

Konsti	Käyttö	Sijainti
Aloitteen konsti	Tiedä vastustajiesi aikeetsyvennetyssä selkkauksessa	Uusi
Apulaisen konsti	Sivuhahmo pelaajan ohjattavaksi	MV 173
Arvioinnin konsti	Paljastaa tietoja vastustajista	MV 173
Aseista riisumisen konsti	Poista toiselta hyödyllinen varuste	MV 174
Eläinten puheen konsti	Keskustele satunnaisille elukoille	MV 174
Eläinseuralaisen konsti	Eläinkumppani pelaajan ohjattavaksi	Uusi
Ennustamisen konsti	Sakkonoppia ennustusta vastaan toimiville	Uusi
Erakon konsti	Uudista puhtisi ja järkesi olemalla päivä yksin	MV 194
Erikoistuminen (kyky, erikoisala)	Bonusnoppa erikoisalassa	MV 174
Haudan lepoon palauttamisen konsti	Taistele epäkuolleita vastaan <i>jumalsuhde</i> -kyvyllä	Uusi
Heittäminen konsti	Mistä tahansa vaarallinen heittoase	MV 174
Jatkuvan liikkeen konsti	Käytä kamppailutaitoa puolustautumiseen	MV 189
Jumalsiunauksen konsti	Tue jumalasi suojelusaluetta <i>jumalsuhde</i> -kyvyllä	Uusi
Keskittymisen konsti (kyky)	Osta kykyyn useampia bonusnoppia	MV 175
Kineettisen ohjauksen konsti	Bonusta ja haittaa kamppailutaidolla puolustautumisesta	MV 190
Kulkemattoman polun konsti	Vältä jälkien jättämistä maastosta	MV 175
Laadukkaan rakenteen konsti (kyky)	Tehdyt esineet antavat bonusnopan kykyyn	MV 175
Lentävän loikan konsti	Tee uskomattomia loikkia	MV 176
Maagin konsti	Etsi ja sido demoneita	Uusi
Maaston konsti	Bonusnoppa <i>eränkäyntiin</i> tietyssä maastossa	MV 190
Mahti-iskun konsti	Puhtipisteet kasvattavat tehdyn haitan astetta	MV 176
Mausteiden konsti	Käytä vaistopohjaisia taitoja ruuan välityksellä	Uusi
Metastaasin konsti	Tislattuihin huumeisiin lisävaikutuksia	MV 192
Miellyttävän ulkonäön konsti	Bonusnoppa sosiaalisissa tilanteissa	Uusi
Nopeaälyisyyden konsti	Käännä vihollisen yllätysnopat eduksesi	Uusi
Opettajan konsti	Kykyjen ja konstien oppiminen hahmolta halvempaa	MV 176
Paikkatiedon konsti	Vastaa paikkaan liittyviin kysymyksiin	Uusi
Parantavan myrkyin konsti	Tislattuihin huumeisiin parantavia voimia	MV 192
Pirstomisen konsti	Vahingoita vastustajan varusteita	MV 177
Puskun konsti	Lennätä vastustajia iskujesi voimasta	MV 177
Raivon konsti	Bonusnoppia taistelun ajaksi varastoon	Uusi
Suurempi raivon konsti	Useampi bonusnoppa kerralla, nopat <i>puhdin</i> sijalla	Uusi
Pitkän raivon konsti	Et menetä bonusnoppiasi taistelun ulkopuolella	Uusi
Väsymättömän raivon konsti	<i>Raivon konsti</i> ei pahenna olemassaolevaa haittaa	Uusi
Rautavatsan konsti	Bonusnoppia myrkkijä tai haitallisia ruokia vastaan	MV 192
Salataskun konsti	Kätke mitä tahansa vartaloosi	MV 177
Sepäntyön konsti	Tee esineitä, joissa <i>varustuksen</i> tai <i>työkalun</i> konsti	MV 177
Sisäisen merkityksen konsti	Käytä vaistopohjaista kykyä taiteesi välityksellä	MV 178
Siunauksen konsti	Anna ryhmälle bonusnoppia tavoitteen saavuttamiseen	MV 178
Sovittelun konsti	Vaihda vaistopisteitä bonusnopiksi riitoja sovitellessa	Uusi
Spesialistin konsti (kyky, erikoisala)	Käytä kykyä sekä apukykynä että kykytarkastukseen	Uusi
Synergian konsti	Ketjuta useita kykyjä syvennetyssä selkkauksessa	MV 178
Synkän retoriikan konsti	Pakota vastustajasi ottamaan <i>epätoivon avain</i>	MV 178
Tapon konsti (kohde)	Ylimääräinen haitta-aste valitsemaasi vihollista vastaan	Uusi
Tarkan silmän konsti	Opi muiden hahmojen käyttämiä konsteja	MV 179
Tulihedelmän konsti	Vahingoita muita onnistumalla ruuanlaitossa	MV 193
Tuttavuuden konsti	Tunne entuudestaan kuka tahansa sivuhahmo	MV 179
Tyhjän mielen konsti	Kamppailutaito pitää vastustajat poissa niskasta	Uusi
Työkalun konsti	Käytä konstejasi esineen kautta	MV 179
Täydellisen soinnun konsti, tunne	Tuota toisessa tietty tunnetila	MV 194
Vahinkovähennyksen konsti	Paranna haittaa taistelun aikana	Uusi
Varustuksen konsti	Varustearvo omistamallesi esineelle	MV 180
Varusmestarin konsti	Nosta hallussasi olevan varusteen tasoa	MV 180
Väijyiskun konsti	Yllätetty vastustaja puolustautuu passiivisella kyvyllä	MV 196
Väistelyn konsti	Kamppailulaji tuottaa haitan sijasta sakkonoppia	Uusi
Yllätyshyökkäyksen konsti	Lisähaittaa syventäessäsi voittamasi selkkaus	Uusi
Yrtitiedon konsti	Paranna muita eränkäyntikykyyn avulla	MV 180

