

### Aisti Magiaa

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

Keskittyminen

Magia



### Animoi

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

Pysyvä

Magia



### Portaali

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

Hetki

Magia



### Transformaatio

Druidi voi muuttaa kohteen toiseksi kohteeksi, jonka hän on opetellut.

Muodonmuutosvaurio

Magia



### Taivuta Energiaa

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

Keskittyminen

Magia



### Vaihda ominaisuus

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

Muodonmuutosvaurio

Magia



### Alkemia

Maagi voi tehdä taikaesineitä Alkemia sääntöjen mukaan.

Pysyvä

Magia

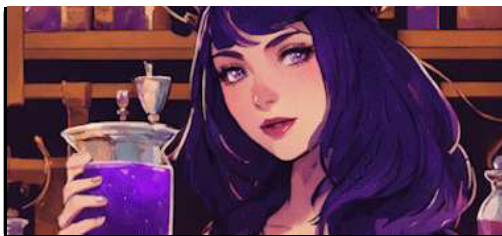


### Aisti mieliä

Mentalisti aistii tietoisia mieliä lähistöllä, kolmiulotteisesti tunteena kehossa. Hän aistii, jos voimakas tunteenpurkaus iskee esimerkiksi hyökätessä.

Keskittyminen

Mentalismi



### Taikajuomat

Maagi voi tehdä taikajuoman Taikajuomasääntöjen mukaan

Pysyvä

Magia



### Telekinesia

Liikuta esineitä etäältä. Tarkkuus kuin paksut lapaset kädessä, voima taso on Mystinen ominaisuus

Keskittyminen

Mentalismi

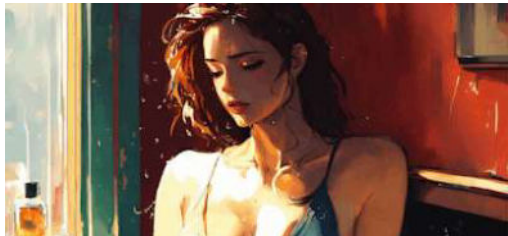


### Riimutaikuus

Maagi voi tehdä taikaesineen Riimutaikuuden sääntöjen mukaan

Pysyvä

Magia



### Ennustus

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

Mentalismi



### Psykokinesis

Valitse sähkö, tuli tai henkinen energia. Hahmo voi ampua tätä energiaa sormenpäistä lähietäisyydelle.

Hetki

Mentalismi



### Astraalikeho

Irrota astraalikeho ja liiku aineettomana ympäriinsä. Näe ja kuule normaalisti. Kehon valtaamalla voit käyttää voimiasi fyysiseen maailmaan

Ehto

Mentalismi



### Empatia

lue tai aiheuta tunteita. Henkinen taistelu.

Keskittyminen

Mentalismi



### ESP

Aisti kaukaisia paikkoja kuin olisit siellä, tarvitsee sympaattisen yhteyden

Keskittyminen

Mentalismi



### Telepatia

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

Keskittyminen

Mentalismi



### Käsillä parannus

laske vaurion tasoa yhdellä ja lisää "parantuva" sen alkuun.

Pysyvä

Mentalismi





### Eläin aisti

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

Keskittyminen

Muodonmuutos



### Hybridimuodot

Hahmo voi muuttella osia itsestään eri opettelemiansa eläinten muotojen mukaan luoden fantastisia muotoja.  
Regeneraatio 2

Ehto

Muodonmuutos



### Ihmismuodot

Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiuksia opettelemansa muodon mukaiseksi, ja voi vaihtaa fyysistä adjektiivia kohtaukseksi. Hahmo voi vaihtaa fyysisen ja mystisen ominaisuuksien paikkaa.  
Regeneraatio 1

Ehto

Muodonmuutos



### Koon hallinta

Hahmo voi muuttaa kokoaan. Yksi onnistuminen antaa 1 koko skaalan.

