

ILTASATU

TARINANKERRONTAPELI

(C) 2023 ARTTURI LAITAKARI

Sisällysluettelo

Perussäännöt	3
Pelaaminen.....	3
Säännöt Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.	
Maailman säännöt	4
Todellisuuden kiinteys	4
Maaginen energia	5
Noppa mekaanikka.....	5
Hahmon taidot	6
Taistelu	6
Tappava vaurio.....	7
Murskaava vaurio	7
Stressi.....	7
Seuraukset	7
Etu	7
Kuvaukset Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.	
Draama.....	8
Hahmonluonti	9
Vaihe 1, priorisoi	9
Vaihe 2, valitse adjektiivi.....	9
Vaihe 3, koulutus.....	10
Vaihe 4, kyvyt	10
Vaihe 5, yksityiskodat.....	10
Vaihe 6, rotu	10
Hahmon kehitys.....	13
Taso/XP/Etu	13
Skaala	13
Alemmat maalliset voimat.....	13
Magia	13
Takomomestari.....	13
Riimumestari	13
Juomamestari.....	13
Mentalisti	14
Muodonmuuttaja	14
Ylemmät maalliset Voimat	14
Perusvoimat	14
Voimatasot	15
Mentalismi	15
Edistyneet kyvyt.....	15

Muodonmuutos	17
Peruskyvyt.....	17
Edistyneet kyvyt.....	17
Kyvyt	18
Edistyneet kyvyt.....	18
Elementin hallinta.....	19
Peruskyvyt.....	19
Edistyneet kyvyt.....	19
Perusvoima / Merkittävä.....	20
Magia.....	20
Kyvyt	22
Taikaesineet.....	23
Takomomestari.....	23
Riimumestari	23
Juomamestari.....	23
Taikaesineen hinta.....	23
Alue ja kesto.....	25
Alue on	25
Stressihinta	25
Kesto	25
Legendaarinen peli.....	27
Taivaalliset voimat.....	28
Tarot.....	28
Tarot Voima	28
Peruskyvyt.....	29
Edistyneet kyvyt.....	30
Varjonhallinta	31
Kyvyt	31
Peruskyvyt	32
Edistyneet kyvyt.....	32
Varjosäikeet	33
Peruskyvyt	33
Edistyneet	33
Kyvyt	33
Edistyneet kyvyt.....	34
Voimakyvyt listattuna	35
Varjonhallinta	35
Tarot	36
Varjosäikeet.....	37
Hahmot	38

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 määriteltyihin voittoihin. Se on enemmän kuin improvisatioteatteri, 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 kuvaillet 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 valmiasennon 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 pähittää toisensa nopeilla ja elokuvamaisilla kuvailuilla. Iltasatu-pelin taika piilee näissä luovissa ja väkivaltaisia taipumuksia yhdistelevissä tarinoissa.

Jaettussa kertomuksellisessa mielikuvitusmaailmassa kaikki pelaajien kuvalemat asiat tapahtuvat juuri niin kuin he kuvilevat ne, silloin kun he kuvilevat 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.

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 vällä.
- 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 säröstä 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 kehä 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 KUNTEYS

1. Eeden, meidän todellisuutemme, mikään yliluonnollinen ei toimi. Skaala bonus puoliutuu.
2. Ensimmäinen kehä. Yliluonnollinen toimii vain ohentumassa. Särön läpi on fyysisen 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 yliuonnollisesta 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 todellisuksia läpi surutta, ja arkkienkelien rakentamat organisaatiot koittavat sulkea näitä säröjä.

MAAGINEN ENERGIA

Magia voi imetytyä arkisiin esineisiin, paikkoihin tai olentoihin, muuttaen niitä pysyvästi. Jos ohut on avattu tarpeeksi leveäksi, tuonpuoleisen olentoja voi myös tulla läpi. Magista 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 MEKANIICKA

Iltasatu käyttää FATE noppapinoa. Kun on kysymys siitä, tapahtuuko jotain, ja jos siitä voi seurata mahdollisia seurausia, 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 o plussaa, epäonnistut.
- Jos heität o plussaa 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 plussaa ja miinuksia, onnistut täpärästi. Miekkaillessa 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 seurausia. Tästä lisää taistelu osiossa.
 1. Lievä seuraus
 2. Vakava seuraus
 3. Kuolettava seuraus
 4. Pysyvä seuraus



HAHMON TAITOT

Hahmon taitotaso on yhteenlaskettuna hänen

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



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

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

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

Danin koulutus on magister, joten hän saa nopen 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 käänää 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 Manaa 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 Draampisteitä! (1 piste per kohtaus 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 hänenellä on ympäristö etu, ylempi asema,

parempi etäisyys aseelle tai vastaava etu.

- Voimat voivat myös antaa edun, tilannekohtaisesti.

KUVAUKSET

Jos hahmon 1 ominaisuus on fyysinen, hänen on 3 pallukkaa ominaisuuksissa. Se tarkoittaa että hän voi tehdä kierroksessa 3 fyysisistä kuvausta.

Hahmo voi tehdä max 3 kuvausta kierroksessa, ja pallukat kertovat kuinka monta ominaisuuden alle menevää kuvausta kierroksessa maksimissaan.

Kierroksessa kuitenkin tehdään vain 1 noppaheitto testaamaan miten hyvin kuvaukset onnistuivat.

