioon ottamista. Heikkouden löytäminen vihollisen miekkamiehen tyyliä. Heikon kohdan löytäminen linnoituksen muurista. Tietokoneen korjaaminen.
- Näyttävä: Näyttävä toiminta kiinnittää huomion itseesi; se on täynnä tyyliä ja karismaa. Inspiroivan puheen pitäminen armeijallesi. Vastustajan noloistuttaminen kaksintaistelussa. Taianomaisen ilotulituksen järjestäminen.
- Voimakas: Voimakas toiminta ei ole hienovaraista, vaan kyse on raavasta voimasta. Paini karhun kanssa. Katseen pitäminen tiukasti rikollisessa. Brutaali taikuus
- Nopea: Nopea toiminta vaatii nopeaa liikkumista ja ketteryyttä. Nuolen väistäminen. Ensimmäisen iskun saaminen perille. Pommin purkaminen, kun sekunnit tikittävät 3... 2... 1...
- Ovela: Ovela toiminta tehdään painottaen harhautusta, varjelua tai petosta. Vakuuttamalla viranomaiset päästämään sinut vapaaksi. Taskuvarkaan homma. hämäys miekkataistelussa.



### VAIHE 3, KOULUTUS

Pelaaja valitsee Koulutuksen jokaiseen rooliin. Yleensä nyrkkisääntönä

- 1 ammattikoulutus
- 1 sivuaine
- 1 harrastus

Esimerkkinä Dani on magister, sivuaineina tutkinut okkultismia ja hän harrastaa jousiammuntaa.

David on Veteraani, ammatiltaan kiertävä kauppias ja harrastaa taikaeläinten keräilyä.

### VAIHE 4, KYVYT

Pelaaja valitsee yliluonnollisen kyvyn tai erikoistaidon.

- Magia – kyky tehdä maagisia esineitä, riimuja tai juomia
- Mentalismi – tahto yli todellisuuden
- Muodonmuutos – kehon hallinta
- Elementin hallinta – raakamagia

### ERIKOISTAITO

Valitse 1 ominaisuus ja 1 adjektiivi. Tähän komboon hahmo saa 1 ylimääräisen kuvauksen (nopan)

### VAIHE 5, YKSITYISKODAT

Täytä loput yksityiskohdat, nimi, kuvaus, ikä, etnisyys. Varusteet riippuvat taustasta. Heikkous on tärkeä ominaisuus. Aina kun heikkous vaikeuttaa hahmon elämää, hän saa inspiraatiopisteen, joka varmasti pelastaa hänen henkensä.

### HEIKKOUS

Voit keksiä hahmolle heikkouden tai valita listasta. Aina kun heikkous haittaa hahmoa, hän tienaa inspiraatiopisteen.

### IDEALISMI

Kertoo hahmon motivaatiosta, myös se voi olla heikkous.

### VAIHE 6

#### ROTU

Rotu antaa hahmolle kykyjä ja rajoitteita. Rasismi voi ansaita hahmolle inspiraatiopisteen.

#### Ihminen

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

#### Kääpiö

- +1 fyysinen voimakas kuvaus
- ympäristö etu piiloutumiseen
- ympäristö heikkous keihästä lyhyemmällä aseilla koska ei yletä
- Uiminen on harvinainen taito
- Ikääntyminen 1/2 nopeudella
- Kääpiöiden teknologinen taso on keskimääräistä ihmisasutusta selvästi korkeampi, he ovat höyrykonetasolla, 1800 luvun loppu.
- Hyvin harvoilla kääpiöillä on elementin hallinta ja se on maa tai teknologia pohjainen, joskus rikkaat kääpiöt kyllä käyttävät näiden "noitien" palveluksia.
- Harvinainen verilinja harjoittaa teknomagiaa.

#### Haltiat

- Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000 vuotisiksi
- Fyysinen adjektiivi ei voi olla voimakas
- Haltiat ovat vähemmän hedelmällisiä ihmisten kanssa ja iso osa raskauksista päättyy kesken menoon.
- Teknologinen taso Korkea 1700 luku.

#### Pimentohaltia

- Ei tappisoluja silmissä ollenkaan, äärimmäisen tarkka näkö hämärässä, ei ollenkaan värinäköä tai todella huono, ihon ja hiustenväri valkea tai valkoinen, suuri osa on täysalbiinoja, iho on heillä herkkä palamiselle ja silmät kirkkaille valoille. Näkevät hämärässä kuin ihminen valoisalla. (1 skaala näkemiseen hämärässä)
- Ylimystö on mentalisteja
- Harmaahaltiat ovat pimentohaltioiden yksi sukuhaara, heillä on mentalismi voiman sijaan magia voima.

#### Päivähaltia

- Ei sauvasoluja silmissä ollenkaan, äärimmäisen tarkka värinäkö, täysin sokeita hämärässä. Näkevät ultraviolettivalon omana värinään.
- tumma, musta hiuksisia pääosin, pieni osa kultahiuksisia.
- Tarkannäön alue silmissä erittäin iso, valoisassa näkö skaala +1, näkevät 4 perusväriä, kun tavalliset ihmiset näkevät 3.
- Heikkous: vakava sokeus hämärässä
- Ylimystö mentalisteja. Yksi sukuhaara ovat maageja (kultahaltiat)

#### Puolituinen

- +1 fyysinen varovainen kuvaus
- ympäristö etu piiloutumiseen
- -1 ympäristö heikkous useimmilla aseilla koska ei yletä, suosivat keihästä tai yllätyshyökkäystä
- +1 kuvaus esittää viatonta ja vaaratonta
- Fyysinen adjektiivi ei voi olla voimakas
- Ikääntyminen 1/2 nopeudella
- Hyvin harvoilla puolituusilla on maallisia voimia. Mutta voima voi olla mikä vain. Yleensä puolituinen jolla on voimia on pidempi kuin muut.