Ehto

Muodonmuutos

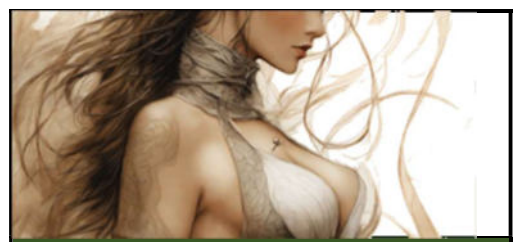


### Eläinmuodot

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

Ehto

Muodonmuutos



### Kemialliset kyvyt

Hahmo voi matkia opettelemaltaan eläimeltä kemiallisen kyvyn ja ottaa sen muihin muotoihinsa kuten seitti, myrky tai kovakuoriaisen polttavan kemikaalin.  
Regeneraatio 3

Ehto

Muodonmuutos



**Mielenhallinta**

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

Ehto Muodonmuutos



**Elementin aisti**

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

Keskittyminen Elementin Hallinta



**Verimagia**

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

Pysyvä Muodonmuutos



**Ohjaa Elementtiä**

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

Keskittyminen Elementin Hallinta



**Sisäelinten hallinta**

Luo, hallitse tai muuttele omia sisäelimiäsi. yhdistämällä verimagiaan voit tehdä sitä toisille.

Pysyvä Muodonmuutos



**Luo elementtiä**

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


Hetki Elementin Hallinta



**Muuta Elementtiä**

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

Keskittyminen      Elementin Hallinta



**Boostaus**

Lisää joko alue vaikutusta tai kestoaikaa yhdellä.


Elementin Hallinta



**Suojaa Elementtiä**

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

Elementin Hallinta



**Merkittävä elementti.**

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

Elementin Hallinta



**Elementti magia**

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

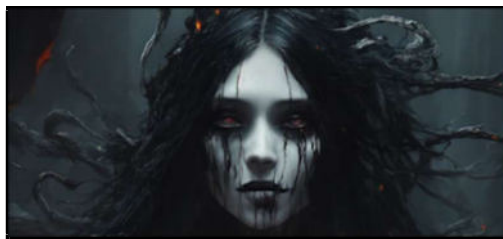
Taikaesine      Elementin Hallinta



**Elementaalinen**

Kutsu elementaalinen, joka pysyy uskollisena sinulle. Kesto pysyvä, kunnes kuolee nälkään.

Pysyvä      Elementin Hallinta



### Varjoaisti

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

Keskittyminen

Varjosäikeet

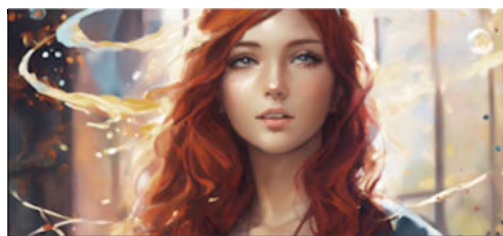


### Varjoesineet

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

Kuluva

Varjosäikeet

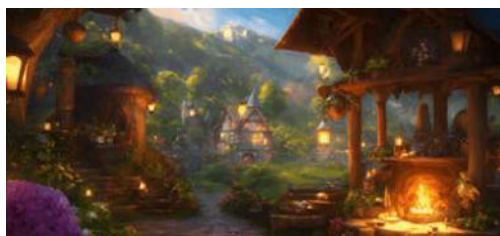


### Henkiset säikeet

Demoni voi lähettää hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielen yhteyteen – kommunikointiin tai henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen säröä pitkin.

Keskittyminen

Varjosäikeet



### Varjokylä

Demoni voi kuvailla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvaillua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.

Pysyvä

Varjosäikeet

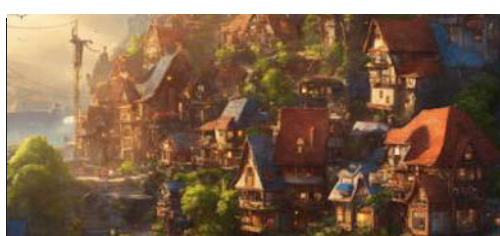


### Fyysiset säikeet

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

Keskittyminen

Varjosäikeet



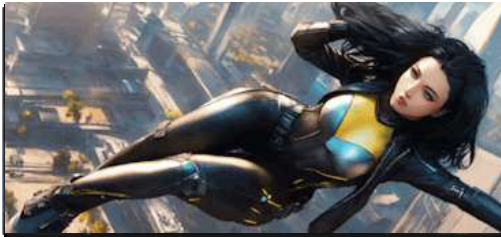
### Varjokaupunki

Demoni voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue on iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi. Hän luo portin josta kulkee.