DRAAMA

- Aina kun hahmon jonkin ominaisuus, oli se rooli, ominaisuus, luonne taikka haava/seuraus, hahmo saa draamapisteen.
- Tehtävän alussa draamapisteet ovat nolla
- Jos tehtävän lopussa hahmolla on draamapisteitä, ne muutetaan käteviksi esineiksi
- Aina kun hahmo on reilussa vaarassa, käyttämällä Draamapisteen hahmo ei muuta tapahtumia, vaan niiden seurauksen. Hävitessään taistelun vihollinen päättää ottaa hänet vangiksi, ei tappaa. Ylivoimaisen vastustajan kohdateessaan 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 vaihtaa 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. Tähtääminen pitkän

matkan nuolilaukauksessa.
Valppaasti vartioiminen. Hälytys järjestelmän purkaminen.
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 miekkamiehien tyyllissä. Heikon kohdan löytäminen linnoituksen muurista. Tietokoneen korjaaminen.
- Näyttävä: Näyttävä toiminta kiinnittää huomion itseesi; se on täynnä tylliä ja karismaa. Inspiroivan puheen pitäminen armeijalles. Vastustajan nolostuttaminen 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 nyrrkisääntöönä

- 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 kuvaukseen (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 Draampisteen, joka varmasti pelastaa hänen henkensä.

Heikkous

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

Idealismi

Kertoo hahmon motivaatiosta, myös se voi olla heikkous.

VAIHE 6, ROTU

Rotu

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

Ihminen

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

Kääpiö

- +1 fyysisen voimakas kuvaus
- ympäristö etu piilotumiseen
- ympäristö heikkous keihästä lyhyemmillä aseilla koska ei yletä
- Uimin on harvinainen taito
- Ikääntyminen 1/2 nopeudella
- Kääpiöiden teknologinen taso on keskimääristä ihmisaasutusta 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
- Fyysisen 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 valolle. Näkevät hämärässä kuin ihmisen 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 hiukisia pääosin, pieni osa kultahiukisia.
- Tarkannänön 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)

Puolituiset

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

Puolihaltiat

- puolihaltiat ovat harvinaisia, mutta eivät poikkeuksellisen.
- Heillä on ihan tavallinen näköaisti, kuten ihmisiä.
- Vanhenemisnopeus heittelee 1/2 ja 1/6 välillä.
- Useimmilla on ulkonäkö vähintään hyvä.
- Hedelmällisempia 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.

Örki

- +1 fyysisen voimakas kuvaus
- ympäristö haitta piiloutumiseen
- Nopeasti lisääntyvä ja vanhentuvat olennot, Ikääntyminen 5 kertaisella nopeudella ihmiseen verrattuna.
- Syntymälahjana 1900 luvun puolivälin korkeakoulutason tietämys yhdestä äidiltä peritystä taidosta

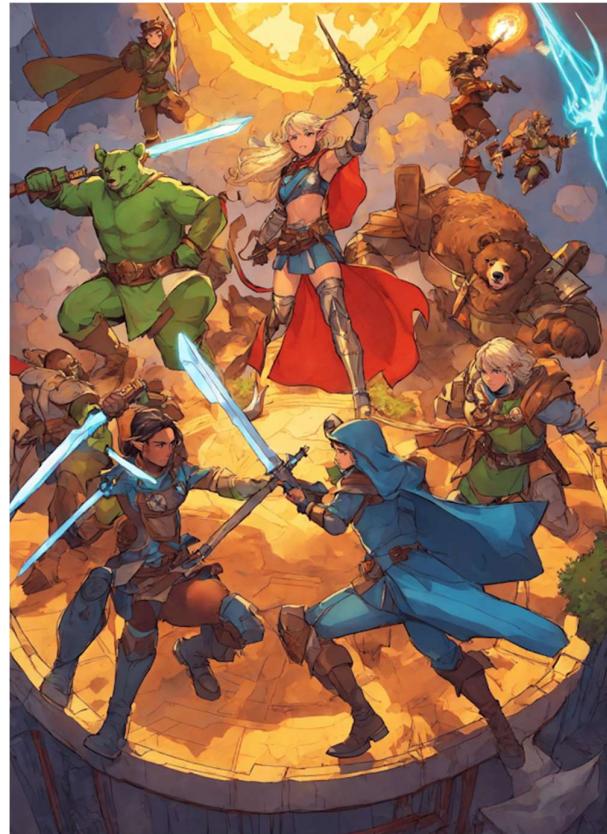
- Insinööri (matikka ja koneet)
- Kemisti (kemia, fysiikka)
- Lääkäri (lääketiede)
- Puhuja (filosofia ja puheoppi)
- 1 vuoden vanha insinööri örki osaa jo korjata bensalla toimivan auton, ja kaksivuotias rakentaa sellaisen.
- Vihreä iho toimii fotosynteesillä, siksi eivät kaipaa muuta kuin liharuokaa, 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 älykkyyssä heikompi kuin ihmisiä 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 golemissa 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 luonnettaaan. 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 syvälliempia taitoja ja voimia.

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

TASO/XP/ETU

Taso	XP	Kyvyt
1	1	1 alempi voima, tavallinen skaala
2	3	2 voimaa
3	6	3 voimaa
4	10	Yliluonnollinen skaala, perusvoimat. Valitse 6p voimien maksimille
5	15	+1 voima piste
6	21	+2 voima piste
7	28	+3 voima piste
8	36	Legendaarinen skaala. Voi oppia max 10p voimia
9	45	Taivaallinen voima tasolla 1
10	55	Maallinen voima +1
11	66	Taivaallinen voima tasolla 2
12	78	Maallinen voima +1 lisää
13	91	Taivaallinen voima tasolla 3, max voimat 5, 4, 3
14	105	+1 maallinen voima
15	120	Taivaallinen voima tasolla 4

SKAALA

- Tavallinen
- Yliluonnollinen
- Legendaarinen
- Eepinen
- Tarumainen

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

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

Jokainen skaalataso yli tavallisen antaa 1 ilmaisen onnistumisen.

ALEMMAT MAALLiset VOIMAT

Tasot 1–3. Skaala tavallinen.

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 riimum, joka varastoi loitsun.
- Riimum 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 lähiätäisyys
- 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 tuorella verta hahmo on maistanut. Muoto pysyy maksimissaan kierroksen
- Nahkan vaihtelija. Voi saada sen olennon muodon, jonka nahana pukee ylleen. Vaatii valmistelua.