#### Puolihaltiat

- puolihaltiat ovat harvinaisia, mutta eivät poikkeuksellisen.
- Heillä on ihan tavallinen näköaisti, kuten ihmisillä.
- Vanhenemisnopeus heittelee 1/2 ja 1/6 välillä.
- Useimmilla on ulkonäkö vähintään hyvä.
- Hedelmällisempiä ihmisten kuin haltioiden kanssa, siksi monet aatelissuvut suosivat aatelisaviomiehiä. (sukunimi ja periytyvä voima menevät naisten mukaan)
- Puolihaltiat elävät samassa teknologisessa keskiajassa kuin ihmiset tai haltiat.

#### Örkki

- +1 fyysinen voimakas kuvaus
- ympäristö haitta piiloutumiseen
- Nopeasti lisääntyvät ja vanhentuvat olennot, Ikääntyminen 5 kertaisella nopeudella ihmiseen verrattuna.
- Syntymälahjana 1900 luvun puolivälin korkeakoulutason tietämys yhdestä äidiltä peritystä taidosta
  - Insinööri (matikka ja koneet)



- Kemisti (kemia, fysiikka)
  - Lääkäri (lääketiede)
  - Puhuja (filosofia ja puheoppi)
- 1 vuoden vanha insinööri örkki osaa jo korjata bensalla toimivan auton, ja kaksivuotias rakentaa sellaisen.
- Vihreä iho toimii fotosynteesillä, siksi eivät kaipaa muuta kuin liharuokaa, ja pärjäävät ilman sitäkin pitkään, kunhan saavat aurinkoa ja vettä. Siksi aavikoilla elää yleensä vain örkkejä.
- Harvoilla örkeillä on Elementin hallinta. Nämä ovat pyhiä miehiä tai naisia eivätkä perusta perhettä.
- Örkeillä älykkyys heikempi kuin ihmisillä mutta he kompensoivat sen omalla tietotasollaan.

#### Golemi

- Keinotekoinen maagin luoma olio, saavuttanut itsenäisyyden.
- Ei taikavoimia
- Valitse 1 adjektiivi, golemilla on 1 skaala tämän adjektiivin käyttöön.
- Ravinto vaihtelee suuresti golemista toiseen, mutta monet kaipaavat jotain polttoainetta kuten öljyä.
- Ei vanhene, vaan alkaa hajota. Vaatii insinöörin korjaamaan.

#### Kimera

- Yksi vanhempi maallinen keiju, toinen vanhempi on ihminen.
- 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 riippuu rodusta.



# HAHMON KEHITYS

Muutaman tehtävän jälkeen hahmo oppii syvällisempiä taitoja ja voimia.

Ohjenuora on Yksi kokemuspiste per tehtävä suoritettu. Mutta nopea kampanja sallii 1 per sessio, ja enemmän pisteitä kuuluisi antaa erityisen vaarallisista tehtävistä.

## TASO/XP/ETU

1. 1: 1 alempi voima, tavallinen skaala
2. 3: 2 voimaa
3. 6: 3 voimaa
4. 10: Yliluonnollinen skaala, muuta voima perusvoimaksi. Valitse 6p voimien maksimille
5. 15: +1 voima piste
6. 21: +2 voima piste
7. 28: +3 voima piste
8. 36: +4 voima piste
9. 45: Legendaarinen skaala. Ei voi pitää alempia maallisia kykyjä, muuta perusvoimaksi
10. 55: Taivaallinen voima tasolla 1
11. 66: Maallinen voima +1
12. 78: Taivaallinen voima tasolla 2
13. 91: Maallinen voima +1 lisää
14. 105: Taivaallinen voima tasolla 3
15. 120: +1 maallinen voima

## SKAALA

- Tavallinen
- Yliluonnollinen
- Legendaarinen
- Eeppinen
- Tarumainen

Hahmot aloittavat Tavallisella skaalalla. Tasolla yliluonnollinen, hahmot voivat jo käyttää korkeampia maallisia voimia.

Tästä ylöspäin skaalat eivät tietojen mukaan ole ihmisille mahdollisia. Paitsi jos paljastuu, että hahmon yksi tai kaksi vanhempaa olikin taivaallisia olentoja.

Jokainen skaalataso yli tavallisen antaa 1 ilmaisen onnistumisen.

## ALEMMAT MAALLISET VOIMAT

### MAGIA

Oli kyseessä magia tai raakamagia, magia toimii taikaesineiden kautta.

Taikaesineiden teko tapahtuu tehtävien välissä, niiden tekeminen vie sen verran aikaa, rahaa ja varusteita. Tyypillinen Maagin voima.

### TAKOMOMESTARI

- Hahmo voi luoda taikaesineen, jonka ytimessä hopea tai kultasydän kanavoi maagisia energioita
- Esineen hinta on loitsun hinta plus erityiskyvyt
- Erikoiskyky on palautuva loitsu (1-4p)

### RIIMUMESTARI

- Hahmo voi luoda maagisen riimun, joka varastoi loitsun.
- Riimun hinta 1 plus loitsun hinta.
- Erikoiskyky laukaisin, taika laukeaa ehdon täyttyessä. (1p)

### JUOMAMESTARI

- Hahmo voi luoda maagisia juomia joiden juominen antaa maagisen kyvyn.
- Juoman hinta 1 plus loitsun hinta.
- Erikoiskyky lataukset. (1-4p)

Voima osiossa tarkempi kuvaus voimista.

## MENTALISTI

Mentalisti voi vaikuttaa elävien olentojen mieliin. Tyypillinen Bardin voima.

- Hypnotisoija voi vaikuttaa kohteeseen, joka katsoo häntä silmiin
- Eläinkuiskaaja voi vaikuttaa 1 lajin yksilöihin. Etäisyys on näköetäisyys tai lähietäisyys
- Heikennetty telekinesia toimii kuten kung fu mestarit, he voivat juosta oksilla, hyppiä veden päällä ja juosta pystysuoraa seinää. Mutta he eivät voi siirrellä esineitä koskematta.

## MUODONMUUTTAJA

Muodonmuuttaja hallitsee omaa kehoaan ja sen avulla voi taistella yön petoja vastaan paljain käsin. Tyypillinen soturi roolin voima.

