

A young girl is dressed as a fantasy elf. She wears a red tunic with gold trim and a large, ornate silver collar. She has large, pointed ears and a headpiece with dark, curved horns. She holds a glowing, wavy torch in her right hand. The background is dark and smoky.

Skaala	1
Tavallinen	○
Yliluonnollinen	●
Legendaarinen	○
Eeppinen	○
Tarumainen	○
+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
Inspiraatio	●●●

VOIMAT	VARUSTEET
Jään Hallinta	Kevyt ase, kaapu tai siviili vaatteet, pari kirjaa
Magia	Pitkä ritarimiekka ja ritarikilpi, levyhaarniska.
Mentalismi	Nimikkoesine: Jousipyssy

FYYSISET VAURIOT	AIKA
------------------	------

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

[illegible]

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

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

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

Kesto	○○○○○	Tahdonvoima	○○○○○○○	Mana	○○○○○
-------	-------	-------------	---------	------	-------

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

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

KYVYT
Mentalistina aistin vatsanpohjassa läheiset tietoiset olennot ja hyökkäysryitykset.
Empaatti, lue ja aiheuta tunteita (riski on tynneyhteys)
Telekineetikko, liikuta esineitä etäältä (sieluvoima)
Ennustus, näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät näin luoden tallennuspisteen. Voi torjua nuolia, luoteja, asioita mitä normaali ihminen ei pysty torjumaan koska näkee mihin ja milloin nuoli iskee.



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

Inspiraatio	●●●
-------------	-----

Nimi	Garmal		Ikä	6	6*10=60	Mies
Ammatti	Padawan	Mystinen soturi	Värit	Musta, vihreä, kultainen		
Rotu	Hopea haltia		Luonne	Seikkailija		
Toteemi		Taso 4	Tausta	Seppä		

OMINAISUUDET

FYYSISET	●●	HENKISET	●	MYSTISET	●●●
Nopea	Adjektiivi	Ovela	Adjektiivi	Ovela	Adjektiivi
Maaginen ritari	Koulutus	koululainen	Koulutus	Vedenallitsija	Koulutus
uskomaton	(loistava, erinomainen)	loistava	(erinomainen, tavallinen)	legendaarinen	(uskomaton, loistava)

IDEALISMI

Ystävyys. Aineelliset tavarat tulevat ja menevät. Ystävyysden siteet kestävät ikuisesti. (Hyvä)

HEIKKOUS

Jää, voimat ei toimi jäähän

ROTU/SUKU OMINAISUUDET

Aatelisvoima magia, Näkee hämärässä kuten ihminen päivällä, herkkä päivänvalolle, tarvitsee aurinkolasit tai sokaistuu. Albino joten ei kestä aurinkoa palamatta. Iho vaalea, hiukset valkoiset ja suorat tai kultaista ja kiharat.

VOIMAT

Vedenhallinta	Hallinta	●●●○○
Magia		○○○○○
Mentalismi		○○○○○

VARUSTEET

Taisteluase, kevyt ase, kilpi, kevyt haarniska, pari kirjaa
Pitkä ritarimiekka ja ritarikilpi, levyhaarniska.
Nimikkoesine:

Kesto	○○○○○	Tahdonvoima	○○○○	Mana	○○○○○○○
-------	-------	-------------	------	------	---------

FYYSISET VAURIOT

1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi
4	pysyvä	pysyvä

AIKA

HENKISET, SOSIAALISET JA TALOUDELLISET

1	lievä	paiva
2	vakava	viikko
3	kuolettava	kuukausi

AIKA

KYVYT

Vesi aisti, keskittyessään näkee vedessä kuten maalla

Suojaa vedellä, suojaa vedeltä, paranna vedellä

Luo vettä.

Ohjaa vettä, Vesi telekinesia (voima on mystinen elementin hallinta). Voi käskyttää Vesi golemeita.



Skaala

Tavallinen	○
Yliluonnollinen	●
Legendaarinen	○
Eeppinen	○
Tarumainen	○

+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

Inspiraatio ●●●

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

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

VOIMAT	3	VARUSTEET
Mentalismi	●●●○	Soitin, kevyt ase ja haarniska
Elementin Hallinta	○○○○○	Rapier, nahkahaarniska
Magia	○○○○○	Nimikkoesineine Toledo salamanca rapier

Kesto	○○○○○	Tahdonvoima	○○○○○○○	Mana	○○○○
-------	-------	-------------	---------	------	------

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

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

[illegible]

