Nimi	Ylsja		Full ice alchemi	st lkä	9 *5=45	Nainen		
	Kaaoksen mets	säs Maagi		Värit	Turkoosi			
otu	Kimera	Lohikäärme		Luonne	Seikkailija			
oteemi	Lumihiutale	Taso	4	Tausta	Katulapsi			
MINAIS	HUDET							
YYSISE'			3 HENKISET	•• 4 MY	STISET •			
lopea		Adjekt	iivi Nokkela	Adjektiivi Vo		Adjektiivi		
ousinainer	ı			en tohto r Koulutus Jää		,	N. M. Colonia	
oistava	(eri	nomainen, tavalli	nen) uskomaton	(loistava, erinomainen) lege	endaarinen (usl	komaton, loistava)		341
DEALISM	۸ı						100	
iippumatt	tomuus. Olen va	apaa henki - ku	ıkaan ei sano minull	e mitä tehdä. (Kaoottir	en)		MARCHAN	
FIVVOI	16						Skaala	
IEIKKOU	yys, pelottava (ra	nciemi)					Tavallinen Yliluonnollinen	
aionerkky	ys, peiottava (1	a5151111)					Legendaarinen	
OTU/SU	KU OMINAIS	UUDET					Eeppinen	
ulihönkäys,	kevyt haarniska iho	, pimeänäkö					Tarumainen	
							+1 onnistuminen/skaal	
(01)				WA DIJETTET			Varuste etu	+
OIMAT ään Hallin	ıta	••••		Kevyt ase, kaapu tai	siviili vaatteet oo	uri kiriaa	Ympäristö etu Muu etu	+
aan mann Magia		00000		Pitkä ritarimiekka ja			KESTO	
vragia Mentalismi				Nimikkoesine: Jou			Kierros, keskit.	(
-circanoiiii				- minimoconic. Jou	~ - 1~3 oo 3		Kohtaus	1
Cesto	0000		Tahdonvoima O	0000	Mana C	00000	Ehto	2
YYSISET	VAURIOT					AIKA	VAURIO	S
1 lievä						paiva	Varuste etu	1
2 vakav	va					viikko	Ympäristö etu	1
3 kuole	ettava					kuukausi	Alue S Al	ue S
4 pysyv	νä					pysyvä	3 1 1	.5 4
							6 2 2	21 5
IENKISET	, SOSIAALISET	JA TALOUDE	LLISET			AIKA		28 <i>e</i>
1 lievä						paiva	Inspiraatio	••
2 vakav						viikko		
3 kuole	ettava					kuukausi		
CYVYT								
	skittyessään näk	kee Jäät kaiken	läpi, TAI näkee Jääi	n läpi.				
Ohjaa Jäätä	ä, Jää telekinesia	(voima on my	stinen elementin ha	llinta). Voi käskyttää Jä	ä golemeita.			
ло Jäätä.	Voi luoda yhdes	ssä kierroksess	a miekan, jääpiikin, a	ampua jäätä, mitä keksi	t			
uojaa jääll	lä, suojaa jäältä t	tai kylmältä, pa	ıranna jäällä, immuu	ni kylmälle.				