- Garou, hahmo voi saada yhden eläimen kykyjä ja muuttua eläimen muotoon.
- Nahkahyppelijä, voi saada sen olennon muodon (massa pysyy samana) jonka tuoretta verta hahmo on maistanut. Muoto pysyy maksimissaan kierroksen
- Nahkan vaihtelija. Voi saada sen olennon muodon, jonka nahan pukee ylleen. Vaatii valmistelua.

## YLEMMÄT MAALLISET VOIMAT

Jokaisella voimalla on taso ja kykyjä. Pelaaja voi tehdä kyvyllä mitä tahansa minkä hän voi perustella kyvyn kuvauksen perusteella, ja ominaisuuden tason huomioon

ottaen. Ideana on se, että hahmo ei kerää nopeasti uusia kykyjä, vaan pelaaja keksii uusia tapoja käyttää vanhoja kykyjä.

Perusvoiman voi saada skaalalla Yliluonnollinen. Tavallisella skaalalla hahmo saa rajatun version voimasta. Sama kirous on epäkuolleilla, joiden elinvoima ei riitä täyteen voimaan.

## PERUSVOIMAT

1. Mentalismi
2. Muodonmuutos
3. Magia
4. Elementin Hallinta

## VOIMIEN HINTA

Voimat maksaa 1 pisteen tasolla 1–3, ja tasot 4 & 5 maksaa 2 pistettä. Eli taso 4 on 5p ja taso 5 on 7 pistettä.

Tasolla 4 hahmo saa peruskyvyn lisäksi edistyneen kyvyn ja tasolla 5 hän saa peruskyvyn lisäksi 2 uutta eli yhteensä hänellä on kaikki 3 edistynyttä kykyä.

Joillain voimilla hahmo voi saada useamman kyvyn per taso. Lisäksi jokaisessa voimassa on 0 taso, jolla voi aistia voiman avulla asioita. Jos hahmolla on voima tasolla 1 tai enemmän, hänellä on myös 0 tason kyky. Jos ei, mutta hänellä on mahdollisuus oppia voima, hän saa tarinan edetessä 0 tason ilmaiseksi, kun ohjaaja sen kutoo tarinaan. Hän huomaa omaavansa uuden kyvyn.

## TEMPUT

Hahmo voi myös oppia soveltamaan voimia, nämä eivät vaadi kokemuspisteitä, vaan aikaa, eli hahmon pitää pelissä ja pelien välissä käyttää aikaa oppiakseen tiettyjä



taitoja, jotta voi käyttää näitä taitoja. Magiassa hahmo joutuu opettelemaan tosinimiä loitsiakseen tiettyjä elementtejä, tai hankkimaan tiettyjä esineitä, joilla sympaattinen yhteys hyödylliseen voimaan.

Tempun oppiminen vie 1 pelikerta helppoon taitoon, 3 pelikertaa keskivaikeaan ja 6 taitoon.

Alussa hahmo saa henkisen ominaisuuden verran näitä temppuja.

### VOIMATASOT

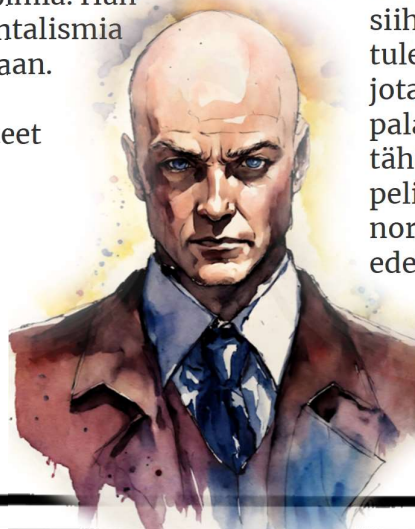
- Tavallinen. Hahmo voi oppia ja käyttää heikennettyjä versioita voimista.
- Yliluonnollinen. Hahmo voi oppia Perusvoiman.
- Legendaarinen. Hahmo voi oppia jumalaisen voiman. Hän siis ei ole kuolevainen.

### MENTALISMI

Jokaista tasoa vastaan hahmo saa yhden peruskyvyn. Lisäksi tasolla 4 hahmo saa edistyneen kyvyn, tasolla 5 kaksi uutta eli yhteensä 3 edistynyttä kykyä.

Ensimmäisellä tasolla hahmo saa myös Mentaali aistin, hän tuntee niskavillojen nousevan, jos joku suunnittelee hyökkäävänsä hänen kimppuunsa sekä silloin jos joku lähellä oleva omaa voimia. Hän huomaa aina, jos Mentalismia käytetään häntä vastaan.

0. aisti kiihkeät tunteet
1. Telekinesia
2. Telepatia
3. Empatia
4. Ennustus
5. Psykokinesia



### EDISTYNEET KYVYT

- Astraalikeho
- Meditaatioparannus
- Kaukoaistit

Mentalismi on perusvoimista paras koska se on täydellinen paketti. On energia hyökkäys, kaikessa hyödyllinen TK, ja ennustus, joka voi tehdä hahmosta lähes kuolemattoman sillä hän aina osaa ennustaa vaarat.

Mentalismi on ainoa perusvoima, joka sallii mielenhallinnan joka väärissä käsissä antaa rajattoman vallan. Useimmissa mentalismi kyvyissä kantomatka on puhe-etäisyys, eli se millä puheesta saa normaalisti selvää.

Ennustus

Ennustajalla on kyky nähdä rajatusti tulevaisuuteen, hänellä on käytössään nämä 3 kykyä.

Aisti vaara

Ennustaja voi käyttää mentalismi ominaisuuttaan fyysisten hyökkäysten torjumisessa sillä hän aistii mihin kohtaan hyökkäys tulee. Eli ennustaja voi puolustautua yllätyshyökkäyksiä vastaan normaalisti.

Tallennuspiste

- Ennustaja voi käyttää 10 minuuttia siihen, että hän katsoo tulevaisuuteen. Mikäli lähipäivinä jotain kamalaa tapahtuu, hän voi palata (ja koko pelaajaryhmä) tähän tallennettuun pisteeseen, ja peli jatkuu siitä eteenpäin normaalisti. Vain ennustaja tietää edeltä mitä on tulossa.

- Ennustajalla voi olla kerrallaan vain 1 tallennuspiste, ja vain viikoksi eteenpäin.

