
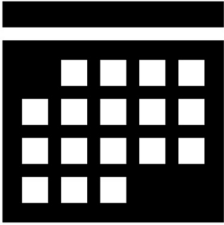






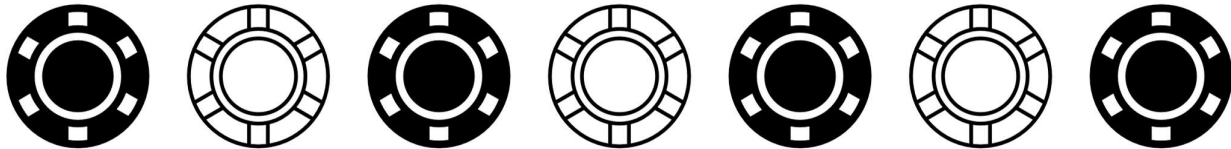




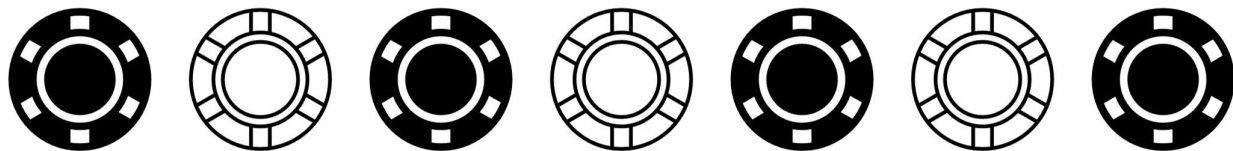










Telekinesia	Ennustus	Psykokinesis	Empatia
 <p>Liikuta esineitä etäältä. Tarkkuus kuin paksut lapaset kädessä, voima taso on Mystinen ominaisuus</p>	 <p>näe enneunia vaaroista ja isoista asioista, näe epäonnistuneet tehtävät etukäteen, luoden tallennuspisteen.</p>	 <p>Valitse sähkö, tuli tai henkinen energia. Hahmo voi ampua tätä energiaa sormenpäistä lähietäisyydelle. Mystinen hyökkäys.</p>	 <p>lue tai aiheuta tunteita. Henkinen taistelu.</p>
Telepatia	Astraalikeho	ESP	Käsillä parannus
 <p>luo mielten yhteyden, jota voi käyttää henkiseen taisteluun. Luo tai lue muistoja tai ajatuksia.</p>	 <p>Irrota astraalikeho ja liiku aineettomana ympäriinsä. Näe ja kuule normaalisti. Kehon valtaamalla voit käyttää voimiasi fyysiseen maailmaan</p>	 <p>Aisti kaukaisia paikkoja kuin olisit siellä, tarvitsee sympaattisen yhteyden</p>	 <p>laske vaurion tasoa yhdellä ja lisää "parantuva" sen alkuun.</p>











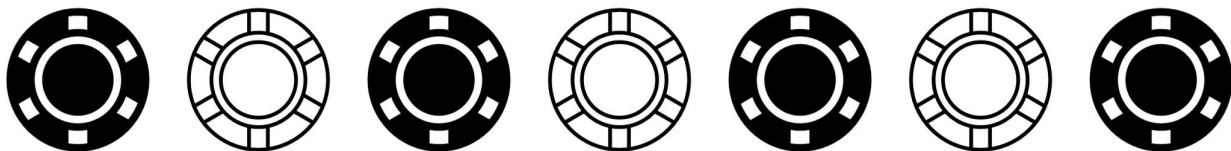
Portaali	Taivuta energiaa	Animoi	Transformaatio
 <p>Magus voi avata yhteyden toiseen paikkaan tai henkimaailman tasolle, josta hän voi kutsua elementtejä tai olentoja. Oma telesiiro on</p>	 <p>Velho voi taivuttaa mitä tahansa energiaa mitä hän on opetellut eri tavoilla, sallien suojakilpi-, näkymättömyys- tai levitointi loitsuja. Kesto keskittyminen</p>	 <p>Shamaani voi kutsua hengen esineeseen, kasviin tai yksinkertaiseen eläimeen tehden siitä melko uskollisen palvelijan. Kesto on pysyvä, ja olento</p>	 <p>Druidi voi muuttaa kohteen toiseksi kohteeksi, jonka hän on opetellut. Kesto Muodonmuutosvaurio</p>

