

Krafter.....	5
Kraftbeskrivningar	5
Dimensions krafter	7
Kraftåtgång.....	7
Skador.....	7
Drakens kraft	8
Novis 25p.....	8
Elev 60p	11
Lärare 100p.....	12
Mästare 150p	15
Exalterad 200p.....	17
Extremt exalterad 250p.....	18
Enhörningens kraft	19
Novis 25p.....	19
Elev 60p	22
Lärare 100p.....	25
Mästare 150p	27
Exalterad 200p.....	28
Extremt exalterad 250p.....	30
Gripens kraft.....	31
Novis 25p.....	31
Elev 60p	34
Lärare 100p.....	35
Mästare 150p	37
Exalterad 200p.....	39
Extremt exalterad 250p.....	41
Mantikorans kraft.....	43
Novis 25p.....	43
Elev 60p	46
Lärare 100p.....	47
Mästare 150p	50
Exalterad 200p.....	52
Extremt exalterad 250p.....	54
Symbolens kraft.....	55

Novis 25p.....	55
Elev 60p	57
Lärare 100p.....	60
Mästare 150p	62
Exalterad mästare 200p	64
Extremt exalterad mästare 250p.....	65
Dörrens kraft	67
Elev 60p	67
Mästare 175p	67
Tidens kraft.....	69
Elev 60p	69
Mästare 175p	71
Magins kraft.....	72
Elev 60p	73
Mästare 175p	74
Maskens kraft 50p.....	75
Elementa kraften.....	76
Novis 25p.....	76
Lärare 100p.....	77
Elementens krafter	78
Vattnets kraft	78
Novis 25p.....	78
Elev 50p	79
Lärare 100p.....	80
Mästare 150p	81
Exalterad mästare 200p	83
Jordens kraft.....	83
Novis 25p.....	84
Elev 50p	85
Lärare 100p.....	86
Mästare 150p	87
Exalterad 200p.....	88
Ljusets kraft	89
Novis 25p.....	89
Elev 50p	90
Lärare 100p.....	91

Mästare 150p	92
Exalterad 200p.....	93
Elektricitetens kraft	94
Novis 25p.....	94
Elev 50p	96
Lärare 100p.....	97
Mästare 150p	98
Exalterad 200p.....	99
Eldens kraft.....	100
Novis 25p.....	100
Elev 50p	101
Lärare 100p.....	102
Mästare 150p	104
Mästare 200p	105
Vindens kraft	106
Novis 25p.....	106
Elev 50p	107
Lärare 100p.....	108
Mästare 150p	110
Exalterad 200p.....	111
Mörkrets kraft	112
Novis 25p.....	112
Elev 50p	113
Lärare 100p.....	114
Mästare 150p	115
Exalterad 200p.....	116
Svärdets kraft	117
Novis 25p.....	117
Elev 50p	118
Lärare 100p.....	120
Mästare 150p	121
Exalterad 200p.....	122
Sinnets kraft	122
Novis 25p.....	122
Elev 50p	124
Lärare 100p.....	125

Mästare 150p	127
Exalterad 200p.....	128
Extremt exalterad 250p.....	129
Naturens kraft	130
Novis 25p.....	130
Elev 50p	131
Lärare 100p.....	132
Mästare 150p	134
Exalterad 200p.....	135
Djurets kraft.....	136
Novis 25p.....	136
Elev 50p	137
Materians kraft.....	138
Novis 25p.....	138
Elev 50p	139
Lärare 100p.....	140
Mästare 150p	142
Exalterad 200p.....	143
Läkarens kraft.....	144
Novis 25p.....	144
Elev 50p	146
Lärare 100p.....	147
Mästare 150p	148
Exalterad 200p.....	149
Kroppens kraft.....	151
Novis 25p.....	151
Elev 50p	152
Lärare 100p.....	153
Mästare 150p	155
Exalterad 200p.....	156

Krafter

Krafter är magi som David och Xara skapade åt sig själva och deras ättlingar ärvde. Det är magi som finns präglat i själva stommen av varje Serdan eller Edlosi (moderna människor hade kallat det DNA). Kraftmagin är unik på flera sätt, dels är den extremt svår att förändra, det vill säga varje enskild "formel" går inte att ändra. Dels brukar de flesta krafter fungera bra i nästan samtliga dimensioner med några undantag. Kraftmagin kan dessutom bortse från dimensionstillägget hur och varför det är så vet enbart David och Xara. Kraftmagin är även mycket snabb och drar förhållandevis lite kraft av sin användare. Det är svårt att väcka sina krafter till liv vilket avspeglar sig i ganska höga kostnader i personpoäng.

Vissa krafter har sitt ursprung hos Serdan och andra hos Edlosi. Det går att initiera samtliga krafter oavsett om man är Serdan eller Edlosi men att blanda för mycket krafter kan ge svåra följder. Vad man föds till styrs av hur "rent" blodet är. Ju rakare linje utan inslag av den andre släkten, desto renare blod har man. Ju närmare släktskap med David och Xara någon har desto tyngre väger det. Barn efter första generationen är inte sällan blandade, spelledaren avgör vad spelaren är beroende på släkt.

Spelare som väljer att ta krafter från både Serdan och Edlosi kommer att få föräldrar från båda sidor. Skulle båda sidor vara lika starka kommer mödernet avgöra vad spelaren är.

För att väcka upp en ny kraft besöker Serdan och Edlosi platser som harmoniserar med den kraft eller effekt som man vill aktivera eller utveckla. De kan antingen leta upp en plats själva och aktivera en ny kraft eller ta hjälp av en som redan har kraften. Krafter aktiveras aldrig om inte Serdan eller Edlosi själva vill det och har tillräckligt med poäng för att betala för kraften. Själva aktiveringen går direkt men först krävs harmonisering med kraften som motsvarar 1 dygns meditation per 1p som kraften har. Om en annan som redan har kraften hjälper till motsvarar 1 timmes meditation per 1p som kraften har. Exempelvis om en Serdan ska utveckla Eldens kraft så måste personen meditera på två eller flera platser som där det brinner väldigt mycket.

Många Serdan och Edlosi utvecklar egna nya krafter eller krafteffekter. Om en helt ny krafteffekt ska utvecklas av en spelare måste spelaren först definiera vad spelaren vill att kraften ska göra. Spelledaren beräknar sedan antalet poäng som kraften kostar. Sedan är det upp till spelaren att finna en lämplig plats. Att tänka på är att det tar tid att finna en bra plats som är i harmoni med det som spelaren vill utveckla. Som spelledare kan man vara petig med detaljer eftersom det är svårt och omständligt att utveckla nya saker. Spelledaren kan dessutom alltid säga nej till vissa kraftförslag genom att säga att den varianten inte finns i blodet.

Kraftbeskrivningar

Kraftföljder

Krafter är oftast mycket kraftfulla genom att de är omedelbara och inte alls drar så mycket kraft som motsvarande magiska effekter. Serdan och Edlosi som för snabbt stiger i sina krafter drar på sig nackdelar i form av kraftföljder. Varje kraftföljd är bundet till olika förmågor och är användaren under förmågan i poäng "drabbas" användaren av följden. Skulle sedan användaren höja sin förmåga försvinner följden. Lägre nivåer ger mindre nackdelar medan högre nivåer ger stora effekter och kan även begränsa andra krafter.

Vissa krafter krockar med varandra och vissa krafter har sitt ursprung hos Serdan eller Edlosi. Då krafter krockar, exempelvis Gripens och Drakens, kommer användaren alltid drabbas av krafteffekter från den sida som användaren kommer från. Exempelvis en användare som har både Drakens Elev och Gripens Elev och användaren är Serdan kommer att få de kraftföljder som Draken har. Skulle användaren dessutom sakna högre värde i kraftföljdens förmåga drabbar båda kraftföljderna användaren. I vissa fall kan det få mycket jobbiga effekter varför varje användare noga bör överväga att för snabbt stiga i sina krafter. Det kan i fallet med Drakens och Gripens krafter få effekten att användaren avskyr både Serdan och Edlosi.

Räckvidd

Med räckvidd avses hur långt effekten når. Antingen står det i antal meter, beröring eller själv. Antal meter är det maximalt antal meter effekten kan nå, beröring måste man vidröra den eller det för att effekten ska ha verkan och själv gäller effekten personen själv och kan inte lånas ut till andra.

Varaktighet

Hur länge effekten varar, i stort följer det magins varaktighet men oftast finns Tid med vilket förlänger varaktigheten kraftigt.

Dimensioner

I vilka dimensioner krafteffekten fungerar eller om det finns begränsningar. De dimensioner som inte är angivna, där fungerar inte krafteffekten alls. Om en effekt fungerar i flera dimensioner finns den i lika många versioner som dimensioner den fungerar i. Exempelvis en effekt fungerar i Galo och Draperiet så har spelaren två effekter, en som fungerar på Galo och en som fungerar i Draperiet.

De effekter som kräver två dimensioner för att fungera, exempelvis öppna portal eller kontakt kommer en extra multipel, exempelvis 2, att läggas till multiplikationen.

Eftersom flera effekter finns i flera versioner, exempelvis Vattenkropp fungerar i alla dimensioner så fungerar effekten just bara i den dimension den är aktiverad. Exempelvis om Erik låter sin karaktär ta Vattenkroppens formen i Verkligheten och sedan kliver genom en grind ut i Dysterheten, bryts effekten och Eriks karaktär återgår till sin vanliga form. Vill Erik att hans karaktär ska ta Vattenkropp igen måste den aktiveras igen och betala med kraftpoäng.

Undantaget från regeln med flera effekter är effekter som binder kraft eller skapar någon form av varelse som håller sin egen kraft. Dessa kan byta dimensioner utan att effekten påverkas, enligt beskrivningen på effekten.

Portaler, grindar och dörrar

En påminnelse av det som står i reglerna 1 samma titel.

Magi

Vilken formel som krafteffekten använder sig av.

Skador

Vissa effekter tillfogar skador på ett eller flera offer. Skadorna anges på samma sätt som magi skador, Skrubbsår, Lätta skador, Medelsvåra skador, Svåra skador och Dödliga skador. Se regler 1 magi för mera information.

Kraftåtgång

Hur mycket kraft effekten drar av användaren, vanligen en 1/5 av vad en magikers kraftåtgång.

Dimensions krafter

Med Drakens eller Gripens krafter får användaren en förståelse för dimensioner. Portaler/grindar som öppnas mot verkligheten får färgen grön. Färgen blir mot det som öppnas medan på andra sidan är färgen från den dimension som öppnas. Så en portal mellan draperi och verklighet upplevs som grön i draperiet och blå i verkligheten. Alla öppningar mellan två dimensioner är alltid temporära och öppningen försvinner när den stängs. Däremot så kan det i draperiet och dysterheten byggas stora vägar/korridorer och även rum/plattformar där öppningar till verkligheten ofta öppnas.

- Verklighetens färg är grön.
- Draperiets färg är blå
- Dysterhetens färg är röd
- Drömmens färg är vit
- Slöjans färg är svart,
- Etnors färg är lila
- Elementas färg skiftande färger som en regnbåge
- Parallellium har en blank silvrig färg, lite som en spegel.

Kraftåtgång

Den kraftåtgång som anges är alltid på en värld med Magi index 1 dvs Galo. Andra världar med högre magi index så multipliceras indexet med kraftåtgången. Observera att Magi index enbart gäller i Verklighetens dimension. Det är alltid hela kraftåtgången som multiplaceras med magi index.

Skador

En påminnelse om skador orsakade av magi eller kraft, räknas enligt följande:

Typ av skada som tillfogas eller läks. Uppdelat i Fysisk skada Psykisk skada Vilket genererar antal skadekryss	Vilken Nivå som krävs för att tillfoga en sådan skada.
Skrubbsår, små ofta ytliga sår som kan se farliga ut men som inte hindrar de skadade i någon större omfattning. Lättare sjukdomar är exempelvis snuva. Omruskad, individen känner en omskakning i själen. Ger 1–5 skadekryss eller läker lika många kryss.	1 nivå
Lätta skador, så som ytliga sår, brännskador. Lätta skador är skador som känns, ett skrubbsår är inte en lätt skada utan en lätt skada är en skada som behöver någon form av vård eller tillsyn.	2 nivå

Lättare sjukdomar är förkylningar utan feber, huvudvärk och små infektioner. Lätta skador, individen blir förvirrad, svårt att koncentrera sig, svårt att fokusera. Ger 5–10 skadekryss eller läker lika många kryss.	
Medelsvåra skador, öppna sår som blöder kraftigt, brutet nyckelben, revbenen spricker, större muskelskador. Kräver vård för att inte infekteras eller ge permanenta skador. Medelsvåra sjukdomar är förkylningar med feber, infektioner och migrän. Medelsvåra skador, desorienterad, glömska, identitetsförvirring. Ger 11–20 skadekryss eller läker lika många kryss.	3 nivå
Svåra skador, skador på organ, skador där lemmar blir obrukbara. Kräver omgående läkevård, blir dödliga utan vård. Svåra sjukdomar är med sådana med mässling, vattenkoppor och liknande. Svåra skador, panikångest, flyktbeteende, svåra fobier. Ger 21–40 skadekryss eller läker lika många kryss.	4 nivå
Dödliga skador, skador som direkt försätter en person i ett obrukbart skick eller döden. Utan behandling dör personen snabbt. Dödliga sjukdomar är obotliga sjukdomar med dödlig utgång. Dödliga skador, självmordstankar, apati, djup depression, själen slits ut ur kroppen. Ger 41–80 skadekryss eller läker lika många kryss.	5 nivå

Det är alltså den nivån som bestämmer hur allvarlig skada det kan bli. Sedan beror exakt antal skadekryss på träffsäkerhet och känslighet hos offret. Siffrorna som anges är inte exakta utan ska enbart ge en fingervisning om skadan. Det är svårt att göra mera skada än det som är angivet.

Drakens kraft

Kraften har sitt ursprung hos Serdan.

Novis 25p

Kraftföljder, Vilja 15: Användaren har lätt för logik och ordning men lite svårare att tänka utanför "boxen". Det syns främst genom att anteckningar och liknande alltid är prydliga. Planering vid resor och affärer är alltid strukturerade och användaren gör sällan något spontant.

Känna rums störningar, alla störningar inom 1000m i den dimension där personen befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt som påverkar Rummet eller där Rum-aspekten används.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor.

Magi: Rum 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Känna rummets ärr, varje gång som en någon form av störning sker i en dimension så skapar det ett litet "ärr". Sådana ärr går att spåra och kan ge en bild av hur mycket aktivitet det varit i området samt hur länge sedan. Räckvidden är 50m och sökningen sker direkt. Användaren "ser" för sitt inre alla ställen där det skett en dimensionsöppning av något slag. Även dimensionsöppningar inom samma

dimension skapar sådana ärr. Vanligen finns det många eller flera och för att begränsa det lite kan spelledaren välja att be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste och först.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Sinne } 2 * \text{Rum } 2 * \text{Rum } 1 * \text{Tid } 3 + 20 + 20 + 10 + 40 = 102$

Kraftåtgång: 20

Skydd mot oordning, användaren fyller sig med "ordning" och blir då motståndskraftigare mot oordning och magi som påverkar sinnet och psyket negativt. Användaren får 50 % ökning av sina värden på Psyke och Motstånd mot all sinnes eller psykisk påverkan. Användaren måste koncentrera sig och kan enbart röra sig långsamt när effekten är aktiv. Effekten har sitt ursprung från användaren själv och kan aktiveras i alla dimensioner samt platser där annan magi är avskärmad. Effekten får även effekten att tankar och intryck sorteras och att användaren lättare kan se mönster och upprepningar. Varaktigheten är koncentration men maximalt under 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 5 * \text{Liv } 3 * \text{Tid } 3 + 110 + 40 + 40 = 235$

Kraftåtgång: 45

Öppna enkel portal, användaren öppnar en portal mellan verkligheten, draperiet och etnor. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppnandet. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Om portalen öppnas mot draperiet bör den öppnas där det finns en befintlig väg då effekten på denna nivå inte skapar en plattform i draperiet. För att försäkra sig om att portalen har fast mark på andra sidan går det att sticka in en stav och känna efter. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren. Någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen, och om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning till eller från draperiet kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv grind till dysterheten och tvärtom. För verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Portalen kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, etnor

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 + 40 + 20 = 72$

Kraftåtgång: 15

Draperiets rening, användaren kan nu låta sig fyllas av draperiet. Det innebär att kroppen rensas från alla gifter samt att alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner. Effekten tar enbart 2 minuter att göra. Kreativiteten minskar något om allt för frekvent användning sker. Effekten kan inte aktiveras i slöjan eller dysterheten. Användaren kan även rena andra som användaren rör vid och som vill renas. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens vilja och fysik med sin vilja.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $2 * \text{Liv } 3 * \text{Sinne } 3 * \text{Rum } 3 + 40 + 40 + 40 = 174$

Kraftåtgång: 35

Se strukturer, innebär att användaren kan stå på en plats i draperiet och se strukturer i verkligheten och tvärtom. Strukturen som ses är mycket grov och kan användas så att öppningen kan placeras så

att den ansluter till en fast struktur. Om användaren vill se struktur från verkligheten in mot draperiet så ser användaren om det finns en anslutande väg i närheten och kan då enkelt anpassa sin portal till närmaste väg. Användaren känner eller anar om någon eller några levande varelser samt deras form är i närheten där användaren tittar. Observera att användaren inte öppnar en portal utan tittar genom gränsen mellan draperiet och verkligheten. Närliggande aktiva grindar stör "titten". Effekten kan enbart användas mot verkligheten eller draperiet. Användaren kan titta i max 5 minuter. Kan även användas för att upptäcka om det finns en symbol som blockerar någon magi. Räckvidden från den punkt där användaren ser är användarens magiska syn (antalet aktiveringsvillkor * Magisk syn i meter).

Dimensioner: Verkligheten och draperiet.

Magi: $2 * \text{Rum } 2 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 2 + 20 + 20 + 20 = 76$

Kraftåtgång: 15

Söka plats i draperiet eller verkligheten, innebär att användaren i draperiet eller verkligheten söker efter en väl beskriven plats i verkligheten eller i draperiet. Sökningen går till så att användaren beskriver platsen med så många sinnen som möjligt och så noggrant som möjligt. Ju bättre beskrivning desto snabbare och närmare platsen kommer användaren. Observera att användaren inte ser platsen eller förnimmer vad som finns där, användaren vet bara hur man hittar dit. Skulle en användare stå i verkligheten och söka en plats i verkligheten visas två vägar, dels fågelvägen (vilket kan bli mycket lång väg) och dels via draperiet.

Dimensioner: Verkligheten och draperiet

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 4 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 2 + 40 + 40 + 70 + 20 + 20 = 478$

Kraftåtgång: 95

Blockera dimension är att användaren ritar på marken, på den plats som användaren vill spärra av, en symbol som är i samklang med den dimension som användaren vill blockera. Effekten är permanent tills symbolen blir skadad eller förstörs. Flera dimensioner kan vara blockerade samtidigt men måste ritas in i samma symbol. Rent teoretiskt kan symbolen vara hur stor som helst men risken för skador på symbolen samt tiden det tar att "rita" symbolen är större än nyttan. Om en dimension blir blockerad går det inte på något sätt öppna någon form av portal eller kontakt mellan platserna. Observera att användaren även kan blockera sin "egen" dimension. Dimensioner som kan blockeras, på denna nivå är verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan. Blockaden finns kvar så länge som symbolen är oskadad.

Dimensioner: Verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan.

Magi: $\text{Rum } 4 * \text{Materia } 2 * \text{Tid } 5 + 70 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Känna dysterhetsaktivitet, användaren kan i verkligheten känna rörelser i dysterhetens korridorer som finns inom användarens psyke gånger 100m från användaren. Så ett psykevärde på 100 innebär att användaren känner aktivitet inom 10km från användaren (i verkligheten). Ju närmare användaren aktiviteten sker ju mer detaljer kan användaren känna. Inom psyket meter känner användaren antal personer som rör sig. Effekten vara i 10 minuter efter aktivering.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 3 + 40 + 20 + 40 = 136$

Kraftåtgång: 30

Mäta magi index, användaren kan från draperiet mäta magi index i verkligheten innan användaren öppnar en portal och kliver ut i verkligheten. Användaren kan även direkt mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Energi } 1 + 40 + 10 = 56$

Kraftåtgång: 10

Elev 60p

Kraftföljder, Vilja 30: Användaren ogillar oordning vilket främst märks i användarens egen bostad, skrifter och liknande. Användaren kan stå emot att städa andras bostäder men känner ofta ett obehag mot att vistas där en längre period.

Skapa vägar, användaren kan i draperiet skapa vägar. Skapandet är en långsam och tidskrävande uppgift som drar 30p för en timmens skapande vilket motsvarar cirka 1 km väg. Det som skapas görs alltid framför användaren. En väg som skapas blir som en ellips och där det är tjockast är det ungefär 15 m och bredden är ungefär 50 m. Från början består vägen enbart av grått grus. I närheten av världar är 1 km väg ungefär 1000 km i verkligheten och mellan världarna är 1 km väg cirka 20 ljusår.

Dimensioner: Draperiet

Magi: $\text{Materia } 5 * \text{Tid } 3 + 110 + 40 = 165$

Kraftåtgång: 30

Kartlägga draperiet, användaren kan koncentrera sig och kartlägga draperiet. För var 30:e sekund så kartlägger användaren 10km väg. Användaren ser enbart hur vägarna går inte vart. Användaren ser inte heller vad eller vem som finns på vägarna. Effekten kan enbart användas ute i draperiet och varar maximalt i 5 minuter innan den måste förnyas.

Dimensioner: Draperiet

Magi: $\text{Sinne } 2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 + 20 + 40 + 20 = 92$

Kraftåtgång: 20

Sinnesskydd, användaren kan nu skydda sig mot alla psykiska attacker som kommer från magi och krafter. Användaren fyller sin kropp med energi från draperiet och kan då stå emot alla typer av attacker som anfaller psyket. Skyddet kan aktiveras i alla dimensioner och på alla platser men skyddar inte mot fysiska attacker. Användaren behöver inte ha kontakt med sin dimension utan användaren hämta kraft från sig själv. Effekten varar i ca 5 minuter och är alltid personlig. En nackdel är att efter att effekten aktiverat kan den inte aktiveras igen på 60 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Sinne } 4 * \text{Själ } 4 * \text{Tid } 2 + 70 + 70 + 20 = 192$

Kraftåtgång: 40

Söka person eller varelse i draperiet, användaren kan söka efter en person eller varelse i draperiet. Personen måste befinna sig i draperiet och användaren måste också befinna sig i draperiet. Användaren kan inte ta kontakt med personen utan vet enbart var personen finns och vägen dit. Observera att nackdelen är att enbart personens utseende är sökbart, det går alltså att förklä sig och förvandla sig till någon annan. Det går inte att söka på sådant som man inte ser, till exempel dolda tatueringar. Bara synliga saker, även kläder och smycken är sökbara. Finner man inte personen blir det helt enkelt ingen "träff", effekten är direkt.

Dimensioner: Draperiet

Magi: Rum 3 * Sinne 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Skanna dimensioner, användaren kan i verkligheten koncentrera sig och skanna närmaste omgivande draperi eller dysterhet. Användaren får en bild av vad som finns på "andra sidan". Ju högre psyke ju bättre bild. För att se detaljer som ansikte krävs minst +150 i psyke. Antal meter användaren ser är lika med användarens psyke. Varar i 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, dysterheten

Magi: 2 * Rum 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 104

Kraftåtgång: 20

Stänga grindar, om användaren ser en aktiv grind som är öppen i verkligheten kan användaren kasta energi från draperiet mot grinden och tvinga den att stänga. Stängningen ger även en svår skada (se magiregler, nivå 4) till de som befinner sig inom 5 m från grinden vid stängningsögonblicket.

Avståndet till grinden är maximalt 1000 m från användaren.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet

Magi: 2 * Rum 3 * Energi 5 * Rum 3 + 40 + 110 + 40 = 280

Kraftåtgång: 55

Öppna portal, användaren öppnar en portal till eller från draperiet. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Om portalen öppnas mot draperiet och det inte finns befintlig väg i draperiet skapas det en 2x2 m stor plattform i draperiet. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren. Någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen, och om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning till eller från draperiet kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv grind till dysterheten och tvärtom. För verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Portalen kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet.

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 * Materia 5 + 40 + 20 + 110 = 230

Kraftåtgång: 45 att öppna en portal in till en verklighet så påverkar inte magi index men från verkligheten påverkar magi index.

Lärare 100p

Kraftföljder, Vilja 50: Användaren måste hela tiden koncentrera sig för att inte börja ordna upp oordning. Hemma hos användaren är det alltid rent och allt står i ordning. Användaren är inte pedant men vill ha ordning runt sig.

Det logiska tänkandet, användaren får en förståelse för det logiska. Sådant som matematik och dra logiska slutsatser blir betydligt lättare. Bara för en slutsats är logisk behöver den inte vara korrekt. Användaren kan se en komplicerad matematisk formel och rent intuitivt förstå om den är korrekt eller inte. Användaren kan även under varaktigheten utan problem tala, läsa och skriva drakarna språk, Draconiska. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten och draperiet.

Magi: Rum 3 * Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Överföra kraft, användaren kan överföra sin kraft till en person som användaren har sökt upp i draperiet. När väl personen är funnen kan användaren överföra max hälften av sina egna kvarvarande kraftpoäng till personen. Efter överföringen brukar användaren känna en viss avmattning och trötthet. Mottagen behöver inte vara medveten om det som sker men det är ändå önskvärt eftersom dennes kraft plötsligt ökar.