#### Enne-unet

- Ennustaja näkee joskus unia tulevista katastrofeista, joissa useita tietoisia mieliä kuolee. Tietoisien mielten menehtyminen aiheuttaa aikavirtaan värähdyksiä, joita ennustaja aistii.
- Samasta katastrofista voi nähdä korkeintaan 3 unta.
- Vähintään 10 ihmistä tai useampi eläin tarvitaan värähdysten aikaansaamiseksi.

#### Psykokinesia

Psykokineetikko voi käyttää taistelussa yhtä energiaa, riippuu resonanssista/luonteesta.

- Salama, liekki tai muu energia

#### Telekinesia

- Telekineetikko voi käyttää mieltänsä esineiden liikutteluun, toimii kuten fyysinen Ominaisuus, mutta kantomatkana on puhe-etäisyys
- Sormeton kömpelö manipulointi huono
- lapaset kädessä manipulointi tavallinen
- Sormikkaat kädessä tarkkuus erinomainen
- paljaat kädet tarkkuus

#### Empatia

- Kyky lukea ja vaikuttaa kohteen tunteisiin.
- Empatia on paljon huomaamattomampi ja siksi yleensä tehokkaampi vaikutusvoima kuin telepatia.
- Pinnalliset tunteet voi lukea ilman, että kohde huomaa, vaikeus on kohteen itsekuri tai näyttelijä

Ominaisuus, useimmilla henkinen Ominaisuus -1, taitava piilottaa tunteensa hyvin.

- Syvemmät motivaatiot, henkinen taistelu, aiheuttaa ahdistusta eli henkistä vauriota häviäjälle.
- Tunteiden hallinta vaatii henkisen taistelun, vaikka empatian käyttäjä tekisi kohteen iloiseksi, onnelliseksi, kiihottuneeksi, hän myös aiheuttaa henkistä vauriota ja pidemmän päälle maanista ahdistusta.
- Tunteiden hallinta pyrkii pysymään, kunnes henkinen vaurio on parantunut, mutta olosuhteet muuttavat tunteita melko normaalisti.
- Henkinen taistelu tuntuu normaalilta sisäiseltä vuoropuhelulta.

#### Telepatia

- Kyky lukea ja vaikuttaa kohteen muistiin ja ajatuksiin.
- Kyky puhua suoraan mieleen, ja kuulla vastaukset
- Pinnalliset ajatukset voi usein lukea ilman, että kohde huomaa, kunhan kohteen mystinen ja henkinen Ominaisuus on pienempi kuin mentalismi Ominaisuus, vaikeus on kohteen henkinen tai mystinen Ominaisuus.
- Syvemmät ajatukset ja kaikki muistot: henkinen taistelu, aiheuttaa ahdistusta eli henkistä vauriota häviäjälle.
- Henkinen taistelu tuntuu tietämättömältä normaalilta sisäiseltä vuoropuhelulta, mutta voiman tunteva, mystisen Ominaisuuden omaava ja hän, joka katsoo Telepaattia silmiin, tietää että häntä manipuloidaan. Henkisen taistelun hävinnyt uhri unohtaa, että hän hävisi henkisen taistelun.

## MUODONMUUTOS

Jokaista tasoa vastaan hahmo saa yhden peruskyvyn. Lisäksi tasolla 4 hahmo saa edistyneen kyvyn, tasolla 5 kaksi uutta eli yhteensä 3 edistynyttä kykyä.

Ensimmäisellä tasolla hahmo saa myös erikoisen aistin, joka on yhden eläimen tasoa, kuten hajuaistin, joka vastaa vainukoiraa, jolla jäljitys Ominaisuus hahmon mystisen Ominaisuuden tasolla. Hän voi jäljittää, haistaa hahmojen voimat, rodun, iän, kiihottumisen tilan, terveydentilan ja sen valehtelee. Haukan näköaisti on monta kertaa parempi kuin ihmisellä, tunnistavat kilometrien päästä yksityiskohtia, laajempi näkökenttä ja näkee UV valoa.

Muodonmuutos on paras perusvoimista, sillä se tekee hahmosta huomaamattoman agentin, jota on vaikea tappaa.

Muodonmuutos kyky sallii sen, että pelaaja luo hahmolleen etuja. Kynnet ovat varuste-etu, jos vastustaja on aseeton, hän voi tehdä itsestään nopeamman kuin ihminen, antaa paremmat aistit ja olla tunnistamaton. Hahmo voi vaihtaa fyysisiä adjektiiveja helposti yhdessä kierroksessa.

Regeneraatio:

Henkinen ja Fyysinen vaurio tipahtaa regeneraation tason verran alemmas seurauksissa. Muodonmuutos vaurio tipahtaa regeneraatio tason verran automaattisesti, tai kaksi kertaa regeneraatiotason verran, jos hahmo keskittyy transformaation vastustamiseen.

Sosiaalinen vaurio paranee normaalisti.

Muodonmuuttajalla on 2 tapaa muuttaa muotoansa

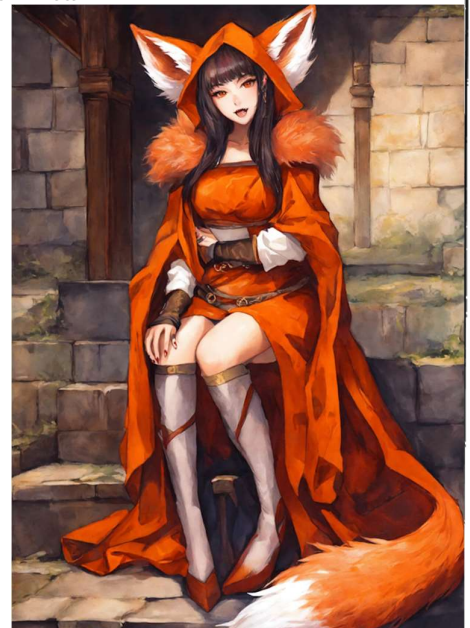
1. Maistamalla kohteen verta tai muuta elävää lihaa, hänen kehonsa pistää kohteen DNA:n talteen ja ottaa siitä mallia, kun hahmo haluaa muuttaa itseään.
2. Hahmo voi päiväkausia harjoitella peilin edessä, kunnes saa oikean näköisen muodon aikaiseksi, ja harjoitella kunnes siitä alkaa tulla automaattinen. Taiteellinen Ominaisuus välttämätön, paras on kuvanveisto.