Vaihda ominaisuus	Alkemia	Riimutaikuus	Taikajuomat
 <p>Noita voi vaihtaa ominaisuuden, lähestymistavan, haavan tai muun määriteltävissä olevan ominaisuuden kohteelta. Kesto MMV.</p>	 <p>Maagi voi tehdä taikaesineitä Alkemia sääntöjen mukaan.</p>	 <p>Maagi voi tehdä taikaesineen Riimutaikuuden sääntöjen mukaan</p>	 <p>Maagi voi tehdä taikajuoman Taikajuomasääntöjen mukaan</p>



Ihmismuodot	Eläinmuodot	Hybridimuodot	Koon hallinta
 <p>Hahmo voi muuttaa pehmytkudostaan kuten ihoa ja lihaksia sekä kynsiä ja hiuksia opettelemansa muodon mukaiseksi, ja voi vaihtaa fyysisistä adjektiivia kohtaukseksi. Regeneraatio 1</p>	 <p>Hahmo voi muuttaa myös luustorakennettaan opettelemansa eläimen mukaiseksi. Saa automaattisesti eläinmuodon kyvyt ja rajoitukset. (yleensä 1 skaala)</p>	 <p>Hahmo voi muuttaa osia itsestään eri opettelemiansa eläinten muotojen mukaan luoden fantastisia muotoja. Regeneraatio 2</p>	 <p>Hahmo voi muuttaa kokoaan. Joka onnistuminen voi tuplata koko kertoimen tai puolittaa koon.</p>
Kemialliset kyvyt	Mielenhallinta	Verimagia	Sisäelinten hallinta
 <p>Hahmo voi matkia opettelemaltaan eläimeltä kemiallisen kyvyn ja ottaa sen muihin muotoihinsa kuten seitti, myrky tai kovakuoriaisen polttavan kemikaalin. Regeneraatio 3</p>	 <p>Luo valepersoonaa ja piilota oma persoona niin että ottamasi muoto ei edes tiedä olevansa sinä. Hämää mentalisteja, ja voit saada kohteen taidot käyttöösi.</p>	 <p>Luo verestäsi eläimiä, anna niille tehtäviä, vahvista seuraajiasi kyvyilläsi juottamalla heille vertasi ja tee heistä uskollisia.</p>	 <p>Siirtele sisäelimiä paikasta toiseen tai luo niitä lisää.</p>

Henkiset säikeet	Fyysiset säikeet	Varjoesineet	Varjokylä
 <p>Demoni voi lähettää hehkuvat säikeet läpi todellisuuden etsimään haluttua asiaa. Säikeitä voi käyttää mielten yhteyteen – kommunikointiin tai henkiseen taisteluun ja sitä kautta kohteen hallintaan. Myös asioiden etsintään. Kävely todellisuudesta toiseen</p>	 <p>Demoni voi lähettää Varjosäikeet läpi varjojen etsimään haluttua asiaa. Jos tietoinen kohde vastustaa siirtoa, henkinen taistelu. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista pitkin.</p>	 <p>Demoni voi napata maagisen esineen tai olennon toisesta varjosta. Sen etsiminen kestää minuutin/taikapiste. Esineestä haihtuu voima hiljalleen. Pysyvä maksaa draamapisteen. Kävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä, ja luomalla</p>	 <p>Demoni voi kuvailla varjomaita ja kovettaa sen todelliseksi. Alue noin kylä. Kuvailtua ei voi muuttaa mutta aikojen saatossa todellisuus pehmenee ja menee kaoottisemmaksi. Kävely toiseen todellisuuteen vaarallisesti nopeasti.</p>
Varjokaupunki	Muuta luonnonlakeja	Ihante varjo	Todennäköisyyksien hallinta
 <p>Demoni voi kuvailla varjomaita kuten yllä, alue on iso kaupunki, kunhan hän kuvailee alueen taiteellisella tavalla. Kävely toiseen todellisuuteen oikopolkua pitkin kulkematta välissä olevien todellisuuksien läpi. Hän luo portin josta kulkee.</p>	 <p>Demoni voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.</p>	 <p>Demoni voi luoda potentiaaliin reiän ja määritellä sinne rajatun alueen, joka on hänen täysin määrittelemä varjo, jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkua todellisuudesta toiseen.</p>	 <p>Demoni määrittelee mikä asia on todennäköistä ja mikä epätodennäköistä. Hän voi tahdonvoimallaan saada äärimmäisen epätodennäköisiä asioita tapahtumaan heti.</p>