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

+1 onnistuminen/skaala etu

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

KESTO	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

Inspiratio ●●●

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

OMINAISUUDET						
FYYSISET	●	3 HENKISET	●●	4 MYSTISET	●●●	5
Varovainen	Adjektiivi	Kekseliäs	Adjektiivi	Voimakas	Adjektiivi	
Taiteellinen kuvanveistäjä	Koulutus	Mystisen tiedon tohtori	Koulutus	Hermeettinen Maagi	Koulutus	
loistava	(erinomainen, tavallinen)	uskomaton	(loistava, erinomainen)	legendaarinen	(uskomaton, loistava)	
IDEALISMI						
Kunnianhimo. Työskentelen kovasti ollakseni paras kutsumuksessani. (Minkä tahansa)						
HEIKKOUS						
Kuulen liian usein peitettyjä loukkauksia ja uhkia jokaisesta minulle osoitetusta sanasta, ja tulistun nopeasti.						
ROTU/SUKU OMINAISUUDET						
Aatelisvoima magia, vakava hämärsokeus hämärissä ihan sokea. Näkee enemmän värejä kuin ihminen ja paljon tarkemmin. Tunnistaa ihmisen kilometrin päästä, näkee ultraviolettivaloa. Hiukset mustat ja suorat, tai kiharat ja tumman kultaiset.						

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

Kesto	○○○○	Tahdonvoima	○○○○○	Mana	○○○○○○○
-------	------	-------------	-------	------	---------

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

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

KYVYT					
Maagina minulla on maaginen aisti kun keskityn, näen maagiset energiat jotka virtaavat läpi elollisen.					
Magus, avaa portaali todellisuuksien väliseen potentiaaliin, kutsu fokuksen energiaa paikalle ja tee elementaalisia hyökkäyksiä. Voit myös avata portaalin toiseen paikkaan ja telelsiirtyä sinne, mutta se on vaikeaa.					
Velho. Taivuta energiaa, luo voimakenttiä, näkymättömyyden, levitöi alaspäin. Minkä voit selittää energian taivuttamisella.					
Shamaani: Animoï kohde. Kutsu henki elottomaan esineeseen ja se tulee elolliseksi. Se saa ominaisuuden määritelmäsi mukaan tasolla oma mystinen ominaisuutesi. Elollinen olento saa henkisen ominaisuuden tasolla mystinen ominaisuutesi. Kesto pysyvä. Fyysiset ominaisuudet kuten kesto ja vaarallisuus riippuu esineestä					

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



Skaala	1
Tavallinen	○
Yliluonnollinen	●
Legendaarinen	○
Eepinen	○
Tarumainen	○
+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
3	1
6	2
10	3
Alue	S
15	4
21	5
28	6
Inspiraatio	●●●




Nimi	Arather Belmont	Full metal alchemist	Ikä	25	25*1=25	Mies
Ammatti	Pappi	Soturi	Värit	Kulta ja ruskea		
Rotu	Ihminen		Luonne	Johtaja		
Toteemi	Leijona	Taso erinomainen	Tausta	Hirviönmetsästäjä		

OMINAISUUDET										
FYYSISET		●●●	5 HENKISET		●●	4 MYSTISET		●	3	
Voimakas		Adjektiivi Näyttävä			Adjektiivi Voimakas		Adjektiivi			
Temppeliritari		Koulutus Thorin pappi			Koulutus Metallin hallitsija		Koulutus			
legendaarinen		(uskomaton, loistava)		uskomaton		(loistava, erinomainen)		loistava		(erinomainen, tavallinen)
IDEALISMI										
Ystävyyys. Aineelliset tavarat tulevat ja menevät. Ystävyyden siteet kestävät ikuisesti. (Hyvä)										
HEIKKOUS										
Seuraan käskyjä, vaikka luulenkin niiden olevan väärässä.										
ROTU/SUKU OMINAISUUDET										
Keskiaverto humanoidi jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuuksia. Ihmisissä on kaikkia verilinoja joten yllättäviä voimia voi teiniässä ilmaantua. Mahdollista peräi mikä tahansa maallinen voima										

VOIMAT		3	VARUSTEET		
Metallin Hallinta	●●○○○		Raskas ase ja haarniska, 1 sivuase, normaalihintaiset		
Magia	○○○○○		Pitkä ritarimekka ja ritarikilpi, levyhaarniska.		
Mentalismi	○○○○○		Nimikkoesine:		
			Heittokirves		
Kesto	○○○○○○	Tahdonvoima	○○○○○	Mana	○○○○○

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

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

KYVYT
Metalli aisti, keskittyessään näkee metallit kaiken läpi, TAI näkee metallin läpi.
Ohjaa Metallia, metalli telekinesia (voima on mystinen elementin hallinta). Voi käyttää metalli golemeita.
Luo metallia. Mitä arvokkaampi metalli, sen vaikeampaa. Voi luoda yhdessä kierroksessa miekan, tai muutaman kolikon jalometalleja.
Kokeneena Temppleritarina saan ylimääräisen kuvauksen fyysisiin haasteisiin. Fyysiset kuvaukset 4+