### PERUSKYVYT

- |                      |    |
|----------------------|----|
| 0. Eläimen aisti     |    |
| 1. Ihmismuodot       | R1 |
| 2. Eläinmuodot       |    |
| 3. Edistyneet muodot | R2 |
| 4. Koonhallinta      |    |
| 5. Kemialliset kyvyt | R3 |

### EDISTYNEET KYVYT

- Verioliot, verimagia
- Sisäelinten hallinta
- Mielenhallinta





## KYVYT

### 0. Eläimen aisti

Hahmolla on 1 aisti, joka on yhtä tarkka kuin eläimellä. Esimerkiksi suden hajuaisti, haukan näköaisti, lepakon kuuloaisti.

### 1. Ihmismuodot

Hahmo voi omaksua kohteen ihonmuodon, lihakset, muodonmuuttaja voi muuttaa omaa pehmytkudostaan mutta ei luita tai sisäelimiään taikka silmiään. Silmien värin voi vaihtaa. Kynsiä ja hiuksia voi kasvattaa halutun värisiksi ja mallisiksi, mutta ei voi imeä takaisin kehoon tai muuttaa kasvattamisen jälkeen.

### 2. Eläinmuodot

Hahmo voi muuttaa luitaan halutun kohteen kaltaiseksi ja saavuttaa aidot eläinmuodot. Sisäelimet eivät muutu paitsi mukautuvat ihon ja luiden asettamiin tilarajoitteisiin.

### 3. Edistyneet muodot

Hahmo voi muuttaa sisäelimiään, joten muuttuessaan haikalaksi hän ei ole enää hain muotoinen ihminen, vaan muuttuu oikeasti kalaksi, jolla on kidukset.

Muuttaja voi nyt yhdistellä eri eläimiä/kohteita tai muuttaa vain osan kehostaan, vaikka kädet karhun kämmeniksi.

### 4. Koonhallinta

Hahmo voi tällä tasolla imeä nopeasti orgaanista materiaalia ja kasvattaa kokoaan moninkertaiseksi. Maksimi massa kerroin on Ominaisuus + muodonmuutosvoima taso

(Ominaisuus 3, voima 4 = 7 kertaiseksi)

### 5. Kemialliset kyvyt

Hahmo voi matkia eläinten kemiallisia ominaisuuksia, voi tehdä seittiä, käärmeen myrkkyä tai kiehuvaa nestettä kuten Pheropsophus verticalis kovakuoriainen.

## EDISTYNEET KYVYT

### Veren viettelys, verimagia

Juottamalla verta kohteelle hän rakastuu muodonmuuttajaan ja toimii tämän mukaisesti. Jos ei seksuaalisesti yhteensopiva, on tunne samanlainen kuin sukulaisia kohtaan. Lievä uskollisuus.

Tasolla 2 voi antaa kohteelle yhden kyvyistään (kuten ihmismuodot, tai velhous jos omaa sen) juottamalla kerran viikossa verta kohteelle kuukauden ajan, voima katoaa 3 kk:ssa jos ei anna verta kerran kuussa. Uskollisuus nousee vakavaksi

Tasolla 3 voi antaa jo 2 kykyään, ja uskollisuus on Kuolettava, hän riskeeraa henkensä edessä. Kyvyt katoavat 1/vuodessa jos ei anna verta kerran 3 kk.

Tasolla 4 voi antaa 3 kykyään ja uskollisuus on sokea, hän menettää itsenäisen ajattelun ja tekee kaiken mitä muodonmuuttaja sanoo, ei mitään oma aloitteisesti. Kyvyt katoavat 1/vuosikymmenessä jos ei anna verta kerran vuodessa.

### Verioliot, verimagia

Muodonmuuttaja voi valuttaa vertaan ja luoda näistä itsenäisiä eläimiä, joille voi antaa tehtäviä.

Muodonmuuttaja voi irrottaa sormiaan raajojaan, osia näistä, luoda näistä eläimiä ja antaa näille tehtäviä. Isommat eläimet ovat jo fiksumpia kuin verellä luodut. Raajat paranevat normaalin tapaan, regeneraation nopeuttamana.

### **Mielenhallinta.**

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

### **Sisäelinten hallinta.**

Siirtele sisäelimiä paikasta toiseen tai luo niitä lisää.

## **ELEMENTIN HALLINTA**

Magiaa on kahta eri tyyppiä, raaka intuitiivinen magia eli elementin hallinta, ja sitten on pitkää vaikeaa koulutusta vaativa Magia.

Elementin hallinnalla hahmo voi hallita yhtä elementtiä kuten tuli, vesi, maa, ilma suvereenisesti tahdon voimalla. Ekalla tasolla hän saa elementti aistin, jolla hän näkee tai aistii elementin voimalla. Edistyneellä elementin hallinnalla hän oppii hallitsemaan laajemmin elementtejä.

Tuli aisti on infra puna näkö, maa-aisti mahdollistaa näkemisen kiviseinän läpi, ilma-aisti kuulemisen todella kauas, vesi aisti sallii näkemisen selvästi veden alla, ja pitkälle. Puu-aisti sallii puhumisen puiden kanssa, eläin aisti eläinten kanssa, ja sää aisti tekee hahmosta meteorologin.

## **PERUSKYVYT**

0. Tutki (keskittyminen)
1. Suojaa (keskittyminen)
2. Ohjaa (keskittyminen)
3. Luo (hetki)
4. Muuta (keskittyminen/pysyvä)
5. Edistynyt magian kyky

Tasolla 4 saa yhden edistyneen kyvyn, tasolla 5 saa 3.