Dimensioner: Draperiet.

Magi: Rum 3 * Sjal 4 + 40 + 70 = 124

Kraftåtgång: 20 (+ de kraftpoäng som användaren överför)

Studs, användaren kan mellan två platser i draperiet direkt teleportera sig och eventuella andra personer som håller i användaren. Användaren måste först finna den plats användaren vill till; antingen söka efter en person (på utseendet) eller finna en tidigare portal (som användaren öppnat) eller söka fritt med en beskrivning av en plats i draperiet. I det sistnämnda fallet är det mycket svårt att hamna rätt men är det snabbaste om man bara snabbt vill i väg. Det som ska transporteras måste vara löst, det vill säga det saken eller personen får inte sitta fast. Om någon som ska transporteras motsätter sig detta blir det personens Motstånd mot användarens Vilja. Det som ska transporteras måste helt befinna sig i draperiet. Det går alltså inte att sticka ut en hand genom en portal och dra med sig en person med studs om denna befinner sig i exempelvis Verkligheten.

Dimensioner: Draperiet.

Magi: Rum 3 * Rum 5 * Liv 2 + 40 + 110 + 20 = 200

Kraftåtgång: 40

Skyddande kupa, användaren kan nu i draperiet, verkligheten och i drömmen omsluta sig med draperiet och på så sätt bli så gott som osårbar. Kupan omsluter helt användaren och de som håller i användaren, men kupan kan maximalt ha en diameter på botten av 3m och max 2m hög. Inget kan komma igenom kupan på något håll annat än underifrån. Kupan känns som kallt glas som är klarblå i färgen och delvis genomskinlig. Värme, strålning och annat som kan skada användaren hindras men kupan är inte lufttät så gas och syre kan tränga in i kupan. Skulle golvet/marken under användaren försvinna kan det även komma in värme och annat den vägen. Kupan är lätt men inte lämplig som fallskärm. Användaren måste koncentrera sig på att upprätthålla kupan men ju starkare användaren är i Vilja desto lättare kan användaren göra andra saker. Användaren kan gå med kupan, hastigheten bestäms av förmågan att koncentrera sig. Föremål och levande saker hindrar som vanligt.

Rörelseenergi kan även påverka kupan så att den förflyttas en längre sträcka. Saker eller varelser som har sitt ursprung från Dysterheten eller Slöjan skadar kupan men får lika mycket skada själv. I detta fall motsvarar kupans fysik 50 med medföljande skadetabell. Om en dysterhetenskula träffar kupan sätts kraftpoängen mot användarens Insikt eller Vilja. Om anfallet lyckas exploderar kupan, skadan beror på skillnaden i värdena. Kupan måste förnyas var 5:e minut.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet och drömmen.

Magi: 2 * Rum 4 * Rum 5 * Liv 2 * Tid 2 + 70 + 110 + 20 + 20 = 380

Kraftåtgång: 75

Utökad skanna dimensioner, som den vanliga Skanna dimensioner men nu kan även drömmen och slöjan skannas. I verkligheten begränsas av att avståndet som ses enbart till Psyke/4 meter medan i draperiet mot drömmen Psyke/2 meter. Slöjan kan enbart skannas från verkligheten och avståndet

är då Psyke/4 meter. Varar i 5 minuter. För att skanna Slöjan måste tre dimensioner aktiveras (Verkligheten, Dysterheten och Slöjan)

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, dysterheten, drömmen, slöjan

Magi: $3 * \text{Rum } 3 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 2 + 40 + 20 + 20 = 116$

Kraftåtgång: 25

Flyga i draperiet, användaren kan nu flyga i draperiet och behöver inga vägar för att färdas.

Användaren kan bara flyga ensam och klarar inte av att bära med sig mer än $\frac{1}{4}$ av sitt psyke i vikt. $\frac{1}{2}$ psyke är samma värde som anger användarens flyghastighet i km/h. Det vill säga en person med psyke 100 flyger fram med 50 km/h. När användaren flyger så är användaren immun mot negativa effekter i draperiet. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar draperiet.

Dimensioner: Draperiet

Magi: $\text{Energi } 4 * \text{Tid } 4 * \text{Liv } 4 + 70 + 70 + 70 = 284$

Kraftåtgång: 60

Ordning kula, användaren kan skjuta en kula med ordning. Mot ting skapade i Dysterheten eller Slöjan sker en explosion som ger alla inom 5 m en svår skada. Mot raserna Gripar och Demoner ger det en medelsvår frostskada medan mot andra varelser är det en lätt frostskada. Strålen har en räckvidd som är 250m, träffchansen styrs av Skjutvapenförmågan.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 5 * \text{Rum } 3 + 110 + 40 = 165$

Kraftåtgång: 35

Ta bort etnor bubbla, användaren kan förinta etnor bubblor som användaren finner med exempelvis Känna rums störningar. När användaren är inom 250 m från bubblan kan användaren ta bort den. Själva förstörandet tar 10minuter/km³ som bubblan är stor och är oåterkallelig när den väl är initierad. Användaren får aktivera effekten för varje 1 km³ som bubblan är stor. Användaren står alltid i en annan dimension när effekten aktiveras.

Dimensioner: Alla

Magi: $2 * \text{Rum } 4 * \text{Rum } 2 + 70 + 20 = 106$

Kraftåtgång: 20

Öppna enkel drömportal, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2m från användaren. Drömportaler öppnas alltid mellan draperiet och drömmen eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Portalen är öppen under maximalt 5 minuter. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Om öppningen är mot draperiet och det där inte finns en väg så kommer det inte skapas en plattform. Alla portaler in till drömmen sker alltid i Drömmens ytterkanter. Det går alltså inte att öppna en portal till Draperiet från det inre av Drömmen. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Draperiet och drömmen.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 + 40 + 20 = 72$

Kraftåtgång: 15

Mästare 150p

Kraftföljder, Vilja 75: Användaren mår dåligt av oordning, det är inget som påverkar några förmågor eller egenskaper men användaren undviker instinktivt alla varelser som lever i eller nyligen varit i dysterheten eller slöjan som användaren uppfattar, alternativt försöker användaren ta bort eller oskadliggöra det som orsakar användaren obehag. Användaren kan fortfarande ha kontakt med Edlosi utan större bekymmer bara de inte visar upp ett oorganiserat beteende. Användaren kan inte längre kontaktas av Gripens kraft med "Kontakt via dysterheten".

Draperiföremål, användaren kan nu skapa mindre föremål av ren draperienergi. När föremålet skapas vrider användaren till rummet och tar tillfälligt kontakt med draperiet oavsett var användaren befinner sig. Draperiföremål kan skapas i samtliga dimensioner men skapas det i dysterheten eller slöjan orsakar det en medelsvår skada (se magiregler, nivå 3) på användaren. Föremålet får inte vara större än 3 dm³. Föremålet väger ca 1kg och är nästan oförstörbart under varaktigheten. Föremålet varar i 30 minuter och upplöses sedan i ett blått skimmer. Föremålet är oförstörbart mot vanligt fysisk skada men tar och ger extra skada mot saker eller varelser som härstammar från dysterheten eller slöjan. Större skador kan orsaka explosioner, exempelvis om ett sådant föremål förs in i en aktiv grind. Skulle ett draperiföremål komma i kontakt med ett dysterhetsföremål kommer båda (om det finns två) användarna få en svår skada och båda föremålen upplösas. Föremålet skapas direkt och alltid i valfri hand på användaren. När varaktigheten närmar sig sitt slut kan användaren förlänga varaktigheten och ladda upp föremålet igen. Formen på föremålet bestämmer användaren själv men måste vara en av användaren kända form. Formen får inte vara en komplicerad maskin, till exempel en klocka. Ett hjul med en axel hade kunnat fungera.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Materia 5 * Rum 5 * Tid 3 + 110 + 110 + 40 = 410

Kraftåtgång: 80

Direkt studs, som Studs men användaren gör studsen utanför draperiet. Effekten fungerar enbart i verkligheten. I draperiet använder användaren studs istället. Om användaren vill till en plats som användaren tidigare inte har besökt måste användaren först söka upp platsen. Efter det eller om platsen är känd drar sig användaren direkt till platsen (via draperiet). Det öppnas alltså två portaler; en där användaren är och en dit användaren ska, båda öppnas samtidigt. Båda portalerna stängs direkt efter studsens. Skulle det av någon anledning inte gå att öppna en av portalerna så fungerar inte effekten. Alla som håller i användaren följer med i direkt studsens. Portalerna kan enbart öppnas där det inte finns något levande som hindrar öppningen. Själva transporten sker 3 sekunder efter aktivering (eftersom portalen är anpassad efter användaren och mindre än en vanlig portal) och först då sker själva förflyttningen.

Dimensioner: Verkligheten och draperiet

Magi: 2 * Rum 3 * Rum3 * Rum 5 * Liv 2 + 40 + 40 + 110 + 20 = 390

Kraftåtgång: 80

Blockera samtliga dimensioner, fungerar som Blockera dimension men utsträcks så att samtliga dimensioner blockeras.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 4 * Materia 2 * Tid 5 + 70 + 20 + 110 = 220

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Skanna Parallellium, fungerar som Skanna Dimension men nu kan även parallellium skannas, dock är det extremt ovanligt att någon går och står där men det händer. Avståndet är enbart Psyke/10 meter in i parallellium som ses och mycket suddiga bilder oftast är det enbart skuggor som man anar. Vara i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 2 + 40 + 20 + 20 = 104$

Kraftåtgång: 20

Snärja med draperiet, användaren låter blå trådar komma ut från sina händer. Trådarna är som oförstörbara bojor som omsluter ett offer. Chansen att snärja en motståndare avgörs av användarens vapenförmåga samt av offrets vapenförmåga. Användaren har full kontroll över sina trådar som arbetar som en enhet men varje tråd måste skapas. Tråden kan maximalt sträckas 250m. Trådarna är inte oförstörbara, dysterhetsföremål upplöser trådarna. Trådarna varar i 5 minuter sen måste användaren förnya effekten. Trådarna gör inte användaren starkare utan bara att användaren kan omsluta ett offer eller något annat. Efter varaktigheten så upplösas trådarna i ett blått ljus.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen

Magi: $2 * \text{Rum } 2 * \text{Tid } 2 * \text{Rum } 3 * \text{Energi } 5 * \text{Sinne } 3 + 20 + 20 + 40 + 110 + 40 = 542$

Kraftåtgång: 110

Fly, användaren kan lämna den plats användaren befinner sig på (utom draperiet då användaren använder Studs istället) inkluderat av dysterheten eller slöjan och hamna i draperiet. Var användaren hamnar avgör spelledaren men det är en plats som ungefär motsvarar platsen där användaren flyr ifrån. Förutsättningarna är att det inte finns någon form av Rums blockad mellan användaren och draperiet, exempelvis Blockad av draperiet, se magi regler för skador. Skulle det dessutom finnas symbolen som aktiveras vid rumsförvrängningar så som denna effekt kommer den skadan läggas till den svåra skadan förutom att effekten blockeras. Flykten är alltid via Parallellium, alltså max tre dimensioner behövs.

Dimensioner: Alla

Magi: $3 * \text{Rum } 5 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 3 * \text{Liv } 2 + 110 + 40 + 40 + 20 = 480$

Kraftåtgång: 100

Öppna drömportal, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Drömportaler öppnas alltid mellan draperiet och drömmen eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Effekten drar 20p var 30:e sekund. Om öppningen är mot draperiet och det där inte finns en väg så skapas en liten 2x2m stor platta. Portalen öppnas alltid 2m från användaren och kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Alla portaler in till drömmen sker alltid i Drömmens ytterkanter. Det går alltså inte att öppna en portal till Draperiet från det inre av Drömmen. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Draperiet och drömmen.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Materia } 5 + 40 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45

Exalterad 200p

Kraftföljder, Vilja 100: Användaren kan inte längre bli kontaktad med Mantikorans kraft eftersom användarens avsky mot slöjan och dysterheten gör användaren fysiskt illamående. Varelsor som bor och lever mestadels i slöjan och dysterheten påverkar användaren genom sin närvaro då användaren blir illamående. Att vistas i dysterheten gör användaren först vid om användaren tvingas till det.

Forma vägar, användaren kan istället för att skapa en väg skapa exempelvis en plåtå eller ett berg. Spelledaren avgör hur stor det som formas blir, men det ska vara någorlunda rimligt. Dessutom tenderar större konstruktioner och plåtåer att vittra sönder ganska snabbt till skillnad från vägar. Skapandet pågår i 5 minuter men kan förlängas.

Dimensioner: Draperiet

Magi: Materia 5 * Tid 2 * Sinne 3 + 110 + 20 + 40 = 195

Kraftåtgång: 40

Draperiskepp, användaren kan få ett föremål exempelvis ett skepp eller en plåtå att röra sig fritt fram i draperiet. Föremålet färdas med $\frac{1}{4}$ av sitt psyke i km/h. Det vill säga en person med psyke 100 flyger fram med 25 km/h. Här finns dock inga vikt begränsningar. Alla som befinner sig på föremålet eller plåtån är immuna mot negativa effekter i draperiet. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar draperiet.

Dimensioner: Draperiet

Magi: Energi 4 * Tid 4 * Liv 4 * Materia 4 + 70 + 70 + 70 + 70 = 536

Kraftåtgång: 110

Draperienergi, användaren kan koppla en mekanisk konstruktion eller ett magiskt föremål till draperiet. Föremålet eller maskinen får nu sin energi direkt från draperiet energi och så länge som den kopplingen finns fungerar magin eller maskinen. Maskinen eller föremålet får inte flyttas så energin transporteras via en liten portal. Det gör att sådan energiförsörjning enkelt kan upptäckas. Maskinen eller föremålet måste befinna sig i verkligheten, draperiet eller drömmen.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen

Magi: 2 * Energi 5 * Rum 3 * Tid 5 * Materia 2 + 110 + 40 + 110 + 20 = 580

Kraftåtgång: 116

Söka efter metaller, användaren söker efter en specifik metall via draperiet. Användaren kan även söka efter den rikligaste förekomsten av metaller på en värld. Varaktigheten är 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet

Magi: 2 * Rum 3 * Materia 3 * Tid 2 * Sinne 2 + 40 + 40 + 20 + 20 = 156

Kraftåtgång: 30

Tona ut i draperiet, användaren behöver inte längre använda en portal för att komma ut i draperiet. Användaren tonar ut från verkligheten in i draperiet på en plåtå. Användaren hamnar på en plåtå som är 2x2m och som inte kan röra sig av egen kraft, men användaren kan sedan använda Plåtå rörelse för att förflytta den. Skulle det finnas en väg i draperiet skapas inte plåtå utan användaren kliver ut på vägen istället. Användaren kan även tona från draperiet in till verkligheten. Tona ut i draperiet kan även användas när användaren är i rörelse. Alla som håller i användaren följer med men enbart det som rör användaren. Exempelvis skulle användaren sitta på en vagn som dras av hästar och användaren tonar ut i draperiet är det enbart vagnen som hamnar i draperiet. En annan nackdel kan vara att den rörelseenergi som användaren har försvinner inte genom toningen. Det tar från 2 sekunder att tona ut i draperiet, beroende på om det enbart är användaren eller större

föremål som tonas ut.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet.

Magi: $2 * \text{Rum } 5 * \text{Materia } 5 * \text{Liv } 2 + 110 + 110 + 20 = 340$

Kraftåtgång: 70

Draperikamouflage, i draperiet kan användaren kamouflera sig och nästan helt smälta in i "omgivningen". Det går inte att upptäcka användaren så länge som användaren är stilla och även i rörelse är det mycket svårt att se användaren. Det går att förnimma användaren med magisk syn eller genom att söka efter sinnen. Varaktigheten är 30 minuter. Användaren kan även kamouflera andra så länge de inte rör sig. Det är inte användarens hud, kläder och liknande som ändras utan själva draperiet som omsluter användaren.

Dimensioner: Draperiet.

Magi: $\text{Rum } 4 * \text{Liv } 3 * \text{Tid } 3 + 70 + 40 + 40 = 186$

Kraftåtgång: 40

[Extremt exalterad 250p](#)

Kraftföljder, Vilja 125: Användaren tar lite extra skada av allt som har slöjan eller dysterheten i sig, användaren måste verkligen anstränga sig för att befinna sig i samma rum som en Edlosi och skulle få panik av att hamna i dysterheten eller slöjan. Helst vill användaren besöka draperiet en gång per dag för att må riktigt bra.

Draperiavläsning, användaren kan göra en avläsning som fungerar som vanlig kontakt med använder draperiet istället för drömmen eller slöjan. I övrigt fungerar avläsningen som vanligt. En Draperiavläsning kan enbart användas av Enhörningens, Mantikorans, Drakens eller Gripens krafter. Själva avläsningen kan göras i samtliga dimensioner.

Dimensioner: Alla.

Magi: $\text{Själ } 2 + 20 = 22$

Kraftåtgång: 5

Överföra avläsning, användaren kan överföra all den information som en avläsning innehåller till ett föremål. Föremålets avläsning kan sedan avläsas och användas av andra. Överföringen sker direkt och användaren måste röra vid föremålet.

Dimensioner: Alla.

Magi: $\text{Själ } 2 * \text{Materia } 2 + 20 + 20 = 44$

Kraftåtgång: 10

Kontakt via draperiet, användaren kan nu använda avläsningar och kontakta personer som användaren har avläsning på. Kontakten känns lite kyligare och stelare jämfört med en andra typer av kontakt men fungerar i övrigt på samma sätt. Kontakten varar i max 5 minuter. Kontakten fungerar i verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa. Vilken kraft som har gjort avläsningen spelar alltså ingen roll utan skillnaden är vilken dimension kontakten går via.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Själ } 3 * \text{Tid } 2 + 40 + 40 + 20 = 136$

Kraftåtgång: 25

Dra annan genom draperiet, personer som användaren har en Draperiavläsning på kan användaren dra igenom draperiet till den plats där användaren är. Båda två måste stå i antingen draperiet eller verkligheten. Enbart personen (med kläder och utrustning) dras med, inte andra även om de håller

fast personen. Den som dras kan göra motstånd med sin Vilja eller sin Fysik.

Dimensioner: Verkligheten och draperiet.

Magi: $2 * Själ 2 * Rum 4 * Liv 3 + 20 + 70 + 40 = 178$

Kraftåtgång: 35

Draperidjur, användaren kan skapa ett djur i Draperiet. Djuret har en enklare själ och kan utföra enklare uppdrag. Djuret kan öppna portaler mellan Verkligheten, Draperiet och Drömmen. Djuret rör sig fritt i draperiet men i drömmen eller verkligheten så är dess rörelsemönster begränsat till det hur djuret rör sig, alltså en räv springer eller en kråka flyger. Alla djur är alltid ljusst blåa och extremt allergiska mot oordning. Draperidjur används mestadels som budbärare. Draperidjuret kan enbart skapas i draperiet men rör sig fritt mellan verkligheten, draperiet och drömmen. Skulle ett Draperidjur komma in i en Grind exploderar grinden och ger alla inom 5 m en svår skada. Djuret finns till i max 24 timmar sedan tonar det bort.

Dimensioner: Draperiet

Magi: $Själ 2 * Rum 4 * Liv 3 * Tid 4 + 20 + 70 + 40 + 70 = 296$

Kraftåtgång: 60

Draperispöke, användaren kan skapa ett spöke av sig själv som kan färdas i drömmen och parallellium. Användaren väljer en plats i draperiet där användaren omsluter sig med draperiet och sedan faller i en sorts dvala. Användaren blir då enbart vagt medveten om vad som händer eller sker runt användaren kropp. Samtidigt som dvalan sker skapas en avbild av användaren som en svag halvt genomskinlig kropp. Avbilden kan uppfattas som ett blått spöke. Denna kropp kan sedan glida mellan draperiet, drömmen eller parallellium och vistas i dessa dimensioner utan problem. Som spöke kan användaren tala, lyssna och se men inte känna eller smaka. Som spöke går det inte heller att plocka upp saker och ta med sig. Användaren kan inte såras av vanliga vapen men magi från dysterheten skadar spöket och tvingar användaren vakna samt ger en svår skada. Även eld och starkt ljus skadar spöket och en medelsvår skada tvingar användaren att vakna och spöket försvinner. Som spöke kan användaren färdas med nästan 30km/h. Användaren använder draperispöke som ett sätt att kartlägga de olika dimensionerna.

Dimensioner: Draperiet, drömmen och parallellium.

Magi: $Själ 4 * Rum 4 * Tid 4 + 70 + 70 + 70 = 274$

Kraftåtgång: 55

Enhörningens kraft

Kraften har sitt ursprung hos Serdan.

Novis 25p

Kraftföljder, Intuition 15: Användaren är en dagdrömmare och kan uppfattas som disträ även om användaren snarare lätt hamnar i andra tankar.

Känna rums störningar, alla störningar inom 1000m i den dimension där personen befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt som påverkar Rummet eller där Rum-aspekten används.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $Rum 3 * Liv 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92$

Kraftåtgång: 20

Drömförståelse, användaren har nu en ökad förståelse för sina egna drömmar och andras drömmar. När effekten aktiveras kommer användaren i kontakt med själva drömmen och får då en tolkning av drömmen. Tolkningarna ges genom förtydligande bilder. Exempel på drömbilder och det svar som effekten kan ge:

- Drömmen handlar om ett bageri. Tolkningen blir bilder av bröd som ses som en symbol för kraft och livsförmåga.
- Drömmen handlar om ett bibliotek. Tolkningen blir bilder av böcker som ses som en symbol för kunskap och insikt.

Bilderna som ges är av spelledaren och kan vara mycket mer tydliga eller luddiga. Spelledaren får här vara så kreativ som det går, en dröm är aldrig helt glasklar utan innehåller alltid tolkningar. Drömmar som är sända är oftast lättare att tolka, men åter de är aldrig helt glasklara.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Själ } 2 + 40 + 20 = 72$

Kraftåtgång: 15

Enhörningens psykologi, användaren får en grundläggande förståelse av människor och vad som gör att de känner sig trygga och säkra. Genom att observera eller samtala med en person kan användaren förstå vad som gör hon eller han lugn, säker och trygg. Hur snabbt beror på användarens insikt. Användaren gör först en observation och samtalar med den som användaren vill observera och sedan aktiverar användaren effekten. Om motparten själv har Enhörningens eller Mantikorans kraft kan denna vidta åtgärder som gör att hon eller han inte avslöjar sig.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: $\text{Själ } 2 * \text{Sinne } 2 + 20 + 20 = 44$

Kraftåtgång: 10

Avläsning, användaren kan skapa en avläsning på en person. Med avläsningen kan samma person kontaktas med effekten kontakt. Avläsningen är bara en fysisk effekt när den som avläses godkänner det. Motståndet är alltid Vilja eller Psyke mot motståndarens Motstånd eller Vilja. Med effekten kan även en avläsning skrivas ned så att användaren slipper ha alla avläsningar i huvudet, en sådan nedskrivning från minnet tar 2,5 timmar men drar ingen kraft. En avläsning kan användas av andra krafter som har kontakt. Skillnaden är alltså vilken dimension som används för att använda kontakten. Användaren känner direkt vilken inriktning som avläsningen är gjord på. En avläsning kan göras i samtliga dimensioner.

Dimensioner: Alla.

Magi: $\text{Själ } 2 + 20 = 22$

Kraftåtgång: 5

Överföra avläsning, användaren kan överföra all den information som en avläsning innehåller till ett föremål. Föremålets avläsning kan sedan avläsas och användas av andra. Överföringen sker direkt och användaren måste röra vid föremålet.

Dimensioner: Alla.

Magi: $\text{Själ } 2 * \text{Materia } 2 + 20 + 20 = 44$

Kraftåtgång: 10

Kontakt via drömmen, är en krafteffekt som gör att användaren får kontakt med en person som användaren har avläsning på. Antingen har användaren avläsningen i minnet eller så tar användaren

upp ett föremål, vanligen ett kort, där en avläsning är nedtecknad. Användaren känner vid kontakt en vag riktning till personen men inte mer. För den som kontaktas känns det som en ringsignal men mottagaren kan inte avgöra vem det är som söker kontakt. Den kontaktade kan försöka blockera kontaktförsöket och vill då användaren ändå tränga sig igenom räknas den blockerandes Vilja eller Motstånd som dubbelt mot kontaktarens Vilja. Om kontakten väl är etablerad sker ett samtal som om de två talade i telefon. Användaren kan inte anfälla den kontaktade på något sätt och inte heller kan det omvända ske. Om den som kontaktas sover fungerar inte kontakten. Enbart intelligenta varelser kan kontaktas; växter och djur fungerar alltså inte. Det går även att spionera genom eller med kort. Det går till så att så kallade tvillingkort skapas. Mellan korten finns en kontakt och använder man det ena kortet kan man lyssna på vad det andra kortet hör på sin plats. Nackdelen är att ett sådant kort, när det är aktivt, är magiskt aktivt. Kraffteffekten saknar avstånd och kan göras på alla platser överallt även mellan världar mellan följande dimensioner: verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa. Skulle den som blir kontaktad befinna sig i dysterheten eller slöjan är det som om kontakterna inte finns. Kontakt via drömmen upplevs lent och lite sömnig. Kontakten varar i max 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Själ } 3 * \text{Tid } 2 + 40 + 40 + 20 = 136$

Kraftåtgång: 25

Blockera dimension är att användaren ritar på marken, på den plats som användaren vill spärra av, en symbol som är i samklang med den dimension som användaren vill blockera. Effekten är permanent tills symbolen blir skadad eller förstörd. Flera dimensioner kan vara blockerade samtidigt men måste ritas in i samma symbol. Rent teoretiskt kan symbolen vara hur stor som helst men risken för skador på symbolen samt tiden det tar att "rita" symbolen är större än nyttan. Om en dimension blir blockerad går det inte på något sätt öppna någon form av portal mellan platserna. Observera att användaren även kan blockera sin "egen" dimension. Dimensioner som kan blockeras, på denna nivå är verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan. Blockaden finns kvar så länge som symbolen är oskadad.