**Haltiakonstit**

Haipuvan illuusion konsti  
 Kuolemattomuuden konsti  
 Imperaattorin aura  
 Monitaiturin konsti  
 Näön aura  
 Rautaisen tahdon konsti  
 Suojaava aura  
 Tornin aura

**Avaimet**

Yleinen dramaturginen avain  
 Yleinen motivaatioavain  
 Apulaisen avain  
 Epätoivon avain  
 Hylkiön avain  
 Hyvyyden avain  
 Ikuisen kysymyksen avain  
 Intohimon avain  
 Itsesyytösten avain  
 Itseyden avain  
 Kampurajalan avain  
 Kaottisuuden avain  
 Kerskumisen avain  
 Kokemusten etsinnän avain  
 Lainkuuliaisuuden avain  
 Lasten suojelemisen avain  
 Masokistin avain  
 Omaisuuden avain  
 Omantunnon avain  
 Pahuuden avain  
 Palkkasoturien avain  
 Pasifistin avain  
 Pelkuruuden avain  
 Rakkauden avain  
 Suhteen avain  
 Sukupuun avain  
 Teeskentelijän avain  
 Tehtävän avain  
 Uskon avain  
 Vallanhimon avain  
 Verenhimon avain  
 Verikoston avain  
 Välkehtivän kullan avain  
 Yksipuolisen rakkauden avain  
 Yliherran avain

**Puhtikyvvyt**

Kestävyys  
 Barbarismi  
 Jalkaväki  
 Kaksintaistelu  
 Kamppailutaito  
 Keihästaito  
 Kidutuksen kestäminen  
 Kova työ  
 Ratsastus  
 Rukoilu  
 Ryyppääminen  
 Tappelu

**Käyttö**

Kulje pienistäkin raoista, vältä vahinkoa.  
 Palaa takaisin kuoltuasi.  
 Bonusnoppa toisten pelotteluun / vakuuttamiseen  
*Menneet elämät* toisen kyvyn sijaan  
 Aurasi valaisee ympärilläsi  
 Uudista järkesi voitettuasi kaksinkamppailussa  
 Suojaudu fyysisiltä hyökkäyksiltä  
 Liitä *vastustus* sekä järkeen että puhtiin