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

FYYSISET	●● 4 1	HENKISET	••• 5	MYSTISE	Г •
Nokkela	Adjektiivi 1	Näyttävä	Adjektiivi	Nopea	Adjektiiv
Samurai ritari	Koulutus '	Taktikoija	Koulutus	Mentalisti ty	dypahka dropoutilutus
uskomaton	(loistava, erinomainen) I	legendaarinen	(uskomaton, loistava)	loistava	(erinomainen, tavallinen
Perinne. Tarin	oita, legendoja ja kap _l	paleita menneis	yydestä ei saa koska	aan unohtaa.	(Laillinen)
	oita, legendoja ja kap	paleita menneis	yydestä ei saa koska	aan unohtaa.	(Laillinen)
Perinne. Tarin HEIKKOUS Kunniakoodi,		paleita menneis	yydestä ei saa koska	aan unohtaa.	(Laillinen)
HEIKKOUS		paleita menneis	yydestä ei saa kosk:	aan unohtaa.	(Laillinen)
HEIKKOUS Kunniakoodi,		paleita menneis	yydestä ei saa kosk:	aan unohtaa.	(Laillinen)
HEIKKOUS Kunniakoodi, ROTU/SUKU Keskiverto human	bushido OMINAISUUDET	ıksia tai vahvuuksi	a. Ihmisissä on kaikkia		(Laillinen) yllättäviä voimia voi teini-

VOIMAI		VARUSIEEI
Mentalismi	••••	Raskas ase ja haarniska, 1 sivuase, normaalihintaiset
Elementin Hallinta		Rapier, nahkahaarniska
Magia		Nimikkoesine: Katana
~~~~		000000

Kesto	00000	Tahdonvoima OOOOO	Mana OOOO
<b>FYYS</b>	ISET VAURIOT		AIKA
1	lievä		paiva
2	vakava		viikko
3	kuolettava		kuukausi
4	pysyvä		pysyvä

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



Skaala		1
Tavallinen	0	
Yliluonnollinen		•
Legendaarinen		O
Eeppinen		O
Tarumainen		0
+1 onnistuminen/sk	kaala ett	1
Varuste etu		+1
Ympäristö etu		+1
Muu etu		+1*
KESTO		S
Kierros, keskit.		0
Kohtaus		1
Ehto		2
VAURIO		S
Varuste etu		1
Ympäristö etu		1
Alue S	Alue	s
3 1	15	4
6 2	21	5
10 3	28	6
Inspiraatio	C	•

v	`	v	•	
ΚY	v	1		

Mentalistina aistin vatsanpohjassa läheiset tietoiset olennot ja hyökkäysyrity	
	1
aentansima aisim vaisambomassa janeisei neioisei olennoi ja nyokkaysymiy	KSCT.

Empaatti, lue ja aiheuta tunteita (riski on tynneyhteys)

Telekineetikko, liikuta esineitä etäältä (sieluvoima)

Ennustus, näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät näin luoden tallennuspisteen. Voi torjua nuolia, luoteja, asioita mitä normaali ihminen ei pysty torjumaan koska näkee mihin ja milloin nuoli iskee.



Nimi	Garmal		lkä	6 6*10=60	Mies		
Ammatti	Padawan	Mystinen soturi	Värit	Musta, vihreä, k	tultainen		
Rotu	Hopea haltia		Luonne	Seikkailija			
Toteemi		Taso 4	Tausta	Seppä			Dec 201
OMINA!	SUUDET				1		
FYYSISE	T ••	4 HENKISET	S MY	STISET •	• 1		
Nopea	Α	djektiivi Ovela	Adjektiivi Ove	la	Adjektiivi	-45 a @	
Maaginen	ritari K	loulutus koululainen	Koulutus Ved	enallitsija	Koulutus		-
uskomaton	(loistava, erir	iomainen) loistava	(erinomainen, tavallinen) leger	ndaarinen (usko	maton, loistava		100
IDEALISA	MI	·		,			
Ystävyys.	Aineelliset tavar:	at tulevat ja menevät. Y	stävyyden siteet kestävät	ikuisesti. (Hyvä)	A		
						Skaala	1
HEIKKOL	US					Tavallinen	0
	ıt ei toimi jäähän					Yliluonnollinen	•
Juu, voimu	te er tomm jaarnan					Legendaarinen	o
DOTIL/SI	JKU OMINAIS	HILDET				Eeppinen	o
			lä, herkkä päivänvalolle, tarvitse	e au <del>ri</del> nkolasit tai soka	nistuu. Albino	Tarumainen	0
			set ja suorat tai kultaiset ja kihar			+1 onnistuminen/skaala	
			<u> </u>			,	
VOIMAT			VADUETET			Varuste etu	+1
VOIMAT	inta Hallinta		VARUSTEET	17.111	.1.1	Ympäristö etu	+1
	iiita riallinta	•••••	Taisteluase, kevyt ase,			Muu etu	+1*
Magia			Pitkä ritarimiekka ja ri	tarıkılpı, levyhaar	niska.	KESTO	S
Mentalism	ni		Nimikkoesine:			Kierros, keskit.	0
						Kohtaus	1
Kesto	0000	Tahdonvoima C	0000	Mana O	0000	Ehto	2
FYYSISET	T VAURIOT				AIKA	VAURIO	S
1 lievä	i				paiva	Varuste etu	1
2 vaka					– ¹ viikko	Ympäristö etu	1
	ettava				– kuukausi		ue S
4 pysy					_	3 1 1	
4 pysy	Va				pysyvä		
							1 5
		JA TALOUDELLISET			_ AIKA		8 6
1 lievä					_ paiva	Inspiraatio	•••
2 vaka					viikko		
3 kuole	ettava				kuukausi		
KYVYT							
Vesi aisti,	keskittyessään n	äkee vedessä kuten ma	alla				
Suojaa ved	dellä, suojaa vede	eltä, paranna vedellä					
Luo vettä.							