Dimensioner: Verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan.

Magi: $\text{Rum } 4 * \text{Materia } 2 * \text{Tid } 5 + 70 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Identifiera avläsaren, alla som fysiskt lägger en avläsning på ett föremål lämnar spår. Dessa spår är unika för varje avläsare. Okända identifieras som exempelvis människa, serdan, edlosi, drake, grip, demon eller aet och även andra varianter finns men för att få "namn" måste användaren stött på typen innan. Kända räknas som att användaren fått en annan användares avläsning och användaren vet vem som gjort originalet. Exempelvis Karin ger Kalle en avläsning på Peter. Vid ett annat tillfälle hittar Kalle en avläsning på Gunnel. Om det är Karin som gjort denna vet Kalle det. Effekten fungerar bara i verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $\text{Själ } 2 + 20 = 22$

Kraftåtgång: 5

Känna kontaktaktivering, användaren kan inom sitt Psyke meter (sfär) känna om effekten (även den magiska) kontakt aktiveras. Vidare känner användaren vilken inriktning som aktiveras, magi eller kraft samt vilken typ av kraft det är. Effekten varar efter aktivering i cirka 30 minuter men bryts om användaren byter dimension.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet och Drömmen.

Magi: Sjal 3 * Rum 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Nattens ro, användaren kan aktivera denna effekt på sig själv eller på andra personer som användaren har avläsning på inom 50m. När aktiverad blockeras alla sända drömmar även så kallade svart drömmar till berörda. Effekten varar i 24 timmar och måste aktiveras för varje person som ska skyddas. Berörda är helt skyddad av effekten. Nattens ro fungerar inte mot kontakt försök. Utan nattens ro kan man göra motstånd med sin vilja, psyke eller motstånd och mot användarens Psyke.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: 2 * Rum1 * Rum 3 * Tid 4 * Sjal 2 + 20 + 40 + 70 + 20 = 198

Kraftåtgång: 40

Skapa enklare föremål, användaren kan teckna ett föremål på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa föremålet på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir föremålet. Föremålet får inte innehålla några rörliga delar och får inte vara något som lever. Det som skapas får samma storlek som ett liknande föremål skulle ha i verkligheten. Föremålen får inte vara större än en normal stol. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Föremålet blir lika detaljerad som bilden. En bild som innehåller "Skapa enklare föremål" kan inte kopieras utan varje bild är unik. På denna nivå går det enbart att skapa föremål med vanligt förekommande material, ädlare material eller icke naturliga legeringar fungerar inte. Det tar mellan 1 till 5 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Kortet kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Mäta magi index, användaren kan mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

[Elev 60p](#)

Kraftföljder, Intuition 30: Användaren finner riktig ro först när användaren tittar på andra som sover. Det är ett omedvetet drag att användaren nästan alltid somnar sist.

Känna rummets ärr, varje gång som en någon form av störning sker i en dimension så skapar det ett litet "ärr". Sådana ärr går att spåra och kan ge en bild av hur mycket aktivitet det varit i området samt hur länge sedan. Räckvidden är 50m och sökningen sker direkt, så "ser" användaren för sitt inre alla ställen där det skett en dimensionsöppning av något slag, även inom samma dimension skapar sådana ärr. Vanligen blir det många eller flera och för att begränsa det lite kan spelledaren välja be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste och först.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Rum 2 * Rum 1 * Tid 3 + 20 + 20 + 10 + 40 = 102

Kraftåtgång: 20

Söka person, en avläsning som användaren har och som är kontaktbar kan användaren söka efter. Sökningen tar mellan 30 sekunder till 30 minuter beroende på hur svår personen är att finna. Väl funnen vet användaren, vilken dimension, var i dimensionen (i verkligheten vilken värld och var världen) personen finns i förhållande till sig själv i just det ögonblicket. Personer som söks måste befinna sig i verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor annars hittas inte personen. Effekten är aktiv under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor

Magi: 2 * Rum 3 * Själ 3 + Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 174

Kraftåtgång: 35

Öppna enkel drömportal, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Drömportaler öppnas alltid mellan draperiet och drömmen eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Portalen är öppen under maximalt 5 minuter. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Om öppningen är mot draperiet och det där inte finns en väg så kommer det inte skapas en plattform. Alla portaler in till drömmen sker alltid i Drömmens ytterkanter. Det går alltså inte att öppna en portal till Draperiet från det inre av Drömmen. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Draperiet och drömmen.

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Skydd mot oordning, användaren fyller sig med "ordning" och blir då motståndskraftigare mot oordning och magi som förvirrar eller skapar oordning. Användaren får 50 % ökning av sina värden på Psyke och Motstånd mot all sinnes eller psykisk påverkan. Användaren måste koncentrera sig och kan enbart röra sig långsamt när effekten är aktiv. Effekten har sitt ursprung från användaren själv och kan aktiveras i alla dimensioner samt platser där annan magi är avskärmad. Effekten får även effekten att tankar och intryck sorteras och att användaren lättare kan se mönster och upprepningar. Varaktigheten är koncentration men maximalt under 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 3 * Tid 3 + 110 + 40 + 40 = 235

Kraftåtgång: 45

Se avläsningens drömmar, användaren kan se någons drömmar som användaren har avläsning på. Om denna sover kan användaren försöka få kontakt med hans eller hennes dröm. Användaren kan inte påverka drömmen på något sätt enbart se vad hon eller han drömmer just vid detta tillfälle. Om användarens Vilja är mindre än summan av drömmarens Insikt och Motstånd ser användaren inte drömmen. Drömmaren blir även medveten (när drömmaren vaknar) om att någon försöker se hans eller hennes drömmar. Effekten är aktiv under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor

Magi: 2 * Rum 3 * Själ 3 + Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 174

Kraftåtgång: 35

Förstå drömvarelse, användaren får en förståelse av de varelser som bor och lever i drömmen. Förståelsen är bland annat genom att tala deras språk samt att få en förståelse av deras kultur. Effekten kan aktiveras samtidigt som användaren möter en drömvarelse. Med drömvarelse menas att varelsen bor och lever mestadels i drömmen. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor

Magi: Rum 3 * Sinne 3 + Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Vem tar kontakt, om användaren kontaktas och användaren själv har en avläsning på den som kontaktar kommer föremålet med avläsningen att börja glöda för användaren. Om användaren enbart har avläsningen i minnet fungerar inte denna effekt. Effekten kan aktiveras automatiskt när användaren kontaktas om användaren vill det.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor

Magi: 2 * Sjal 3 * Energi 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Skapa mindre växter, användaren kan teckna en växt på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa växten på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir växten. Det som skapas får samma storlek som ett liknande växt skulle ha i verkligheten och användaren måste ha sett växten i verkligheten men inte på samma värld. Växten får inte vara större än en normal stol. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på växten måste vara fotolik. En bild som innehåller "Skapa mindre växter" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan 1 till 5 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 4 * Liv 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Sända drömmar via drömmen, användaren kan via drömmen skicka manipulerade drömmar under en begränsad tid (5 minuter) till någon som användaren har en avläsning på. Drömmen är egentligen en variant av kontakt som enbart fungerar när mottagaren sover. Att sända drömmar via Drömmen fungerar inte till personer som befinner sig i dysterheten eller slöjan. En nackdel med att skicka drömmar är också att personen över tid får allt lättare att värja sig mot drömmarna och redan efter femte gången måste användaren övervinna personens dubbla Vilja med sin egen vilja. Efter 10:e gången är det 3 gånger viljan hos mottagaren som användaren måste övervinna med sin egen vilja. 20:e gången 4 gånger vilja osv.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: 3 * Sjal 3 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 20 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Förstå Aeter, Användaren kan även under varaktigheten utan problem tala,läsa och skriva Aeternas språk, Aetalociska. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: Rum 3 * Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Lärare 100p

Krafterföljder, Intuition 50: Användaren ogillar gravplatser och undviker helst sådana platser. Även om gravplatsen är gammal och sedan länge bortglömd känner användaren sig illa tillmodts av platsen.

Öppna drömportal, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Drömportaler öppnas alltid mellan draperiet och drömmen eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen, maximalt 5 minuter. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Effekten drar 20p var 30:e sekund. Om öppningen är mot draperiet och det där inte finns en väg så skapas en liten 2x2m stor platta. Alla portaler in till drömmen sker alltid i Drömmens ytterkanter. Det går alltså inte att öppna en portal till Draperiet från det inre av Drömmen. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Draperiet och drömmen.

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 * Materia 5 + 40 + 20 + 110 = 220

Kraftåtgång: 45

Överföra kraft, användaren kan överföra sin kraft till en person som användaren har avläsning på. När väl personen är funnen kan användaren överföra sina egna kvarvarande kraftpoäng till personen, dock max hälften av sina poäng. Efter överföringen brukar användaren känna en viss avmattning och trötthet. Mottagen behöver inte vara medveten om det som sker men det är ändå önskvärt eftersom dennes kraft plötsligt ökar.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: 2 * Rum 3 * Sjal 4 + 40 + 70 = 134

Kraftåtgång: 25 (+ de kraftpoäng som användaren överför)

Söka dröm, användaren kan nu istället för att söka efter en person söka efter en speciell dröm eller typ av drömmar. Sökandet kan göras i t ex verkligheten men sökandet sker i drömmen dimension. Om drömmen hittas kan användaren titta in i drömmen. Användaren vet även vem som drömmer och var personen som drömmer befinner sig. Hela effekten är aktiv under 30 minuter men det kan ta tid att finna en specifik dröm. Är användaren och drömmaren på samma värld i verkligheten brukar det ca 10 minuter men annars upp till 30 minuter att bara finna drömmen. Observera att användaren inte ser in i drömmen utan enbart vem och var drömmaren befinner sig.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: 2 * Rum 3 * Sjal 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 174

Kraftåtgång: 35

Skjuta kristaller, användaren kan kasta i väg en vit kristall mot en varelse. Träffsäkerheten är som normala kastvapen och skadan är en medelsvår frostskada. Avståndet är maximalt 50m.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Rum 1 + 40 + 40 + 10 = 99

Kraftåtgång: 20

Avancerad kontakt via drömmen, fungerar som vanlig kontakt men användaren kan nu även skicka känslor till mottagaren. Användaren styr själv vilka känslor som användaren vill sända. Personer som blivit utsatta för denna effekt tidigare eller personer som har antingen har Enhörningens eller Mantikorans kraft själva blir inte alls lika påverkade som de som inte har upplevt det tidigare. Så fort effekten försvinner toner effekten snabbt ut. Denna effekt går att använda samtidigt som vanlig kontakt. Varar som kontakt i maximalt 5 minuter

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $2 * Själv 3 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 20 + 40 = 136$

Kraftåtgång: 25

Spåra avläsningar, alla avläsningar som användaren gjort och som användaren har gjort fysiska kan användaren spåra. När användaren spårar en avläsning aktiveras samtliga avläsningar av samma typ. Vid aktivering får användaren reda på riktning, värld och plats (med en felmarginal på 1km) för avläsningen just i det ögonblicket om inte drömmens dimension är blockerad. Även dysterheten och slöjan blockerar effekten. Vid aktivering blir samtliga avläsningar aktiverade, det vill säga, magiskt aktiva. Effekten avslöjar inte vad eller vilka som finns på platsen för avläsningen. Till exempel, Roland har gjort tio kort på sig själv som Roland spritt till sina vänner. Vid aktivering av Spåra avläsningar på avläsningen av sig själv och aktiveras samtliga tio kort. Roland vet nu på 1km när var hans avläsningar befinner sig.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $3 * Själv 3 * Rum 4 + 40 + 70 = 146$

Kraftåtgång: 30

Dra till plats, när användaren fått kontakt kan användaren börja förnimma den kontaktades omgivning och tvärtom. Det vill säga den kontaktade börjar förnimma användaren och dess omgivning. Efter 5 minuter kan de sträcka ut sina händer och dra användaren till den som har kontakt eller tvärtom. Det är möjligt att göra fysiskt motstånd mot den som drar. Effekten att dra någon är mycket jobbigt och man kan bara dra den som har kontakt och enbart det som personen håller i följer med. Det är inte möjligt att teleportera sig till en plats på detta sätt utan man måste bli dragen. Fungerar på alla platser i verkligheten, draperiet, drömmen och parallellium. Portalen som själva transporten är via är genom Parallellium.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium.

Magi: $3 * Själv 3 * Rum 3 * Rum 3 * Rum 4 * Tid 2 + 40 + 40 + 40 + 70 + 20 = 858$

Kraftåtgång: 170

Skapa ädla föremål, användaren kan teckna ett föremål på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa föremålet på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir föremålet. Föremålet får inte innehålla några rörliga delar och får inte vara något som lever. Det som skapas får samma storlek som ett liknande föremål skulle ha i verkligheten. Föremålen får inte vara större än ett större mynt eller halsband. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Föremålet blir lika detaljerad som bilden. En bild som innehåller "Skapa ädla föremål" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det går på denna nivå skapa föremål med guld, silver och mindre diamanter. Det går inte att skapa en jättediamant. Det tar mellan 5 till 10 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Kortet kan enbart aktiveras i Verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter

kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 4 * Materia 4 + 70 + 70 = 156

Kraftåtgång: 30

Ta bort etnor bubbla, användaren kan förinta etnor bubblor som användaren finner med exempelvis Känna rums störningar. När användaren är inom 250 m från bubblan kan användaren ta bort den. Själva förstörandet tar 10minuter/km³ som bubblan är stor och är oåterkallelig när den väl är initierad. Användaren får aktivera effekten för varje 1 km³ som bubblan är stor.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 106

Kraftåtgång: 20

Mästare 150p

Krafftöljder, Intuition 75: Användaren dras till människor med aetliknande utseende, alltså inte sällan smala och bleka människor. Användaren kan inte längre avsky aeter som grupp men däremot individer. Alla användarens bilder och skulpturer får ofta ett drömskt drag över sig, väldigt ofta avbildar användaren personer som sover.

Manipulera dröm, med manipulering kan användaren börja försöka styra drömmen i den riktning som användaren önskar. Det första som användaren måste göra är att söka upp drömmaren med exempelvis Söka dröm. Sedan måste användaren "gå in i drömmen" vilket innebär att den som drömmer nu ser användaren. Användarens avbild bestämmer användaren själv men det speglar ändå på något sätt det som är själva essensen av användaren. Det är riskfyllt att gå in i en annans dröm eftersom varje enskild person påverkar sin egen dröm. Väl inne kan användaren börja styra drömmen men drömmaren gör motstånd med sitt värde på egenskapen Motstånd. Användaren kommer in i drömmen med hjälp av Vilja men manipulerar drömmen med hjälp av sin egenskap Kreativitet. Ju högre större skillnad det är mellan användarens Kreativitet och drömmarens Motstånd desto lättare går manipulationen. Det som även spelar roll är drömmarens Insikt, ju mer "trolig" en dröm verkar för drömmaren ju högre insikt krävs för att genomskåda den. Om drömmaren har tillräckligt med insikt kan drömmaren förstå att det bara är en dröm och kasta ut användaren. En sådan utkastning orsakar användaren en svår skada på själen. En annan fara är att aeterna och andra varelser som lever i drömmen inte alltid ser med blida ögon på magikern som "stökar runt" bland drömmarna. Effekten utförs alltid i Verkligheten och varar i 30 minuter. Under effekten är användaren i dvala och är enbart vagt medveten om vad som händer runt omkring användaren.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: 2 * Själ 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 134

Kraftåtgång: 25

Orsaka drömmaren skada, användaren som tränger in i en dröm, Vilja mot Vilja, kan skada drömmaren med en medelsvår själslig skada. I drömmen gör drömmaren motstånd mot skadan genom summan av sitt Motstånd och Kreativitet mot användarens Insikt. Det tar cirka 5 minuter att orsaka skadan, användaren måste först finna en dröm innan användaren kan skada drömmaren. Under effekten är användaren i dvala och är enbart vagt medveten om vad som händer runt omkring användaren.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: $2 * Själ 3 * Rum 3 * Själ 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 40 + 20 = 194$

Kraftåtgång: 40

Enhörningens rening, användaren kan skapa ett kort som när det aktiveras fyller användaren med Drömmens dimension. Kroppen rensas från alla gifter samt alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner. Kortet läker även en lätt skada och en medelsvår psykisk skada. Effekten sker direkt och själva kortet tar 1 timme att göra. En sådan rening kan enbart göras var 24:e timme. Effekten kan inte aktiveras i slöjan eller dysterheten. Kortet kan aktiveras av andra om användaren så önskar. Sådana kort binder användarens kraftpoäng tills kortet aktiveras. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens vilja och fysik.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $2 * Liv 3 * Sinne 3 * Rum 3 + 40 + 40 + 40 = 174$

Kraftåtgång: 35

Förstöra avläsningar, användaren kan förstöra alla avläsningar på en avläst person. Genom att användaren koncentrerar sig på en avläsning kan hon eller han förstöra samtliga fysiska avläsningar som finns på den avlästa personen. Undantaget är de avläsningar som finns i dysterheten, slöjan eller på platser som är spärrade mot drömmen. Avläsningen i användarens huvud påverkas dock inte.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $3 * Själ 3 * Rum 3 * Själ 3 + 40 + 40 + 40 = 201$

Kraftåtgång: 40

Hela kontakt, användaren kan nu läka någon via kontakt. När kontakt är etablerad skickar användaren psykisk energi mot den som är kontaktad. Om mottagaren inte vill bli läkt måste användaren ha mer i psyke än den kontaktades Vilja eller Motstånd. Effekten läker medelsvår skada och kan enbart användas en gång var 8:e timme, effekten är direkt och fungerar enbart i verkligheten och drömmen.

Dimensioner: Verkligheten och drömmen.

Magi: $Själ 3 * Rum 3 * Liv 3 + 40 + 40 + 40 = 147$

Kraftåtgång: 30

Skissa kontakt, användaren kan på en bild rita upp en person som hon eller han antingen träffat eller fått beskriven. Sedan kan användaren försöka kontakta sin skiss, kontakten är oftast mycket dålig och det finns dessutom risk att den går till flera personer samtidigt som kan stämma in på bilden. Det innebär att ju bättre skiss med mycket detaljer ju bättre kontakt. Användaren kan inte spåra eller använda andra effekter via ett skisskort, enbart kontakt fungerar. Skissen tar mellan 10 minuter till hur länge som helst att skapa. Kontakten vara i max 5 minuter

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, elementa och etnor

Magi: $2 * Rum 3 * Själ 4 * Tid 2 * Materia 2 + 40 + 70 + 20 + 20 = 246$

Kraftåtgång: 50

[Exalterad 200p](#)

Kraftföljder, Intuition 100: Användaren kan inte längre kontaktas av Gripens eller Mantikorans kraft eftersom den står i för stor motsats till användaren. Användaren kan enbart med våld tvingas ut i dysterheten och får panik av slöjan. Demoner gör att användaren mår illa även om användaren inte får några avdrag av att vistas i närheten av demoner. Användaren avskyr abstrakt konst och försöker rätta till konst som målats med fel perspektiv eller proportioner.

Kom till plats, användaren behöver inte längre en kontakt för att komma till en specifik plats utan kan skapa ett kort med en koppling till platsen. Därefter kan användaren öppna en portal till platsen och det är bara kliva in i den. Platsen måste leda till en fast plats på marken, det går inte att hamna på en båt, i luften eller annat än bottenvåningen och källaren. Platsen måste dessutom vara korrekt avritad och minsta fel i fasta strukturer gör att portalen inte fungerar. När portalen aktiveras förstörs kortet. Om platsen är för allmän, exempelvis ett kallt rum med bruna väggar, finns det stor risk att användaren hamnar helt fel. En grund regel är att användaren då hamnar på närmaste korrekt avritade plats. Portalen är öppen i max 10 sekunder. Även andra kan använda kortet men då måste användaren binda kraftpoängen i kortet som räknas som magiskt aktiv. Kontakten mellan platserna är via drömmen. Effekten fungerar i alla dimensioner utom i slöjan och dysterheten. Då portalen som öppnas går via parallellium fungerar även förflyttningen direkt till drömmen eller elementa. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas.
Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, parallellium, etnor och elementa.
Magi: $3 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 4 * \text{Tid } 1 + 40 + 40 + 70 + 10 = 268$
Kraftåtgång: 55

Drömdjur, användaren kan rita av ett djur och sedan genom att offra kortet skapa ett likadant djur. Djuret behöver inte vara vänligt till användaren men kan vara det, spelledaren bestämmer detta. Mycket hänger på vilket djur det är, en hund är troligen trogen användaren medan en grip knappast är det. Djuret ser exakt ut som användaren ritade det men fungerar annars som vilket liknande djur som helst. Djuret är inte intelligent men kan ändå följa ganska komplicerade order så som "vakta här och anfall alla som inte säger 'all makt åt ...' ". Djuret lever kvar tills det dör, naturligt eller av andra orsaker. Det har alla de egenskaper som användaren kan rita in i kortet. Det tar lång tid att rita ett Drömdjurskort och beroende på detaljrikedomen och de egenskaper och förmågor som användaren vill rita in i kortet tar det mellan 24–240 timmar att rita kortet. Storlek är en egenskap som är svårriktad och vanligen måste användaren rita djuret i förhållande till ett annat känt föremål. Föremålet måste vara känt för och i Drömdimensionen. När det gäller storlek fungerar det inte med perspektiv, det kan få katastrofala följder. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. En bild som innehåller "Drömdjur" kan inte kopieras utan varje bild är unik.
Dimensioner: Verkligheten.
Magi: $\text{Materia } 5 * \text{Liv } 5 * \text{Själ } 3 + 110 + 110 + 40 = 335$
Kraftåtgång: 65

Skapa större växt, användaren kan teckna en större växt på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa växten på bilden. Om växten är naturlig kommer storleken på växten vara i naturlig storlek. En icke existerande växt måste dock ställas i relation till ett föremål eller plats som är känt av eller i drömdimensionen. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir växten. Sunt förnuft även om det absurda i viss mån kan tillåtas, spelledaren har som alltid vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på växten måste vara fotolik. En bild som innehåller "Skapa större växter" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan 10 till 15 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.
Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $Materia\ 5 * Liv\ 5 + 110 + 110 = 245$

Kraftåtgång: 50

Kraftkort, användaren kan spara sina kraftpoäng ned i speciella kort för senare användning.

Användaren kan ha hur många kort som helst men kan spara maximalt hälften av sina kraftpoäng.

Korten är dessutom magiskt aktiva. Över tid tappar de även kraftpoäng och laddas ut sakta, vanligen 1 poäng var tredje timma. Korten kan användas i alla dimensioner men bara tillverkas i Verkligheten. De poäng som användaren lägger ned i kortet återfår användaren på vanligt sätt.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $Själ\ 4 * Energi\ 4 + 70 + 70 = 156$

Kraftåtgång: 30 (+ antal kraftpoäng som användaren lägger ned i kortet)

Extremt exalterad 250p

Kraftföljder, Intuition 125: Användaren får panik av dysterheten och tar fysisk skada av slöjan.

Gravplatser undviker användaren in i det längsta att passera. Användaren kan träffa edlosi men undviker fysisk kontakt med dem.

Skissa plats, fungerar som Kom till plats men användaren kan skissa en plats efter en beskrivning. Ju bättre och mer unik beskrivning desto större är chansen att användaren kommer till rätt plats. Att skissa en plats fungerar enbart i verkligheten även om själva portalen går via parallellium. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas.

Dimensioner: Verkligheten och Parallellium.