**Kuvaus**

Hahmolle tapahtuu jonkinlaisia asioita  
 Hahmolla on jonkinlainen luonteenpiirre  
 Hahmo on toisen uskollinen palvelija  
 Hahmo on menettänyt toivonsa  
 Hahmo on menettänyt asemansa yhteisössä  
 Hahmo on suuntautunut hyvyyteen  
 Hahmo hakee filosofiseen kysymykseen vastausta  
 Hahmolla on kiihkeä luonne  
 Hahmo on tehnyt jotain kauheaa, jota hän nyt katuu  
 Hahmo on itselleen omistautunut  
 Hahmolla on ruumiillinen vaje  
 Hahmo on suuntautunut kaaokseen  
 Hahmo kerskuu teoistaan, ehkä liikaakin  
 Hahmo etsii uusia kokemuksia  
 Hahmo on suuntautunut järjestykseen  
 Hahmo välittää lapsista  
 Hahmo haluaa kärsiä  
 Hahmo vartioi omaisuuttaan mustasukkaisesti  
 Hahmo suhtautuu myötämielisesti heikkoihin  
 Hahmo on suuntautunut pahuuteen  
 Hahmo toimii palkkasoturina  
 Hahmo on sitoutunut väkivallattomuuteen  
 Hahmo välttää taistelua kuin ruttoa  
 Hahmo rakastaa toista  
 Hahmolla on positiivinen suhde toiseen hahmoon  
 Hahmo välittää sukulaisistaan  
 Hahmo ei ole keneltä vaikuttaa  
 Hahmolla on tärkeä tehtävä  
 Hahmolla on uskonnollinen vakaumus  
 Hahmo himoittaa valtaa sen itsensä tähden  
 Hahmo nauttii muiden voittamisesta  
 Hahmo on vannonut verikoston valan  
 Hahmo rakastaa vaurautta  
 Hahmo rakastaa jotakuta, joka ei vastaa rakkauteen  
 Hahmo pitää muiden käskemisestä

**Kuvaus**

Jatka sisukkaasti kivusta ja väsymyksestä huolimatta  
 Barbaarien ymmärtäminen ja barbaarinen käytös  
 Taistele osana suurempaa yksikköä  
 Käytetään kunniallisissa kaksintaisteluissa  
 Jokin kehittyneempi kamppailutaito  
 Pitkäkeihäs tai muut keihäsaseet  
 Vastusta kidutusta ja paranna itsesi sen jälkeen  
 Kaivostyöt, puunhakkuu, peltotyöt...  
 Niin hevosilla kuin lohikäärmeilläkin  
 Jumalille puhuminen, uskonnolliset rituaalit  
 Juhli kunnolla, välttämällä norjan puhumisen myöhemmin  
 Kouluttamaton rähinäinti

**Sijainti**

MV 181  
 MV 181  
 MV 182  
 MV 182  
 MV 182  
 MV 182  
 MV 182  
 MV 182

**Sijainti**

MV 202  
 MV 202  
 MV 203  
 MV 203  
 MV 203  
 Uusi  
 MV 206  
 Uusi  
 Uusi  
 MV 207  
 MV 203  
 Uusi  
 Uusi  
 Uusi  
 Uusi  
 Uusi  
 Uusi  
 Uusi  
 MV 207  
 MV 204  
 Uusi  
 Uusi  
 MV 212  
 MV 204  
 MV 208  
 MV 204  
 MV 208  
 Uusi  
 MV 205  
 MV 205  
 MV 205  
 MV 205  
 Uusi  
 MV 206  
 MV 209  
 MV 213

**Sijainti**

MV 149  
 Uusi  
 MV 158  
 MV 149  
 MV 160  
 MV 163  
 MV 159  
 MV 149  
 MV 169  
 MV 149  
 MV 165  
 MV 149

Tähtääminen	Ammu jousilla, varsijousilla ja heittoaseilla	MV 150
Urheilu	Pelit, kestävyys- ja voimannäytteet	MV 150
Voimailu	Juokseminen, hyppääminen, uiminen, kiipeily...	MV 150

### Vaistokyvyt

Reaktio
Ennustaminen
Eläinten käsittely
Hiiviskely
Jumalsuhde
Kerjääminen
Kujanjuoksu
Meditaatio
Muotoilu
Musiikki
Myrkyntaistaminen
Näytteleminen
Palveleminen
Pelottelu
Salamurhaaminen
Siipeily
Suostuttelu
Tinkiminen
Totuuden erottaminen
Uhkapelit
Varkaus
Vartioiminen
Veitsenkäyttö
Veneily
Viehätysvoima