Ohiaa vett	tä Vesi telekines	ia (voima on mystinen	elementin hallinta). Voi k	äskyttää Vesi oole	emeita		
Onjaa vett	in, vesi telekires	ia (voima on mysunen	cicineitani namitaj. Voi k	askyttaa vesi got	ilicita.		

Ammatti Rotu				lkä	<i>25</i> 25*10=250	Mies
20tu	Seikkailija	Bardi		Värit	Musta ja hopea	
	Pimentohaltia			Luonne	Neuvottelija	
oteemi	Perhonen	Taso erir	nomainen	Tausta	Huijari	
AAINIA I	SUUDET					
YYSISE'		4 HEN	NKISET •••	5 <b>MY</b>	STISET •	3
äyttävä		Adjektiivi <b>Näytt</b>	tävä	Adjektiivi <b>Ove</b>	la Ao	ljektiivi
atelis hali			ssa kasvanut Bardi			oulutus
komaton		inomainen) legeno		on, loistava) loist		
EALISM	AI .	, 0				
			ikaan muutokset, jo	oita jumalat työ	skentelevät jatkuvasti	T I
	a. (Kaoottinen)	)				
IEIKKOL		lla sanoiani lou	katen yleensä muita	1		
urur ajac	telematia tode	na sanojam, iou	Katen yieensa muta			
OTU/SU	KU OMINAI	ISUUDET				
					rvitsee aurinkolasit tai sokais	stuu.
bino joten	ei kesta aurinkoa j	paiamatta. Ino vaai	lea, hiukset valkoiset ja s	suorat tai kultaiset	ja Kinarat.	
OIMAT Tentalismi		3	VARU		- mainle a	
	-			kevyt ase ja ha		
Elementin	Hallinta			, nahkahaarnisl		
Magia			) Nimikl	koesine: Tole	edo salamanca rapier	
Cesto	00000	Tahdony	voima OOOO	0	Mana OOO	
	VAURIOT	Tuncon	0			AIKA
1 lievä						paiva
2 vaka	va					viikko
3 kuole	ettava				k	uukausi
. —						pysyvä
4 00000	V 9					pysyva
4 pysyv	vä					
- 11:7:7		T JA TALOUDE	LLISET			ΔΙΚΔ
IENKISET	, SOSIAALISE	T JA TALOUDE	LLISET			AIKA
IENKISET  1 lievä	, SOSIAALISE	T JA TALOUDE	LLISET			paiva
1 lievä 2 vakar	, <b>SOSIAALISE</b> va	T JA TALOUDE	LLISET			paiva viikko
1 lievä 2 vakar	, SOSIAALISE	T JA TALOUDE	LLISET		k	paiva
ENKISET  1 lievä  2 vaka  3 kuole	, <b>SOSIAALISE</b> va	T JA TALOUDE	LLISET		k	paiva viikko
ENKISET  1 lievä 2 vaka 3 kuole	, <b>SOSIAALISE</b> va ettava		et tietoiset olennot j	a hyökkäysyrit		paiva viikko
ENKISET  1 lievä  2 vaka  3 kuolo	, <b>SOSIAALISE</b> va ettava			a hyökkäysyrit		paiva viikko
1 lievä 2 vaka 3 kuolo	va ettava na aistin vatsan		et tietoiset olennot j	a hyökkäysyrit		paiva viikko
1 lievä vakar 3 kuole  YVYT  Impaatti,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta ti	pohjassa läheise unteita (riski on	et tietoiset olennot j	a hyökkäysyrit		paiva viikko
1 lievä 2 vaka 3 kuole XYVYT Mentalistin	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta ti	pohjassa läheise	et tietoiset olennot j	a hyökkäysyrit		paiva viikko
1 lievä 2 vaka: 3 kuole YYVYT Mentalistin Čenpaatti, l	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta ti ikko, liikuta esi	pohjassa läheiso unteita (riski on ineitä etäältä (sio	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima)		/kset.	