Magi: $2 * Rum\ 5 * Rum\ 5 * Tid\ 1 * Materia\ 2 + 110 + 110 + 10 + 20 = 350$

Kraftåtgång: 70

Drömfångare, användaren kan samla energin från drömmar och spara dessa i kort för senare användning. Kort som kan laddas på detta sätt är kort med Kraftkort och Kom till plats kort. Ett kort kan fyllas på flera gånger från olika källor. Användaren måste röra vid offret och sedan övervinna summan av offrets Insikt och Motstånd med sin egen Vilja. Lyckas användaren kan 1 kraftpoäng tas varje minut som effekten är aktiv. Varelsor som lever i drömdimensionen är ofta mycket irriterade över denna "stöld" men kan vanligen inte göra så mycket. Offret vaknar inte av stölden (om inget annat väcker offret vilket avbryter kraftinsamlingen) men när offret vaknar är det trött som om det inte hade sovit ordentligt. Effekten vara max 30 minuter och kan enbart användas en gång per dygn.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $Energi\ 5 * Själ\ 4 * Tid\ 3 + 110 + 70 + 40 = 280$

Kraftåtgång: 55

Drömvandrare, användaren kan rita av en varelse som användaren vill ha intelligent med en själ och sedan genom att offra kortet skapa varelsen. Den som skapas är steril och kan inte skapa egen magi men är i övrigt som ett litet spädbarn i utvecklingen. Så vanligen ritas användaren en nyfödd varelse. Varelsen föds exakt som användaren ritade det men fungerar annars som vilket liknande varelse som helst. Varelsen lever kvar tills det dör, naturligt eller av andra orsaker. Det har alla de egenskaper som användaren kan rita in i kortet. Det tar lång tid att rita ett Drömvandrarkort och beroende på detaljrikedomen och de egenskaper och förmågor som användaren vill rita in i kortet tar det mellan 100–500 timmar att rita kortet. Storlek är en egenskap som är svår ritat, vanligen måste användaren rita varelsen i förhållande till ett annat känt föremål. Varelsen måste vara känt för och i Drömdimensionen. När det gäller storlek fungerar det inte med perspektiv, det kan få katastrofala

följder. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. En bild som innehåller "Drömvandrare" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Fördelen med detta är att användaren kan prägla varelsen till sig och knyta ett band så som mellan ett barn och dess förälder. Själens på en Drömvandrare är mycket speciell och dessa varelser brukar ha en extrem förmåga att tyda drömmar och inte sällan kan de tolka och förstå sociala händelser och samband som få andra skulle kunna. Samtidigt är de ofta fruktade och inte sällan utstötta och ensamma.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 5 * Liv 5 * Själ 5 + 110 + 110 + 110 = 455

Kraftåtgång: 90

Bortkort, användaren skapar en bild på en plats som användaren har varit på. I princip på samma sätt som Kom till plats men skillnaden är att användaren kan kasta kortet (det måste vara en bild men den skulle kunna etsas eller på annat sätt göras tyngre) mot en motståndare. Om kortet träffar en levande varelse teleporteras varelsen direkt till platsen för bilden samtidigt som kortet förstörs. Kortet fungerar enbart i Verkligheten, enbart kort som skapats som Bortkort kan aktiveras på detta sätt. Kortet kan om det missar bara avaktiveras av någon som själv har Bortkort som effekt. Om kortet laddas men inte aktiveras är det magiskt aktivt men läcker kraft och risken om något levande rör vid kortet är att man hamnar någon helt annanstans. Teleportationen är inte via drömmen, alltså öppnas ingen portal utan det blir en rumsförvrängning. Skulle platsen vara blockerad exploderar kortet och ger en medelsvår skada men offret stannar kvar på platsen.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Rum 5 * Rum 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: 50

Gripens kraft

Kraften har sitt ursprung hos edlosi.

Novis 25p

Kraftföljder, Kreativitet 20: På något sätt blir det snabbt stökigt runt användaren och användaren är ofta mycket spontan utan att bli dum eller vårdslös.

Känna rums störningar, alla störningar inom 1000m i den dimension där personen befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt som påverkar Rummet eller där Rum-aspekten används.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor.

Magi: Rum 3 * Liv 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Känna rummets ärr, varje gång som en någon form av störning sker i en dimension så skapar det ett litet "ärr". Sådana ärr går att spåra och kan ge en bild av hur mycket aktivitet det varit i området samt hur länge sedan. Räckvidden är 50m och sökningen sker direkt, så "ser" användaren för sitt inre alla ställen där det skett en dimensionsöppning av något slag, även inom samma dimension skapar sådana ärr. Vanligen blir det många eller flera och för att begränsa det lite kan spelledaren välja be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste och först.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Rum 2 * Rum 1 * Tid 3 + 20 + 20 + 10 + 40 = 102

Kraftåtgång: 20

Stärkt av oordning, användaren fyller sig med "kaos" och blir då motståndskraftigare mot ordning och magi som återställer eller förhindrar förändringar. Användaren får 50 % ökning av sina värden på Psyke och Motstånd mot all sinnes eller psykisk påverkan. Användaren måste koncentrera sig och kan enbart röra sig långsamt när effekten är aktiv. Effekten har sitt ursprung från användaren själv och kan aktiveras i alla dimensioner samt platser där annan magi är avskärmad. Effekten får även effekten att tankar och intryck sorteras och att användaren lättare kan se mönster och upprepningar. Varaktigheten är koncentration men maximalt under 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 3 * Tid 3 + 110 + 40 + 40 = 235

Kraftåtgång: 45

Öppna enkel grind, användaren öppnar en grind till eller från dysterheten, verkligheten och etnor. Grinden som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppnandet. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. Om grinden öppnas mot dysterheten bör den öppnas där det finns en befintlig korridor då effekten på denna nivå inte skapar en kub i draperiet. För att försäkra sig om att grinden har "fast" mark på andra sidan går det att sticka in en trästav, om den inte brinner när man drar tillbaka den är det säkert att kliva in. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning till eller från dysterheten kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv portal till draperiet och tvärtom. För verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Grinden kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, etnor

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Dysterhetens frälsning, användaren kan nu låta sig fyllas av dysterheten. Fördelen är att kroppen rensas från alla gifter samt alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner. Effekten tar enbart 2 minuter att göra. Nackdelen är att det logiska tänkandet påverkas och användaren tillfälligt verka vara något förvirrad detta sker främst om allt för frekvent användning sker. Effekten kan inte aktiveras i drömmen eller draperiet. Användaren kan även rena andra som användaren rör vid och som vill renas. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens Vilja och Fysik.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor.

Magi: 2 * Liv 3 * Sinne 3 * Rum 3 + 40 + 40 + 40 = 174

Kraftåtgång: 35

Se strukturer innebär att användaren kan stå på en plats i dysterheten och se strukturer i verkligheten. Strukturen som ses är mycket grov och kan användas så att öppningen kan placeras så att den ansluter till en fast struktur. Om användaren vill se struktur från verkligheten in mot dysterheten så ser användaren om det finns en anslutande korridor i närheten och kan då enkelt anpassa sin grind till närmaste korridor. Användaren känner eller anar om någon eller några levande varelser samt deras form är i närheten där användaren tittar. Observera att användaren inte öppnar en grind utan tittar genom gränsen mellan dysterheten och verkligheten. Närliggande aktiva portar

stör "titten". Effekten kan enbart användas mot verkligheten eller dysterheten. Användaren kan titta i max 5 minuter. Kan även användas för att upptäcka om det finns en symbol som blockerar någon magi. Räckvidden från den punkt där användaren ser är användarens magiska syn (antalet aktiveringsvillkor * Magisk syn i meter).

Dimensioner: Verkligheten och Dysterheten.

Magi: $2 * \text{Rum} 2 * \text{Tid} 2 * \text{Sinne} 2 + 20 + 20 + 20 = 76$

Kraftåtgång: 15

Söka plats i dysterheten eller verkligheten, innebär att användaren i dysterheten eller verkligheten söker efter en väl beskriven plats i verkligheten eller i dysterheten. Sökningen går till så att användaren beskriver platsen med så många sinnen som möjligt och så noggrant som möjligt. Ju bättre beskrivning desto snabbare och närmare platsen kommer användaren. Observera att användaren inte ser platsen eller förnimmer vad som finns där, användaren vet bara hur användaren hittar dit. Skulle en användare stå i verkligheten och söka en plats i verkligheten visas två vägar, dels fågelvägen (vilket kan bli mycket lång väg) och dels via dysterheten.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten

Magi: $2 * \text{Rum} 3 * \text{Rum} 3 * \text{Rum} 4 * \text{Sinne} 2 * \text{Tid} 2 + 40 + 40 + 70 + 20 + 20 = 478$

Kraftåtgång: 95

Blockera dimension är att användaren ritar på marken, på den plats som användaren vill spärra av, en symbol som är i samklang med den dimension som användaren vill blockera. Effekten är permanent tills symbolen blir skadad eller förstörs. Flera dimensioner kan vara blockerade samtidigt men måste ritas in i samma symbol. Rent teoretiskt kan symbolen vara hur stor som helst men risken för skador på symbolen samt tiden det tar att "rita" symbolen är större än nyttan. Om en dimension blir blockerad går det inte på något sätt öppna någon form av grind mellan platserna. Observera att användaren även kan blockera sin "egen" dimension. Dimensioner som kan blockeras, på denna nivå är verkligheten, draperiet, dysterheten, drömmen, slöjan och etnor. Blockaden finns kvar så länge som symbolen är oskadad.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, dysterheten, drömmen, slöjan och etnor.

Magi: $\text{Rum} 4 * \text{Materia} 2 * \text{Tid} 5 + 70 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Känna draperiaktivitet, användaren kan i verkligheten känna rörelse på vägar i draperiet som finns inom användarens psyke gånger 100m från användaren. Så ett psykevärde på 100 innebär att användaren känner aktivitet inom 10km från användaren (i verkligheten). Ju närmare användaren aktiviteten sker ju mer detaljer kan användaren känna. Inom psyket meter känner användaren antal personer som rör sig. Effekten vara i 10 minuter efter aktivering.

Dimensioner: Verkligheten och draperiet

Magi: $2 * \text{Rum} 3 * \text{Tid} 3 + 40 + 40 = 98$

Kraftåtgång: 20

Mäta magi index, användaren kan från dysterheten mäta magi index i verkligheten innan användaren öppnar en grind och kliver ut i verkligheten. Användaren kan även direkt mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten

Magi: $2 * \text{Rum} 3 * \text{Energi} 1 + 40 + 10 = 56$

Kraftåtgång: 10

Elev 60p

Kraftföljder, Kreativitet 30: Användaren är mycket spontan men kan ännu behärska sig. Användarens personliga hem är oftast oordnat och att organisera sina saker runt omkring sig har användaren svårt med.

Skapa korridorer, användaren kan i dysterheten skapa korridorer. Skapandet är en långsam och tidskrävande uppgift som drar 30p för en timmens skapande vilket motsvarar cirka 1 km korridor. Det som skapas görs alltid framför användaren. En korridor som skapas blir som en ellips och där det är tjockast väggen är cirka 2 m och takhöjden inne i korridoren är ungefär 15 m och bredden är ungefär 50 m. Från början består det enbart av röd sten (påminner i hårdhet som sandsten men blir hårdare över tid). I närheten av världar är 1 km korridor ungefär 1000 km i verkligheten och mellan världarna är 1 km korridor cirka 20 ljusår.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Materia 5 * Tid 3 + 110 + 40 = 165

Kraftåtgång: 30

Kartlägga dysterheten, användaren kan koncentrera sig och kartlägga dysterheten. För var 30:e sekund så kartlägger användaren 10 km korridor. Användaren ser enbart hur korridorerna går inte vart. Användaren ser inte heller vad eller vem som finns i korridorerna. Effekten kan enbart användas ute i dysterheten och varar maximalt i 5 minuter innan den måste förnyas.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Sinne 2 * Rum 3 * Tid 2 + 20 + 40 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Sinnesskydd, användaren kan nu skydda sig mot alla psykiska attacker som kommer från magi och krafter. Användaren fyller sin kropp med energin från dysterheten och kan då stå emot alla typer av attacker som anfaller psyket. Skyddet kan aktiveras i alla dimensioner och på alla platser men skyddar inte mot fysiska attacker. Användaren behöver inte ha kontakt med sin dimension utan användaren hämta kraft från sig själv. Effekten varar i ca 5 minuter och är alltid personlig. En nackdel är att efter att effekten aktiverat kan den inte aktiveras igen på 60 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Själ 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Söka person eller varelse i dysterheten, användaren kan söka efter en person eller varelse i dysterheten. Personen måste befinna sig i dysterheten och användaren måste också befinna sig i dysterheten. Användaren kan inte ta kontakt med personen utan vet enbart var personen finns och vägen dit. Observera att nackdelen är att enbart personens utseende är sökbart, det går alltså att förklä sig och förvandla sig till någon annan. Det går inte att söka på sådant som man inte ser, till exempel dolda tatueringar. Bara synliga saker, även kläder och smycken är sökbara. Finner man inte personen blir det helt enkelt ingen "träff", effekten är direkt.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Rum 3 * Sinne 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Skanna dimensioner, användaren kan i verkligheten koncentrera sig och skanna närmaste omgivande draperi eller dysterhet. Användaren får en bild av vad som finns på "andra sidan". Ju högre psyke ju bättre bild. För att se detaljer som ansikte krävs minst +150 i psyke. Antal meter

användaren ser bort är lika med användarens psyke. Varar i 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, dysterheten

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Sinne } 2 + 40 + 20 + 20 = 104$

Kraftåtgång: 20

Stänga portal, om användaren ser en aktiv portal som är öppen i verkligheten kan användaren kasta energi från dysterheten mot grinden och tvinga den att stänga. Stängningen ger även en svår skada till de som befinner sig inom 5 m från portalen vid stängningsögonblicket. Avståndet till grinden är maximalt 1000 m från användaren.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Energi } 5 * \text{Rum } 3 + 40 + 110 + 40 = 280$

Kraftåtgång: 55

Förstå Demoner, Användaren kan även under varaktigheten utan problem tala, läsa och skriva Demonernas språk, **Deocinska**. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan.

Magi: $\text{Rum } 3 * \text{Sinne } 3 * \text{Tid } 3 + 40 + 40 + 40 = 147$

Kraftåtgång: 30

Lärare 100p

Kraftföljder, Kreativitet 50: Användaren har svårt att sitta still och måste hela tiden göra något, oftast flera projekt samtidigt. Alla projekt är inte alltid så logiska utan snarare spontana och gjorda utan större eftertanke.

Förstå kaos, användaren får förståelse av slumpartade händelser. Användaren förstår vilka en specifik handling kan få. För att få den förståelsen måste användaren tänka på en handling användaren ser eller tänker utföra. Svaret behöver inte vara det som verkligen sker när handlingen väl genomförs utan är en trolig utgång. Effekten gör även att användaren vet hur användaren ska kasta en tärning för att få en trolig utgång eller vilket kort som ska dras för att få ett specifikt kort osv. Effekten gör det även möjligt för användaren att läsa, skriva och tala griparnas språk, Griponska, helt felfritt. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: $\text{Rum } 3 * \text{Sinne } 3 * \text{Tid } 3 + 40 + 40 + 40 = 147$

Kraftåtgång: 30

Förvirringens stråle, användaren kan från sina händer skjuta en stråle med ursprung från dysterheten som om den träffar en varelse orsaka stor förvirring och desorientering hos varelsen. Användarens Kreativitet måste övervinna offrets Insikt. Strålen orsakar ingen skada och effekten är högst tillfällig (10 sekunder), räckvidden är 50m. Strålen ses som en grå rökig stråle.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Energi } 2 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 1 * \text{Rum } 1 + 40 + 20 + 20 + 10 + 10 = 124$

Kraftåtgång: 25

Studs, användaren kan mellan två platser i dysterheten direkt teleportera sig och eventuella andra personer som håller i användaren. Användaren måste först finna den plats användaren vill till, antingen söka efter en person (på utseendet) eller finna en tidigare grind (som användaren öppnat) eller söka fritt med en beskrivning av en plats i dysterheten. I det sistnämnda fallet är det mycket svårt att hamna rätt men är det snabbast om man bara snabbt vill i väg. Det som ska transporteras

måste vara löst, det vill säga det saken eller personen får inte sitta fast. Om någon som ska transporteras motsätter sig detta blir det personens motstånd mot användaren Vilja. Det som ska transporteras måste helt befinna sig i dysterheten. Det går alltså inte att sticka ut en hand genom en grind och dra med sig en person med studs.

Dimensioner: Dysterheten.

Magi: Rum 3 * Rum 5 * Liv 2 + 40 + 110 + 20 = 200

Kraftåtgång: 40

Kaos runt mig, användaren kan omge sig med oordning vilket även får slumpen att löpa amok runt omkring användaren. Området som påverkas runt omkring användaren är 100 m² stort och effekten vara i 5 minuter och området följer användaren. Det som användaren gör är att ta energi från dysterheten och låter den drabba allt omkring användaren. Området runt användaren ser ut som en blandning av svart, grå och röd rök och eld även om elden inte är varm och därför inte antänder något. Det är 50 % chans att alla handlingar påverkas och om de blir påverkade är det 50 % chans att det blir negativa följder annars positiva följder. Effekten kan göras i verkligheten, dysterheten och slöjan.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten och slöjan.

Magi: 2 * Rum 3 * Rum 5 * Tid 2 * Rum 2 + 70 + 110 + 20 + 20 = 340

Kraftåtgång: 70

Utökad skanna dimensioner, som den vanliga Skanna dimensioner men nu kan även drömmen och slöjan skannas. I verkligheten begränsas av att avståndet som ses enbart till Psyke/4 meter medan i dysterheten mot slöjan Psyke/2 meter. För att skanna Drömmen måste tre dimensioner aktiveras (Verkligheten, Draperiet och Drömmen). Varar i 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, dysterheten, drömmen, slöjan

Magi: 3 * Rum 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 116

Kraftåtgång: 25

Korridor sluss, användaren kan i en korridor skapa en sluss på en vägg (eller golv eller tak) så användaren kan kliva utanför korridoren till själva dysterheten. Själva slussen består av en gelé liknande blodröd vägg. När man kliver igenom den kommer man ut i dysterhetens värme, gelén hamnar delvis på kläder men orsakar ingen skada. Över tiden kommer gelén stelna och åter bli sten. Området är i storlek som en grind och det går att ta sönder slussen som tål cirka 3 medelsvåra skador.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Materia 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Flyga i dysterheten, användaren kan nu flyga i dysterheten och behöver inga korridorer för att färdas. Användaren kan bara flyga ensam och klarar inte av att bära med sig mer än ¼ av sitt psyke i vikt. ½ psyke är samma värde som anger användarens flyghastighet i km/h. Det vill säga en person med psyke 100 flyger fram med 50 km/h. När användaren flyger så är användaren immun mot negativa effekter i dysterheten. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar dysterheten.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Energi 4 * Tid 4 * Liv 4 + 70 + 70 + 70 = 284

Kraftåtgång: 60

Kaos kula, användaren kan skjuta en kula med kaos. Mot ting skapade i Draperiet eller Drömmen sker en explosion som ger alla inom 5 m en svår skada. Mot raserna Drakar och Aeter ger det en medelsvår eldskada medan mot andra varelser är det en lätt eldskada. Strålen har en räckvidd som är 250m, träffchansen styrs av Skjutvapenförmågan.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Rum 3 + 110 + 40 = 165

Kraftåtgång: 35

Ta bort etnor bubbla, användaren kan förinta etnor bubblor som användaren finner med exempelvis Känna rums störningar. När användaren är inom 250 m från bubblan kan användaren ta bort den. Själva förstörandet tar 10minuter/km³ som bubblan är stor och är oåterkallelig när den väl är initierad. Användaren får aktivera effekten för varje 1 km³ som bubblan är stor.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 106

Kraftåtgång: 20

Öppna enkel slöjgrind, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Slöjgrindar öppnas alltid mellan dysterheten och slöjan eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Grinden är öppen under maximalt 5 minuter. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Om öppningen är mot dysterheten och det där inte finns en korridor så kommer det inte skapas en kub. Alla grindar mellan Dysterheten och slöjan sker alltid i utkanten av slöjan. Det går alltså inte att öppna en grind i centrum av slöjan till Dysterheten. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Dysterheten och slöjan.

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Mästare 150p

Krafföljder, Kreativitet 75: Användaren mår dåligt av för mycket ordning, det är inget som påverkar några förmågor eller egenskaper men användaren undviker instinktivt alla ordningsvarelser som användaren uppfattar, alternativt försöker användaren ta bort eller oskadliggöra det som orsakar användaren obehag. Användaren kan fortfarande ha kontakt med serdan utan större bekymmer. Användaren kan inte längre kontaktas av Drakens kraft med "Kontakt via draperiet".

Upplösa ordning, användaren kan upplösa och ta sönder alla konstruerande saker, så som maskiner. Det som är ihop satt faller sönder eller låser sig. I 50 % av gångerna sker ungefär det som användaren tänkt sig men i resterande blir det nästan motsatt effekt. Exempel som kan ske är lås som faller sönder men de kan lika gärna smälta ihop. Dörrar som faller av sina gångjärn eller gångjärnen som rostar ihop. Främst är det mindre saker som påverkas som klockor och rustningar. Sakerna får inte vara större än en tvåhjulig vagn. Levande ting påverkas inte men däremot kan saker som bärs påverkas. Effekten är mycket slumpartad och inte alltid händer något och ibland mycket och ibland lite. Effekten är direkt och avståndet är 50m, fungerar i alla dimensioner. Ett föremål kan bara påverkas en gång tills det återställts till sitt ursprung.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Materia 3 * Rum 1 + 110 + 40 + 10 = 175

Kraftåtgång: 35

Galenskap, användaren kan skjuta en stråle av oordning mot en intelligent varelse vars effekt gör offret helt desorienterat och förvirrad under varaktigheten. Offrets samtliga egenskaper och färdigheter halveras. Användaren måste övervinna summan av offrets Insikt, Motstånd och Vilja med summan av sin Kreativitet och Vilja. Träffchansen styrs av Skjutvapen egenskapen men kroppen kan renas med exempelvis Skydd mot kaos eller Draperiets rening. Varaktigheten är 5 minuter och avståndet är 250m.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten

Magi: 2 * Energi 5 * Sinne 3 * Rum 2 * Tid 2 + 110 + 40 + 20 + 20 = 212

Kraftåtgång: 40

Direkt studs, som Studs men användaren gör Studsen utanför dysterheten. Fungerar enbart i verkligheten. I dysterheten använder användaren Studs istället. Om användaren vill till en plats som han tidigare inte har besökt måste användaren först söka upp platsen. Efter det eller om platsen är känd drar sig användaren direkt till platsen (via dysterheten). Det öppnas alltså två grindar, en där användaren är och en dit användaren ska. Båda grindarna stängs direkt efter studsen. Skulle det av någon anledning inte gå att öppna en av grindarna så fungerar inte effekten. Alla som håller i användaren följer med i direkt studsen. Själva transporten sker 3 sekunder efter aktivering (eftersom grinden är anpassad efter användaren och mindre än en vanlig grind) och först då sker själva förflyttningen.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: 2 * Rum 3 * Rum3 * Rum 5 * Liv 2 + 40 + 40 + 110 + 20 = 390

Kraftåtgång: 80

Blockera samtliga dimensioner, fungerar som Blockera dimension men utsträcks så att samtliga dimensioner kan blockeras.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 4 * Materia 2 * Tid 5 + 70 + 20 + 110 = 220

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Skanna parallellium, fungerar som Skanna Dimension men nu kan även parallellium skannas, dock är det extremt ovanligt att någon går och står där men det händer. Avståndet är enbart Psyke/10 meter in i parallellium som ses och mycket suddiga bilder oftast är det enbart skuggor som man anar. Vara i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 104

Kraftåtgång: 20

Kaosnystan, användaren låter svarta trådar komma ut från sina händer. Det formligen sprutar ut trådar, varje tråd ungefär som en garntråd men hållfast som ett starkt rep. Trådarna är mycket klibbiga som spindelnät och hindrar snabbt allt som är i dess väg. Användaren har mycket liten kontroll över sina trådar men mängden gör att användaren ändå fångar det mesta i en kvarts cirkel från användaren. Trådarna kan maximalt sträckas 250m. Trådarna är inte oförstörbara, draperiföremål upplöser trådarna. Trådarna varar i 5 minuter sen måste användaren förnya effekten. Efter varaktigheten så upplösas trådarna i en grå dimma.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten och slöjan

Magi: $2 * \text{Rum } 2 * \text{Tid } 2 * \text{Rum } 3 * \text{Energi } 5 * \text{Sinne } 3 + 20 + 20 + 40 + 110 + 40 = 590$

Kraftåtgång: 120

Fly, användaren kan lämna den plats användaren befinner sig på (utom dysterheten då användaren använder Studs istället) inkluderat av draperiet eller drömmen och hamna i dysterheten. Var användaren hamnar avgör spelledaren men det är en plats som ungefär motsvarar platsen där användaren flyr ifrån. Förutsättningarna är att det inte finns någon form av Rums-blockad mellan användaren och dysterheten, exempelvis Blockad av dysterheten. Flykten är alltid via Parallellium, alltså max tre dimensioner behövs.

Dimensioner: Alla

Magi: $3 * \text{Rum } 5 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 3 * \text{Liv } 2 + 110 + 40 + 40 + 20 = 480$

Kraftåtgång: 100

Öppna slöjgrind, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Slöjgrindar öppnas alltid mellan dysterheten och slöjan eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Effekten drar 20p var 30:e sekund och kan vara öppen maximalt 5 minuter. Om öppningen är mot dysterheten och det där inte finns en korridor så skapas en liten kub som är 2x2x2m stor. Alla grindar mellan Dysterheten och slöjan sker alltid i utkanten av slöjan. Det går alltså inte att öppna en grind i centrum av slöjan till Dysterheten. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Dysterheten och slöjan.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Materia } 5 + 40 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45

[Exalterad 200p](#)

Kraftföljder, Kreativitet 100: Användaren kan inte längre bli kontaktad med Enhörningens kraft eftersom användarens avsky mot ordning gör användaren fysiskt illamående. Varelser som bor eller är mycket i draperiet och drömmen påverkar användaren genom sin närvaro då användaren blir illamående. Att vistas i draperiet gör användaren först vid om användaren tvingas till det.