### Kuvaus

Kehon ja ajatuksen vikkelyys
Käytetään <i>ennustamisen konstin</i> kanssa
Käsittele kesyjä tai villieläimiä
Yllätä olentoja, piiloudu ja kätke esineitä
Jumalalleen puhuminen, opetusten tunteminen
Käyttäydy sopivasti, väärennä vammoja, arvioi kohde...
Liiikkuminen kaupungeissa ja raunioissa.
Valmistaudu muiden kykyjen käyttämiseen
Maalaa, veistä kuvia tai muuten tuota konkreettinen esine
Laula ja soita soittimia. Musikaallinen, ei lyyrallinen.
Havaitse myrkkyjä ja huumeita maun perusteella
Esiintyminen yleisön edessä muuten kuin musikaalisesti
Ennakoi herran tarpeet, toimi kuten palvelijan kuuluu...
Tiedon puristaminen uhkailemalla tai fyysisellä voimalla.
Tapa yksilö, joka ei tiedä olevansa kohteena
Ilmaisia aterioita ja katto pään päälle
Vaikuta yksilöihin puhumalla, mieluiten kahdestaan
Pudota haluamiesi tavaroiden hintaa
Selvitä, onko joku rehellinen tai mitä hän aikoo
Kaikki taitopelit, joihin kuuluu panoksen asettaminen.
Tyhjennä taskuja, leikkaa kukkaroita, avaa lukkoja...
Pidetään vahtia ja havaitaan hiippailijoita.
Hienovaraista veitsenkäyttöä varten
Rakenna ja käytä pieniä veneitä
Käyttäydy viehättävästi, tanssi, houkuttele suudelma...

### Sijainti

MV 151
Uusi
MV 150
MV 150
Uusi
MV 157
Uusi
MV 159
MV 151
MV 151
MV 162
Uusi
MV 160
Uusi
MV 162
MV 151
MV 151
MV 151
MV 152
Uusi
MV 152
Uusi
MV 163
MV 161
MV 152

### Järkikvyt

Vastustus
Anatomia
Arkkitehtuuri
Arviointi
Demonituntemus
Ensiapu
Erätaidot
Etiketti
Kauppareitit
Käsityö
Menneet elämät
Opastus
Puhuminen
Puurakentaminen
Runonlaulanta
Ruuanlaitto
Salaliitot
Taistelu
Tarinointi
Tasotuntemus
Vilppi
Vorontaidot
Viinanvalmistus
Yrttien tislaminen
Yrttitieto

### Kuvaus

Hahmon tahdonvoima - sosiaalinen, fyysinen, maaginen
Ihmis- ja muiden kehojen tuntemus
Holvikaarten ja kehittyneemmän rakentamisen taito
Määritä eri tavaroiden arvo
Tunne demonit ja niiden tavat
Paranna saman kohtauksen fyysiset vammat
Jäljitä ihmisiä tai eläimiä, tunne kasvit ja eläimet
Selviä paremmissa piireissä kasvojasi menettämättä
Tiedä asioita paikoista, kulje yleisesti tunnettuja reittejä
Tee tarvekaluja ja arkisia esineitä eri raaka-aineista
<i>Vain haltiat.</i> Muista kykyjä ja tietoja menneestä.
Auta parantamaan tunneperäinen haitta
Vaikuta väkijoukkojen mielipiteisiin
Pienten ja suurten asioiden rakentaminen puusta
Kyky esittää ja säilyttää suullista perimätietoa.
Tee matkamuonastakin syömäkelpoista
Luo salaisia verkostoja ja ylläpidä niitä
Taktiikat, taistelun johtaminen, hyökkäysten suunnittelu
Luo tai kerro tarinoita, myös balladeja
Tunne maailmankaikkeuden eri tasot
Huijaa muita hahmoja erilaisilla tavoilla
Tunne rikollisyhteisöt. <i>Etiketti</i> kadulla kasvaneille.
Tuota maukkaita väkeviä
Tunnista kasvien olennaiset ainesosat ja väkevöitä niitä
Tunnista myrkylliset ja vaikuttavat kasvit ja korjaa ne

### Sijainti

MV 154
MV 161
MV 157
MV 162
Uusi
MV 152
MV 152
MV 153
MV 162
MV 153
MV 156
MV 153
MV 153
MV 165
Uusi
MV 153
MV 160
MV 154
MV 154
Uusi
MV 154
MV 154
MV 158
MV 163
MV 163