Näyttämön takaa	Näyttämöllä piilossa	Kuvaile tulevia hahmoja	Kuvaile näyttämöä
 <p>Kuvaile näyttämön takaa asioita ja tapahtumia, et voi vaikuttaa näkyviin asioihin. Kävely toiseen todellisuuteen säröä pitkin.</p>	 <p>Kuvaile näyttämöllä asioita, jotka ovat piilossa. Huonekalut, verhon takaa, peitetty. Kävely toiseen todellisuuteen samanlaista ympäristöä pitkin.</p>	 <p>Kuvaile tarinan henkilöitä, jotka eivät ole paikalla, mutta ovat ehkä matkalla paikalle. Luo oma henkilökohtainen tosiesine. Kävely toiseen todellisuuteen kuvailemalla looginen siirtymä kuten portti.</p>	 <p>Kuvaile näyttämön tapahtumia, myös kuolevaisten käytöstä. Voit vaikuttaa isomman skaalan henkilöihin voittamalla heidän vastustuksensa (henkinen taistelu). Kävely toiseen todellisuuteen</p>

välittämättä esteistä, eli

Kuvaile kaupunkia	Muuta luonnonlakeja	Ihanne varjo	Voimasana
 <p>Kuvaile kaupunkia, maisemia, luo määrittelemättömille maille sivilisaatioita, jotka ovat sellaisia kuin haluat. Löydä oikopolkuja todellisuuksiin käymättä välimaita välissä.</p>	 <p>Enkeli voi ottaa yhden todellisuuden parametrin kuten painovoima, ja muuttaa sitä, heikentää, voimistaa, tai kääntää eri suuntaan.</p>	 <p>Enkeli voi luoda potentiaaliin reiän ja määritellä sinne rajatun alueen, joka on hänen täysin määrittelemä varjo, jossa on kaikki luonnonlait kuten hän on määritellyt. Tällä voi myös tehdä oikopolkuja todellisuudesta toiseen.</p>	 <p>Enkeli voi kirotta tai siunata kohteen kuluttamalla yhden tai useamman draamapisteen. Voit luoda tosiesineitä kuluttamalla yhden draamapisteen.</p>
Luo tarot kuvia	Tarot esine	Tarot portaali	Tarot magia
 <p>Luo yhteys kohteeseen, voi käyttää keskusteluun, siirtymiseen paikan päälle tai jopa henkiseen taisteluun. Tarotmestarilla aina telekineettinen hallinta omatekemiin kortteihin.</p>	 <p>Hahmo voi luoda tarot esineen, johon piirretty tarot kuva luo yhteyden kohteeseen, jolloin esine voi lainata kohteen 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</p>	 <p>Hahmo voi luoda portaalin, joka on pysyvä, esimerkiksi oven, joka vie ihan toiseen paikkaan, porttikongin, joka vie ihan eri maahan tai varjoon. Portaali imee maagista energiaa ympäriltään, joka voi olla ongelma pidemmän päälle, jos käytettävää energiaa ei löydy.</p>	 <p>Hahmo voi muuttaa tai taivuttaa avaruutta ympärillään. Riittää että hänellä on mikä tahansa tarot kortti kädessään. Eli tarot mestari voi pidentää käytävää onnistumien potenssien verran, hän voi taivuttaa sitä samalla tavalla kuin hän taivuttaa tarot korttia, hän voi pyörittää käytävää niin että painovoima pyörii samaan tahtiin kuin kortti, jota hän pitää kädessään.</p>
Tarot varjo	Tuo luonnonlakeja muualta	Ohjelmoitu Tarot	Tarot muistista
 <p>Hahmo voi luoda avaruutta, luoda tilaa tyhjästä, hän voi myös avata oven todellisuuksien väliseen potentiaaliin ja luoda ihan oman varjon (joka on täysin tyhjä, kunnes hän alkaa määritellä sinne asioita).</p>	 <p>Keiju ottaa kortilla yhteyden kortin kuvaamaan varjoon ja tuo sieltä yhden luonnonlain paikkaan, jossa hän on, esimerkiksi Jupiterin painovoiman.</p>	 <p>Luo Tarot kortti, jota voit ohjelmoida, esim. Kyky laukeaa tiettyssä tilanteessa. Voit myös ohjelmoida sen vaihtamaan yhden kuvan toiseen jossain tilanteessa.</p>	 <p>Käytä Tarot voimaa muistista, ilman Tarot esineitä.</p>