YLEMMÄT MAALLiset VOIMAT

Tasolla 4–7. Skaala on yliluonnollinen.

Hahmolla voi olla 1–3 voimaa, max 6 pistettä.

Jokaisella voimalla on taso ja kykyjä. Pelaaja voi tehdä kyyllä mitä tahansa minkä hän voi perustella kyvyn kuvaukseen perusteella, ja ominaisuuden tason huomioon ottaen. Ideana on se, että hahmo ei kerää nopeasti uusia kykyjä, vaan pelaaja eksii 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 täyneen 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 o taso, jolla voi aistia voiman avulla asioita. Jos hahmolla on voima tasolla 1 tai enemmän, hänellä on myös o tason kyky. Jos ei, mutta hänellä on mahdollisuus oppia voima, hän saa tarinan edetessä o tason ilmaiseksi, kun ohjaaja sen kutoo tarinaan. Hän huomaa omaavansa uuden kyvyn.

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 kuoleväinen.

MENTALISMI

Jokaista tasoa vastaan hahmo saa yhden peruskyyvin. Lisäksi tasolla 4 hahmo saa edistyneen kyyvin, tasolla 5 kaksi uutta eli yhteensä 3 edistynyttä kyykää.

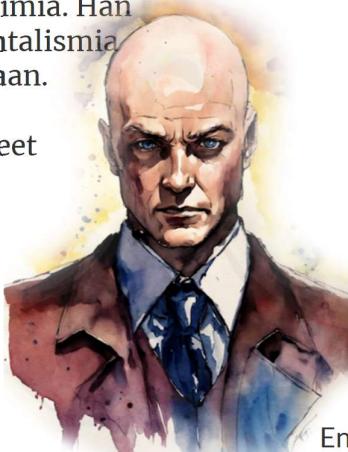
Ensimmäisellä tasolla hahmo saa myös Mentaali aistin, hän tunti niskavillojen nousevan, jos joku suunnittelee hyökkäävänsä hänen kimppuunsa sekä silloin jos joku lähellä oleva omaa voimia. Hän huomaa aina, jos Mentalismia käytetään häntä vastaan.

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

EDISTYNEET KYVYT

- Astraalikeho
- Meditaatioparannus
- Kaukoaisitit

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 kässissä antaa rajattoman vallan. Useimmissa mentalismi kyvyissä kantomatka on puhe-etaisyys, 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 fyysisien 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. Tietoisten mielten menehtyminen aiheuttaa aikavirtaan väärähdyskäytäviä, joita ennustaja aistii.
- Samasta katastrofista voi nähdä korkeintaan 3 unta.
- Vähintään 10 ihmistä tai useampi eläin tarvitaan väärähdysten aikaansaamiseksi.

Psykokinesia

Psykkineetikko 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 puhetäisyys
- Sormeton kömpelö manipulointi huono
- lapaset kädessä manipulointi tavallinen
- Sormikkaat käessä tarkkuus erinomainen
- paljaat kädet tarkkuus

Empatia

- Kyky lukea ja vaikuttaa koteen tunteisiin.
- Empatia on paljon huomaamattomampi ja siksi yleensä tehokkaampi vaikutusvoima kuin telepatia.
- Pinnalliset tunteet voi lukea ilman, että kohde huomaa, vaikeus on koteen itsekuri tai näytelijä 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 koteen iloiseksi, onnelliseksi, kiihotuneeksi, 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 koteen muistiin ja ajatuksiin.
- Kyky puhua suoraan mieleen, ja kuulla vastaukset
- Pinnalliset ajatukset voi usein lukea ilman, että kohde huomaa, kunhan koteen mystinen ja henkinen Ominaisuus on pienempi kuin mentalismi Ominaisuus, vaikeus on koteen 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 peruskyyvin. Lisäksi tasolla 4 hahmo saa edistyneen kyyvin, tasolla 5 kaksi uutta eli yhteensä 3 edistynyttä kykyä.

Ensimmäisellä tasolla hahmo saa myös erikoisen aistin, joka on yhden eläimen tasoa, kuten hajuainstin, joka vastaa vainukoiraan, jolla jäljitys Ominaisuus hahmon mystisen Ominaisuuden tasolla. Hän voi jäljittää, haistaa hahmojen voimat, rodun, iän, kiihottumisen tilan, terveydentilan ja sen valehteleeko. 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 kieroksessa.

Regeneraatio:

Henkinen ja Fyysinen vaurio tipahtaa regeneraation tason verran alemmas seurausissa. 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 koteen verta tai muuta elävää lihaa, hänen kehonsa pistää koteen 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 vältämätön, paras on kuvanjeisto.

PERUSKYVYT

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

EDISTYNEET KYVYT

- Verioliot, verimagia
- Sisälinten 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 koteen ihmamuodon, 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 imeää takaisin kehoon tai muuttaa kasvattamisen jälkeen.

2. Eläinmuodot

Hahmo voi muuttaa luitaan halutun koteen kalaiseksi ja saavuttaa aidot eläinmuodot. Sisäelimet eivät muutu paitsi mukautuvat ihmisen ja luiden asettamiin tilarajoitteisiin.

3. Edistyneet muodot

Hahmo voi muuttaa sisäelimiään, joten muuttuessaan haikalaksi hän ei ole enää hain muotoinen ihmisen, 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 imeää 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 kiehuvaan 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 velhos 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 normaalilta 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.

Sisälinten 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 vaativaa 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. Suoja (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 kestoaiakaa 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 kyvylleen. Hän saa parannuskyvyn omalla mystisen Ominaisuuden tasolla, kun ottaa suojaan kyvyn (vaatii keskittymistä). Muuta-voimalla hän voi muuttua elementaaliseksi, uida elementissään, vaikka se olisi kiveä, sähköönä hän voi tekeä 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
Ajatuksset 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 luolaseikkalupelissä 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 valitse elementiksi koneet.