## Uudet konstit

### Aloitteen konsti

Syvennetyn selkkauksen osanottajat tekevät Reaktio-tarkistukset selkkauksen alussa. Kaikkien tälle hahmolle hävinneiden hahmojen pelaajien pitää ilmoittaa toimintonsa vapaavaiheessa ennen kuin itse valitset toimintosi. Lisäksi saat oman tuloksesi suuruisen bonusnoppapoolin, jota voit käyttää selkkauksessa heiton hävinneitä hahmoja vastaan. **Hinta:** 3 Vaisto

### Ennustamisen konsti

Ennustamistarkistuksen tekevän hahmon pelaaja saa päättää, millaisen näyn hahmo saa (näyssä on vain yksi kohta). Tarkistuksen tulos muuttuu sakkonopiksi, joita kyseinen pelaaja voi jakaa hahmoille, jotka pyrkivät toimimaan ennustusta vastaan. Samaan näkyyn voi liittyä vain yksi sakkonoppapooli per hahmo, ja pooli katoaa jos ennustus osoittautuu erheytyneeksi (eli kannattanee käyttää se loppuun ensin). **Hinta:** 1 Puhti.

### Haudan lepoon palauttamisen konsti

Hahmo voi käyttää Jumalsuhde-tarkistusta taistellakseen epäkuolleita vastaan, pakottaen nämä perääntymään tai tuhoutumaan jumalallisen voiman edessä. Tätä hyökkäystä voi vastustaa Vastustus (J) -kyvyllä. Hyökkäys vaikuttaa kaikkiin läsnä oleviin epäkuolleisiin yhtä aikaa. **Hinta:** 1 Vaisto per tarkistus **Vaativuus:** *Hyvyyden avain*.

### Eläinseuralaisen konsti

Kuten Apulaisen konsti (Menneisyyden varjot, s. 173), mutta "apulainen" on äyllisen olennon sijaan eläin.

### Jumalsiunauksen konsti (suojelusalue)

Hahmo on perehtynyt suojeluspyhimyksensä erityiseen suojelusalueeseen (joka myös domainina tunnetaan). Hän voi käyttää Jumalsuhde-kykyään tukemaan kyseiseen alueeseen liittyviä tarkistuksia ja saa bonusnopan asiaan liittyvään taikuuteen.

### Mausteiden konsti

Hahmo voi käyttää kaikkia vaistopohjaisia taitoja tekemänsä ruoan välityksellä. Kokkaus toimii apukylynä, mutta koko homma epäonnistuu kokkaamisen epäonnistuessa. **Hinta:** 2 Järki.

### Miellyttävän ulkonäön konsti

Hahmon ulkonäkö miellyttää muiden silmää. Saat yhden bonusnopan pyrkiessäsi vaikuttamaan sellaisiin yksilöihin, jotka tuntevat vetoa hahmosi sukupuoleen ja rotuun.

### Nopeaälyisyyden konsti

Hahmo voi heittää Varkailu(V)-kykytarkistuksen ja vähentää tuloksen vastustajan yllätysbonusnoppien määrästä syvennetyn selkkauksen alussa. Jos tuloksesi on noppien määrää parempi, saat itse bonusnoppia. **Hinta:** 2 Vaisto.

### Paikkatiedon konsti

Hahmo voi käyttää runonlaulanta-kykyään käytännön kysymyksiin vastaamiseen - käytännössä mikä tahansa tieto on mahdollista, jos se vain on joskus voinut olla yleisessä tiedossa jossakin yhteisössä. (Tieto ei ole taito; kyse on yksittäisistä tiedonpaloista, ei kyvystä tehdä asioita.) Kykytarkistus on vastustettu vain, jos joku taho on joskus yrittänyt hävittää tiedon tai estää sen leviämisen. Sakkonopat ovat mahdollisia erityisen harvojen tiedossa olevien asioiden muistamiseen tai selvittämiseen. **Hinta:** 1 Järki asian muistamiseen oikopäätä, ilmainen jos aikaa tutkia ja kysellä asiasta.

### Raivon konsti

Barbaari taistelee villillä raivolla. Barbaria-kykytarkistuksen tuloksen suuruinen noppapooli pannaan syrjään. Hahmo voi käyttää näitä noppia tässä taistelussa yhden kussakin taistelu-tarkistuksessaan liikkua nopeammin, voimakkaammin, raivoisammin vihollistaan vastaan. Ylimääräiset nopat katoavat taistelun lopussa. Lisäksi hahmo ei tunne kipua: haavoja kohdellaan mustelmina ja varsinaiset mustelmat eivät aiheuta lainkaan sakkonoppia. **Hinta:** 3 puhtipistettä ja ensimmäisen asteen haitta, josta ei sakkonoppaa.