Förvridda växter, användaren kan låta dysterhetens oordning påverka enskilda växter eller ett områdes växter. Effekten är mycket slumpartad och användaren har ingen kontroll över den mer än att alla växter som påverkas ofta blir mycket förvridda och i bästa fall märkliga. Människor generellt blir ofta mycket rädda för sådana platser och växter och kopplar inte sällan det till ondska i någon form. Växterna kan även få nya egenskaper som att de blir giftiga eller utveckla taggar. Inte sällan så kan växterna själva överleva utan dör sakta. Effekten används främst för att skrämman men även för att finna nya spännande växtgift eller läkande effekter. Effekten påverkar en växt inom 250 m eller ett område som är 100 m² stort.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten

Magi: $2 * \text{Energi } 5 * \text{Liv } 3 * \text{Rum } 2 + 110 + 40 + 20 = 230$

Kraftåtgång: 45

Skapa grotta, användaren kan istället för att skapa en korridor skapa exempelvis en grotta eller en inspräng byggnad. Spelledaren avgör hur stor det som formas blir, men det ska vara någorlunda rimligt. Dessutom tenderar större konstruktioner och grottor att vittra sönder ganska snabbt till

skillnad från korridorer. Skapandet pågår i 5 minuter men kan förlängas.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Materia 5 * Tid 2 * Sinne 3 + 110 + 20 + 40 = 195

Kraftåtgång: 40

Dysterhetsfarkost, användaren skapar en sidokorridor som kopplas loss från huvudkorridoren och sedan kan röra sig fritt fram i dysterheten. I själva "farkosten" finns titthål så att användaren kan navigera. Föremålet färdas med $\frac{1}{4}$ av sitt psyke i km/h. Det vill säga en person med psyke 100 flyger fram med 25 km/h. Här finns inga vikt begränsningar. Alla som befinner sig i farkosten är immuna mot negativa effekter i draperiet. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar dysterheten. Användaren måste stå i farkosten för att kunna styra den.

Dimensioner: Dysterheten

Magi: Energi 4 * Tid 4 * Liv 4 * Materia 4 + 70 + 70 + 70 + 70 = 536

Kraftåtgång: 110

Väderkaos, användaren kan påverka vädret i ett stort område genom att låta dysterhetens energi påverka hela området. Energin påverkar vädret mycket negativt och förstärker inte sällan dåligt väder till katastrofalt väder. Effekten är tillfällig men kan ändå bli mycket förödande. Nackdelen är att användaren inte har någon som helst kontroll över vädret som kan vända sig mot användaren. Så i krigsföringsyfte är det väldigt vanskligt att använda sig av effekten. När effekten aktiveras står användaren mitt i centrum av effekten och inte sällan väljer användaren att snabbt lämna platsen via exempelvis dysterheten. Effekten fungerar bara i verkligheten och täcker ett område som är 2000 m² stort, effekten tar 5 minuter innan den maximeras och sedan tonar den ut under max 30 minuter till vädret som var innan.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 5 * Rum 5 * Tid 2 + 110 + 110 + 20 = 290

Kraftåtgång: 60

Se sannolikhet, användaren i tankarna spela upp en händelse och förstå vilken sannolikhet en sådan händelse med de förutsättningar som användaren känner till kommer att ske. Exempelvis, användaren tänker att användaren spelar kort och vill veta exakt hur stor chansen är att användaren får en viss uppsättning. Det går inte att påverka utgången bara se sannolikheten.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Sinne 2 * Energi 4 + 20 + 40 = 68

Kraftåtgång: 15

Kliv ut i dysterheten, användaren behöver inte längre använda en grind för att komma ut i dysterheten. Användaren kliver ut från verkligheten och in i dysterheten i en kub med en sluss. Användaren hamnar på en kub som är 2x2x2m och som inte kan röra sig av egen kraft, men användaren kan sedan använda Dysterhetsfarkost för att förflytta den. Kuben innehåller även en så kallad sluss om användaren istället vill flyga ut i dysterheten. Skulle det finnas en korridor i dysterheten skapas inte kuben utan användaren kliver ut i korridoren istället. Användaren kan även kliva från dysterheten in till verkligheten. Kliva ut i dysterheten kan även användas när användaren är i rörelse. Alla som håller i användaren följer med men enbart det som rör användaren själva. Exempelvis skulle användaren sitta på en vagn som dras av hästar och användaren kliver ut i dysterheten är det enbart vagnen som hamnar i dysterheten. En annan nackdel kan vara att den rörelseenergi som användaren har försvinner inte genom steget. Det tar från 2 sekunder att kliva ut i

dysterheten, beroende på om det enbart är användaren eller större föremål som tonas ut.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: $2 * \text{Rum } 5 * \text{Materia } 5 * \text{Liv } 2 + 110 + 110 + 20 = 340$

Kraftåtgång: 70

Labyrint, användaren kan i dysterheten eller verkligheten skapa en labyrint av fasta strukturer, exempelvis en slätt, ett grottsystem eller en skog osv. Labyrinten är mycket slumpartad och användaren kan enbart bestämma en ingång och en utgång. Flera labyrinter kan adderas ihop. Exempelvis vill en användare skapa en labyrint av murar på en slätt. Användaren drar således upp ur marken murar slumpartat i området. Hur höga murar eller häckar är skiftar men alltid så höga att man inte kan se över kanten. Det tar ca 5 minuter att skapa en labyrint som efter skapandet står kvar. Området som påverkas är 100m² stort och användaren står vid den ena ingången.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten

Magi: $\text{Liv } 4 * \text{Materia } 4 * \text{Rum } 2 * \text{Tid } 2 + 70 + 70 + 20 + 20 = 244$

Kraftåtgång: 50

[Extremt exalterad 250p](#)

Kraftföljder, Kreativitet 125: Användaren tar lite extra skada av allt som har ordning i sig, användaren måste verkligen anstränga sig för att befinna sig i samma rum som en serdan och skulle få panik av att hamna i draperiet eller drömmen. Helst vill användaren besöka dysterheten en gång per dag för att må riktigt bra.

Förvridna varelser, användaren kan låta dysterheten påverka enskilda varelser. För intelligenta varelser exempelvis människor är effekten mycket slumpartad och användaren har ingen kontroll över den mer än att den som påverkas ofta blir mycket förvriden och i bästa fall märklig. Intelligenta varelser gör instinktivt motstånd med summan av egenskaperna Motstånd, Vilja och Insikt mot användarens Kreativitet. Användaren måste vara inom 5m av den som ska påverkas. Effekten är permanent tills någon återställer med magi eller exempelvis Draperiets rening. Den förvridna varelsen behöver inte vara funktionell, det vill säga en påverkad människa kan sakna förmåga att röra sig men ju mindre skillnad det är mellan offrets summa av egenskaper och användarens Kreativitet ju mindre blir förändringen. En skillnad på 1–10 är kanske bara simhud mellan fingrarna eller ett horn på ryggen eller bölder. 11–40 så är det större saker som extra lemmar eller organ, färgskiftningar och liknande. 41–99 i skillnad så påverkas även storlek och formen så den som omvandlas inte kan identifieras längre. Över 100 får spelledaren fritt utrymme men tänk på att det är långt ifrån alltid som det blir till användarens fördel. Djur som påverkas kan användaren styra något mera men djuret får alltid drag av det groteska. Åter har spelledaren det sista ordet och det skapta djuret blir alltid sterilt och knappast vänligt inställt till användaren. Det tar fem minuter från det att användaren aktiverat effekten tills omvandlingen är klar.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten

Magi: $2 * \text{Energi } 5 * \text{Liv } 5 * \text{Tid } 2 + 110 + 110 + 20 = 340$

Kraftåtgång: 70

Dysterhetsavläsning, användaren kan göra en avläsning som fungerar som vanlig kontakt med använder dysterheten istället för drömmen eller slöjan. I övrigt fungerar avläsningen som vanligt. En Dysterhetsavläsning kan enbart användas av Enhörningens, Mantikorans, Drakens eller Gripens krafter. Själva avläsningen kan göras i samtliga dimensioner.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sjä 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Kontakt via dysterheten, användaren kan nu använda avläsningar och kontakta personer som användaren har avläsning på. Kontakten känns lite het och instabilare jämfört med en andra typer av kontakt men fungerar i övrigt på samma sätt. Kontakten varar i max 5 minuter. Kontakten fungerar i verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa. Vilken kraft som har gjort avläsningen spelar alltså ingen roll utan skillnaden är vilken dimension kontakten går via.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: 2 * Rum 3 * Sjä 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 136

Kraftåtgång: 25

Överföra avläsning, användaren kan överföra all den information som en avläsning innehåller till ett föremål. Föremålets avläsning kan sedan avläsas och användas av andra. Överföringen sker direkt och användaren måste röra vid föremålet.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sjä 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Dra annan genom dysterheten, personer som användaren har en Dysterhetsavläsning på kan användaren dra igenom dysterheten till den plats där användaren är. Båda två måste stå i antingen dysterheten eller verkligheten. Enbart personen (med kläder och utrustning) dras med, inte andra även om de håller fast personen. Den som dras kan göra motstånd med sin Vilja eller sin Fysik.

Dimensioner: Verkligheten och dysterheten.

Magi: 2 * Sjä 2 * Rum 4 * Liv 3 + 20 + 70 + 40 = 178

Kraftåtgång: 35

Monster, användaren kan skapa ett monster i Dysterheten men kan förflytta sig mellan Dysterheten, Slöjan och Verkligheten. Monstret har en enklare själ men kan utföra enklare uppdrag och lyder användaren motvilligt. Monstret rör sig fritt i dysterheten men i slöjan eller verkligheten så är dess rörelsemönster begränsat till det hur djuret rör sig, alltså något med ben springer medan något med tillräckligt stora vingar flyger. Alla monster är alltid flammande röda och ogillar ordning och struktur. Monster används mestadels som anfallare; kanonmat om man så vill. Monster kan enbart skapas i dysterheten men rör sig fritt mellan verkligheten, dysterheten och slöjan. Skulle ett Monster komma in i en portal exploderar portalen och ger alla inom 5 m en svår skada, andra föremål gjorda av ordning orsakar samma skada. Monstret finns till i ca 24 timmar plus minus 120 minuter sedan exploderar den och ger alla inom 10 m en svår skada. Användaren kan grovt styra hur Monstret ska se ut men så snart det skapats börjar det degenerera och falla sönder för vid varaktighetens slut explodera. Monstret kan inte ha några övernaturliga förmågor som spruta eld eller liknande, däremot gift. Alla Monster får förmågan att vandra mellan dimensionerna verkligheten, dysterheten och slöjan och väger mellan 100–300 kg och varierar i längd 1,5–4 m, längd och vikt är vanligen slumpartat.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten och slöjan.

Magi: Sjä 2 * Rum 3 * Liv 5 * Tid 4 + 20 + 40 + 110 + 70 = 360

Kraftåtgång: 70

Monsteröga, användaren kan i dysterheten skapa ett stort öga ca 0,5m i diameter, som svävar och som kan färdas i dysterheten, slöjan och parallellium. Användaren väljer en plats i dysterheten där användaren får vara ifred. Sedan skapar användaren ett stort svävande öga som användaren ser, hör och kan tala igenom. När ögat skapas måste användaren offra antingen sitt eget blod (ca 1dl) eller en levande varelse. Användaren hamnar då i en sorts dvala men är ändå medveten av det som händer kring användaren. Ögat svävar med en hastighet av användarens Kreativitet i km/h. Skulle ögat skadas eller förstöras får användaren en medelsvår skada. Ögat kan glida mellan dysterheten, slöjan eller parallellium och vistas i dessa dimensioner utan problem. Ögat kan inte plocka upp saker och ta med sig. Ögat såras av vanliga vapen och magi och förstörs det tvingas användaren vakna samt ger en svår skada. Ögat används som spion och budbärare samt för kartläggning av dimensionerna. Ögat är max aktivt i 24 timmar sen bryts kontakten och ögat faller ned.

Dimensioner: Parallellium, dysterheten och slöjan.

Magi: Rum 3 * Själv 3 * Energi 3 * Liv 4 * Tid 4 + 40 + 40 + 40 + 70 + 70 = 692

Kraftåtgång: 140

Mantikorans kraft

Kraften har sitt ursprung hos edlosi.

Novis 25p

Krafterföljder, Motstånd 20: Användaren får en något morbida humor och ser livet som en resa mot döden.

Känna rums störningar, alla störningar inom 1000m i den dimension där personen befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt som påverkar Rummet eller där Rum aspekten används.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor.

Magi: Rum 3 * Liv 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Sista frågan, om användaren befinner sig inom 5m från någon som har dött, inom den dödes psyke sekunder, användaren ser själen som snabbt glider in i slöjan (men lämnar ingen skada på "rummet") och kan ställa en sista fråga till den döda. Den som har dött behöver inte svara men kan inte medvetet ljuga. Själens ser genomskinlig ut med ett utseende av den döde men det är alltid dess sanna utseende som ses.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan

Magi: 2 * Själv 2 * Tid 2 + 20 + 20 = 48

Kraftåtgång: 10

Vad skrämmer dig, användaren får en grundläggande förståelse av en person och vad som gör att de rädda och osäkra. Genom att observera eller samtala med en person kan användaren förstå vad som gör hon eller han är rädd för. Hur snabbt beror på användarens Kreativitet. Användaren gör först en observation och samtalar med den som användaren vill observera och sedan aktiverar användaren effekten. Om motparten själv har Enhörningens eller Mantikorans kraft kan denna vidta åtgärder som gör att hon eller han inte avslöjar sig.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Själv 2 * Sinne 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Avläsning, användaren kan skapa en avläsning på en person. Med avläsningen kan samma person kontaktas med effekten kontakt. Avläsningen är bara en fysisk effekt när den som avläses godkänner det. Motståndet är alltid vilja eller psyke mot motståndarens motstånd eller vilja. Med effekten kan även en avläsning skrivas ned så att användaren slipper ha alla avläsningar i huvudet, en sådan nedskrivning från minnet tar 2,5 timmar men drar ingen kraft. En avläsning kan användas av andra kraft som har kontakt. Skillnaden är alltså vilken dimension som används för att använda kontakten. Användaren känner direkt vilken inriktning som avläsningen är gjord på. En avläsning kan göras i samtliga dimensioner.

Dimensioner: Alla.

Magi: Själ 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Överföra avläsning, användaren kan överföra all den information som en avläsning innehåller till ett föremål. Föremålets avläsning kan sedan avläsas och användas av andra. Överföringen sker direkt och användaren måste röra vid föremålet.

Dimensioner: Alla.

Magi: Själ 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Kontakt via slöjan, är en krafteffekt som gör att användaren får kontakt med en person som hon eller han har avläsning på. Antingen har användaren avläsningen i minnet eller tar användaren upp ett föremål, vanligen ett kort, där en avläsning är nedtecknad. Användaren känner vid kontakt en vag riktning till personen men inte mer. För den som kontaktas känns det som en ringsignal men mottagaren kan inte avgöra vem det är som söker kontakt. Den kontaktade kan försöka blockera kontaktförsöket och vill då användaren ändå tränga sig igenom räknas den blockerandes Vilja eller Motstånd som dubbelt mot kontaktarens Vilja. Om kontakten väl är etablerad sker ett samtal som om de två talade i telefon. Användaren kan inte anfalla den kontaktade på något sätt och inte heller kan det omvända ske. Om den som kontaktas sover fungerar inte kontakten. Enbart intelligenta varelser kan kontaktas, växter och djur fungerar alltså inte. Det går även att spionera genom eller med kort. Det går till så att så kallade tvillingkort skapas. Mellan korten finns en kontakt och använder man det ena kortet kan man lyssna på vad det andra kortet hör på sin plats. Nackdelen är att ett sådant kort, när det är aktivt, är magiskt aktivt. Krafteffekten saknar avstånd och kan göras på alla platser överallt även mellan världar mellan följande dimensioner: verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa. Skulle den som blir kontaktad befinna sig i draperiet eller drömmen är det som om kontakterna inte finns. Kontakt via slöjan känns kallt och lite otäckt. Kontakten varar i max 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: 2 * Rum 3 * Själ 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 136

Kraftåtgång: 25

Blockera dimension är att användaren ritar på marken, på den plats som användaren vill spärra av, en symbol som är i samklang med den dimension som användaren vill blockera. Effekten är permanent tills symbolen blir skadad eller förstörs. Flera dimensioner kan vara blockerade samtidigt men måste ritas in i samma symbol. Rent teoretiskt kan symbolen vara hur stor som helst men risken för skador på symbolen samt tiden det tar att "rita" symbolen är större än nyttan. Om en dimension blir blockerad går det inte på något sätt öppna någon form av portal mellan platserna. Observera att

användaren även kan blockera sin "egen" dimension. Dimensioner som kan blockeras, på denna nivå är verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan. Blockaden finns kvar så länge som symbolen är oskadad.

Dimensioner: Verkligheten, etnor, draperiet, dysterheten, drömmen och slöjan.

Magi: Rum 4 * Materia 2 * Tid 5 + 70 + 20 + 110 = 220

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Identifiera avläsaren, alla som fysiskt lägger en avläsning på ett föremål lämnar spår. Dessa spår är unika för varje avläsare. Okända identifieras som exempelvis människa, serdan, edlosi, drake, grip, demon eller aet men andra varianter finns men för att få ett "namn" måste användaren stött på typen innan. Kända räknas som att användaren fått en annan användares avläsning och användaren vet vem som gjort originalet. Exempelvis Karin ger Kalle en avläsning på Peter. Vid ett annat tillfälle hittar Kalle en avläsning på Gunnel. Om det är Karin som gjort denna vet Kalle det. Effekten fungerar bara i verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Sjal 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Känna kontaktaktivering, användaren kan inom sitt Psyke meter (sfär) känna om effekten (även den magiska) kontakt aktiveras. Vidare känner användaren vilken inriktning som aktiveras, magi eller kraft samt vilken typ av kraft det är. Effekten varar efter aktivering i cirka 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten och slöjan.

Magi: Sjal 3 * Rum 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Skapa en Fasa, användaren kan skapa en skuggvarelse som ser ut som ett svävande svart trasigt lakan. Dessa "spöken" kallas i folkmun för en Fasa. En Fasa kan gå igenom alla material men inte lyfta något men däremot påverka små saker med ett tryck som motsvarar 1 kg tryck. Exempelvis putta ett litet föremål från en hylla. Fasan kan även göra mindre ljud i form av stönanden, enstaviga ord och liknande. Fasan består inte av någon materia utan mera av en själ och energi. Fasan förintas av starkare ljus än månljus (spelledaren gör en bedömning ifrån fall till fall) om ljuset träffar Fasan direkt. Fasan tar enklare order men ställer mest till oreda och stör nattsömnen, även om vanligt folk tror att Fasan kan röva bort barn och liknande så stämmer inte det. Fasan är döda själar som dröjer sig kvar i slöjan mot dysterheten. De har lite eller inget minne av vem de var utan kvar finns bara starka negativa känslor som uppgivenhet, ilska, avundsjuka och liknande. Fasan finns i 30 minuter och tonar sedan tillbaka till slöjan om den inte förintas med ljus innan. Fasan skapas inom 50 m från användaren.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan.

Magi: Sjal 3 * Tid 3 * Energi 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Skapa enklare föremål, användaren kan teckna ett föremål på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa föremålet på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir föremålet. Föremålet får inte innehålla några rörliga delar och får inte vara något som lever. Det som skapas får samma storlek som ett liknande föremål skulle ha i verkligheten. Föremålen får inte vara större än en normal stor stol. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats

med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Föremålet blir lika detaljerad som bilden. En bild som innehåller "Skapa enklare föremål" kan inte kopieras utan varje bild är unik. På denna nivå går det enbart att skapa föremål med vanligt förekommande material, ädlare material eller icke naturliga legeringar fungerar inte. Det tar mellan 1 till 5 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Mäta magi index, användaren kan mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Elev 60p

Kraftföljder, Motstånd 30: Användaren finner riktig ro först när användaren befinner sig i närheten av gravplatser. Det är ett omedvetet drag att användaren alltid vill gå och titta på gravstenar. Användaren börjar rita, teckna och skulptera mer abstrakt.

Känna rummets ärr, varje gång som en någon form av störning sker i en dimension så skapar det ett litet "ärr". Sådana ärr går att spåra och kan ge en bild av hur mycket aktivitet det varit i området samt hur länge sedan. Räckvidden är 50m och sökningen sker direkt, så "ser" användaren för sitt inre alla ställen där det skett en dimensionsöppning av något slag, även inom samma dimension skapar sådana ärr. Vanligen blir det många eller flera och för att begränsa det lite kan spelledaren välja be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste och först.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Rum 2 * Rum 1 * Tid 3 + 20 + 20 + 10 + 40 = 102

Kraftåtgång: 20

Söka person, en avläsning som användaren har och som är kontaktbar kan användaren söka efter. Sökningen tar mellan 30 sekunder till 30 minuter beroende på hur svår personen är att finna. Väl funnen vet användaren, vilken dimension, var i dimensionen (i verkligheten vilken värld och var världen) personen finns i förhållande till sig själv i just det ögonblicket. Personer som söks måste befinna sig i verkligheten, dysterheten, slöjan, elementa eller etnor annars hittas inte personen. Effekten är aktiv under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, draperiet, drömmen, elementa eller etnor

Magi: 2 * Rum 3 * Själ 3 + Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 174

Kraftåtgång: 35

Förstå slöjvarelse, användaren får en förståelse av de varelser som bor och lever i slöjan. Förståelsen är bland annat genom att tala deras språk samt att få en förståelse av deras kultur. Effekten kan aktiveras samtidigt som användaren möter en slöjvarelse. Med slöjvarelse menas att varelsen bor och lever mestadels i slöjan. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, elementa eller etnor

Magi: Rum 3 * Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Vem tar kontakt, om användaren kontaktas och användaren själv har en avläsning på den som kontaktar kommer föremålet med avläsningen att börja glöda för användaren. Om användaren enbart har avläsningen i minnet kommer det tydligaste minnet användaren ha av den personen att dyka upp i tankarna hos användaren. Effekten kan aktiveras automatiskt när användaren kontaktas om användaren vill det.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, elementa eller etnor

Magi: 2 * Själ 3 * Energi 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Skapa mindre växter, användaren kan teckna en växt på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa växten på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir växten. Det som skapas får samma storlek som ett liknande växt skulle ha i verkligheten och användaren måste ha sett växten i verkligheten men inte på samma värld. Växten får inte vara större än en normal stor stol. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på växten måste vara foto lik. En bild som innehåller "Skapa mindre växter" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan 1 till 5 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i Verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 4 * Liv 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Öppna enkel slöjgrind, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Slöjgrindar öppnas alltid mellan dysterheten och slöjan eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Grinden är öppen under maximalt 5 minuter. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Om öppningen är mot dysterheten och det där inte finns en korridor så kommer det inte skapas en kub. Alla grindar mellan Dysterheten och slöjan sker alltid i utkanten av slöjan. Det går alltså inte att öppna en grind i centrum av slöjan till Dysterheten. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Dysterheten och slöjan.

Magi: 2 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 72

Kraftåtgång: 15

Lärare 100p

Kraftföljder, Motstånd 50: Användaren dras till människor med lite udda utseende, alltså inte sällan med missbildningar. Användaren kan inte längre avsky demoner som grupp men däremot individer. Alla användarens bilder och skulpturer får ofta ett makabert drag över sig, väldigt ofta avbildar användaren personer i svart och grått, aldrig färgglatt.

Öppna slöjgrind, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Slöjgrindar öppnas alltid mellan dysterheten och slöjan eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Effekten drar 20p var 30:e sekund och är öppen maximalt 5 minuter. Om öppningen är mot dysterheten och det där inte finns en korridor så skapas en liten kub som är 2x2x2m stor. Alla grindar mellan Dysterheten och slöjan sker alltid i utkanten av slöjan. Det går alltså inte att öppna en grind i centrum av slöjan till Dysterheten. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Dysterheten och slöjan.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Materia } 5 + 40 + 20 + 110 = 220$

Kraftåtgång: 45

Stjåla kraft, användaren kan stjåla kraft från en person som användaren har avläsning på. Offret kan vara frivilligt men oftast gör offret motstånd. Motståndet är summan av offrets Fysik och Vilja mot användarens Vilja. Lyckas attacken kan användaren ta 50 kraftpoäng var 5:e minut eller 1p var 6:e sekund men maximalt 50 % av offrets nuvarande totala poäng. Användaren kan bara stjåla från ett offer var 24:e timme. Skulle offret bege sig ut i draperiet eller drömmen brytas överföringen direkt. Effekten är aktiv under maximalt 30 minuter eller tills 50 % av offrets poäng är tagna. Under stölden kan offret inte använda sina kraftpoäng för exempelvis krafter eller magi och känner så klart att någon tar kraft men har i övrigt inga andra begränsningar. Observera att användaren måste stjåla kraft under minst 5 minuter annars "tjänar" användaren inte på effekten.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $2 * \text{Rum } 3 * \text{Själ } 4 * \text{Tid } 3 + 40 + 70 + 40 = 222$

Kraftåtgång: 45

Sista andetaget, användaren röra vid ett lik av en intelligent person och se personens 5 sista minuter. Användaren känner den dödes alla känslor och tankar från själva dödsögonblicket. Effekten kan ge nyttig information men är ofta mycket påfrestande för användaren. Effekten kan enbart göras en gång per död så flera med Mantikorans kraft kan inte undersöka samma lik efter varandra. Mantikora användare kallar det att man "tömmer liket". Någon som varit död i flera hundra år ser minnet likadant ut men oftast med ett dis framför själva minnet.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Tid } 5 * \text{Själ } 4 + 110 + 70 = 200$

Kraftåtgång: 40

Skjuta svartkristall, användaren kan kasta i väg en svart kristall mot en varelse. Träffsäkerheten är som normala kastvapen och skadan är en medelsvår eldskada. Avståndet är maximalt 50m.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 3 * \text{Liv } 3 * \text{Rum } 1 + 40 + 40 + 10 = 99$

Kraftåtgång: 20

Avancerad kontakt via slöjan, fungerar som vanlig kontakt men användaren kan nu även skicka känslor till mottagaren. Användaren styr själv vilka känslor hon eller han vill sända. Personer som blivit utsatta för denna effekt tidigare eller personer som har antingen har enhörningens eller mantikorans kraft själva blir inte alls lika påverkade som de som inte har upplevt det tidigare. Så fort

effekten försvinner toner effekten snabbt ut. Denna effekt går att använda samtidigt som vanlig kontakt. Varar som kontakt i maximalt 5 minuter

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $2 * Sjä 3 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 20 + 40 = 136$

Kraftåtgång: 25

Spåra avläsningar, alla avläsningar som användaren gjort och som användaren har gjort fysiska kan användaren spåra. När användaren spårar en avläsning aktiveras samtliga avläsningar av samma typ. Vid aktivering får användaren reda på riktning, värld och plats (med en felmarginal på 1km) för avläsningen just i det ögonblicket om inte slöjans dimension är blockerad. Även draperiet och drömmen blockerar effekten. Vid aktivering blir samtliga avläsningar aktiverade, det vill säga, magiskt aktiva. Effekten avslöjar inte vad eller vilka som finns på platsen för avläsningen. Till exempel, Roland har gjort tio kort på sig själv som Roland spritt till sina vänner. Vid aktivering av Spåra avläsningar på avläsningen av sig själv och aktiveras samtliga tio kort. Roland vet nu på 1km när var hans avläsningar befinner sig.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $3 * Sjä 3 * Rum 4 + 40 + 70 = 146$

Kraftåtgång: 30

Dra till plats, när användaren fått kontakt kan användaren börja förnimma den kontaktades omgivning och tvärtom. Det vill säga den kontaktade börjar förnimma användaren och dess omgivning. Efter 5 minuter kan de sträcka ut sina händer och dra användaren till den som har kontakt eller tvärtom. Det är möjligt att göra fysiskt motstånd mot den som drar. Effekten att dra någon är mycket jobbigt och man kan bara dra den som har kontakt och enbart det som personen håller i följer med. Det är inte möjligt att teleportera sig till en plats på detta sätt utan man måste bli dragen. Fungerar på alla platser i verkligheten, dysterheten, slöjan och parallellium. Grinden som själva transporten är via är genom Parallellium.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium.