Magia

Magia on joustavampi ja vaikeampi versio elementin hallinnasta. Hahmon paradigma, magian tyylilaji vaikuttaa miten hän loitsii, mutta pelimekanika on sama.

Magian oppiminen vaatii valtavasti opettelua ja on älyllisesti vaativaa.

On 3 tapaa loitsia.

1. Spontaani loitsiminen, loitsun tekeminen vaatii 1 tahdonvoima pisteen, kun maagi repii ympäristöstään maagista energiasta. Tämä voi tappaa kasveja ja pieneliötä, luoda ilman selvän viilenemisen, tai mitä energiaa on saatavilla.
2. Maagi kerää maagisia energioita yhden kierroksen, jos hän onnistuu ”luo etu” testissä, hän voi seuraavalla kierroksella loitsia taian uhraamatta tahdonvoimapistettä.
3. Hän voi käyttää fokukseen varastoidun taian.

Riippumatta miten hän loitsii, jos hän haluaa kasvattaa aluetta tai loitsun kestoaiakaa, hän maksaa loitsintahetkellä siitä manapisteellä.

Hermeettinen magia

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

Teknomagia

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

Sympaattinen magia

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

Teomagia

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

Wicca magia

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

Riiumumagia

- Mystiset riimut sisältävät voimaa, kuin tosinimet. Loitsiakseen riiumumaagi 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 normaalista. Tasolla 4 saa yhden edistyneen kylvyn, tasolla 5 saa kolme. Tasolla 0 maagi saa maagisen aistin, hän aistii, jos magiaa käytetään alueella, tai muita voimia ihan lähellä. Oman fokuksen voi telesiirtää, muiden jalometallien telesiirto vaikeus +2

Fokus

Maagi voi loitsia taian etukäteen ja varastoida sen fokukseen. Näin hän välttää tahdonvoimapisteiden käyttämisen kyseiselle tialle.

Loitsiminen vie 3 kierrosta. Ensin kerätään maagista energiota, sitten hän loitsii taian, ja kolmannella kierroksella hän sijoittaa sen taikaesineeseen. Riiumumaagi piirtää riimun sauvaan esimerkiksi.

Fokuksesssa on hopea tai kulta ydin. Kultaydin tekee fokuksesta 1 tasoa paremman, eli 6 loitsun sijaan se voi varastoida 10 loitsua.

Koko	Loitsujen määrä
Sormus	1
Taikasauva	3
Kävelykeppi, miekka	6
Pitkä sauva, keihäs	10
Kultaydin	+1 taso

Fokus voi olla ase, mutta se vaatii erikoisen käsittelyn jotta se kestää iskuja ilman että loitsut laukeavat omin pään.

Maaginen aisti

Jokaisella 5 magian tyylillä on lisäksi oma lisääistinsa, jonka voi tehdä loitsuna.

- Noituus: Aisti elinvoimaa – chi energia
- Velhoismi: Nää tietyt energiamuoto kuten infra puna
- Maagismi: Nää etäisyystestä riippumatta paikkaan, johon sympaattinen yhteys.

- Shamanismi: Nämä henget, kummitukset ja keijut
- Druidismi: Nämä tosimuoto, nämä illuusioiden läpi

Peruskyyt

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

Edistyneet kyyt

- Takomomestari, taikaesineet, palautuva voima
- Riiumumaagi, 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 monipuolisimman voiman, 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 telesiirto on vaikeaa. Kesto: hetken

- Taivuta energiasta. Velho voi taivuttaa mitä tahansa energiasta mitä hän on opettanut eri tavoilla, sallien suojakilpi, näkymättömyys tai levitointi loitsuja. Kesto: keskittyminen
- Transformaatio. Drudi voi muuttaa kohteen toiseksi kohteksi, jonka hän on opettanut. Kesto muodonmuutosvaurio
- Animo. 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
- Taikuus vaatii äänekästä loitsintaa ja maagin kädet hohtavat valoa loitsiessa.
- Teknomagia ei toimi ollenkaan ilman fokusta, ellei teknoagaikksi algoritmin, joka mahdolistaa epätodennäköisen sattuman. McGyver rakensi fokuksen yleensä lennosta.
- Magia vie tahdonvoimaa 1 per loitsu ellei siihen käytetä lisääikää tai käytetä fokukseen varastoitua loitsua.

TAIKAESINEET

TAKOMOMESTARI

Voi tehdä taikaesineen jalometallista ja tallentaa siihen loitsun. Hän myös lisätää taikaesineeseen erikoisomaisuuden palautuva taika. Eli jos hän sitoo taikaesineeseen loitsun, se ei olekaan kertakäyttöinen vaan taikaesine imkee kantajaltaan maagisia energioita hiljalleen (niin kauan, kun elävä olenko kantaa taikaesinettä) ja taika palautuu.

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

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

RIIMUMESTARI

Voi tallentaa loitsun riimuun, joka hän maalaa kohteesseen. Mikä tahansa tussi ei käy vaan hänen pitää käyttää mustetta, jossa maagisen olennon olemus. Verta, höyheniä, suomuja etc. Hän voi myös lisätää 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 riimuun, jossa laukaisin.

JUOMAMESTARI

Voi tallentaa juomaan loitsun. Hän voi myös lisätää taikajuomaan latauksia niin, että pullollinen juomaa sisältääkin useamman käytökerran, 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 op
- Ranneke 1p
- Lyhyt sauva 3p
- Kävely sauva 6p
- 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. Kertakäytöinen.