Pysyvä

Varjosäikeet





### Muuta luonnonlakeja

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

Keskittyminen

Varjosäikeet



### Varjoaisti

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

Keskittyminen

Varjonhallinta



### Todennäköisyyksien hallinta

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

Kohtaus

Varjosäikeet



### Näyttämön takaa

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

Pysyvä

Varjonhallinta

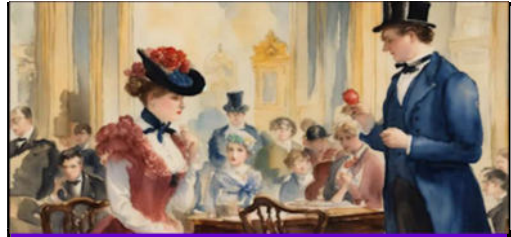


### Ihante varjo

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

Kuluva

Varjosäikeet



### Näyttämöllä piilossa

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

Pysyvä

Varjonhallinta



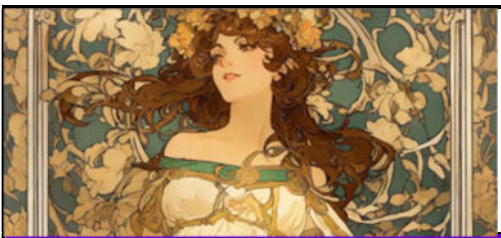


### Kuvaile näyttämöä

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

Pysyvä

Varjonhallinta

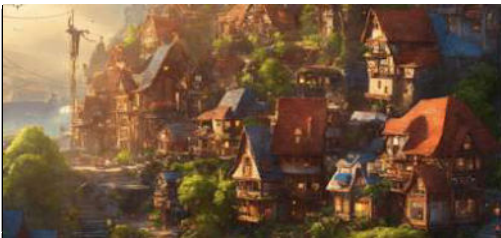


### Kuvaile Henkilöitä

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

Pysyvä

Varjonhallinta



### Kuvaile kaupunkia

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

Pysyvä

Varjonhallinta



### Muuta luonnonlakeja

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

Kohtaus

Varjonhallinta



### Ihante varjo

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

Pysyvä

Varjonhallinta



### Voimasana

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

Pysyvä

Varjonhallinta

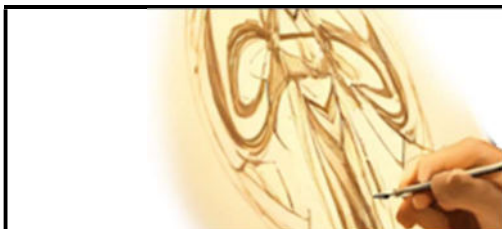


### Tarot Aisti

Hahmo aistii, jos ylempiä voimia käytetään varjossa. Varjoon siirtymisen aistii pienenä jännityksenä vatsassa. Taistelun pienenä huminana alitajunnassa. Tarotmestari näkee kuka yrittää ottaa tarotilla yhteyttä häneen. Tarotmestarilla on telekinesia kyky kaikkiin tekemiinsä kortteihinsa.

Keskittyminen

Tarot



### Luo tarot kuvia

Luo yhteys kohteeseen, voi käyttää keskusteluun, siirtymiseen paikan päälle tai jopa henkiseen taisteluun. Tarotmestarilla aina telekineettinen hallinta omatekemiin kortteihin

Pysyvä

Tarot



### Tarot esine

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

Pysyvä

Tarot



### Tarot portaali

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.

Pysyvä

Tarot

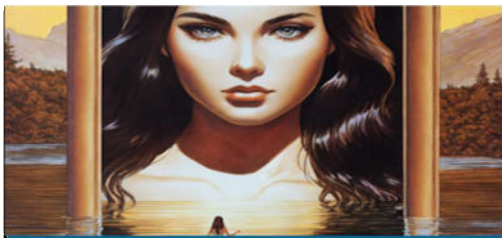


### Tarot magia

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.

Pysyvä

Tarot



### Tarot varjo

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).

Pysyvä

Tarot



### Tarot muistista

Käytä Tarot voimaa muistista, ilman Tarot esineitä.