Magi: $3 * Sjä 3 * Rum 3 * Rum 3 * Rum 4 * Tid 2 + 40 + 40 + 40 + 70 + 20 = 858$

Kraftåtgång: 170

Skapa ädla föremål, användaren kan teckna ett föremål på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa föremålet på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir föremålet. Föremålet får inte innehålla några rörliga delar och får inte vara något som lever. Det som skapas får samma storlek som ett liknande föremål skulle ha i verkligheten. Föremålen får inte vara större än ett större mynt eller halsband. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Föremålet blir lika detaljerad som bilden. En bild som innehåller "Skapa ädla föremål" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det går på denna nivå skapa föremål med guld, silver och mindre diamanter. Det går inte att skapa en jättediamant. Det tar mellan 5 till 10 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i Verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $Materia 4 * Materia 4 + 70 + 70 = 164$

Kraftåtgång: 35

Ta bort etnor bubbla, användaren kan förinta etnor bubblor som användaren finner med exempelvis Känna rums störningar. När användaren är inom 250 m från bubblan kan användaren ta bort den. Själva förstörandet tar 10minuter/km³ som bubblan är stor och är oåterkallelig när den väl är initierad. Användaren får aktivera effekten för varje 1 km³ som bubblan är stor.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 106

Kraftåtgång: 20

Sända drömmar via slöjan, användaren kan via slöjan skicka manipulerade drömmar under en begränsad tid (5 minuter) till någon som användaren har en avläsning på. Drömmen är egentligen en variant av kontakt som enbart fungerar när mottagaren sover. Att sända drömmar via Slöjan fungerar inte till personer som befinner sig i draperiet eller drömmen. En nackdel med att skicka drömmar är också att personen över tid får allt lättare att värja sig mot drömmarna och redan efter 5 gången måste användaren övervinna personens dubbla Vilja med sin egen vilja. Efter 10:e gången är det 3 gånger viljan hos mottagaren som användaren måste övervinna med sin egen vilja. 20:e gången 4 gånger vilja osv. Skillnaden mot drömmar som skickas via Drömmen (Enhörningens kraft) är att via Slöjan är drömmarna oftast mera "smutsiga" och att drömmaren ofta ser askflingor i sin dröm.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: 3 * Sjä 3 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 20 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

[Mästare 150p](#)

Kraftföljder, Motstånd 75: Användaren blir fascinerad av dödsögonblicket och döden och söker sig oftast omedvetet till platser som slagfält, sjukhus, ålderdomshem och liknande. Fascinationen gör inte användaren till en mördare som döda människor bara för att se vad som händer med dess själar utan det är snarare ett intresse, det blir en bisarr och makaber hobby.

Skapa spöke, användaren kan tvinga en själ som dött en våldsam död (spelledaren avgör) att återvända till platsen för dess död vid bestämda tidpunkter på ett dygn. Max tre gånger per dygn och under sammanlagt 2 timmar fördelat på samtliga gånger. Varje själ som tvingas tillbaka stannar tills ett villkor blivit uppfyllt. Villkoret bestäms av användaren men måste vara ett fysiskt villkor, som rimligt kan bli uppfyllt, knutet till platsen för spökets död. Spöket är alltid genomskinligt, svagt lysande och har samma utseende som när den dog. Spöket kan inte skadas av fysiska ting och hindras inte heller av fysiska hinder. Spöket har perfekt mörkersyn, kan se och höra samt tala men inte röra eller smaka något. Spöket har hälften av sin själs psyke och påverkas av psykiska attacker. Det är möjligt att fördriva ett spöke med en psykisk magisk attack utan att villkoret är uppfyllt. Spöket minns delar av sitt tidigare liv men är sällan direkt villig att berätta. Ju längre det är mellan personen dog till att spöket "skapas" ju sämre minns det sitt tidigare liv. De flesta spöken är illvilliga till andra levande varelser och avskyr sitt återvändande till verkligheten även om de inte har någon kunskap om slöjan. Det är även möjligt att fördriva ett spöke genom Talangen Upplösa magi, som görs på platsen för döden. Spöket kan påverka materiella saker och människor genom att:

- Missfärga mindre områden av icke organisk materia.
- Påverka mindre växter och få dem att leva eller vissna, effekten stannar även om spöket försvinner.
- Påverka fysiska saker med 2 kg tryck.

- Anfalla med sin Vilja mot offrets Vilja och lyckas det tvingas offret att fly. Oftast är det obehagligt att möta ett spöke.

Spöket skadas av ljus starkare än månljus eller andra starkare ljuskällor. Sådant ljus tvingar spöket tillbaka och kan inte återvända på 24 timmar. Spöket räknas som magiskt aktivt och kan ses med förmågan Magisk syn. Spöket manifesteras alltid på platsen där kroppen dog och en rumsblockad av Slöjan på platsen hindrar Spöket att manifesteras men försvinner blockaden återvänder spöket. Vid manifesterandet kan en liten rums ändring ses med Rums magi men blir inget ärr. Användaren måste skapa effekten på platsen där döden inträffade. Alla intelligenta varelser med själ kan bli ett spöke men får aldrig sina övernaturliga förmågor som de hade i sitt verkliga liv.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan.

Magi: $2 * \text{Själ} 4 * \text{Tid} 5 * \text{Energi} 4 + 40 + 110 + 40 = 350$

Kraftåtgång: 70

Brustet hjärta, användaren skapar ett kort knutet till en avläsning. Om kortet aktiveras inom 50 m från den som avläsningen drabbas av en känsla som är beskrivet i kortet. Användaren måste övervinna summan av offrets Vilja och Motstånd med sin egen Vilja. Känslan är mycket stark och förhäxad går det inte att värja sig. Kortet räknas som magiskt aktivt men kan aktiveras med exempelvis ett tvillingkort. Kommer offret utanför 50 m från kortet eller lämnar verkligheten bryts effekten snabbt och kortet förstörs.

Dimensioner: Verkligheten och Slöjan.

Magi: $2 * \text{Själ} 3 * \text{Rum} 3 * \text{Rum} 1 * \text{Sinne} 4 + 40 + 40 + 10 + 70 = 232$

Kraftåtgång: 45

Mantikorans rening, användaren kan skapa ett kort som när det aktiveras fyller användaren med Slöjans dimension. Kroppen rensas från alla gifter samt alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner. Nackdelen med effekten är att det svärtar ned användaren under 24 timmar. Användaren utstrålar en dyster aura av hopplöshet. Barn och djur undviker användaren och alla med mindre än hälften av användarens Utstrålning mot offrets Motstånd undviker helst användaren. Kortet läker även en lätt skada och en medelsvår psykisk skada. Effekten sker direkt och själva kortet tar 1 timme att göra. En sådan rening kan enbart göras var 24:e timme. Effekten kan inte aktiveras i drömmen eller draperiet. Kortet kan aktiveras av andra om användaren så önskar. Sådana kort binder användarens kraftpoäng tills kortet aktiveras. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens vilja och fysik.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $2 * \text{Liv} 3 * \text{Sinne} 3 * \text{Rum} 3 + 40 + 40 + 40 = 174$

Kraftåtgång: 35

Återuppstå, användaren kan hämta tillbaka en själ som nyligen (inom 30 minuter) lämnat sin kropp. Användaren måste ha en avläsning på själen för att kunna hämta den. Kroppen måste dessutom vara fungerande när själen återvänder till sin kropp. Det går inte att placera själen i en annan kropp än den som själen hade när kroppen dog. Skulle samma själ lämna kroppen inom 240 timmar efter det att det har blivit återuppstånden räknas denna själ då som förlorad. Skulle kroppen inte vara fungerande när själen återvänder kommer själen direkt lämna kroppen och kan inte återuppstå igen utan är förlorad. Själva effekten tar nästan 30 minuter att genomföra och användaren måste hålla i kroppen samtidigt. Vidare fungerar bara effekten i verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan

Magi: $2 * Sjä 4 * Liv 4 * Tid 3 + 70 + 70 + 40 = 276$

Kraftåtgång: 55

Förstöra avläsningar, användaren kan förstöra alla avläsningar på en avläst person. Genom att användaren koncentrerar sig på en avläsning kan hon eller han förstöra samtliga fysiska avläsningar som finns på den avlästa personen. Undantaget är de avläsningar som finns i draperiet, drömmen eller på platser som är spärrade mot slöjan. Avläsningen i användarens huvud påverkas dock inte. Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor.

Magi: $3 * Sjä 3 * Rum 3 * Sjä 3 + 40 + 40 + 40 = 201$

Kraftåtgång: 40

Skada kontakt, användaren kan nu skada någon via kontakt. När kontakt är etablerad skickar användaren psykisk energi mot den som är kontaktad. Användaren måste övervinna summan av den kontaktades Vilja och Motstånd. Effekten skadar medelsvår själs skada och kan enbart användas en gång var 24:e timme, effekten är direkt och fungerar enbart i verkligheten och slöjan.

Dimensioner: Verkligheten och slöjan.

Magi: $2 * Sjä 3 * Rum 3 * Sjä 3 + 40 + 40 + 40 = 174$

Kraftåtgång: 35

Skissa kontakt, användaren kan på en bild rita upp en person som hon eller han antingen träffat eller fått beskriven. Sedan kan användaren försöka kontakta sin skiss, kontakten är oftast mycket dålig och innebär att ju bättre skiss med mycket detaljer ju bättre kontakt. Användaren kan inte spåra eller använda andra effekter via ett skisskort, enbart kontakt fungerar. Skissen tar mellan 10 minuter till hur länge som helst att skapa. Kontakten vara i max 5 minuter

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, elementa och etnor

Magi: $2 * Rum 3 * Sjä 4 * Tid 2 * Materia 2 + 40 + 70 + 20 + 20 = 246$

Kraftåtgång: 50

Exalterad 200p

Kraftföljder, Motstånd 100: Användaren kan inte längre kontaktas av Drakens eller Enhörningens kraft eftersom den står i för stor motsats till användaren. Användaren kan enbart med våld tvingas ut i draperiet och får panik av drömmen. Aeter gör att användaren mår illa även om användaren inte får några avdrag av att vistas i närheten av aeter. Användaren älskar abstrakt konst och försöker förbättra till konst genom att ge dem abstrakta drag.

Kom till plats, användaren behöver inte längre en kontakt för att komma till en specifik plats utan kan skapa ett kort med en koppling till platsen. Därefter kan användaren öppna en grind till platsen och det är bara kliva in i den. Platsen måste leda till en fast plats på marken, det går inte att hamna på en båt, i luften eller annat än bottenvåningen och källaren. Platsen måste dessutom vara korrekt avritad och minsta fel i fasta strukturer gör att grinden inte fungerar. När grinden aktiveras förstörs kortet. Om platsen är för allmän, exempelvis ett kallt rum med bruna väggar, finns det stor risk att användaren hamnar helt fel. En grund regel är att användaren då hamnar på närmaste korrekt avritade plats. Grinden är öppen i max 10 sekunder. Även andra kan använda kortet men då måste användaren binda kraftpoängen i kortet som räknas som magiskt aktiv. Kontakten mellan platserna är via slöjan. Effekten fungerar i alla dimensioner utom drömmen och draperiet. Då grinden som öppnas går via parallellium fungerar även förflyttningen direkt till slöjan eller elementa. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Verkligheten, dysterheten, slöjan, parallellium, etnor och elementa.

Magi: $6 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 3 * \text{Rum } 4 * \text{Tid } 1 + 40 + 40 + 70 + 10 = 376$

Kraftåtgång: 75

Skuggdjur, användaren kan rita av ett djur och sedan genom att offra kortet skapa ett likadant djur. Djuret behöver inte vara vänligt till användaren men kan vara det, spelledaren bestämmer detta. Mycket hänger på vilket djur det är, en hund är troligen trogen användaren medan en grip knappast är det. Djuret ser exakt ut som användaren ritade det men fungerar annars som vilket liknande djur som helst. Djuret är inte intelligent men kan ändå följa ganska komplicerade order så som ”vakta här och anfall alla som inte säger ’all makt åt ...’ ”. Djuret lever kvar tills det dör, naturligt eller av andra orsaker. Det har alla de egenskaper som användaren kan rita in i kortet. Det tar lång tid att rita ett Drömdjurskort och beroende på detaljrikedomen och de egenskaper och förmågor som användaren vill rita in i kortet tar det mellan 24-240 timmar att rita kortet. Storlek är en egenskap som är svår ritat, vanligen måste användaren rita djuret i förhållande till ett annat känt föremål. Föremålet måste vara känt för och i Slöjdimensionen. När det gäller storlek fungerar det inte med perspektiv, det kan få katastrofala följder. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. En bild som innehåller ”Skuggdjur” kan inte kopieras utan varje bild är unik. Skuggdjur kan enbart aktiveras i Verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $1 * \text{Materia } 5 * \text{Liv } 5 * \text{Själ } 3 + 110 + 110 + 40 = 335$

Kraftåtgång: 65

Skapa större växt, användaren kan teckna en större växt på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa växten på bilden. Om växten är naturlig kommer storleken på växten vara i naturlig storlek. En icke existerande växt måste dock ställas i relation till ett föremål eller plats som är känt av eller i slöjdimensionen. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir växten. Sunt förnuft även om det absurda i viss mån kan tillåtas, spelledaren har som alltid vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på växten måste vara fotolik. En bild som innehåller ”Skapa större växter” kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan 10 till 15 timmar att ”tillverka” föremålet beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i Verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Andra utan Mantikorans eller Enhörningens krafter kan inte använda kortet.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $1 * \text{Materia } 5 * \text{Liv } 5 + 110 + 110 = 245$

Kraftåtgång: 50

Kraftkort, användaren kan spara sina kraftpoäng ned i speciella kort för senare användning. Användaren kan ha hur många kort som helst men kan spara maximalt hälften av sina kraftpoäng totalt. Exempelvis användaren har 1000 kraftpoäng. 500 av dessa kan användaren spara i valfritt antal kort. Korten är dessutom magiskt aktiva. Över tid tappar de även kraftpoäng och laddas ut sakta, vanligen 1 poäng var tredje timma. Korten kan användas i alla dimensioner men bara tillverkas i Verkligheten. De poäng som användaren lägger ned i kortet återfår användaren på vanligt sätt. Det innebär att korten är en sorts extra batterier för användaren. Detta används främst på platser som är långt från Galo och där återhämtningen av kraftpoäng tar längre tid.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $1 * Själ 4 * Energi 4 + 70 + 70 = 156$

Kraftåtgång: 30 (+ antal kraftpoäng som användaren lägger ned i kortet)

Extremt exalterad 250p

Kraftföljder, Motstånd 125: Användaren får panik av draperiet och tar fysisk skada av drömmen. Användaren kan träffa Serdan men undviker fysisk kontakt med dem. Användaren slutar drömma i sömnen men vaknar ändå utvilad, således kan användaren inte längre kontaktas i sin dröm. Användaren slutar att klä sig i andra kläder än svart och grått även om användaren skulle kunna klä sig i andra färger.

Skissa plats, fungerar som Kom till plats men användaren kan skissa en plats efter en beskrivning. Ju bättre och mer unik beskrivning desto större är chansen att användaren kommer till rätt plats. Att skissa en plats fungerar enbart i verkligheten även om själva grinden går via Parallellium. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Verkligheten och Parallellium.

Magi: $2 * Rum 5 * Rum 5 * Tid 1 * Materia 2 + 110 + 110 + 10 + 20 = 350$

Kraftåtgång: 70

Spökfångare, användaren kan fånga själen när en varelse dör och spara dessa i ett kort för senare användning. Själ i kortet är instängd och kan kastas in i en själlös men fungerande kropp. Det går även att låta kortet vara en kraftkälla. Själ förintas då sakta när kraften i kortet töms. I dessa fall innehåller kortet hälften av de kraftpoäng som själen hade när den levde. Varje kort kan enbart innehålla 1 själ. Utseendet på kortet är dimmigt enfärgad i den färg som bäst motsvarar offret. Användaren måste från början bestämma om ett kort bara ska hålla en själ eller användas som kraftkälla. Kraftkällor brukar läcka över tiden, ca 1p var 3:e timme.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: $Energi 5 * Själ 4 * Tid 3 + 110 + 70 + 40 = 280$

Kraftåtgång: 56

Skuggvandrare, användaren kan rita av en varelse som användaren vill ha intelligent med en själ och sedan genom att offra kortet skapa varelsen. Den som skapas är steril och kan inte skapa egen magi men är i övrigt som ett litet spädbarn i utvecklingen. Så vanligen ritas användaren en nyfödd varelse. Varelsen föds exakt som användaren ritade det men fungerar annars som vilket liknande varelse som helst. Varelsen lever kvar tills det dör, naturligt eller av andra orsaker. Det har alla de egenskaper som användaren kan rita in i kortet. Det tar lång tid att rita ett Skuggvandrarkort och beroende på detaljrikedomen och de egenskaper och förmågor som användaren vill rita in i kortet tar det mellan 100–500 timmar att rita kortet. Storlek är en egenskap som är svår ritat, vanligen måste användaren rita varelsen i förhållande till ett annat känt föremål. Varelsen måste vara känt för och i Slöjddimensionen. När det gäller storlek fungerar det inte med perspektiv, det kan få katastrofala följder. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. En bild som innehåller "Skuggvandrare" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Fördelen med detta är att användaren kan prägla varelsen till sig och knyta ett band så som mellan ett barn och dess förälder. Själ på en Skuggvandrare är mycket speciell och dessa varelser brukar ha en extrem förmåga att både läka och skada andra. De tycks veta allt om livet och döden, oftast är det mycket sorgliga varelser. Ofta är de fruktade och inte sällan utstötta och ensamma.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Materia 5 * Liv 5 * Själ 5 + 110 + 110 + 110 = 455

Kraftåtgång: 90

Bortkort, användaren skapar en bild på en plats som användaren har varit på. I princip på samma sätt som Kom till plats men skillnaden är att användaren kan kasta kortet (det måste vara en bild men den skulle kunna etsas eller på annat sätt göras tyngre) mot en motståndare. Om kortet träffar en levande varelse teleporteras varelsen direkt till platsen för bilden samtidigt som kortet förstörs. Kortet fungerar enbart i verkligheten, enbart kort som skapats som Bortkort kan aktiveras på detta sätt. Kortet kan om det missar bara avaktiveras av någon som själv har Bortkort som effekt. Om kortet laddas men inte aktiveras är det magiskt aktivt men läcker kraft och risken om något levande rör vid kortet är att man hamnar någon helt annanstans. Teleportationen är inte via slöjan, alltså öppnas ingen grind utan det blir en rumsförvrängning. Skulle platsen vara blockerad exploderar kortet och ger en medelsvår skada men offret stannar kvar på platsen.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Rum 5 * Rum 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: 50

Symbolens kraft

Neutral kraft, Symbolens kraft används för att tolka och förstå symboler, röra sig i och manipulera Verklighetens rum

Novis 25p

Krafföljder, Bildning 20: Användaren söker alltid omedvetet efter symboliska tolkningar av konst och texter.

Känna rums störningar, alla störningar inom 1000m i den dimension där personen befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt som påverkar Rummet eller där Rum-aspekten används.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 3 * Liv 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Känna rummets ärr, varje gång som en någon form av störning sker i en dimension så skapar det ett litet "ärr". Sådana ärr går att spåra och kan ge en bild av hur mycket aktivitet det varit i området samt hur länge sedan. Räckvidden är 50m och sökningen sker direkt, så "ser" användaren för sitt inre alla ställen där det skett en dimensionsöppning av något slag, även inom samma dimension skapar sådana ärr. Vanligen blir det många eller flera och för att begränsa det lite kan spelledaren välja be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste och först.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Rum 2 * Rum 1 * Tid 3 + 20 + 20 + 10 + 40 = 102

Kraftåtgång: 20

Läsa, användaren kan nu även tolka och förstå alla skrivna språk som användaren ser, användaren kan inte tolka krypteringar men väl få det till ett språk som användaren är van vid och därför lättare knäcka krypteringen. Bara för att användaren kan läsa en text innebär det inte att användaren kan tala det samma. Effekten är alltid nära (0-5m) i den bemärkelsen att användaren bara kan tolka det användaren tydligt ser och kan överblicka. Effekten är aktiv i 30 minuter sedan måste den åter

aktiveras.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Kartlägga strukturer, användaren kan koncentrera sig och kartlägga strukturer i Verkligheten. Inom 200m² får användaren en 3 dimensionell inre bild som dock sträcker sig maximalt 1000m horisontellt. Bilden är vara enbart i 5 sekunder och kommer inte användaren ihåg måste användaren använda effekten igen. Effekten blockeras av Blockera dimension. Effekten kan enbart användas i verkligheten. Med struktur menas sådant som är fast (icke levande), berg, grottor, väggar, murar, tak, osv. Men inte möbler, växter, människor, mindre håligheter i berg eller väggar (som lönnfack) men väl lönngångar.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor

Magi: Rum 3 * Rum 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Blockera dimension är att användaren ritat på marken, på den plats som användaren vill spärra av, en symbol som är i samklang med den dimension som användaren vill blockera. Effekten är permanent tills symbolen blir skadad eller förstörs. Flera dimensioner kan vara blockerade samtidigt men måste ritas in i samma symbol. Rent teoretiskt kan symbolen vara hur stor som helst men risken för skador på symbolen samt tiden det tar att "rita" symbolen är större än nyttan. Om en dimension blir blockerad går det inte på något sätt öppna någon form av portal mellan platserna. Observera att användaren även kan blockera sin "egen" dimension. Användaren kan blockera alla dimensioner. Blockaden finns kvar så länge som symbolen är oskadad.

Dimensioner: Alla.

Magi: Rum 4 * Materia 2 * Tid 5 + 70 + 20 + 110 = 220

Kraftåtgång: 45 per dimension som blockeras.

Krita, användaren kan nu omvandla ett valfritt finger på sig själv till en krita (i valfri färg) eller en bläckpenna för att skriva på papper. Det är enbart spetsen på fingret som omvandlas och när effekten tonar ut försvinner krita/bläcket på fingret. Det går inte att utvinna bläcket eller krita på något sätt. Det som ritas eller tecknas fungerar sedan som vanlig text. Effekten varar under 5 minuter.

Dimensioner: Alla.

Magi: Materia 3 * Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Trosbekännelse, användaren kan skapa berättelser, texter eller konstverk som förstärker eller försvagar känslor som redan finns hos individer. Oftast handlar det om att stärka samhörigheten kring någon tanke, till exempel en religion. Men det kan även handla om att förstärka rädslan för något exempelvis främlingar. Effekten används när användaren samtalar med personer, i samtalet gör effekten att användaren vet vilka symboler som han eller hon ska använda för att förstärka eller försvaga känslor. Det är lättare att förstärka grundläggande känslor som ilska, glädje och likande. Komplicerade känslor är svårare. Effekten är aktiv under 5 minuter.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sinne 2 * Rum 1 * Tid 2 + 20 + 10 + 20 = 54

Kraftåtgång: 10

Bildsekvens, användaren kan måla, rita eller på annat sätt skapa en två-dimensionell bild som användaren lägger flera lager i. Lagren aktiveras via en dold symbol (vanligen längst bak i bilden). Bilderna spelas sedan upp en efter en i den ordning och hastighet som symbolen beskriver. Bilderna är permanenta och kan aktiveras hur många gånger som helst så länge som bilden är intakt. Alla med effekten Bildsekvens eller magiker (med rätt kunskap) kan aktivera en Bildsekvens. Det är obegränsat med bilder men maximalt under 5 minuter. På detta sätt kan en användare skapa små filmsekvenser. Det tar ganska lång tid att skapa en sådan bild, men beror mycket på detaljrikedomen och antalet bilder. Varje Bildsekvens är unik, bilderna kan maximalt vara 1 x 1 m.