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

+1 onnistuminen/skaala etu

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

KESTO	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

Inspiratio ●●●

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

OMINAISUUDET																	
FYYSISET		●●●		5		HENKISET		●		MYSTISET		●●		4			
Voimakas						Adjektiivi		Varovainen				Adjektiivi		Varovainen		Adjektiivi	
Painija						Koulutus		Shamaani luonnonparantaja				Muodonmuuttaja				Koulutus	
legendaarinen		(uskomaton, loistava)				loistava		(erinomainen, tavallinen)				uskomaton				(loistava, erinomainen)	

IDEALISMI
Kunnia. En varasta muilta ryöväreiltä. (Laillinen)

HEIKKOUS
Minulla on hyvin vähän kunnioitusta ketään kohtaan, joka ei ole todellinen soturi.

ROTU/SUKU OMINAISUUDET
Voimana muodonmuutos. Valitse alussa 1 eläinaisti joka aina aktiivinen. Normaalimuodossa valitun eläinmen piirteitä selvästi näkyvissä. Karhun hajuaiisti

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

Kesto	○○○○○○	Tahdonvoima	○○○○	Mana	○○○○○
-------	--------	-------------	------	------	-------

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

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

[illegible]

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

+1 onnistuminen/skaala etu

Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+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

Inspiraatio ●●●



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

OMINAISUUDET						
FYYSISET	●	1 HENKISET	●●●	3 MYSTISET	●●	2
Näyttävä		Adjektiivi	Näyttävä	Adjektiivi	Varovainen	Adjektiivi
Aatelissoturi		Koulutus	Yhteiskunta filosofi	Koulutus	Varjosäie maestro	Koulutus
uskomaton	(loistava, erinomainen)	ceppinen	(legendaarinen, uskomaton)	legendaarinen	(uskomaton, loistava)	

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

HEIKKOUS
Minulla on kyltymätön himo lihallisille nautinnoille.

ROTU/SUKU OMINAISUUDET
Voimana Magia, Algoritmi, Varjosäikeet, max 5, 4, 3. Kirottu jollakin epäkuolleiden heikkoudella, eli on succubus, herännyt tai purtu.

VOIMAT		VARUSTEET	
Elementin hallinta	○○○○○		
Tarot	●●●●●	Nimikkoesine:	
Algoritmi	●●●●●		
Varjosäikeet	●●●●●		
Kesto	○○○○○	Tahdonvoima	○○○○○○○
		Mana	○○○○○○○

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

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

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



Skaala	K	▲
Tavallinen	2	○
Yliluonnollinen	3	○
Legendaarinen	3	○
Eeppinen	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	Eepinen skaala	3 III
○○○	8	tarumainen	Voimakas	Soturi
○○	7	eeppinen	Ovela	Strategisti
○	6	legendaarine	Voimakas	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	6000	(60)
Tulen Hallinta	●●●●	Boosteri		
Algoritmi	●●●●●	Kuville kaupunkia, hallitse säätä		
Magia	●●●	Shamaani, velho, noita		



Gabi	Luonne	Seikkailija		
Gabrielle, Messenger of God	Punainen vesi	Eepinen skaala	3 III	
○	1 6	legendaarine	Nopea	Urheilija
○○	2 7	eeppinen	Näyttävä	Diplomaatti
○○○	3 8	tarumainen	Nopea	tarot mestari
VOIMAT		Ikä	5500	(55)
valkoinen Tarot	●●●	tarot magia		
Algoritmi	●●●●●	Kuville kaupunkia, hallitse säätä		
Magia	●●●●	Portaali, velhous, Druidismi, noituus, riimumestari.		



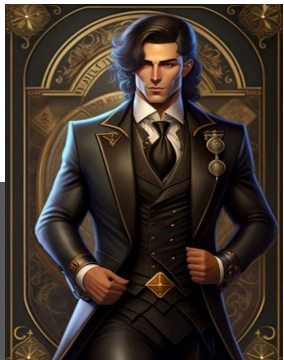
Rafi	Luonne	Neuvottelija		
Raphael	God heals	Vihreä parannus	Eepinen skaala	3 III
○○	7	eeppinen	Varovainen	Kirurgi
○○○	8	tarumainen	Varovainen	Tutkiva lääkäri
○	6	legendaarine	Varovainen	Todellisuuden manipuloija
VOIMAT		Ikä	4500	(45)
Ihmisen hallinta	●●●●	Elämä	suojaa, luo, ohjaa, muuta	
Algoritmi	●●●●●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

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



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

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



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

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