Pysyvä

Tarot

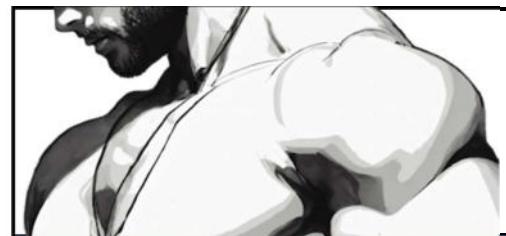


### Tuo luonnonlakeja

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

Pysyvä

Tarot



### Voimakas

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää voimakasta lähestymistapaa.

Taito



### Ohjelmoitu Tarot

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

Pysyvä

Tarot



### Näyttävä

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää näyttävää lähestymistapaa.

Taito






**Ovela**

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää ovelaa lähestymistapaa.


Taito



**Nopea**

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää nopeata lähestymistapaa.


Taito



**Nokkela**

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää nokkelaa lähestymistapaa.

Taito

**Varovainen**

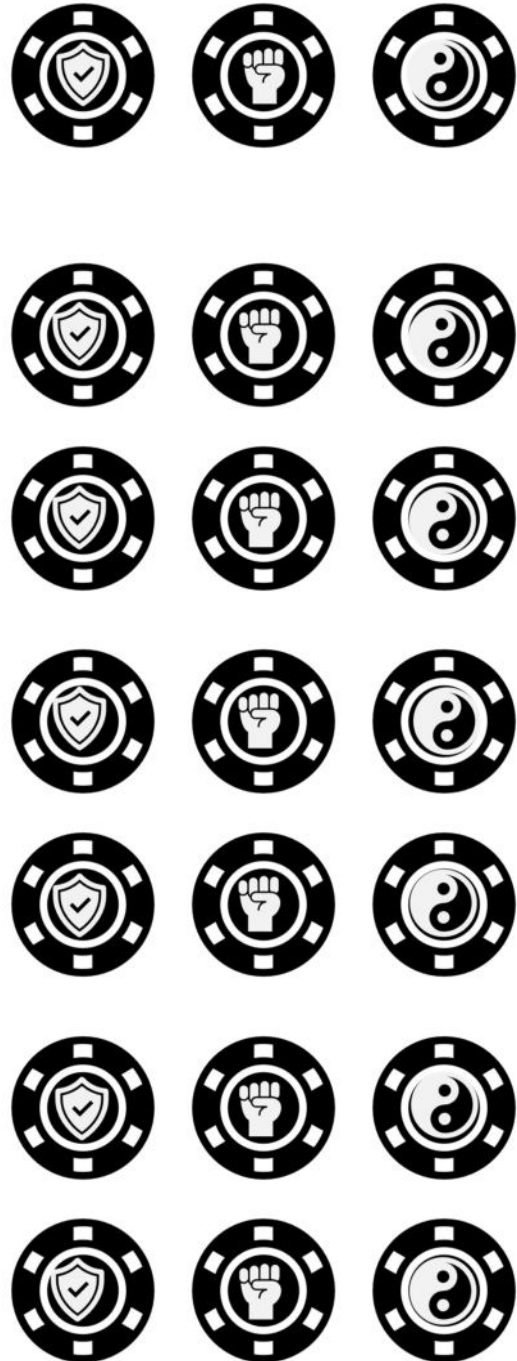
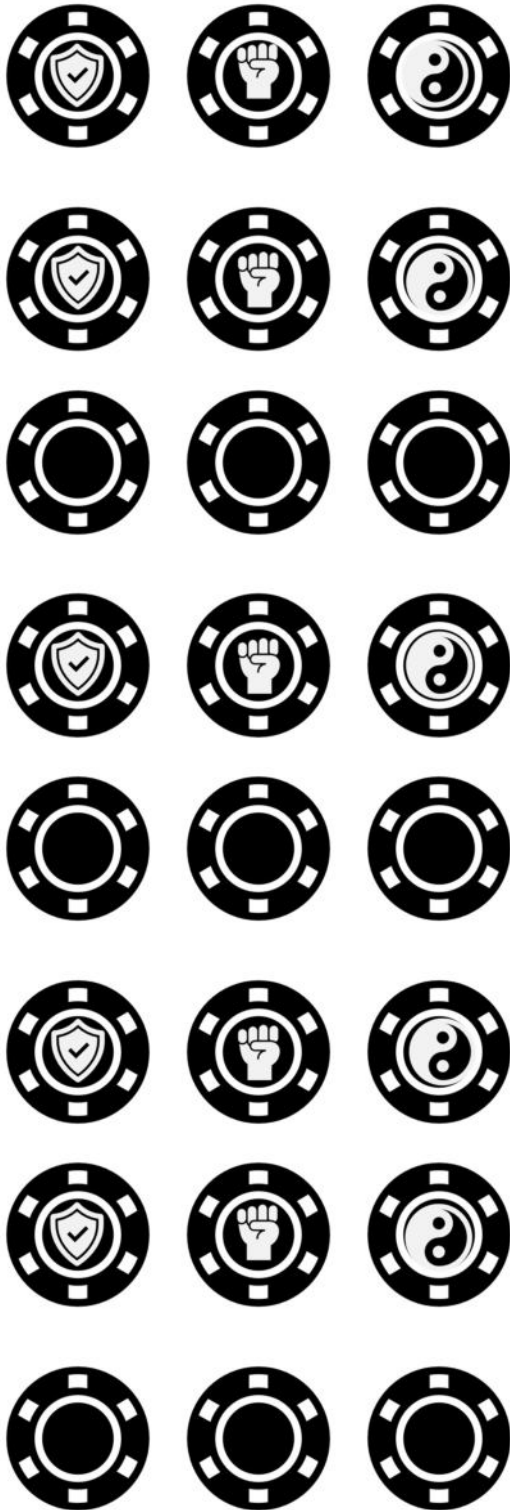
Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää varovaista lähestymistapaa.