## **EDISTYNEET KYVYT**

- Boosteri +1 (tehosta kestoaikaa tai aluetta)
- Elementaalinen
- Hallitse merkittäviä voimia tai elementti perhettä

Elementin hallinta on perusvoimista paras, sillä hahmolla on mielikuvitus rajana mitä hän voi tehdä hallitsemallaan elementillä. Hän ei tarvitse komponentteja kykyihinsä, hän voi koko ajan keksiä uusia käyttötapoja kyvyilleen. Hän saa parannuskyvyn omalla mystisen Ominaisuuden tasolla, kun ottaa suojaa kyvyn (vaatii keskittymistä). Muuta-voimalla hän voi muuttua elementaaliseksi, uida elementissään, vaikka se olisi kiveä, sähkönä hän voi tele siirtyillä valon nopeudella sähköjohtoja pitkin.

Jos hahmo haluaa elementin hallinnan merkittävälle voimalle, se ei onnistu, hänen pitää ottaa rajatumpi versio elementinhallinnasta ja odottaa tasolle 4 jolloin hän voi laajentaa hallinnan merkittävälle voimalle.



## PERUSVOIMA / MERKITTÄVÄ

Sähkö tai magnetismi	Elektromagneettinen voima
Ihmiskeho tai eläimet	Elämä
Kivi	Molekyylien sidokset
Ajatukset tai muistot	Mieli
Ilma	Sää
Vesi	Elementit (tuli, vesi, maa, ilma)

Elementin hallinta on paras perusvoima koska se toimii intuitiivisesti, se ei tarvitse opettelua, loitsintaa, fokusta, ja voit hallita elementtiäsi hyvin tarkasti. Jos maagi ja elementinhallitsija tekee saman vaikutuksen, elementin hallitsija on aina tarkempi ja taitavampi. Hänen kivenhallintansa on yksityiskohtaisempi ja luonnollisemman näköistä. Kuuluisassa luolaseikkalupelissa Elementin hallinta olisi Sorcererin voima, ja Magia olisi Maagin voima. Elementin hallinta on upea myös siksi, että jos pelaaja haluaa juuri tietyn voiman, kuten koneiden hallinnan, hän ottaa elementin hallinnan ja valitsee elementiksi koneet.



## MAGIA

Magia on joustavampi ja vaikeampi versio elementin hallinnasta. Hahmo voi materia komponenteilla sekä erikoisella kielellä ja kädellä. Pelaajan pitää valita magian teoria, eli paradigma, joka vaikuttaa kykyihin ja rajoituksiin.

Magian oppiminen vaatii valtavasti opettelua eikä tahdo onnistua älyllisesti heikkolahjaisilta.

### Hermeettinen magia

- Maagi opettelee henkien tosinimiä hallitakseen magian osa-alueita. Se mitä hän kykenee tekemään, riippuu tosinimen osaamisesta. Näitä hän oppii joka seikkailussa. Fokus on Taikasauva.

### Teknomagia

- Teknomaagi valmistelee laitteita tai ohjelmia, joilla toteuttaa magiaansa. Vie aikaa valmistella laite tai sovellus joka loitsulle. Fokus on sopiva kone/laite.

### Sympaattinen magia

- Hahmo tarvitsee sympaattisen yhteyden luodakseen yhteyden tarvitsemaansa asiaan. Tulipallo kaipaa magnakiven, jääisku yhteyden nestemäiseen tyypeen, parannusloitsu uhrin hiuksen tai dnata.

### Teomagia

- Pappi rukoilee jumalalta apua. Uskonoppi rajoittaa mitä voi tehdä ja mitä ei. Fokus on uskonnon symboli.



## Wicca magia

- Maagi tekee taikajuomia, joilla ihmeellisiä vaikutuksia. Maagi juo etukäteen valmistellun juoman fokuksena, ja vaikutus per magia kyky per kohta.

## Riimumagia

- Mystiset riimut sisältävät voimaa, kuin tosinimet. Loitsiakseen riimumaagi joutuu piirtämään mystisen riimun tai käyttämään tatuointi fokusta, loitsimiseen. Jos tatuointi menee rikki, ei toimi enää fokuksena, kuten käy kun maagi haavoittuu.

Magia ei voi vaikuttaa jalometalleihin, ei muotoilla tai luoda niitä, magia voi kyllä vaurioittaa niitä normaalisti. Tasolla 4 saa yhden edistyneen kyvyn, tasolla 5 saa kolme. Tasolla 0 maagi saa maagisen aistin, hän aistii jos magiaa käytetään alueella, tai muita voimia ihan lähellä. Oman fokuksen voi telestiirtää, muiden jalometallien telestiirto vaikeus +2

## MAAGINEN AISTI

Jokaisella 5 magian tyyllillä on lisäksi oma lisäaistinsa, jonka voi tehdä loitsu.

- Noituus: Aisti elinvoimaa - chi energia
- Velhoismi: Näe tietty energiamuoto kuten infra puna
- Maagismi: Näe etäisyydestä riippumatta paikkaan, johon sympaattinen yhteys.
- Shamanismi: Näe henget, kummitukset ja keijut
- Druidismi: Näe tosimuoto, näe illuusoiden läpi

## Peruskyvyt

- Noituus, vaihda ominaisuutta

- Velhoismi, taivuta energia
- Maagismi, luo portaali
- Shamanismi, Herätä henki tietoiseksi
- Druidismi, Muuta Materia muoto

## Edistyneet kyvyt

- Takomomestari, taikaesineet, palautuva voima
- Riimumaagi, riimumagia, laukaisin
- Taikajuomamestari, taikajuomat, lataukset

## Rajoitukset

- Palautuva voima ei toimi taikajuomissa
- Laukaisin ei toimi taikaesineissä
- Lataukset ei toimi riimuissa.
- Taikaesineet pitää olla jalometallia ytimessään
- Riimut vaativat erikoismustetta
- Taikajuomat vaativat kalliita ainesosia

Magia on perusvoimista paras, sillä se on ehdottomasti monipuolisin voima, antaen hahmolle 5 melko erilaista toisiaan täydentäviä voimia. Noituus on ainoa voima, joka sallii parannuksen kierroksessa, eikä viikoissa.