Dimensioner: Alla.

Magi: Materia 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Trollkarlenshatt, användaren kan skapa ett tillfälligt extra rum knutet till ett föremål med tomrum, exempelvis en låda, hatt eller liknande. Effekten gör att inne i föremålet skapas ett lika stort tillfälligt tomrum som en extra låda. Detta extra utrymme kan inte upptäckas med vanliga sinnen men väl att det finns en rums störning kopplad till föremålet. Föremålet blir även magiskt aktivt. Saker som stoppas in i extra utrymmet försvinner bokstavligen och användaren kontrollerar utrymmet så att enbart användare kan öppna eller försluta utrymmet. Efter varaktigheten så försvinner extra utrymmet och eventuella föremål hamnar i närmaste lediga utrymme, vanligen det tomma utrymme som fanns från början. Effekten fungerar enbart i Verkligheten, varaktigheten är 5 minuter och föremålet och det extra utrymmet kan maximalt vara 1m³ stort.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 4 *Materia 2 * Tid 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Långa kastet, användaren kan kasta ett föremål som användaren själv kan hantera med en hand och förlänga räckvidden med Rums magi. Effekten aktiveras när föremålet lämnar handen. Träffsäkerheten är dålig och användaren får enbart tillgodoräkna sig ¼ av sin förmåga Skjutvapen i träffsäkerheten om användaren ser det som användaren ska träffa. Effekten är direkt och räckvidden förlängs med maximalt 1000m.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 3 * Rum 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Mäta magi index, användaren kan mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Elev 60p

Kraftföljder, Bildning 30: När användaren skriver börjar användaren blanda olika språk vilket ofta gör användarens skrifter svårtydda. Om användaren anstränger sig håller sig användaren till ett språk men så fort tankarna rusar iväg blandas språket igen.

Binda fysisk effekt, är i princip symbolmagi för de effekter och magi som användaren behärskar men med undantaget att enbart en symbol åt gången kan vara aktiv samt att alla effekter måste vara fysiska. Användaren kan dock ha flera symboler "färdiga" som aktiveras efter hand. Krafteffekten är

alltså kunskapen hur användaren gör, själva skapandet tar samma tid som med magin. Föremålet kan använda effekten med den bundna kraften med kraftpoängens antal i minuters mellanrum. Exempel en effekt drar 40 poäng då kan effekten aktiveras med 40 minuters intervaller. Enbart en Binda fysisk krafteffekt kan vara aktiv åt gången. Om en ny Binda fysisk effekt aktiveras upphör den föregående att fungera. Användaren kan aktivera andras symboler om användaren behärskar de ingående aspekterna eller effekterna. Så en serdan kan aktivera Öppna enkel grind men bara om användaren behärskar exempelvis Gripens kraft. Binda fysisk effekt fungerar inte som tatuering. För att aktivera en symbol måste användaren röra vid symbolen. Precis som med symbolmagi kan en aktiverad symbol innehålla aktiverings villkor, se magi reglerna. Aspekten själ är "kunskapen" för hur användaren ska göra symbolen. Aspekten energi behövs för att användaren ska överföra sin kraft till symbolen. Kraftåtgången är alltså den bundna effektens kraft plus Binda fysisk effektens kraft.

Dimensioner: Alla.

Magi: Själ 4 * Energi 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25 + effekten som binds.

Tolka text, användaren är nu expert på att förstå och tolka texter som användaren läser. Användaren kan utläsa det som står "mellan raderna" och se dolda budskap. Användaren kan också själv skriva texter med dolda budskap. Effekten är aktiv under 30 minuter.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sinne 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Enkel fjärrskrift, användaren kan binda samman två plana ytor så att det som skrivs på ena ytan blir synligt på andra ytan. Fjärrskrift måste aktiveras av någon med Fjärrskrift effekten men efter aktivering kan båda skriva eller teckna på sin yta. Allt som tecknas eller skrivs är alltid i svart, avståndet är obegränsat och kraften fungerar även mellan olika världar men enbart i Verkligheten. All kommunikation är ljudlös men själva skrivandet kan ge ifrån sig ljud. Användaren måste ha bundit ihop två ytor som sedan är sammanlänkade, om en yta förstörs kan länken inte repareras igen. En yta kan bara vara länkad till annan yta, det vill säga en yta kan inte ses av flera andra ytor. För att knyta ihop två ytor måste samma unika tecken tecknas på båda ytorna. När användaren använder krafteffekten räknas ytan som magiskt aktiv, det sker även en liten rumsstörning via parallellium. Användaren har 5 minuter på sig att skriva sen måste effekten aktiveras igen.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Materia 2 * Tid 2 * Rum 4 * Rum 3 + 20 + 20 + 70 + 40 = 246

Kraftåtgång: 50

Enkel cirkel, är att användaren skapar en skyddande cirkel där en specifik art inte kan komma in eller lämna. Art menas människa, drake, grip, hund, katt osv. För att kunna spärra en specifik art måste användaren ha blod från en varelse som tillhör den art som användaren vill spärra. Lite av blodet droppas i symbolen. Enbart en art åt gången kan spärras på detta sätt. Cirkeln kan göras hur stor som helst men får inte brytas, minsta öppning gör att den som är inspärrad kan lämna cirkeln. Cirkeln måste vara synlig men hela cirkeln behöver inte överblickas. Det eller den som är inspärrad kan inte flyga ut ur cirkeln eller gräva sig ut ur den. Men eftersom cirkeln inte får brytas kan t ex inte murar användas då dessa oftast har portar. Den som är inspärrad i cirkeln kan inte själv bryta cirkeln men kan använda magi och inneboende kraft för att påverka andra att bryta cirkeln. T ex kan en person utanför cirkeln förmås att förstöra den. Cirkeln måste tillverkas och hur lång tid det tar beror på

storleken, material osv. Den måste även vara så stor att det eller den som ska bindas får plats. Effekten räknas som fysisk och vara i 24 timmar. Det måste inte vara en rund cirkel utan i princip kan den ha valfri geometrisk figur men den måste hänga samman. Det som är gränsen i figuren måste vara av samma material. Det går alltså inte att göra en cirkel av ihop plockade föremål. En Enkel cirkel kan enbart göras i verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Materia 2 * Tid 4 * Själ 3 * Liv 2 + 20 + 70 + 40 + 20 = 198

Kraftåtgång: 40

Spionens gissel är att användaren förseglar ett rum så att inga sinnesintryck kan användas för att spionera in mot rummet. Utanför anar man att rummet finns men kan inte se in i det, allt är bara färgad vägg (användaren väljer vilken färg som ses utanför). I rummet kan magi och krafter som påverkar sinnen inte användas medan rumsmagi (utan Sinne aspekten) inte blockeras av denna effekt. Rummet räknas som magiskt aktiv rummet måste vara utan större öppningar och användaren måste teckna/rita en symbol på samtliga väggar med hörn. För insidan av ett klot räcker det med en symbol. Tiden det tar att teckna en symbol varierar beroende på antal tecken och storleken på rummet. Om användaren använt rummet tidigare så kan aktiveringen ske direkt men då får ingen symbol vara förstörd eller skadad på något sätt. Rummet får inte ha en volym som är större än 50m³, effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 3 * Rum 4 * Sinne 4 * Tid 3 + 40 + 70 + 70 + 40 = 364

Kraftåtgång: 75

Dörr, användaren ritar en symbol av en dörr (eller ritar en dörr) på en tunnare vägg. Användaren kan sedan öppna dörren och kliva in och komma ut på andra sidan. Lösa föremål som finns på andra sidan påverkas inte vilket kan medföra att passagen ändå blir hindrad. Dörren försvinner när dörren stängs och stängs den inte inom 5 minuter blir det ett permanent hål i väggen (vilket påverkar hållfastheten av väggen) dörren kan inte längre stängas då utan måste modifieras exempelvis med gångjärn. Dörren är av samma material som väggen är, alltså en stenvägg medför en sten dörr. En stor dörr (storleken bestäms av användaren men måste rymmas på väggen) kan beroende på material och volym vara mycket tung. Fungerar enbart i Verkligheten, dörren får inte ha en volym större än 5 m³. Observera att det inte är en rumsförvrängning utan en Materia förändring.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Materia 3 * Tid 2 * Rum 3 + 40 + 20 + 40 = 118

Kraftåtgång: 25

Stora kliv, användaren kan kliva ett jättekliv till en plats användaren ser upp till 1000m bort. Platserna måste vara i en rät linje utan fysiska hinder mellan sig. Det går alltså inte att kliva igenom en vägg med effekten. För varje person, djur eller större föremål måste användaren aktivera ett nytt Stora Kliv.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Tankens skrift, användaren kan röra vid yta, exempelvis ett papper eller en bok, och skapa en text på ytan genom att tänka på vad användaren ska skriva. Skriften anpassar sig efter underlaget, på papper blir det bläck, på sten färg och så vidare men i grund så bestämmer användaren själv vilken typ det

ska vara. Skrivstilen är den samma som användaren har. Enbart text kan skapas på detta sätt, inte symboler eller bilder. Skriften är lika permanent som sättet som det skrivs på. Tankens skrift kan enbart användas i alla dimensioner. Användaren måste röra ytan och texten får inte vara mer än 50m från användaren, effekten är aktiv under 30 minuter. Det går alltså att skriva på en hel mur.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Tid 3 * Sinne 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Lärare 100p

Kraftföljder, Bildning 50: Användaren får den irriterande ovanan att rätta till folk som använder språket fel, exempelvis om någon säger hon istället för henne så måste användaren genast rätta till det. Användaren får även en egenhet som har att göra med symboler eller rummet och som påverkar vardagen för användaren. Exempel på egenheter är att medvetet undvika att kliva på linjer på marken, att skriva sin signatur över allt, att öppet klaga på byggnaders arkitektur och hur mycket bättre det kunde göras osv. Serdan och edlosi skiljer sig troligen åt här, en serdan vill troligen att allt är korrekt, räta hörn, raka linjer medan en edlosi är tvärtom, istället för att rätta så påpekar edlosi hur mycket mera intressant det hade varit att säga *Väl-entré* istället för *Välkommen* eller *På-återhörande* istället för *på återseende* osv

Kryptera, användaren kan kryptera en text eller en helt sammanbunden bok genom att teckna en symbol på boken. Vid aktivering försvinner symbolen. För att återställa texten till sitt ursprung måste samma symbol tecknas igen på samma plats. Det kommer tydlig synas att texten är krypterad. Enbart texten blir krypterad, inte bilder. Texten går inte att dekryptera på något sätt eller att avslöja ursprunget av symbolen. Aktivering och dekryptering kan göras i samtliga dimensioner. Vid dekryptering dras poäng av den som gör symbolen men den som dekrypterar behöver själv inte kunna effekten eller magin för Kryptering.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Sinne 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Sinnesskydd, användaren kan nu skydda sig mot alla psykiska attacker som kommer från magi och krafter. Användaren fyller sin kropp med energin från verkligheten och kan då stå emot alla typer av attacker som anfaller psyket. Skyddet kan aktiveras i alla dimensioner och på alla platser men skyddar inte mot fysiska attacker. Användaren behöver inte ha kontakt med sin dimension utan användaren hämta kraft från sig själv. Effekten varar i ca 5 minuter och är alltid personlig. En nackdel är att efter att effekten aktiverat kan den inte aktiveras igen på 60 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Sjel 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Minnes symbol, användaren kan skapa en symbol som innehåller ett minne. Den som ser eller rör (behöver själv inte ha Symbolens kraft) vid symbolen får "plocka upp minnet" som sitt eget. Minnet stannar i symbolen tills den förstörs och kan således återanvändas flera gånger. Maximalt kan 5 minuter minne spelas upp på detta sätt. Användaren kontrollerar vad som ska nedtecknas från sitt eget minne men kan inte manipulera det, bara förstärka eller göra vissa saker tydligare, det går alltså inte helt att ta bort saker från minnet. Sådant måste i så fall ha förändrats tidigare. Symbolen drar sina kraftpoäng vid aktivering av den som aktiverar symbolen, har den som aktiverar symbolen inte

tillräckligt med poäng sker ingen aktivering. Symbolen kan inte tatueras in.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Hypnos, är en lite speciell symbol och symbolteckning. Det går till så att användaren i luften framför ett villigt "offer" (om offret motsätter sig fungerar inte effekten, det går alltså inte att tvinga in offret i hypnos) tecknar en anpassad symbol. Effekten gör att offret uppkallar ett specifikt minne och återberättar detta under hypnosen. Att tänka på är att denna typ av minnes återberättelse alltid är vanskligt och att minnet tenderar att ändra sig. Den symbol som användaren tecknar görs med någon form av ljuskälla, t ex en glödande sticka, och är varianter beroende på hur långt tillbaka minnet finns, vem som ska minnas och hur stort minnet är. Effekten måste vara aktiv under hela berättelsen även om användaren då inte behöver teckna symbolen. Själva tecknandet sker enbart tills offret faller i trans. När effekten upphör, dvs. när användaren stoppar effekten kommer offret ut ur transen och brukar då vara något förvirrad. Fördelen med hypnos är att offret alltid återberättar minnet oförvanskat, det vill säga även om minnet är borttaget eller manipulerat så plockar hypnosen fram originalminnet. Effekten är aktiv i 30 minuter men kan förlängas om det behövs.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Sinne 3 * Tid 4 + 40 + 70 = 122

Kraftåtgång: 25

Skyddande sfär, användaren tecknar en symbol på platsen där användaren står. Runt användaren skapas en sfär av rumsförvriddning. Effekten kan trigga igång andra blockader av rummet vilket avbryter effekten samt ger skada enligt gällande regler. Allt som finns inom symbolen är skyddat mot fysiska anfall. Effekten fungerar som en rumsförvriddning så allt som fysisk "rör" vid sfärens gräns hamnar på andra sidan. Även människor, djur och liknande hamnar på andra sidan. Detta gör att inget fysiskt kan påverka de inne i sfären så länge som den är aktiv. Sfären har en maximal storlek av 5m³ och är alltid klotformad blir helt osynlig (ljuset kommer ju igenom på andra sidan) men en förvriddning anas och därför kan sfären "ses". På insidan kommer inget ljud in från utsidan medan de på insidan kan se och höra allt från utsidan. Den skyddande sfären finns kvar under 5 minuter och måste sedan förnyas.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 3 * Tid 2 * Rum 3 + 40 + 20 + 40 = 118

Kraftåtgång: 25

Hemmets borg, är att användaren kan skapa en symbol på en dörr som gör att en specifik art inte kan komma passera. Art menas människa, drake, grip, hund, katt osv. För att kunna spärra en specifik art måste användaren ha blod från en varelse som tillhör den art som användaren vill spärra. Lite av blodet droppas i symbolen. Enbart en art åt gången kan spärras på detta sätt. Symbolen gör att den art som ska spärras inte kan komma in i den byggnad där symbolen är ritad. Symbolen måste vara synlig, varelsen kan inte aktivt anfalla eller förstöra huset eller symbolen men kan övertyga andra om det. Varelser inom arten kan enbart med en sådan symbol gå in i byggnaden genom en dörr eller port som har någon slags hinder rent fysiskt. Varelser inom arten kan inte heller flyga eller gräva sig in. Spärren är egentligen psykisk, varelsen kan inte på något sätt förmå sig att självmant passera dörren eller porten men kan tvingas. Väl inne kan den agera fritt och även gå ut igen. Huset eller byggnaden kan vara hur stor som helst men måste vara sammanhängande, alltså ha intakta väggar och helt tak.

Effekten räknas som fysisk och vara i 24 timmar. En Cirkel kan enbart göras i verkligheten och skyddar inte mot dimensionsportaler. Observera att alla dörrar eller portar i byggnaden måste ha symbolen för att uppnå totalt skydd, saknas en symbol på en dörr kan varelser från arten komma in där.

Effekten måste aktiveras en gång per dörr eller port.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Sinne 4 * Tid 4 * Själ 3 * Rum 3 * Liv 2 + 70 + 70 + 40 + 40 + 20 = 528

Kraftåtgång: 105

Renade symbol, användaren ritlar en symbol som när användaren eller någon annan ser på symbolen uppnår en inre frid och skyddas mot alla psykiska attacker som kommer från magi och krafter.

Användaren fyller sin kropp med energin från verkligheten och kan då stå emot alla typer av attacker som anfaller psyket. Skyddet kan bara aktiveras i verkligheten och skyddar inte mot fysiska attacker.

Effekten varar i ca 5 minuter och är alltid personlig. En nackdel är att efter att effekten aktiverat kan den inte aktiveras igen på 60 minuter för samma individ men symbolen kan aktiveras igen om någon annan behöver effekten. Vid återaktivering dras kraften åter, symbolen kan även tecknas på någon som är medvetlös och aktiveras. Effekten påverkar då den medvetlös.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Själ 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Heligt vapen, användaren kan teckna en liten symbol som aktiveras om blod från en specifik typ av art kommer på symbolen. Detta kräver att användaren har blod från den art som det Heliga vapnet ska användas mot. Vid aktivering så kan en av följande effekter aktiveras (användaren väljer vilken): Eld, Is eller Elektricitet som orsakar en Svår skada på den typen av varelse. Symbolen laddas med kraft och räknas därför som magiskt aktiv. Användaren binder sina kraftpoäng i symbolen och kan börja återfå dessa först efter aktivering. Flera symboler kan vara aktiva på samma gång på olika vapen men ett vapen kan bara ha en symbol Heligt vapen. Vapnet fungerar i alla dimensioner men måste tillverkas och aktiveras i Verkligheten.

Dimensioner: Alla/Verkligheten

Magi: Energi 4 * Själ 3 * Liv 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Ta bort etnor bubbla, användaren kan förinta etnor bubblor som användaren finner med exempelvis Känna rums störningar. När användaren är inom 250 m från bubblan kan användaren ta bort den. Själva förstörandet tar 10minuter/km³ som bubblan är stor och är oåterkallelig när den väl är initierad. Användaren får aktivera effekten för varje 1 km³ som bubblan är stor.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 106

Kraftåtgång: 20

Mästare 150p

Kraftföljder, Bildning 75: Användaren börjar mäta allt och framförallt tala om för omgivningen hur långt det är till en plats, hur högt något är, vilken volym som rummet har osv. Användaren kan koncentrera sig och sluta men är användaren nervös kommer det snabbt massor av mått.

Fjärrbild, användaren kan binda samman två spegelytor så att ser det som visas på den andra spegeln. Bara bilden syns inte ljud, avståndet är obegränsat och kraften fungerar även mellan olika

världar men enbart i Verkligheten. Användaren måste ha bundit ihop två ytor som sedan är sammanlänkade, om en yta förstörs kan länken inte repareras igen. En yta kan bara vara länkad till annan yta, det vill säga en yta kan inte ses av flera andra ytor. För att knyta ihop två ytor måste samma unika tecken tecknas på båda ytorna. När användaren använder krafteffekten räknas ytan som magiskt aktiv, det sker även en liten rumsstörning via parallellium. Användaren har 5 minuter på sig att skriva sen måste effekten aktiveras igen.

Dimensioner: Alla

Magi: $2 * Materia 3 * Tid 2 * Rum 4 * Rum 3 + 40 + 20 + 70 + 40 = 314$

Kraftåtgång: 65

Slutet rum, är det maximala säkerhetsrummet, under varaktigheten kan inget komma in i eller ut ur rummet, varken fysiskt, med något sinne eller via någon form av kontakt. Det användaren gör är att rita symboler på samtliga väggar och golv i ett rum. När sedan effekten aktiveras flyttas rummet till Parallellium och tomrummet som blir kvar är som det inte finns. Så öppnar någon en dörr in till rummet möts man av väggen på andra sidan av rummet. Detta är en kraftig Rumsstörning men svår att göra något åt. Inne i rummet kan ingen annan än de som befinner sig i rummet uppfatta vad som händer. När effekten är över återställs rummet. Slutet rum är aktivt under 30 minuter sedan återställs rummet. Användaren måste själv befinna sig i det rum som förflyttas.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Parallellium, Etnor.

Magi: $2 * Rum 5 * Rum 4 * Tid 3 + 110 + 70 + 40 = 340$

Kraftåtgång: 70

Tatuera fysisk effekt, fungerar som Binda fysisk effekt men symbolen tatueras in istället och blir permanent. Undantag finns (spelledaren har veto) och ett är Binda fysisk effekt som inte kan tatueras in. Den som blir tatuerad måste då frivilligt offra personliga poäng till samma antal som den bundna effektens grad. Alltså en Energi 3 kostar 3 poäng. Om tatueringen blir skadad (sl bedömer i slutändan) slutar effekten fungera och måste tatueras på nytt på annan plats på kroppen. Alla effekter är precis som krafter direkta när de aktiveras. Tatueringen måste på något sett synas och skulle användaren "ta bort" tatueringen genom att förändra sin kropp så räknas tatueringen som förstörd och de personliga poängen förlorade.

Dimensioner: Alla.

Magi: $Själ 4 * Energi 3 * Tid 5 + 70 + 40 + 110 = 280$

Kraftåtgång: 55 + effekten som binds.

Symbolkänsla, denna effekt kan enbart tatueras eller målas på eftersom den är koppla till ett psyke eller en vilja. Användaren kan koppla en känsla till en symbol och om den som ser symbolen och symbolägarens psyke eller vilja övervinner offrets psyke, vilja eller motstånd så faller offret för symbolens känsla som riktas mot ägaren av symbolen. Fler än en person kan falla offer för symbolen men effekten måste "fyllas på" efter varje användning av någon som behärskar Symbolkänsla eller samma magi. Varaktigheten är antal minuter som skillnaden mellan ägarens värde (i Psyke eller Vilja, det som är högst) mot offrets värde (Psyke, Vilja eller Motstånd, det som är högst). Om tatueringen eller målningen skadas slutar effekten att fungera och måste tatueras eller målas om. Med känslor menas t ex åtrå, ilska, attraktion, rädsla, tillit men offret slutar inte att tänka själv och blir ingen viljelös slav. Effekten bryts dock av smärta som till exempel eld eller andra skador. Enbart att nypa offret hjälper inte.

Dimensioner: Alla.

Magi: Själ 4 * Energi 3 * Sinne 3 + 70 + 40 + 40 = 186

Kraftåtgång: 35

Söka symbol, användaren kan teckna symboler på två olika föremål eller varelser och binda dessa tillsammans. Har användaren tillgång till den ena symbolen kan användaren söka efter den andra och får veta vart den befinner sig i verkligheten. Skulle symbolen ha flyttats utanför verkligheten får användaren enbart reda på i vilken annan dimension som symbolen finns. Användaren vet bara avståndet samt koordinaterna till symbolen, inte namnet på världen eller landet där den finns. Om en symbol förstörs bryts effekten. När en magiker söker efter en symbol är båda symbolerna magiskt aktiva även den som eftersöks.

Dimensioner: Verkligheten.

Magi: Rum 4 * Rum 5 * Materia 2 + 70 + 110 + 20 = 240

Kraftåtgång: 50

Varnare, användaren kan rita en symbol på en plats som vid en given fysisk händelse aktivera bundna effekter i symbolen. Varnare tecknas alltså ofta tillsammans med andra effekter, t ex kontakt, fjärrskrift osv. Till fysiska händelser kan räknas "När ljus träffar symbolen" eller "När en människa är inom fem meter". Däremot räknas inte specifika djur eller människor som fysiska i detta sammanhang. Exempelvis "Gunnar ser symbolen" är inte en fysisk händelse medan "En människa ser symbolen" är det. Varnaren blir magiskt aktiv vid aktivering annars måste någon röra vid symbolen för att känna att den innehåller lagrad magi. Sinne är själva kunskapen hur symbolen ska tecknas. Symbolen måste kunna ses av någon med normal syn på 5m håll och kan bara aktiveras när det som aktiverar symbolen är inom 25m.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sinne 4 * Rum 1 + 70 + 10 = 84

Kraftåtgång: 15

Exalterad mästare 200p

Kraftföljder: Användaren slutar att säga onödiga saker eller tala om saker som användaren tycker är ovidkommande. Det gör användaren något osocial, varför ska användaren prata om vädret? Det går ju ändå inte att ändra på. Varför ska man fråga om hur andra mår om det inte har direkt betydelse för dig själv? Detta gör inte att användaren slutar att känna känslor utan snarare att användaren väljer sortera bort känslor som användaren tycker är onödiga. Om användaren tränar sig kan användaren prata om det som är ovidkommande men då måste det helst finnas ett syfte längre bort.

Två vägs fjärrbild, användaren kan binda samman två spegelytor så att det som skrivs på ena ytan blir synligt på andra ytan. Två vägs fjärrbild måste aktiveras av någon med Två vägs fjärrbild effekten men efter aktivering kan båda se den andra på sin yta. Ens egen spegelbild försvinner och istället visas det som skulle ses i den andra spegeln och tvärtom. Både "ljud och bild" syns och avståndet är obegränsat och kraften fungerar även mellan olika världar men enbart i Verkligheten. Användaren måste ha bundit ihop två ytor som sedan är sammanlänkade, om en yta förstörs kan länken inte repareras igen. En yta kan bara vara länkad till annan yta, det vill säga en yta kan inte ses av flera andra ytor. För att knyta ihop två ytor måste samma unika tecken tecknas på båda ytorna. När användaren använder krafteffekten räknas ytan som magiskt aktiv, det sker även en liten rumsstörning via parallellium. Användaren har 5 minuter på sig att skriva sen måste effekten aktiveras igen.