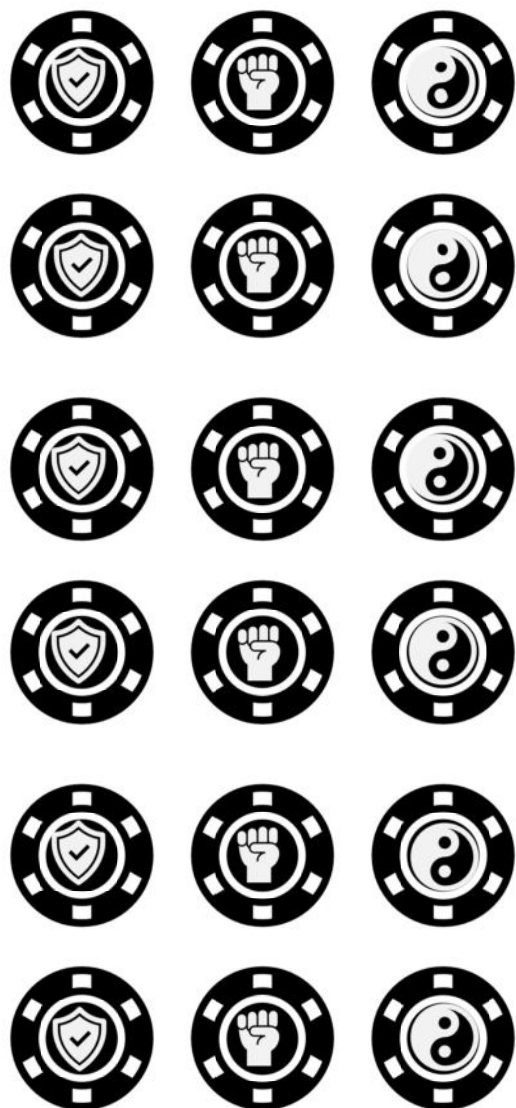
Taito

Kesto

Tahdonvoima

Mana







# NOPEUTETTU HAHMONLUONTI

## ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

luo hahmot korteilla. Pelikerran jälkeen siirrä hahmot Exceliin paremman ylläpidon takia.


## PRIORISOI KEHO, MIELI JA SIELU



Valitse adjektiivit jokaiselle




<b>Ovela</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää ovelaa lähestymistapaa.
Adjektiivi




<b>Voimakas</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää voimakasta lähestymistapaa.
Adjektiivi



<b>Nopea</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää nopeata lähestymistapaa.
Adjektiivi



<b>Varovainen</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää varovaista lähestymistapaa.
Adjektiivi



<b>Nokkela</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää nokkelaa lähestymistapaa.
Adjektiivi



<b>Näyttävä</b>
Hahmo saa 1 lisänojan kun käyttää näyttävää lähestymistapaa.
Adjektiivi

## VALITSE KOULUTUS

Keholle, mielelle ja sielulle

Kirjaa käsin koulutuksen nimi ja mitä hahmo osaa

Koulutus

Koulutus

## KIRJAA HEIKKOUS

Koulutus

Heikkous

## VALITSE ROTU

Roduissa on etuja ja haittoja.