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



ALUE JA KESTÖ

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-etaisyydellä (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 hyökkäää 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 käsienvälinen 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. Myrkkyhyökkäys 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, maksan joka kierrokselta tahdonvoimapisteen. Tästä usein käytetään termiä rituaalitaikuus.

Esimerkkejä

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

KESTÖ

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

- Vaikutus, joka kestää kohtauksen vie 1 stressipisteen. Ei vaadi keskittymistä.
- Vaikutus, joka kestää, kunnes ehto täytyy, vie noin 2 stressipistettä.
- Grimmin saduissa ja Kalevalassa taioissa oli usein kuolettava tai pysyvä kestoaikeita, 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.

Ehdot

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

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 kivistetäiset kädet, jotka nappaavat jaloista kiinni luo ympäristöedun 1 stressi pisteellä.
- Suoraan vastustajan syliin ilmestyvä 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 kestoon onnistumisilla.



LEGENDAARINEN PELI

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

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

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

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

Piraattikuningas otti Jauen suojiinsa ja kasvatti tämän omana poikanaan.

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

Mutta hän oli lahjakas tarot voimassa, hän oli lahjakas maan

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

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

Mutta häntä vaivasi, että hänen lempielementillänsä kivellä ei ollut omaa voimaa. Häntä vaivasi, että jokainen kuningaskunta vaati kaaoslordin pitämään todellisuuden kasassa tai se sortuisi kaaoksen alla.

Hän unelmoi jostain pysvästä.

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

Ja sillä tavalla hän loi uuden

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

voiman nimeltään Varjon hallinta.

Nimi kuvastaa sitä, että voiman keskustassa, todellisuudessa, jonka hän nimitti Eedeniksi, yksikään yliluonnollinen voima ei toiminut. Kukaan ei voinut tarot voimalla kutsua itselleen herkullista ateriaa tai hirviöarmeijaa. Eedenissä vallitsi pysyyvys ja rauha, jonkin aikaa. Tämä tapahtui 12 2024 vuotta sitten, ja paikkana oli planeetta, jonka tunnet nimellä Maapallo.

TAIVAALLISET VOIMAT

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

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

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

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

TAROT



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

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

Vasta legendaarisella skaalalla voi omata taivaallisia voimia.

TAROT VOIMA

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

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

yhteyttä. Tarot mestari luo normaalisti apureilleen ison valikoiman (pakan) Tarot kortteja, joiden avulla he voivat tehokkaasti hallinnoida vastuualueitaan.

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

Sallittu vain hahmoille, jolla täyskeijun verta.

PERUSKYVYT

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

0. Tasolla o hahmo aistii kuka ottaa yhteyttä tarot kortin avulla, hän voi hallita itse tekemiään tarot esineitä telekinesian avulla melee etäisyydellä, joten hän voi levittää kaikki vyöllään olevat

tarotkortit ja valita niistä sopiva kortti, jota käyttää. Lisäksi hän aistii taivaallisten voimien käytön lähistöllä, voimakas käyttö samassa kaupungissa, varjon ylittävä käyttö samassa kylässä ja pieni manipulaatio samassa talossa.

1. Tasolla 1 tarot artisti voi luoda Tarot kortin, jonka avulla voi ottaa yhteyttä toiseen henkilöön vaikka ulottuvuuksien yli. Mitä parempi mystisen ominaisuuden onnistuminen, sitä kauemmas saat yhteyden. Lisäksi hän voi ottaa yhteyttä kortin kohteeseen, jolloin hän voi kommunikoida äänellä tai luoda näköyhteyden. Tätä yhteyttä voi käyttää myös henkiseen taisteluun, jolloin jokainen vaurio onnistuminen voi upottaa muiston tai käskyn, jota pitää noudattaa.
 - Onnistumisia varjosiirtymässä tarvitaan 1 toiseen varjoon
 - 2 onnistumista 3 varjon yli
 - 3 onnistumista, 6 varjon yli eli melkein mihin tahansa.
2. Tasolla 2 tarot artisti voi luoda kortin, joka mahdollistaa kortin käyttäjän siirtymisen paikasta toiseen, varjosta toiseen ellei lähtö tai kohde ole estetty. (maapallolla yksikään voima ei toimi joten sinne tarot siirto ei onnistu.) Hahmo voi luoda tarot esineen johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteeseen, jolloin esine voi lainata koteen 1 ominaisuuden. Esimerkiksi kilpi jossa yhteys peruskallioon

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

3. Tasolla 3 hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven, joka vie ihan toiseen paikkaan, eri maahan tai varjoon. Portaali imkee maagista energiaa ympäriltään, joka voi olla ongelma pidemmän pääälle, jos käytettävää energiota ei löydy.
4. Tasolla 4 hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympärillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti kädessään eikä sekään tarpeen, jos hänellä on edistynyt kyky käyttää tarot voimaa muistista. Eli tarot mestari voi pidentää käytävää onnistumien potenssien verran, hän voi taivuttaa sitä samalla tavalla kuin hän taivuttaa tarot korttia, hän voi pyörittää käytävää niin että painovoima pyörii samaan tahtiin kuin kortti, jota hän pitää käessään. Kaecilius käytti tätä kykyä tohtori Strangea vastaan. Tasolla 4 hahmo saa yhden edistyneen kyyvin
5. Tasolla 5 hahmo voi luoda avaruutta, Kaecilius pidensi käytävää, mutta hän voi myös avata oven todellisuksien väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä kunnes hän alkaa määritellä sinne asioita). Hän saa 2 uutta edistynyttä taitoa, yhteensä 3.