## KYVYT

- Portaali. Magus voi avata yhteyden toiseen paikkaan tai henkimaailman tasolle, josta hän voi kutsua elementtejä tai olentoja. Oma telestiirto on vaikeaa. Kesto: hetken
- Taivuta energiaa. Velho voi taivuttaa mitä tahansa energiaa mitä hän on opetellut eri tavoilla, sallien suojakilpi, näkymättömyys tai levitointi loitsuja. Kesto: keskittyminen
- Transformaatio. Druidi voi muuttaa kohteen toiseksi

kohteeksi, jonka hän on opetellut. Kesto muodonmuutosvaurio

- Animoit. Shamaani voi kutsua hengen esineeseen, kasviin tai yksinkertaiseen eläimeen tehden siitä uskollisen palvelijan. Kesto: pysyvä, ja olento itsenäistyy ajan myötä
- Vaihda ominaisuus. Noita voi vaihtaa ominaisuuden, lähestymistavan, haavan tai muun määriteltävissä olevan ominaisuuden kohteelta. Kesto: muodonmuutosvaurio

#### Rajoitus

- Magia on rajoittuneempi kuin raakamagia (Elementin Hallinta) sillä se vaatii lisärajoituksia
- Fokus. Hermeettinen magia vaatii fokuksen, joka on hopeinen tai kultainen. Riimumagia vaatii riimuja esimerkiksi tatuointeja, ja Wicca magia vaatii taikajuomia fokukseksi. Teknomagia vaatii erikoistuneita laitteita toimiakseen.
- Taikuus vaatii äänestä loitsintaa ja maagin kädet hohtavat valoa loitsiessa.
- Ilman fokusta loitsiminen vie 1 lisä tahdonvoimapisteen per loitsu. Teknomagia ei toimi ollenkaan ilman fokusta, ellei teknomagi keksi algoritmin, joka mahdollistaa epätodennäköisen sattuman. McGyver rakensi fokuksen yleensä lennosta.

## TAIKAESINEET

### TAKOMOMESTARI

Voi tehdä taikaesineen jalometallista ja tallentaa siihen loitsun. Hän myös lisätä taikaesineeseen erikoisominaisuuden palautuva taika. Eli jos hän sitoo taikaesineeseen loitsun, se ei olekaan kertakäyttöinen

vaan taikaesine imee kantajaltaan maagisia energioita hiljalleen (niin kauan, kun elävä olento kantaa taikaesinettä) ja taika palautuu.

Takomomestari oppii tekemään taikaesineitä jalometalleihin. Kupari kantaa vain kertakäyttötaikoja, hopea kantaa loitsuja, joissa erikoisominaisuuksia, ja kullalla kapasiteetti taikoihin on isompi.

Jos maagi on takomomestarin lisäksi riimumestari, voi hän tehdä riimun jossa palautuva loitsu, tai taikaesineen jossa laukaisin. Palautuva loitsu ei ole yhteensopiva taikajuomien kanssa.

### RIIMUMESTARI

Voi tallentaa loitsun riimuun, joka hän maalaa kohteeseen. Mikä tahansa tussi ei käy vaan hänen pitää käyttää mustetta, jossa maagisen olennon olemus. Verta, höyheniä, suumuja etc. Hän voi myös lisätä riimuun laukaisimen, joka laukaisee loitsun ilman magian voimia, esimerkiksi jos joku koskee riimuun. Jos Riimumestari on myös juomamestari hän voi tehdä juoman, joka laukaisee loitsun tietyn ehdon sattuessa, esimerkiksi jos haltia ottaa pullon käteensä. Laukaisin ei toimi takomomestarin taikaesineissä, mutta hän voi piirtää niihin näkyvän riimun, jossa laukaisin.

### JUOMAMESTARI

Voi tallentaa juomaan loitsun. Hän voi myös lisätä taikajuomaan latauksia niin, että pullollinen juomaa sisältääkin useamman käyttökerran, eikä ole kertakäyttöinen. Jos juomamestari on myös takomomestari, voi hän lisätä latauksia taikaesineeseen. Mutta

vaikka hän olisi riimumestari, hän ei voi tehdä riimuja, joissa on latauksia.

## TAIKAESINEEN HINTA

### PERUSHINTA

- 1p jokaisesta kyvystä, joita loitsuun käytetään
- Piste hinta loitsun aluekyvystä
- Piste hinta loitsun kesto hinnasta
- Piste hinta erikoiskyvystä

### PALAUTUVA LOITSU

1. Viikko
2. päivä
3. tunti
4. minuutti

### LATAUKSET

1. 10 kpl
2. 30 kpl
3. 60 kpl
4. 100 kpl

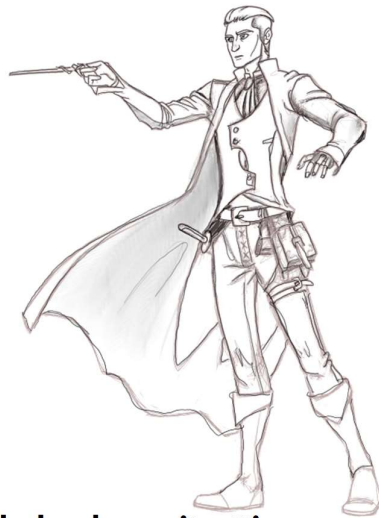
### LAUKAISIN 1P

#### Taikaesineen koko (kapasiteetti)

- Sormus 0p
- Ranneke 1p
- Lyhyt sauva 3p
- Kävely sauva 3p
- Pitkä sauva 10p
- Kulta, Legendaarinen veri +1 taso. (10=>15)

#### Taikaesineen tekemisen kesto (per hinta)

1. Kierros
  2. Minuutti
  3. Tunti
  4. Päivä
  5. Viikko
  6. Kuukausi
  7. 3 kk
- Riimu +0
  - Taikajuomat +1 (latauksia)
  - Taikaesine +2 (palautuva taika)



### Esimerkki esineitä

Harrin kultasormus. Mahtuu 1p loitsu

- Harrin kilpiranneke on valmistettu kultaketjusta, joka koostuu pienistä keskiaikaisista kilvistä; hän käyttää sitä keskittääkseen voimakasta suojakilpeään.
- 1p kineettinen kilpi, 1p kesto ehto, 1p alue 3m leveä. Kertakäyttöinen.