**Pimento haltia**

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

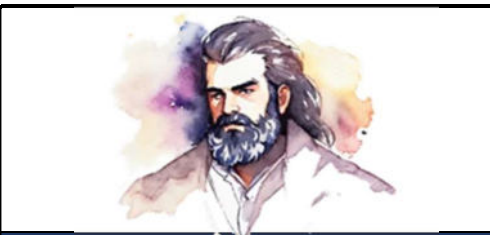
Rotu



**Päivä haltia**

Vanhenevat 1/10 nopeudella, siksi voivat elää 1000 vuotisiksi  
Keho adjektiivi ei voi olla voimakas.  
1 skaala näkemiseen, heikkous sokea hämärässä

Rotu



**Ihminen**

Keskiverto humanoidi, jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuuksia. Ihmisissä on kaikkia verilinoja, joten yllättäviä voimia voi teini-ikässä ilmentua.

Rotu



**Puolituinen**

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

Rotu



**Kääpiö**

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

Rotu



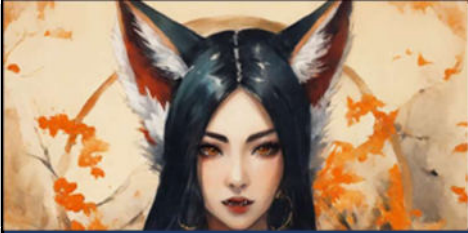
**Golemi**

Keinotekoinen maagien luoma olio, saavuttanut itsenäisyyden. Ei taikavoimia  
Valitse 1 adjektiivi taito ilmaiseksi  
Ravinto vaihtelee suuresti golemista toiseen, mutta monet kaipaavat jotain polttoainetta kuten öljyä.  
Ei vanhene, vaan alkaa hajota. Vaatii insinöörien korjaamaan.

Rotu



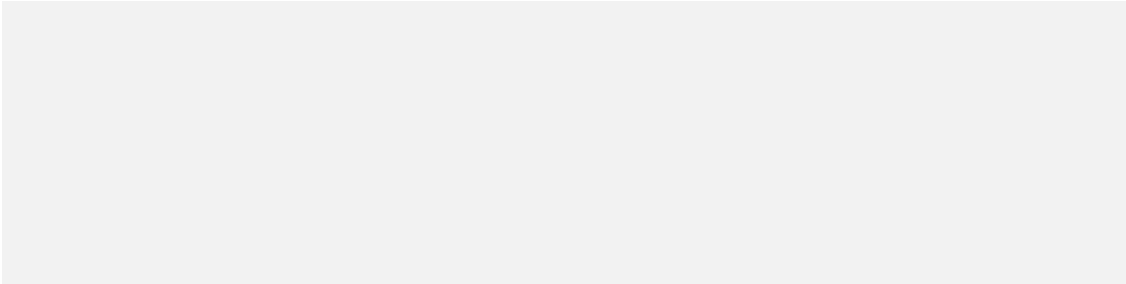
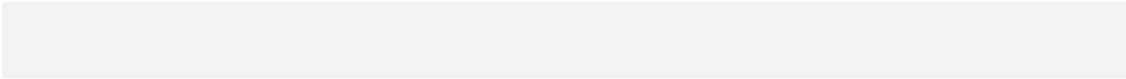
	
<b>Örki</b>	
<p>Koko +1  Ikääntyminen 5 kertainen  Luonnollinen kyky 1 tieteenlajista syntymälahjana  Insinööri, Kemisti, lääkäri tai puhuja.  Fotosynteettinen iho  Mieli adjektiivi joko Nopea tai Voimakas  Heikkous on yksinkertainen älykkyys.</p>	
Rotu	

	
<b>Kimera</b>	
<p>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.</p>	
Rotu	