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Celekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Telekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima)	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Telekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Telekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Celekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  KYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Felekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  KYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Felekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  KYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Telekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Felekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  KYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Felekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
HENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Celekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
IENKISET  1 lievä 2 vaka: 3 kuole  XYYYT  Mentalistin  Empaatti, li  Ciclekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
IENKISET  1 lievä 2 vakar 3 kuole  YYYT  Tentalistin  Empaatti, liekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi
IENKISET  1 lievä 2 vakar 3 kuole  YYYT  Tentalistin  Empaatti, liekineeti  Ennustus,	va ettava na aistin vatsan lue ja aiheuta tr ikko, liikuta esi näe enneunia v	pohjassa läheise unteita (riski on ineitä etäältä (sie vaaroista ja isois	et tietoiset olennot j n tynneyhteys) eluvoima) sta asioista, näe epä	onnistuneet tel	rkset. Itävät näin luoden taller	paiva viikko uukausi

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

FYYSISET	• 3	HENKISET	••		MYSTISET	•••	5
Varovainen	Adjektiiv	Kekseliäs		Adjektiivi	Voimakas		Adjektiivi
l'aiteellinen	kuvanveistäjä Koulutu	Mystisen tiedor	ı tohtori	Koulutus	Hermeettinen M	Iaagi	Koulutus
oistava	(erinomainen, tavallinen	uskomaton	(loistava, e	rinomainen)	legendaarinen	(uskoma	ton, loistava)
DEALISMI							

# ROTU/SUKU OMINAISUUDET

Aatelisvoima magia, vakava hämäräsokeus hämärässä ihan sokea. Näkee enemmän värejä kuin ihminen ja paljon tarkemmin. Tunnistaa ihmisen kilometrin päästä, näkee ultraviolettivaloa. Hiukset mustat ja suorat, tai kiharat ja tumman kultaiset.

Kuulen liian usein peitettyjä loukkauksia ja uhkia jokaisesta minulle osoitetusta sanasta, ja tulistun nopeasti.

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

Kesto	0000	Tahdonvoima OOOO	Mana OOOOO
FYYSI	SET VAURIOT		AIKA
1	ievä		paiva
2	vakava		viikko
3	kuolettava		kuukausi
4	oysyvä		pysyvä

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



Skaala	1
Tavallinen	0
Yliluonnollinen	•
Legendaarinen	0
Eeppinen	0
Tarumainen	0
+1 onnistuminen/skaala etu	
Varuste etu	+1
Ympäristö etu	+1
Muu etu	+1*
KESTO	S
Kierros, keskit.	0

VAU	RIO			S
Varus	1			
Ympa	iristö	etu		1
Alue	s		Alue	S
3	1		15	4
6	2		21	5
10	3		28	6

Kohtaus Ehto

Inspiraatio

### KYVYT

Maagina minulla on maaginen aisti kun keskityn, näen maagiset energiat jotka virtaavat läpi elollisen.