EDISTYNEET KYVYT

Valekuva



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

Tuo luonnonlajeja

- Tarot mestari voi vaikuttaa paikallisiin olosuhteisiin

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

Käytä Tarot voimaa muistista

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

VARJONHALLINTA

Jau lukitsi Eedenin luonnonlait kiveen. Niitä ei voi muuttaa muuten kuin rikkomalla tuo kivi ja kirjoittamalla ne uusiksi mestari tason Tarot voimalla. Mutta Eedenistä voi kävellä muutamasta paikasta pois eedenin varjoihin, maihin jotka heiastavat potentiaalissa eedenin

mahtavuutta ja luovat lievästi erilaisen kopion. Mitä kauempana varjo on, sitä enemmän siinä on eri tarot voimien luomia vääristymiä, ja asukkaiden uskomusten luomia vääristymiä, ja maagisten voimien luomia vääristymiä.

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

KYVYT

0. Varjoaisti, tunne kun taivaallisista voimia käytetään
1. kuvaille näyttämön takaa maisemia, Varjonhallinta, kirous
2. kuvaille näyttämön kulissien sisältö
3. kuvaille näyttämön takaa hahmoja
4. Kuvaille näyttämöä, ohjaa tarinaa, samoajan näkö
5. Kuvaille kaupunkia, hallitse sääätä, kirous

Edistyneet

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

PERUSKYVYT

1. Kuvaille näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröä pitkin.
2. Kuvaille näyttämöllä asioita, jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Varjokävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.
3. Kuvaille tarinan henkilöitä, jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Varjokävely toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen siirtymä kuten portti.
4. Kuvaille näyttämön tapahtumia, myös kuolevaisten käytöstä. Voit vaikuttaa isomman skaalan henkilöihin voittamalla heidän vastustuksensa (sielujen taistelu). 1 edistynyt kyky. Varjokävely toiseen todellisuuteen välittämättä esteistä, eli nopeasti ja vaarallisesti.
5. Kuvaille kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita, jotka ovat sellaisia kuin haluat. 2 uutta edistynyttyä kykyä. Löydää oikopolkuja todellisuksiin käymättä välissä olevia varjoja.

EDISTYNEET KYVYT

- Muuta luonnonlakeja. Todellisuuden mestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää,

voimistaa, tai käänräää 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 kirota tai siunata kohteen kuluttamalla paljon draamapisteitä. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden draamapisteen.

Tosiesine

Jumalaisella voimalla Varjonhallinta 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



VARJOSÄIKEET

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

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

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

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

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

Voima

Hahmo voi kutsua kaaoksen voiman ja hallita sillä todellisuutta. Alussa hän saa

hallintaansa säikeet, joilla voi etsiä asioita ja henkilötä ja ottaa mieli yhteyden, jota voi käyttää henkisessä taistelussa. Toisella tasolla hän voi käyttää säikeitä kuten Telekineetikko, fyysiseen taisteluun ja fyysisien esineiden tai asioiden hakemiseen.

Edistyneempi Varjosäikeet mestari voi tehdä esineitä ja hallita ympäristöä, kesto on muodonmuutos kesto näillä.

Sallittu vain henkilölle jolla demonivera

PERUSKYVYT

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

EDISTYNEET

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

KYVYT

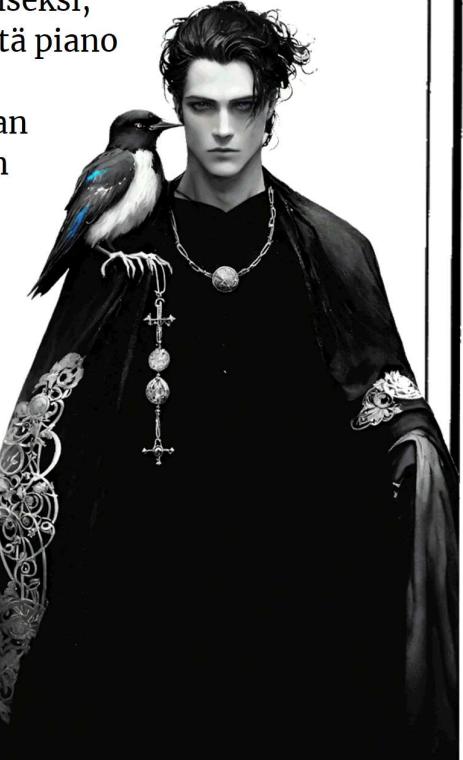
1. Henkiset säikeet. Varjomestari voi lähettää kultaiset hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielten yhteyteen eli kommunikointiin, henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteiden hallintaan.

Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen valmista säröä pitkin

2. Fyysiset säikeet. Varjomestari voi lähettää Varjosäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta Varjotasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin
3. Varjoesineet. Varjomestari voi napata esineen Varjotasolta. Jos esine on maaginen, kestää sen etsiminen minuutin/taikapiste. Esineestä haihtuu magia 1p / aikataso. *(päivä, viikko, kk.) Pysyvä maksaa inspiraatiopisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen siirtymä
4. Varjomestari voi kuvalla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailta ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt kyky. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
5. Varjomestari voi kuvalla varjomaita kuten ylä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvilee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 uutta edistynytä kykyä. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuksien läpi

EDISTYNEET KYVYT

- Muuta luonnonlakeja. Varjomestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai käänää eri suuntaan.
- Ihanne varjo. Varjomestari voi luoda Varjotasolle reiän ja määritellä sinne rajatun alueen, joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.
- Todennäköisyksien hallinta. Jos varjomestari haluaa voittaa noppapelissä, hän voittaa aina kun haluaa. Myös monimutkaiset todennäköisyyyden hallinnat esimerkiksi hän voi tehdä epätodennäköisen asian todennäköiseksi, kuten se että piano sattuu tipahtamaan vastustajan pähän keskellä katua.



VOIMAKYVYT LISTATTUNA

VARJONHALLINTA

Voimakyvyt	Varjonhallinta
1. Kuvaila näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröää pitkin.	
2. Kuvaila näyttämöllä asioita jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.	
3. Kuvaila tarinan henkilötä jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Kävele toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen siirtymä kuten portti.	
4. Kuvaila 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. Kuvaila kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita jotka ovat sellaisia kuin haluat. +2 edistynytä kykyä. Löydä oikopolkuja todellisuksiin 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 kirota tai siunata kohteen kuluttamalla inspiraatiotason pysyvästi. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden väliaikaisen inspiraatiopisteen.	