**KEHO**

**MIELI**

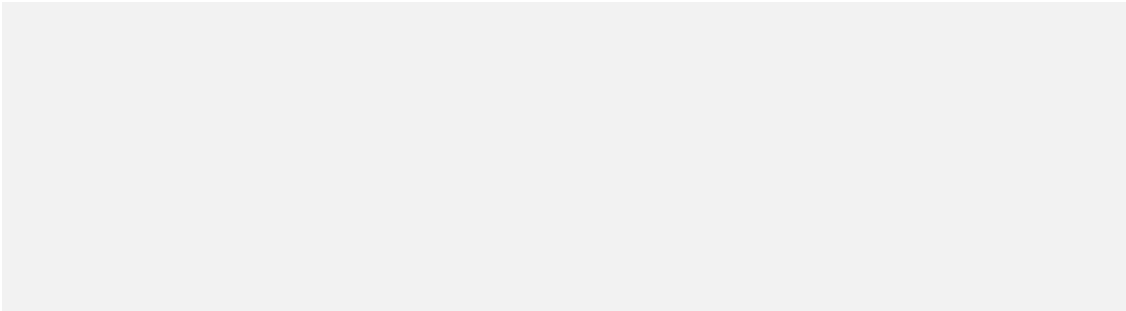
**SIELU**



**ROTU**

**HEIKKOUS**

**VOIMAT**



## KEHO

3

## MIELI

2

## SIELU

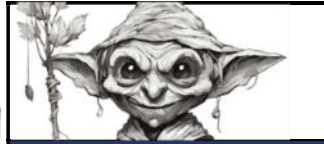
1



### Voimakas

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää voimakasta lähestymistapaa.

Adjektiivi



### Ovela

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää ovelaa lähestymistapaa.

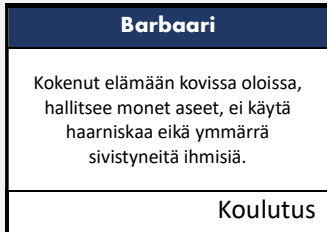
Adjektiivi



### Näyttävä

Hahmo saa 1 lisänonan kun käyttää näyttävää lähestymistapaa.

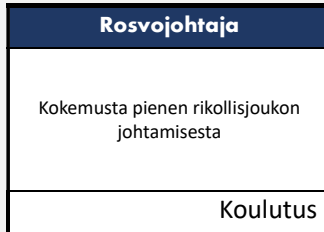
Adjektiivi



### Barbaari

Kokenut elämään kovissa oloissa, hallitsee monet aseet, ei käytä haarniskaa eikä ymmärrä sivistyneitä ihmisiä.

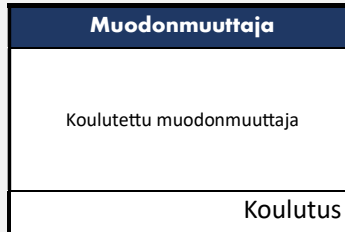
Koulutus



### Rosvojohtaja

Kokemusta pienen rikollisjoukon johtamisesta

Koulutus



### Muodonmuuttaja

Koulutettu muodonmuuttaja

Koulutus

## ROTU

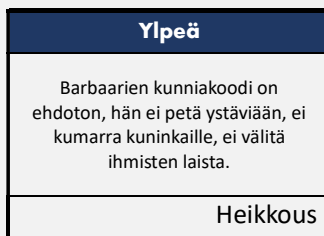


### Ihminen

. Keskiverto humanoidi, jolla ei selviä heikkouksia tai vahvuuksia. Ihmississä on kaikkia verilinoja, joten yllättäviä voimia voi teini-ässä ilmaantua.

Rotu

## HEIKKOUS



### Ylpeä

Barbaarien kunniakoodi on ehdoton, hän ei petä ystäviään, ei kumarrakuninkaille, ei välitä ihmisten laista.

Heikkous

## VOIMAT



### Eläin aisti

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

Keskittyminen Muodonmuutos



### Ihmismuodot

Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiuksia opettelemansa muodon mukaiseksi, ja voi vaihtaa fyysistä adjektiivia kohtaukseksi. Hahmo voi vaihtaa fyysisen ja mystisen ominaisuuksien paikkaa. Regeneraatio 1

Ehto Muodonmuutos



### Eläinmuodot

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

Ehto Muodonmuutos



### Hybridimuodot

Hahmo voi muuttella osia itsestään eri opettelemiansa eläinten muotojen mukaan luoden fantastisia muotoja. Regeneraatio 2

Ehto Muodonmuutos