Magus, avaa portaali todellisuuksien väliseen potentiaaliin, kutsu fokuksen energiaa paikalle ja tee elementaalisia hyökkäyksiä. Voit myös avata portaalin toiseen paikkaan ja telesiirtyä sinne, mutta se on vaikeaa.

Velho. Taivuta energiaa, luo voimakenttiä, näkymättömyyden, levitoi alaspäin. Minkä voit selittää energian taivuttamisella.

Shamaani: Animoi kohde. Kutsu henki elottomaan esineeseen ja se tulee elolliseksi. Se saa ominaisuuden määritelmäsi mukaan tasolla oma mystinen ominaisuutesi. Elollinen olento saa henkisen ominaisuuden tasolla mystinen ominaisuutesi. Kesto pysyvä. Fyysiset ominaisuudet kuten kesto ja vaarallisuus riippuu esineestä



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

Nimi	Arather Belmont	F	Full metal alchemist	lkä	25	25*1=25	Mies
Ammatti	Pappi	Soturi		Värit	Kulta	a ja ruskea	
Rotu	Ihminen			Luonne	Johta	ija	
Toteemi	Leijona	Taso	erinomainen	Tausta	Hirv	iönmetsästäjä	

FYYSISET	<b>•••</b> 5	HENKISET	●● 4	MYSTISET	• 3
Voimakas	Adjektiivi 1	Näyttävä	Adjektiivi	Voimakas	Adjektiiv
Temppeliritari	Koulutus '	Thorin pappi	Koulutus	Metallin hallit	sija Koulutus
	(uskomaton, loistava)	ualro manto m	(loistava, erinomainen)	loietava	(erinomainen, tavallinen
	(uskomaton, ioistava)	uskomaton	(ioistava, ciinomanicii)	ioistava	(crinomanien, tavannen
legendaarinen IDEALISMI Ystävvys, Ainee					
IDEALISMI	elliset tavarat tulevat				
<b>IDEALISMI</b> Ystävyys. Ainee					
IDEALISMI Ystävyys. Ainee		ja menevät. Ys	stävyyden siteet kes		
IDEALISMI Ystävyys. Ainee	lliset tavarat tulevat	ja menevät. Ys	stävyyden siteet kes		

OIMAT 3 VARUSTEET				
lin Hallinta	••000	Raskas ase ja haarniska,	1 sivuase, normaalihintaiset	
		Pitkä ritarimiekka ja ritarikilpi, levyhaarniska.		
ılismi		Nimikkoesine:		
		Heittokirves		
000000	Tahdonvoima	00000	Mana OOOO	
ISET VAURIOT	Rege	eneraatio 1 (vaurio -1)	AIKA	
lievä			paiva	
vakava			viikko	
kuolettava			kuukausi	
pysyvä			pysyvä	
* * *				
ISET, SOSIAALISET J	A TALOUDELLISE		AIKA	
	in Hallinta  lismi  OOOOO  ISET VAURIOT  lievä  vakava  kuolettava  pysyvä	in Hallinta  OOOOO Tahdonvoima  ISET VAURIOT Rege  lievä  vakava  kuolettava  pysyvä	in Hallinta  •••••  Raskas ase ja haarniska, Pitkä ritarimiekka ja ritar Nimikkoesine: Heittokirves  Tahdonvoima •••  Raskas ase ja haarniska, Pitkä ritarimiekka ja ritar Nimikkoesine: Heittokirves  Tahdonvoima •••  Regeneraatio 1 (vaurio -1) lievä vakava kuolettava	

1

2

3

a voi teini-	Tarumainen	$\mathbf{c}$
	+1 onnistuminen/skaala etu	1
	Varuste etu	+1
	Ympäristö etu	+1
lihintaiset	Muu etu	+1*
ka.	KESTO	S
	Kierros, keskit.	0
	Kohtaus	1
OO	Ehto	2
AIKA	VAURIO	S
paiva	Varuste etu	1
viikko	Ympäristö etu	1
kuukausi	Alue S Alue	S
pysyvä	3 1 15	4
	6 2 21	5
AIKA	10 3 28	6
paiva	Inspiraatio •	••
viikko		
kuukausi		

Skaala Tavallinen

**Eeppinen** 

Yliluonnollinen Legendaarinen <u>o</u>

 $\mathbf{o}$  $\mathbf{o}$ 

 $\mathbf{c}$ 

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

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

FYYSISET	<b>•••</b> 5	HENKISET •	9	MYSTISET	••
Voimakas	Adjektiivi	Varovainen	Adjektiiv	Varovainen	Adjektiiv
Painija	Koulutus	Shamaani luonnonp	parantaja	Muodonmuutta	ija Koulutu
legendaarinen	(uskomaton, loistava)	loistava (erinon	nainen, tavallinen	uskomaton	(loistava, erinomainer
IDEALISMI					
HEIKKOUS					
HEIKKOUS Minulla on hyv	in vähän kunnioitus	sta ketään kohtaan, j	oka ei ole tode	ellinen soturi.	