TAROT

Voimakyvyt

Tarot korttien luonti ja hallinta

1. Luo tarot kortteja ja kuvia. Luo yhteyts kohteesseen, voi käyttää keskusteluun, siirtymiseen paikan päälle tai jopa henkiseen taisteluun. Tarotmestarilla aina telekineettinen hallinta omatekemiin kortteihin.
2. Tarot artisti voi luoda kortin joka mahdollistaa kortin käyttäjän siirtymisen paikasta toiseen, varjosta toiseen ellei lähtö tai kohde ole estetty. (maapallolla yksikään voima ei toimi, joten sinne tarot siirto ei onnistu.) Hahmo voi luoda tarot esineen, johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteesseen, jolloin esine voi lainata kohteen 1 ominaisuuden. Esimerkiksi kilpi jossa yhteyts peruskallioon tekee kilvestä järkähtämättömän. Jos kilvellä torjuu törmäävän rekan, rekka romuttuu ja flippaa kilven yli, mutta Tarot kilpi ei hievahda senttiäkään.
3. Hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven joka vie ihan toiseen paikkaan, porttikongin joka vie ihan eri maahan tai varjoon. Portaali imee maagista energiota ympäriltään, joka voi olla ongelma pidemmän päälle jos käytettävä energiota ei löydy.
4. Hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympärillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti kädessään. Eli tarot mestari voi pidentää käytävää onnistumien potessien verran, hän voi taivuttaa sitä samalla tavalla kuin hän taivuttaa tarot korttia, hän voi pyörittää käytävää niin että painovoima pyörii samaan tahtiin kuin kortti, jota hän pitää käessään. Kaecilius käytti tästä kykyä tohtori Strangea vastaan. Tasolla 4 hahmo saa yhden edistyneen kyyvin
5. Hahmo voi luoda avaruutta, luoda tilaa tyhjästä, hän voi myös avata oven todellisuuksiin väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä, kunnes hän alkaa määritellä sinne asioita). Hän saa 2 uutta edistynyttä taitoa, yhteensä 3.

Tuo luonnonlakeja muualta

Valekuva. Luo kuva, ja peitä se toisella hämäten tarot kortin käyttäjää.

Käytä Tarot voimaa muistista, ilman Tarot esineitä



VARJOSÄIKEET

Voimakyvyt	Varjosäikeet
	1. Henkiset säikeet. Varjomestari voi lähetä 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 säröä pitkin
	2. Fyysiset säikeet. Varjomestari voi lähetä Varjosäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta Varjotasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin
	3. Varjoesineet. Varjomestari voi napata esineen Varjotasolta. Jos esine on maaginen, kestää sen etsiminen minuutin/taikapiste. Esineestä haihtuu magia 1p / aikataso. *(päivä, viikko, kk...) Pysyvä maksaa inspiраatiopisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen siirtymä
	4. Varjomestari voi kuvalla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtu ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt voimastuntti. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
	5. Varjomestari voi kuvalla varjomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvilee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edistynytä kykyä. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkuja pitkin kuljematta välissä olevien todellisuksien läpi. Muuta luonnonlakeja. Varjomestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan. Ihanne varjo. Varjomestari voi luoda Varjotasolle reiän ja määritellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen. Hallitse säätää yhdessä todellisuudessa isolla alueella. Tätä usein käytetään aseena, se voi tuhota kokonaisia armeijoita.

HAHMOT

Nimi	Lucifer Morningstar
Ammatti	Helvetin kuningas Poliitikko
Rotu	Ristiverinen Mustaenkeli
Verilinja	Mustaenkeli

Ikä	50	50*200=10000
Värit	Punainen ja Musta	
Luonne	Rakentaja	
Tausta	Ulkopuolinen	



OMINAISUUDET

FYYSISET	HENKiset	MYSTISET
●	●●●	●●
Näyttävä	Adjektiivi	Näyttävä
Aatelissoturi	Koulutus	Yhteiskunta filosofi
uskomaton	(loistava, erinomainen)	eepinen
		(legendaarinen, uskomaton)
		legendaarinen
		(uskomaton, loistava)

IDEALISMI

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

HEIKKOUS

Minulla on kyltymätön himo lihallisille nautinnoille.

ROTU/SUKU OMINAISUUDET

Voimana Magia, Algoritmi, Varjosäkeet, max 5, 4, 3. Kirottu jollakin epäkuolleiden heikkoudella, eli on succubus, herännyt tai purtu.

VOIMAT

Elementin hallinta ○○○○○

Tarot ●●●●●

Algoritmi ●●●●●

Varjosäkeet ●●●●●

Kesto ○○○○○

Tahdonvoima ○○○○○○○

Mana ○○○○○○○

VARUSTEET

Nimikkoesine:

FYYSISET VAURIOT

1	lievä
2	vakava
3	kuolettava
4	pysyvä

T AIKA

<input type="checkbox"/>	paiva
<input type="checkbox"/>	viiKKO
<input type="checkbox"/>	kuukausi
<input type="checkbox"/>	pysyvä

HENKiset, SOSIAALiset JA TALOUDELLiset

1	lievä
2	vakava
3	kuolettava

T AIKA

<input type="checkbox"/>	paiva
<input type="checkbox"/>	viiKKO
<input type="checkbox"/>	kuukausi