Harrin pitkäsauva. Hopeinen ydin, puusauva. Tulipallo, palautuminen minuutti, Alue 3MR räjähdys, 6p. Loitsuvvarasto 4p.

Harrin pakojuoma. Teleportti kotiin, 1p. Aktivoituu juomalla.

Taikaesineen tekeminen on kallista, yleensä vaatii komponentteja, joita pitää hakea vaarallisista paikoista. Mutta niiden myymisellä saa paljon rahaa.

### Tosiesine

Jumalaisella voimalla Algoritmi voi tehdä tosiesineen.

- Se on hyvin vastustuskykyinen voimille, hyvin kestävä, immuuni luonnonvoimille
- Sillä voi torjua mitä tahansa voimaa tai hyökkäystä kuin se olisi melee hyökkäys
- Sillä voi leikata särön reunat siistiksi, jolloin särön kaaostulehdus alkaa parantua ja särö alkaa sukeutua.
- Vain legendaarinen sankari voi saada omaksi





## ALUE JA KESTO

Käyttämällä henkistä stressiä eli tahdonvoimaa hahmo voi Ohjaajan suostumuksella käyttää voimaansa aluevaikutuksella. Kaikki voimat paitsi muodonmuutos normaalisti sopivat aluevaikutuksille, mutta jopa melee aseet ja muodonmuutos sopivat aluehyökkäykseen melee-etäisyydellä (1 fyysinen stressipiste eli kestopiste).

Aluehyökkäys tekee vauriota kaikille alueella oleville, jos saat 1 vaurio onnistumisen ja alueella on 5 soturia, jokainen saa 1 vaurion. Tämä hyökkäys tiputtaa saman tien 5 kätyriä pois pelistä. Sama jos voiman vaikutus on hyödyllinen, vaikka parannus, onnistuminen parantaa kaikkia alueella olevia.

Käyttämättä henkistä stressiä, tahdonvoimaa voi hahmo jakaa onnistumiset vihollisten kesken, jos haluaa hyökätä useamman kuin yhden kimppuun.

### ALUE ON

- Ympyrä halkaisijaltaan numeron verran (esim. 3mÄR)
- Kartio, joka on leikattu ympyrästä voiman käyttäjän määrittelemän leveyden verran, pituus numeron verran (esim. 6m)
- Linja, pituus numeron verran, leveys voiman käyttäjän määrittelemän leveyden verran, maksimi käsien leveys. (esim. 10m\*1m)
- Valli, leveys numeron verran, korkeus voiman käyttäjän verran, valli voi olla suora, tai käyrä, voi myös olla täysi ympyrä, jolloin käytetään ympyrä määritelmää, eli 6 pisteen halkaisija on 2 pisteen alue.

### STRESSIHINTA

1. 1 alue
2. 3
3. 6
4. 10
5. 15
6. 21
7. 28



Erikoistilanteissa muodonmuutosvoimaa käytettäessä, ohjaaja voi sallia aluehyökkäyksen. Myrkkyyhyökkäys tai muuta samanlaista. Melee hyökkäys voi osua useampaan sallien aluehyökkäyksen noin alue 3.

Hahmo voi käyttää stressihinnan maksamiseen tahdonvoimapisteitä, onnistumispisteitä, tai hän voi ketjuttaa onnistumisia käyttämällä 1 tahdonvoimapisteen ja kumuloida onnistumisia useamman kierroksen, maksaen joka kierrokselta tahdonvoimapisteen. Tästä usein käytetään termiä rituaalitaikuuks.

### ESIMERKKEJÄ

- tulipallo: 6 m halkaisijan räjähdys, 2 sp
- Kivivalli: 3\*2m valli, 1 sp
- Näkymättömyys: 1 m ympyrä, 0 sp
- Suojakenttä: 3 m halkaisija kenttä, 1sp
- Salama: 10 m salama, 3 sp

### KESTO

- Vaikutus, jonka kestää hetken, kierroksen tai sen aikaa, kun voiman käyttäjä keskittyy siihen, ei stressihintaa. Hahmo voi keskittyä vain yhteen voimaan kerrallaan, ja kaikki muu toiminta laskee 1 pisteellä (4 taito tippuu 3:een).

- Vaikutus, joka kestää kohtausten vie 1 stressipisteen. Ei vaadi keskittymistä.
- Vaikutus, joka kestää, kunnes ehto täyttyy, vie noin 2 stressipistettä.
- Grimmin saduissa ja Kalevalassa taioissa oli usein kuolettava tai pysyvä kesto aika, ja sankari silti onnistui mahdottomassa ja sai kumottua ehdon.
- Useimmiten teet taian itsesi tai ystäväsi päälle riittää helppo ehto, joka laukeaa avainsanalla. (kuten hey google, end spell)
- Ehtojen helppo versio on Kohtaus, joka maksaa vain 1 stressi pisteen.

#### CHDOT

1. Lievä, helppo täyttää, Max päivä
2. Vakava, hankala täyttää, Max kk
3. Kuolettava, erittäin vaikea, Max vuosi(a)
4. Pysyvä, naurettavan vaikeaa täyttää ehto.

#### EXTRA ETU

- Voiman käyttäjä aikaansaada myös rajumman vaikutuksen, esimerkiksi kuumemman tulen, yllättävän hyökkäyskulman esimerkiksi suoraan alhaalta tulevan hyökkäyksen, tämä maksaa lisä stressi pisteen.
- Erikoiskuuma tuli luo varuste-edun, maksaa 1 stressi pisteen, ja suoraan alhaalta tulevat kiviset kädet, jotka nappaavat jaloista kiinni luo ympäristöedun 1 stressi pisteellä.
- Suoraan vastustajan syliin ilmestyy tulipallo luo varuste-edun yhdistettynä ympäristö etuun, vie 2 stressipistettä.

"Helvetin tulipallo" maksaa 4 tahdonvoimapistettä. Varuste-etu, ympäristöetu, alue 6 m halkaisijan

räjähdys. Vie normaalimaagilta kaiken tahdonvoiman.

Maagi voi myös käyttää tahdonvoimapisteen ja/tai kerryttää onnistumisia alueeseen tai keston onnistumisilla.