	in vähän kunnioitus	sta ketään kohtaan, j	oka ei ole tode	ellinen soturi.	
Minulla on hyv	in vähän kunnioitus		oka ei ole tode	ellinen soturi.	

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

00000	Tahdonvoima OOOO	Mana OOOOO
SISET VAURIOT	Regeneraatio 1 (vaurio -1)	AIK
lievä		paiv
vakava		viikk
kuolettava		kuukau
pysyvä		pysyv
	ISET VAURIOT lievä vakava	SISET VAURIOT Regeneraatio 1 (vaurio -1) lievä vakava

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



Tavallinen	2	O
Yliluonnollinen	3	•
Legendaarinen	3	O
Eeppinen	4	O
Tarumainen	4	O
+1 onnistuminen/sl	kaala et	u
Varuste etu		+1
Ympäristö etu		+1
Muu etu		+1*
KESTO		S
Kierros, keskit.		0
Kohtaus		1
Ehto		2
VAURIO		S
Varuste etu		1
Ympäristö etu		1
Alue S	Alue	S
3 1	15	4
6 2	21	5

# 3 Kuolettava

**KYYYT**Karhut ovat tunnettuja erittäin hyvästä hajuaististaan, joka on jopa viisi kertaa parempi kuin koirilla. Ne käyttävät hajuaistiaan paitsi ravinnon etsimiseen myös lajitoverien havaitsemiseen ja kommunikointiin.

- 1. Ihmismuodot. Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiuksia opettelemansa muodon mukaiseksi, ja voi vaihtaa fyysistä adjektiivia väliaikaisesti. Regeneraatio 1
- 2. Eläinmuodot. Hahmo voi muuttaa myös luustorakennettaan opettelemansa eläimen mukaiseksi. Saa automaattisesti eläinmuodon kyvyt ja rajoitukset. (yleensä 1 skaala)
- 3. Hybridimuodot. Hahmo voi muutella osia itsestään eri opettelemiansa eläinten muotojen mukaan luoden fantastisia muotoja. Regeneraatio 2



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

OMINAISU	JDET						
FYYSISET	• 1	HENKISE'	т •••		MYSTISET	••	
Näyttävä	Adjektiivi	Näyttävä		Adjektiivi	Varovainen		Adjektiivi
Aatelissoturi	Koulutus	Yhteiskunta	filosofi	Koulutus	Varjosäie maest	ro	Koulutus
uskomaton	(loistava, erinomainen)	eeppinen (	legendaarinen,	uskomaton)	legendaarinen	(uskom	aton, loistava)
IDEALISMI							
Yhteisö. Kaikl	kien sivistyneiden ihr	nisten velvoll	isuutena on	vahvistaa	yhteisön siteitä j	a sivilis	aation
turvallisuutta.	(Laillinen)						

## HEIKKOUS

Minulla on kyltymätön himo lihallisille nautinnoille.