### Suuremman raivon konsti

Hahmon raivo on niin valtaisa, että hän pystyy käyttämään raivopoolinsa noppia useamman yhteen taisteluheittoon. Lisäksi hän voi käyttää noppia Puhti-pisteiden sijalla. **Vaativuus:** *Raivon konsti*.

### Pitkän raivon konsti

Hahmon raivo kytee, eikä sammu. Taistelun ulkopuolella hahmo ei menetä raivonoppiaan, vaan ne säästetään. Hahmo menettää kuitenkin raivonoppansa seuraavassa virkistäytymiskohtauksessa. Lisäksi hahmo voi käynnistää raivonsa myös muissa kuin taistelutilanteissa, jos hänen vihollisensa vain on läsnä. **Vaatus:** *Raivon konsti*.

#### Väsymättömän raivon konsti

Jos hahmolla on jo ensimmäisen asteen haitta hänen raivotessaan, hän ei kärsi lisähaittaa vaan ottaa vain yhden sakkonopan seuraavaan tarkistukseensa. **Vaatus:** *Raivon konsti*.

#### Sovittelun konsti

Sovitellessaan riitoja hahmo voi vaihtaa vaistopisteitään bonusnopiksi (kuten *keskittymisen konsti* s. 175, mutta tätä ei ole sidottu vain yhteen kykyyn). **Hinta:** Vaistopisteiden määrä.

#### Spesialistin konsti (kyky, erikoisala)

Tämä konsti on sidottava johonkin kykyyn. Hahmo voi käyttää ko. kykyä ensin apukykyinä ja sitten varsinaiseen kykytarkistukseen. **Hinta:** 1 piste kykyyn liittyvästä voimavarasta.

#### Tapon konsti

Tämä konsti on sidottava johonkin tiettyyn olentotyyppiin, jollaista vastaan hahmo on joko taistellut ennenkin tai jonka vastaiseen taisteluun tämä on saanut koulutusta. Kamppaillessaan puhtipohjaisilla kyvyillä syvennetyssä selkkauksessa kyseistä oletnoa vastaan, hahmo aiheuttaa joka kierros voittaessaan yhden ylimääräisen haitta-asteen. Mahdollisten varusteiden kanssakaan lisävahinko ei voi nousta yli kolmen.

#### Tyhjän mielen konsti

Hahmo liikkuu niin sujuvasti, että kamppailutaitoa käyttäessään hahmon vastustajat pääsevät hänen kimppuunsa vain yksitellen (eivätkä voi siten toimia yhteistyössä). **Hinta:** 2 Vaisto.

#### Vahinkovähennyksen konsti

Hahmo on niin kova luu, että Haittakaan ei hidasta häntä. Voit heittää Barbaria-tarkistuksen kesken taistelun (syvennetyssä selkkauksessa ristikkäinen muu toiminto) tai taistelun loppuksi hengähtääksesi; onnistuminen parantaa onnistumisen astetta vastaavan Haitan. Tappio tarkistuksessa merkitsee, että et voi käyttää tätä konstia enää tässä kohtauksessa. **Hinta:** 1 Puhti

#### Vaikean tapettavuuden konsti

Hahmo on oppinut tajuamaan milloin on voimiensa äärirajoilla, ja pehmentämään mahdollisesti tappavia iskuja. Konfliktin aikana voit maksaa kaksi vaistopistettä välttääksesi hahmollesi tuotetun Murtuneen (6) haitan - saat sen sijaan korkeimman sellaisen haitan, joka on alle kuuden ja jota sinulle ei vielä ole. **Vaatus:** *Nopeaälyisyyden konsti*.

#### Väistelyn konsti

Syvennetyssä selkkauksessa hahmon käyttäessä kamppailutaitoa, tuottaa hän haitan sijasta sakkonoppia vastustajan seuraavaan heittoon. **Hinta:** 1 Vaisto.

#### Yllätyshyökkäyksen konsti

Hahmo on oppinut hyödyntämään yllätyksen tuoman edun, tietäen että monia vastustajia vastaan se saattaa olla ainoa tilaisuus jonka saa. Mikäli pelaaja päättää syventää voittamansa selkkauksen ja saa siihen siten yllätysbonuksen, on hahmolla +2-asetta vastaava etu vastustajaa yllättäessä.