KYVYT

- Henkilöt säkeet. Unimestari voi lähettää kultaiset hehkuvat säkeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säkeitä voi käyttää miettien yhteyteen eli kommunikointiin, henkeen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely
 - Fyysiset säkeet. Unimestari voi lähettää unisäkeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säkeillä voi koluta unitasoa ja nouata melkein mitä vain, ja todellisuuskuja ja nouata sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustuu siirtoa, henkinen taistelu. Kävely
 - Uniesineet. Unimestari voi napata esineen unitasolta. Jos esine on maaginen, kestää sen etsiminen minuutin/taipiste. Esineestä haittuu magia 1p / aikataso. *(päivä, viikko, kk..) Pysyvä maksaa inspiratiopisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvalemalla looginen
 - Unimestari voi kuvalla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailta ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaaottisemaksi. Lisäksi 1 edistyy voimastunton. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
 - Unimestari voi kuvalla varjomaita kuten ylä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvaillee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edistyy voimastuntia. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kuljematta välissä olevien todellisuuskseen läpi.
- Muuta luonnonlajeja. Unimestari voi ottaa yhden todellisuuden parametriin 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 luonnonlajit kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.
- Hallitse säätiä yhdessä todellisuudessa isolla alueella. Tätä usein käytetään aseena, se voi tuhota kokonaisia armeijoita.
- Kuvaile näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröö pitkin.
 - Kuvaile näyttämöllä asioita jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.
 - Kuvaile tarinan henkilöitä jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Kävele toiseen todellisuuteen kuvallemalla looginen siirtymä kuten portti.
 - Kuvaile näyttämön tapahtumia, myös kuolevaisten käytöstä. Voit vaikuttaa isomman skaalan henkilöihin voittamalla heidän vastustuksensa (sielujen taistelu). 1 edistyy kyky. Kävely toiseen todellisuuteen välittämättä esteistä, eli nopeasti ja vaarallisesti.
 - Kuvaile kaupunkia, maisevia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita jotka ovat sellaisia kuin haluat. 2 edistyyttä kykyä. Löydää oikopolkuja todellisuuskseen käymättä välissä välissä.
- Muuta luonnonlajeja. Todellisuuden mestari voi ottaa yhden todellisuuden parametriin 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 luonnonlajit kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.
- Voimasana: voit kirota tai siunata kohteen kuluttamalla inspiratiotason pysyvästi. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden väliaikaisen inspiratiopisteen.



	Luonne	Johtaja		
Michael	Sword of God	Musta/soturi	Eepipin skaala	3 III
○○○	8 tarumainen	Voimakas	Soturi	
○○	7 eepipinen	Ovela	Strategisti	
○	6 legendaarinen	Voimakas	Todellisuuden manipuloija	
VOIMAT		Ikä	6000 (60)	
Tulen Hallinta	●●●●	Boosteri		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säättä		
Magia	●●●	Shamaani, velho, noita		



	Luonne	Seikkailija		
Gabi	Messenger of God	Punainen/vesi	Eepipin skaala	3 III
○	1 6	legendaarinen Nopea	Urheilija	
○○	2 7	eepipinen Näyttävä	Diplomaatti	
○○○	3 8	tarumainen Nopea	tarot mestari	
VOIMAT		Ikä	5500 (55)	
Valkoinen Tarot	●●●	tarot magia		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säättä		
Magia	●●●	Portaali, velhus, Druidismi, noitus, riiumumestari.		



	Luonne	Rakentaja		
Urielle, Light of God	Sininen/Maa	Eepipin skaala	3 III	
○	6 legendaarinen Nopea	Voro		
○○○	8 tarumainen Älykäs	Tieteilijä		
○○	7 eepipinen Varovainen	Todellisuuden manipuloija		
VOIMAT		Ikä	4000 (40)	
Koneiden Hallinta	●●●●	mekaniikan, elektroniikan hallinta		
Algoritmi	●●●●●	Kuvaile kaupunkia, hallitse säättä		
Mentalismi	●●●	Telepatia, empatia, telekinetis		



	Luonne	Johtaja		
Camael	Jumalan tuomari	Musta Airut	Legendaarinen skaala	2 II
○○○	7 eepipinen	Voimakas	Ritari	
○	5 uskomaton	Nopea	Soturi	
○○	6 legendaarinen Varovainen	Varovainen	Todellisuuden manipuloija	
VOIMAT		Ikä	3500 (35)	
Muistojen hallinta	●●●●●	Mielii, elementaalinen, boosteri, riiummagia		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile Kylää, muuta luonnonlajeja		
Muodonmuutos	●●●	Electrokinesis, Telekinesis, ennustus		



	Luonne	Neuvottelija		
Jophielle	Jumalan kauneus	Vihreä airut	Legendaarinen skaala	2 II
○	5 uskomaton	Ovela	katutaitelija	
○○○	7 eepipinen	Näyttävä	Esiintyjä	
○○	6 legendaarinen Näyttävä	Kekseliäs	Todellisuuden manipuloija	
VOIMAT		Ikä	2500 (25)	
Ilman hallinta	●●●	Ohjaa, luo, muutta		
Algoritmi	●●●●	Kuvaile Kylää, todennäköisyyskien hallinta		
Muodonmuutos	●●●●●	koonhallinta, kemialliset kyvät, r3, mielen, sisäläinten, verimagia		

	Luonne	Seikkailija		
Remu	Ukkosen jumala	Punainen airut	Legendaarinen skaala	2 II
○	5 uskomaton	Ovela	Kaksintaistelija	
○○	6 legendaarinen Varovainen	Varovainen	Akateeminen filosofi	
○○○	7 eepipinen	Voimakas	Ukkosen jumala	
VOIMAT		Ikä	2000 (20)	
Sän hallinta	●●●●	Ohjaa tuulta, luo salama, muutta lämpötilaa, suojae säättää, boosteri		
Algoritmi	●●●	Kuvaile näyttämön hahmoja	Boosteri	
Muodonmuutos	●●●●	Regeneratio 2, hybridi muodot		