#### ROTU/SUKU OMINAISUUDET

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

VOIMA	\T		VARUSTEET	
Element	tin hallinta	00000		
Tarot		••••	Nimikkoesine:	
Algoritn	ni	••••		
Varjosäi	keet	••••		
Kesto	00000	Tahdonvoima	000000	Mana OOOOO
FYYSIS	ET VAURIOT			AIKA
1 lie	vä			paiva
2 va	kava			viikko
	1			kuukaus
3 ku	olettava			Kuukaus

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

100	0	la de la composição de la
Skaala	K	4
Tavallinen	2	0
Yliluonnollinen	3	O
Legendaarinen	3	O
Eeppinen	4	O
Tarumainen	4	•
+1 onnistuminen/ska	aala ett	1
Varuste etu		+1
Ympäristö etu		+1
Muu etu		+1*
KESTO		S
Kierros, keskit.		0
Kohtaus		1
Ehto		2
VAURIO		S
Varuste etu		1

+	Draama	- '
000	•	OOO

21

Ympäristö etu

2

- 1. Henkiset säikeet. Unimestari voi lähettää kultaiset hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielten yhteyteen eli kommunikointiin, henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen
- 2. Fyysiset säikeet. Unimestari voi lähettää unisäikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeillä voi koluta unitasoa ja noutaa melkein mitä vain, ja todellisuuksia ja noutaa sieltä melkein mitä vain. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen
- 3. Uniesineet. Unimestari voi napata esineen unitasolta. Jos esine on maaginen, kestää sen etsiminen minuutin/taikapiste. Esineestä haihtuu magia 1p / aikataso. *(päivä, viikko, kk...) Pysyvä maksaa inspiraatiopisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä
- 4. Unimestari voi kuvailla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaaottisemmaksi. Lisäksi 1 edistyt voimastuntti. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.
- 5. Unimestari voi kuvailla variomaita kuten yllä, alue iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Lisäksi 2 edisnyttä voimastunttia. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi

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

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

Hallitse säätä yhdessä todellisuudessa isolla alueella. Tätä usein käytetään aseena, se voi tuhota kokonaisia armeijoita.

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

Muuta luonnonlakeja. Todellisuuden mestari voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.

Ihanne varjo. Todellisuuden mestari voi luoda unitasolle reiän ja määritellä sinne rajatun alueen joka on hänen täysin määrittelemä varjo jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.

Voimasana: voit kirota tai siunata kohteen kuluttamalla inspiraatiotason pysyvästi. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden väliaikaisen



Mike	Luonne	Johtaja					
Michael	Sword of	God	Musta/so	turi	Eeppinen skaala	3	Ш
000	8 ta	arumainen	Voimaka	s	Soturi		
00	7 e	eppinen	Ovela		Strategisti		
0	6 le	egendaarine	Voimaka	S	Todellisuuden manipuloija	ì	
VOIMAT			Ikä	6000	(60)		
Tulen Hallinta		••••	Boosteri				
Algoritmi		••••	Kuvaile ka	upunkia, ha	allitse säätä		
Magia	•	•••	Shamaani,	velho, noi	ta		

Gabi		Luonne	Seikkailij	a				
Gabrielle,	Me	ssenger	of God	Punainen	/vesi	Eeppinen skaala	3	Ш
0	1	6	legendaarine	Nopea		Urheilija		
ာ	2	7	eeppinen	Näyttävä		Diplomaatti		
၁၁၁	3	8	tarumainen	Nopea		tarot mestari		
VOIMAT				Ikä	5500	(55)		
valkoinen Ta	arot		•••	tarot magia	a			
Algoritmi			••••	Kuvaile kaı	upunkia, h	allitse säätä		
Magia			••••	Portaali, v€	elhous, Dru	uidismi, noituus, riimumestari.		