### **Uudet avaimet**

#### Hyvyyden avain

Hahmo on suuntautunut hyvyyteen.

**1 kp:** Auta muita.

**3 kp:** Vaaranna itsesi auttaaksesi muita.

**Lunastus:** Vahingoita viatonta tahallasi.

#### Intohimon avain

**1 KP:** Hahmo toimii kiihkeän luonteensa johdattamana.

**3 KP:** Tulinen luonteenlaatu johtaa hahmon vaaratilanteeseen.

**Lunastus:** Hahmo toimii maltillisesti ja harkitsevasti.

### Itsesyytösten avain

Hahmo on tehnyt jotain kauheaa, jota hän katuu.

**1 KP:** Hahmon synkkä menneisyys tulee ilmi.

**2 KP:** Hahmo luopuu selkkauksesta itsesyytöstensä vuoksi.

**5 KP:** Hahmo käyttäytyy itsetuhoisesti.

**Lunastus:** Hahmo antaa itselleen anteeksi.

### Kaoottisuuden avain

Hahmo on suuntautunut kaaokseen.

**1 kp:** Toimi tilanteen mukaan, älä epäröi rikkoa perinteitä tai lupauksiasi, katso asioita aina uusin silmin.

**2 kp:** Ota riskejä kaoottisuuden vuoksi.

**5 kp:** Riko ulkoisia odotuksia, vaikka se merkitsee suurta henkilökohtaista uhrausta.

**Lunastus:** Sitoudu yhteisöllisiin normeihin.

### Kerskumisen avain

**1 KP:** Hahmo kerskailee urotöistään tai varmistaa, että hänen toimillaan on todistajia.

**3 KP:** Kerskailu johtaa hahmon vaaratilanteeseen.

**Lunastus:** Hahmo antaa omasta maineikkaasta teostaan tunnustusta toiselle henkilölle.

### Kokemusten etsinnän avain

**1 KP:** Teet jotain sellaista, millaista et ole koskaan ennen tehnyt.

**2 KP:** Teet jotain sellaista, millaista et ole koskaan ennen tehnyt, ja joka on vaarallista.

**5 KP:** Vaarannat itsesi vakavasti tehdäksesi jotain, mitä et ole koskaan ennen tehnyt.

**Lunastus:** Luovut tilaisuudesta tehdä jotain uutta.

### Lainkuuliaisuuden avain

Hahmo on suuntautunut järjestykseen.

**1 kp:** Puhu totta, pidä sanasi, kunnioita auktoriteettejä, kunnioita traditiota, tuomitse velvollisuutensa hylkäävät.

**2 kp:** Ota riskejä lainkuuliaisuuden vuoksi.

**5 kp:** Noudata periaatteitasi, vaikka se merkitsee suurta henkilökohtaista uhrausta.

**Lunastus:** Riko omia periaatteitasi.

### Lasten suojelemisen avain

**1 KP:** Hahmo välittää lapsista.

**2 KP:** Hahmo joutuu vaikeuksiin yrittäessään pitää lasten puolta.

**5 KP:** Hahmo tekee uhrauksen lasten hyväksi.

**Lunastus:** Hahmo ei välitä lapsen hädästä.

### Pahuuden avain

Hahmo on suuntautunut pahuuteen.

**1 kp:** Vahingoita toista olentoa.

**3 kp:** Tapa edistääksesi asiaasi.

**Lunastus:** Vaaranna itsesi toisen puolesta.

### Teeskentelijän avain

**1 KP:** Hahmo esiintyy jonakin muuna henkilönä.

**2 KP:** Hahmo onnistuu vakuuttamaan epäilevätkin tarkkailijat.

**5 KP:** Hahmo selviää tarkoituksellisesta yrityksestä paljastaa hänen todellinen henkilöllisyytensä.

**Lunastus:** Hahmo tunnustaa totuuden huijaamilleen henkilöille.

### Verikoston avain

**1 KP:** Hahmo uhmaa ja toimii kostonsa verivihollistaan vastaan.

**3 KP:** Hahmo ottaa vaarantaa läheistensä hyvinvoinnin tai tekee uhrauksen taistelussaan verivihollistaan vastaan.

**Lunastus:** Hahmo toteuttaa kostonsa tai luopuu siitä