Rafi	Luonne	1	Neuvottel	ija				
Raphael	God heals			Vihreä/parannus		Eeppinen skaala	3	Ш
00			Varovain	en.	Kirurgi			
000			Varovainen		Tutkiva lääkäri			
0	6	6 legendaarine:		Varovainen		Todellisuuden manipuloij	a	
VOIMAT				Ikä	4500	(45)		
Ihmisen hallinta		•••	•	Elämä	suojaa, luo	o, ohjaa, muuta		
Algoritmi		•••	••	Kuvaile kau	upunkia, ha	allitse säätä		
Mentalismi		•••		Telepatia,	empatia, te	elekinesia		

Uri	Luonne	Rakentaj	a				
Urielle, Light of God			Sininen/M	aa	Eeppinen skaala 3	III	
0	6	legendaarine	: Nopea		Voro		
000	8	tarumainen	Älykäs		Tieteilijä		
ာ	7 eeppinen		Varovainen		Todellisuuden manipuloija		
VOIMAT			Ikä	4000	(40)		
Koneiden Hallinta		••••	mekaniikan, elektroniikan hallinta				
Algoritmi		••••	Kuvaile kaupunkia, hallitse säätä				
Mentalismi	Mentalismi •••		Telepatia, ennustus, telekinesis				





Sadi	Luonne	Rakentaja	Rakentaja eli Sininen Airut				
Zadkielle	Armon en	keli			Legendaarinen skaala 2 II		
0			Nopea Ovela		Soturi		
000					Voro		
00	6 le	gendaarine	Varovainen		Todellisuuden manipuloija		
VOIMAT			Ikä	3500	(35)		
Muistojen hallinta		••••	Mieli, elem	entaaline	n, boosteri, riimumagia		
Algoritmi ●●		•••	Kuvaile Kylää, muuta luonnonlakeja				
Mentalismi	•	••	Electrokine	sis, Teleki	nesia, ennustus		

Kami	Luonne	Johtaja				
Camael	Jumalan	tuomari	Musta Aire	Jt	Legendaarinen skaala 2	П
000	7 eeppinen		Voimakas		Ritari	
0	5	uskomaton	Varovaine	n	Kenraali	
00	6	legendaarine	Kekseliäs		Todellisuuden manipuloija	
VOIMAT			Ikä	3000	(30)	
Electromagneett	isen voim	•••••	EM, elemen	taali, boo	steri, alkemia	
Algoritmi		••••	Kuvaile Kylä	ä, tosiesii	neet, kirous	
Muodonmuutos		•••	Regeneraati	io 2, hybr	idimuodot	





	Jofi	Luonne Jumalan kaune		Neuvottelija neus Vihreä a							
	Jophielle					rut	Legendaarinen skaala 2		11		
	0	5 uskoma 7 eeppine 6 legenda		omaton	Ovela		katutaistelija				
	000			oinen	Näyttävä		Esiintyjä				
	00			ndaarine:	: Näyttävä		Todellisuuden manipuloija				
	VOIMAT				Ikä	2500	(25)				
	Ilman hallinta		•••	•	Ohjaa, luo,	muuta					
Algoritmi		•••	•	Kuvaile Kyl	ää, todenr	näköisyyksien hallinta					
	Muodonmuutos		•••	•••	koonhallinta,	kemialliset k	yvyt, r3, mielen, sisäelinten, verimagia				

Remu	Luonne		Seikkailija	ı						
Remiel	Ukkosen jumala		Punainen airut		Legendaarinen skaala 2 II					
0	5	uskomaton		Ovela		Kaksintaistelija Akateeminen filosofi				
00	6	legendaarine			en					
000	7 eeppinen			Voimakas		ukkosen jumala				
VOIMAT	OIMAT			Ikä	2000	(20)				
Sään hallinta	ään hallinta		•	Ohjaa tuulta, luo salama, muuuta lämpötilaa, suoja			ilaa, suojaa sääl	ltä, b	oosteri	
Algoritmi		Kuvaile näyttämön hahmoja Booster			Boosteri					
Muodonmuutos •••		Regeneraatio 2, hybridi muodot								