Dimensioner: Alla

Magi: $2 * \text{Materia } 3 * \text{Sinne } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Rum } 4 * \text{Rum } 3 + 40 + 40 + 20 + 70 + 40 = 642$

Kraftåtgång: 130

Det omöjliga rummet, användaren påverkar ett rum så det blir "omöjlig". En trappa där man i slutet kommer till början, en dörr som leder till sig själv osv. Mycket psykedelisk effekt som orsakar stor rumsförvrängning. Aktiv under 30 minuter och påverkar ett 50 m³ stort rum som på något sätt tydligt måste vara ett rum.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: $\text{Rum } 5 * \text{Rum } 4 * \text{Tid } 3 + 110 + 70 + 40 = 280$

Kraftåtgång: 55

Symbolfönster, är en effekt som gör att användaren tecknar en symbol av en dörr på en vägg eller en större slät yta och kan vid aktivering se genom fönstret (men inte öppna det) vad som finns på andra sidan. Användaren kan själv välja om fönstret är envägs eller tvåvägs. Det vill säga om användaren ser in i rummet men andra sidan förblir "normal" eller det blir ett fönster på båda sidor. Fönster är alltid magiskt aktiva. För att stänga ett fönster räcker det med att användaren eller någon annan stryker med handen över fönstret. Effekten är aktiv i 5 minuter. Fönstret blir lika stor som symbolen men har samma hållbarhet som väggen har som vanligt. Symbolfönster fungerar inte på platser som är dimensions blockerade. Väggen är egentligen intakt utan det är rummet på andra sidan som "ritas" upp på väggen. Det går alltså inte att skjuta en pil genom fönstret.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: $\text{Rum } 3 * \text{Materia } 4 + 40 + 70 = 122$

Kraftåtgång: 25

Levande tecken, användaren kan tillfälligt levandegöra en bild som lyder användaren men som inte kan hantera mer avancerade order. Bilden blir tre dimensionell och kan verka levande men saknar riktig själ och kommer när varaktigheten är över att återgå som bild på sin originalplats. Varelsen är ungefär lika stark som en verklig varelse i samma storlek kan förväntas vara. Skickligheten är oftast något lägre. Både statyer och bilder kan aktiveras, varelsen ser ut som på bilden förutom att den eventuellt är 3 dimensionell. Enbart icke organiska bilder kan aktiveras men i detta fall räknas tatueringar som icke organiska.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: $\text{Sinne } 3 * \text{Själ } 2 * \text{Materia } 5 * \text{Tid } 3 + 40 + 20 + 110 + 40 = 300$

Kraftåtgång: 60

[Extremt exalterad mästare 250p](#)

Kraftföljder, Bildning 125: När användaren beskriver mycket med metaforiska symboler, det blir alltså svårt att få korta snabba svar. Ett enkelt "ja" ersätts av "skulle flickan säga nej till skönhet?" och ett enkelt "nej" kan bli "att säga ja på din fråga vore som att bli kokad i olja". Ju mer komplext någon beskrivning är ju mer invecklad är metaforen. Serdan beskriver ting som väldigt exakta metaforer medan känslor blir mycket luddiga, för edlosi är det tvärtom.

Vika ihop rummet, användaren kan vika ihop ett rum och på så sätt stänga in alla och allt som är i rummet. Användaren kan stå max 50 m från det rum som ska vikas ihop och användaren måste se rummet som ska vikas ihop. Rummet måste på något sätt vara avgränsat och får inte vara större än 50 m³. Rummet som viks ihop försvinner och det är som det inte längre finns. Exempelvis ett rum i ett litet hus blir helt tomt rum. Det riktiga rummet blir en liten kub (eller annan geometrisk form)

med storleken av 1/100 av det riktiga rummet. Kuben går inte att förstöra eller flytta från platsen där den skapades. Effekten är tillfällig, 30 minuter, och orsakar en stor rumsstörning. Efter varaktigheten så återställer sig rummet så som det var från början. Alla nya saker eller varelser som finns i tomrummet hamnar i det ursprungliga rummet inne i det vikta rummet blir allt ihop pressat och allt blir dessutom två dimensionellt. Efter att rummet återställt brukar de som vikts ihop uppleva en stunds förvirring. Ju högre insikt ju snabbare återfår man sina sinnen.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 5 * Rum 4 * Rum 1 * Tid 3 + 110 + 70 + 10 + 40 = 290

Kraftåtgång: 60

Spegelvärlden, användaren kan aktivera en spegel som då blir som en blank vattenyta. Enbart fasta speglar kan aktiveras alltså inte en blank vattenyta. Allt som kastas in i spegeln hamnar i en spegelvänd parallellvärld till verkligheten. Allt som händer i verkligheten sker i parallellvärlden men spegelvänt. I parallellvärlden är den fångade som ett spöke och kan bara följa med allt men inte påverka något mer än speglar. Den som fångats kan använda sina krafter och sin magi med undantag för den magi och krafter som använder rumsmagi. Den fångade kan bara ses och se in i den riktiga världen via en spegel. Då syns den som fångats men kan bara kommunicera visuellt. Om någon krossar spegeln där den som fångats syns hamnar den fångade åter i den riktiga världen. Skulle spegeln som vara så liten att den fångade personen inte kan komma igenom orsakar det en medelsvår skada och den som är fångad förblir i Spegelvärlden. Även små speglar kan fånga personer men de måste vara tillräckligt stora för att personen ska sugas in i spegeln. Spegeln som aktiverades är aktiv under 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Rum 5 * Materia 3 * Tid 2 * Tid 5 + 110 + 40 + 20 + 110 = 430

Kraftåtgång: 85

Forma strukturer, användaren kan nu rita symboler på naturliga föremål eller platser och sedan vid aktivering forma om strukturen. Vanligaste är att användare omformar grottor, klippskrevor blir inhuggna byggnader i berg osv. Det går bara att forma naturliga strukturer inte växter, djur, byggnader eller föremål. Efter omformningen måste strukturen själv hålla och vara stabil annars faller den ihop. Symbolen måste vara lika stor som det som ska formas men maximalt kan 200m³ formas. Det blir inte mer eller mindre volym eller annat material utan bara ny struktur som är permanent.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan, Etnor.

Magi: Materia 3 * Rum 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: 35

Paralyserande symbol, användaren skapar nu en tatuering eller ritar en symbol som användaren rör vid aktivering (går alltså inte att koppla till Varnare). Om någon tittar på symbolen när den är aktiverad och symbolägarens Psyke eller Vilja övervinner offrets dubbla Psyke eller Vilja blir offret helt paralyserad i det antal sekunder som är skillnaden mellan offer och symbolägaren. Exempel Karin har en tatuerad Paralyserande symbol, Karin har Psyke 45. Karin aktiverar symbolen när Pelle tittar på symbolen. Pelle har Psyke 20, Karins 45 är mer än Pelles 40 (20x2) och Pelle är paralyserad i 5 sekunder. Som paralyserad kan offret bara stå helt stilla men allt psykiskt fungerar. Effekten bryts dock av smärta som till exempel eld eller andra skador men att enbart nypa offret hjälper inte.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sinne 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Dörrens kraft

Kraften är en av de vanligaste krafterna på Elev nivå och används för att snabbt ta sig mellan två platser. Det är en neutral kraft som dessutom nästan fungerar överallt i alla dimensioner utan där rummet är spärrat. Det krävs inga andra krafter för att ha Dörrens kraft.

Elev 60p

Kraftföljder Magisk syn 30 och Motstånd 30, användaren älskar och strävar efter att stå framför grupper av människor och prata om sådant som intresserar användaren för stunden. Användaren har ingen som helst uppfattning om tiden. Så användaren kan stå och prata om saker som ingen förstår något om. Användaren blir dessutom ganska upprörd när gruppen användaren samlat tröttnar och går.

Ankare, Dörrens kraft på denna nivå söker inte efter en plats utan användaren bara kliver in i en portal och ut vid destinationen. Anledningen till det är att tiden går mycket långsammare här och rummet fungerar annorlunda. För att komma rätt måste användaren veta vart användaren ska och detta gör att användaren på en plats sätter ett ankare. Ankaret är en sorts markering så när användaren öppnar en portal någon annanstans är destinationen där ankaret är. Ett ankare kan inte upptäckas med rumstörning eftersom det egentligen inte handlar om en effekt utan snarare koordinater. Effekten är istället att användaren lagrar koordinaterna i sitt minne. Anledningen till att användaren måste använda magi för att lagra dessa är att koordinaterna är så komplicerade och abstrakta att det krävs magi för att bibehålla de intakta. Enbart ett ankare åt gången kan vara aktivt. Om användaren blir medvetlös eller sövd så förstörs ankaret men vanlig sömn påverkar inte ankaret. Ett ankare behöver inte ha fast mark, det går att sätta ett ankare i vatten eller i luften. Användaren måste vara på platsen när ankaret placeras.

Dimensioner: Alla.

Magi: Sinne 4 * Rum 5 + 70 + 110 = 200

Kraftåtgång: 40

Öppna enkel parallellium portal, användaren öppnar en silvrig portal mellan sig själv och platsen där användaren har sitt ankare (utom till själva parallellium). Skulle användaren inte ha ett aktivt ankare slumpas platsen vart användaren hamnar. Portalen stängs när användaren går igenom men är annars aktiv i 5 minuter. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Portalen är två vägs, det vill säga på platsen där portalen öppnas kan någon kliva in och komma där användaren är. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Alla.

Magi: 2 * Rum 4 * Tid 2 + 70 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Mästare 175p

Kraftföljder Magisk syn 90 och Motstånd 90, användaren tappar både tid- och rumsuppfattningen och kommer antingen försent eller för tidigt till det mesta samt har problem att hitta dit. Faktum är att användaren har svårt att hitta hem. Fråga när användaren kommer eller hur lång tid något

kommer att ta är nästan helt omöjligt att svara på för användaren. Användaren saknar lokalsinne och logiskt tänkande gällande kartor. Användaren söker dessutom hela tiden leda grupper av personer för att berätta saker som intresserar användaren. Grupperna ska gärna samlas på platser som sedan användaren inte hittar till och troligen är kraftigt försenad till. Eventuell irritation är något som användaren är totalt oförstående till.

Finna plats och sätta ankare, användaren kan söka efter en plats via parallellium. Användaren kan bara söka efter platser som inte har rums spärrar mot parallellium. Ju noggrannare användaren kan beskriva platsen ju snabbare finner användaren platsen. Skulle platsen kunna överens stämma med flera platser är chansen stor att ankaret sätts på fel plats. Användaren ser inte platsen som användaren beskriver utan känner bara att användaren funnit en plats som överensstämmer med den beskrivningen som användaren gav. För att ta sig till platsen använder användaren Öppna enkel parallellium portal.

Dimensioner: Alla

Magi: $2 * \text{Rum } 4 * \text{Tid } 2 + 70 + 20 = 96$

Kraftåtgång: 20

Öppna parallellium portal, användaren öppnar en portal till parallellium. Väl inne kan användaren vandra i de glasgångar som går i ett virrvarr i parallellium. För användaren kommer nu tiden att gå men för alla utanför parallellium är det som om tiden står stilla (se regelbok 1). Alltså kan användaren vara i parallellium flera år men ändå kliva några dagar senare som användaren klev in. Av denna anledning fungerar inte kontakt i parallellium. Portalen stängs när användaren går igenom men är annars aktiv i 5 minuter. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Portalen är två vägs, det vill säga på platsen där portalen öppnas kan någon kliva in och komma där användaren är. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Alla.

Magi: $2 * \text{Rum } 4 * \text{Tid } 2 + 70 + 20 = 96$

Kraftåtgång: 20

Navigera i parallellium, används för att finna platser både i och utanför parallellium. Användaren kan söka efter en plats och i parallellium kolla efter att rätt plats har hittats innan en ny Öppna parallellium portal öppnas till platsen. Det går även med denna effekt hitta till parallellium slott. Eftersom tid inte finns i gångarna behövs inte tid i effekten allt sker ändå direkt. Därför går det snabbt att hitta även luddigt beskrivna platser. Vid varje plats som hittas får användaren en snabb glimt av vad som finns på platsen i samma ögonblick som användaren klev in i parallellium. Avsaknaden av tid gör även att användaren aldrig kan följa ett skeende i andra dimensioner eftersom det är ett fruset ögonblick. Vid varje ställe som användaren undersöker finns en chans att användaren träffas av en blix, chansen är mindre än 10 % men risken är att om användaren söker efter en luddigt beskriven plats kommer användaren träffas av en eller flera blixar. Även etnor bubblor kan bli funna med denna effekt.

Dimensioner: Alla.

Magi: $2 * \text{Rum } 4 + 70 = 78$

Kraftåtgång: 15

Skapa etnor bubbla, användaren kan skapa en etnor bubbla. För att skapa en etnor bubbla måste användaren in i slottet, där på någon av väggarna, golv, tak eller föremål kan användaren repa strukturen vilket medför att det skapas en bubbla. Repan måste gränsa till minst två dimensioner. Ju större repa eller skada desto större bubbla. Verkligheten brukar vara saker i slottet som statyer, möbler och tavlor. Väggarna draperiet eller dysterheten, golv och tak är slöjan respektive drömmen. Olika typer av energikällor är elementa. Att tänka på är kristallväktarna som vandrar i slottet och som anfaller alla som de upptäcker.

Dimensioner: Parallellium.

Magi: Rum 3 * Materia 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: 35

Ta bort etnor bubblor i parallellium, användaren tar skador i slottet. När skadan tas bort förintas etnor bubblan med allt i den.

Dimensioner: Parallellium.

Magi: Rum 3 * Materia 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: 35

Tidens kraft

Mycket svår och ovanlig kraft som kräver mycket av användaren. Spelare som vill att deras karaktär ska ha kraften från början måste motivera detta för spelledaren som alltid har veto och ska enbart tillåta kraften i undantagsfall.

Elev 60p

Krafteffekt Intuition 30 och **Vilja 30**, användaren har ingen känsla för tajmning i samtal och kan säga mycket plumpa saker men helt sakna förståelse för de olämpliga saker som användaren sagt. Användaren är mycket påstridig när det gäller punktlighet och att komma försent eller förtidigt resulterar garanterat i en syrlig och olämplig kommentar från användaren. Exempelvis "hade du haft en mindre kroppshydda hade dina ben nog burit dig hit i tid" till någon som är försenad och överviktig.

Referensklocka, användaren sätter en sorts ankare på en plats i verkligheten där användaren alltid vet vilken tid på dygnet det är. Används sedan som referenspunkt till effekten Klockan. Effekten är att användaren lagrar koordinaterna i sitt minne. Anledningen till att användaren måste använda magi för att lagra dessa är att koordinaterna är så komplicerade och abstrakta att det krävs magi för att bibehålla de intakta. Enbart en Referensklocka åt gången kan vara aktivt. Om användaren blir medvetlös eller sövd så förstörs referensklockan men vanlig sömn påverkar inte effekten. En referensklocka behöver inte ha fast mark, det går att sätta en ankarklocka i vatten eller i luften. Användaren måste vara på platsen när referensklockan placeras.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Sinne 4 * Rum 5 + 70 + 110 = 200

Kraftåtgång: 40

Klockan, användaren vet alltid hur mycket klockan är i förhållande till sin Ankarklocka. Befinner sig användaren i verkligheten vet användaren tiden på dygnet på den värld användaren befinner sig.

Dimensioner: Alla

Magi: 2 * Rum 4 * Tid 1 + 70 + 10 = 88

Kraftåtgång: 15

Ålder på föremål, användaren tar på ett tillverkat föremål och kan säga när det skapades på 1 år när.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Ålder på varelse, Användaren kan genom att röra vid en varelse säga när den föddes.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 2 * Liv 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Patina eller förnya föremål, användaren kan genom att röra ett föremål få det att se äldre eller nyare ut än det är. Föremålet får inte vara större än 5 dm³. Användaren gör inte föremålet äldre eller nyare ut utan förändrar strukturen så att det ser äldre eller nyare ut.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 1 * Materia 3 * Rum 1 + 10 + 40 + 10 = 63

Kraftåtgång: 15

Spådom för föremål, användaren kan genom att koncentrera sig och röra vid ett föremål ställa en fråga att få en riktning om föremålet kommer användas gällande det frågan gäller. Frågan måste handla om närmaste 24 timmarna och vara en typ ja eller nej fråga. Svaren är dock alltid luddiga ja eller nej, så som troligen inte, högst sannolikt, eventuellt osv. Typiska frågor är: Kommer dolken bli blodig? Kommer myntet byta ägare? Ju mer specifik frågan är ju tydligare svar men aldrig ja eller nej.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 4 * Materia 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Spådom för varelse, användaren kan genom att röra vid en person ställa en fråga och få en suddig bild av det som kommer hända personen. Frågan måste handla om närmaste 24 timmarna och vara en typ ja eller nej fråga. Svaren är dock alltid luddiga ja eller nej, så som troligen inte, högst sannolikt, eventuellt osv. Typiska frågor är: Kommer kvinnan i rätt dö innan soluppgången? Kommer Sven bli lurad av handelsmännen? Ju mer specifik frågan är ju tydligare svar men aldrig ja eller nej.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 4 * Liv 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Spådom för plats, användaren kan stå på en plats och ställa en fråga och få en suddig bild av det som kommer hända på plats inom 24 timmar. Frågan måste vara en ja eller nej fråga. Svaren är dock alltid luddiga ja eller nej, så som troligen inte, högst sannolikt, eventuellt osv. Typiska frågor är: Kommer människor dö här imorgon? Kommer Olof passera här? Ju mer specifik frågan är ju tydligare svar men aldrig ja eller nej.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Se 30 minuter bakåt, användaren kan stå på en specifik plats och se vad som hänt där upp till 30 minuter bakåt i tiden. Bilden är ganska klar men kan störas av annan magi eller kraft som innehåller tidsaspekten eller rumsaspekten. Bilden kan likaså störas av växter eller material som påverkar tidsaspekten. Användaren ser under fem minuter vad som hänt de senaste 30 minuterna.

Användaren kan när som helst pausa eller frysa bilden. Allt spelas upp för användarens inre.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 3 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Tidtagarur, användaren kan för sig själv starta en tidtagning som är på sekunden exakt och som tickar i 24 timmar då den nollställs. Användaren kan när som helst avbryta tidtagningen. Under tidtagningen är inte användaren magiskt aktiv.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen, Etnor

Magi: Tid 4 * Liv 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Se potential, användaren måste först ställa sig själv en enkel fråga om en annan person. Frågan måste relatera till användaren själv. Exempelvis kommer Peter att försöka döda mig inom 2 veckor? Eller kommer Karin vara mig trogen under 10 år? Sedan måste användaren studera den personen under 5 minuter för att få svaret på sin fråga. Svaret är en trolig utgång men ju längre perspektiv fråga gäller ju otydligare svar. Personen måste vara synlig hela tiden och vara inom 50 m. Under varaktigheten, från att effekten aktiveras och 5 minuter framåt, räknas användarens om magisk aktiv.

Dimensioner: Alla

Magi: Tid 3 * Sjal 3 * Sjal 3 * Tid 2 * Rum 1 * Sinne 1 + 40 + 40 + 40 + 20 + 10 + 10 = 214

Kraftåtgång: 45

Mästare 175p

Krafteffekt Intuition 90 och **Vilja 90**, det är knappt användaren kan vara i rum med andra för det kommer ett ständigt utflöde av syrliga kommentarer som nästan alla är mycket olämpliga. Att användaren själv har mycket svårt att hålla tiden är av mindre betydelse. Användaren har en behård vilja och är envis och enträgen på att driva sin linje i synnerhet om det gäller tid.

Pussla ihop framtida händelser, användaren kan för sig själv uttrycka en önskan om något som användaren vill ska ske inom de närmaste 24 timmarna. Svaren kan variera i tydlighet och antal men markerar vad som troligen måste ske för att användarens önskemål ska gå i uppfyllelse. Önskan (om användaren är kronprins) "Jag vill bli kung i stället för Bengt" ger svaret "Döda kung Bengt". Det finns ingen garanti för att om alla händelser sker så blir önskingen automatiskt uppfylld. Frågor ger direkta svar men effekten kan enbart användas var 24 timme oavsett dimension.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen, Etnor, Elementia

Magi: Tid 4 * Tid 3 * Sjal 3 * Sinne 1 + 70 + 40 + 40 + 10 = 196

Kraftåtgång: 40

Se 24 timmar bakåt, användaren kan stå på en specifik plats och se vad som hänt där upp till 24 timmar bakåt. Bilden är ganska klar men kan störas av annan magi eller kraft som innehåller tidsaspekten eller rumsaspekten. Bilden kan likaså störas av växter eller material som påverkar tidsaspekten. Användaren ser under fem minuter vad som hänt de senaste 24 timmarna. Användaren kan när som helst pausa eller frysa bilden. Allt spelas upp för användarens inre.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 4 * Rum 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Stoppa åldras andra, användaren kan genom att röra vid en person stoppa det naturliga åldrandet under 5 år. Vill den andre inte detta måste användaren övervinna summan av personens Vilja och

Fysik med sin Vilja. Effekten har ingen annan effekt och personen räknas inte som magiskt aktiv.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 4 * Liv 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Föryngra, användaren kan genom att röra vid en person föryngra denna med 5 år. Effekten har ingen effekt om personen inom 5 år sedan haft en föryngra. Det går alltså inte att få en gammal person till barn igen men om personen är yngre än 5 år går det är döda personen på detta sätt. Är personen motvillig till effekten måste användaren övervinna summan av personens Vilja och Fysik med sin Vilja.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 4 * Liv 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Göra äldre, som föryngra men tvärtom. Personen blir 5 år äldre dock ej 5 år mer erfaren.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 4 * Liv 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Vittra sönder, användaren kan röra ett föremål och få det att vittra sönder som om det hade varit tidens tand som gjort detta. Föremålet får inte vara magiskt och max 5 m³ stort. Sönder vittringen sker under 5 minuter. Föremålet räknas som totalt förstört och blir bara damm som försvinner.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 5 * Tid 1 * Materia 3 * Rum 3 + 110 + 10 + 40 + 40 = 245

Kraftåtgång: 50

Förflyttning i tid, användaren kan förflytta sig till en plats via tiden. Spelaren måste se platsen men max 250 m bort från användaren. Tiden från att användaren försvinner till användaren dyker upp är 5 sekunder. Det hela blir en sorts teleportation men utan rumstörningen. Rumsaspekten är med för att förlänga magin inte för att förvränga rummet. För att röra sig i tidsaspekten krävs Tid 5 (Skapa).

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 5 * Tid 1 * Liv 3 * Rum 2 + 110 + 10 + 40 + 20 = 210

Kraftåtgång: 40

Åldersdöden, användaren kan röra vid en person och låta personen dö av ålderdom. Effekten fungerar inte på någon som är odödlig. Det som händer är att personen blir 100 år äldre i ett slag. Effekten är alltså inte dödlig för alla varelser. Användaren måste övervinna summan av offrets Vilja, Fysik och Motstånd med sin egen Vilja. Åldrandet sker under 5 sekunder, både kroppen, kläderna och föremål som personen bär åldras.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Tid 5 * Tid 1 * Liv 4 * Materia 3 * Rum 2 + 110 + 10 + 70 + 40 + 20 = 370

Kraftåtgång: 75

Magins kraft

Kraft som utgår från den magiska energin och hur den fungerar. Svår och ovanlig kraft som kräver mycket av användaren. Spelare som vill att deras karaktär ska ha kraften från början måste motivera detta för spelledaren som alltid har veto och ska enbart tillåta kraften i undantagsfall.

Elev 60p

Krafteffekt Magisk syn 30 och **Vilja 30**, användaren ser magiska saker överallt och försöker övertyga alla om detta oavsett om de vill lyssna eller inte. Allt som händer gör det därför magi är inblandat. Det finns enligt användaren inga naturliga orsaker.

Se magi, användaren kan se aktiv magi inom räckvidden och avgöra vilka dimensioner, nivåer, aspekter och hur mycket kraft som behövs i formeln. Användaren ser inte skillnad på om det är magi, kraft, symbolmagi, alkemi osv. Användaren vet inte heller vem som aktiverat magin. Det ger en direkt bild och är ett område på 50m^3 med användaren i centrum.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Energi $5 * \text{Rum } 4 + 110 + 70 = 200$

Kraftåtgång: 40

Magiska avtrycket, användaren kan spåra rester av en magisk effekt, oavsett hur den skapats, och se vilken typ av uttryck som har skapat effekten och hur mycket kraft som gick åt. Uttryck som Magiskt avtryck kan avläsa är Visuellt, Alkemiskt, Symbol, Blod, Kraft och Tanke. Effekten kan se effekter lika långt tillbaka som antal kraftpoäng i timmar på ursprungseffekten. Exempelvis Någon har på en plats använt Tankemagi med 100 kraftpoäng. Om Petra kommer till platsen inom 100 timmar och aktiverar sin effekt kommer Petra se att någon använt just Tankekraft med 100 kraftpoäng.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi $5 + 110 = 115$

Kraftåtgång: 20

Upplösa magi, användaren kan uppösa en aktiv magi. Egentligen samma sak som Talangen Upplösa magi men användaren kan inte misslyckas och effekten sker direkt. Användaren måste dock lägga 5 Kraftpoäng per nivå per aspekt som används. Så en formel eller Effekt med Rum $4 * \text{Tid } 2 * \text{Sinne } 2$ kräver $4 + 2 + 2 = 8 \Rightarrow 8 * 5 = 40$ extra kraftpoäng. Användaren upplöser effekter eller formler inom 250 m från användaren.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen, Etnor

Magi: Energi $5 * \text{Rum } 2 + 110 + 20 = 140$

Kraftåtgång: $30 + (\text{kraften för att upplösa magin})$

Se andras nuvarande kraftpoäng, användaren kan inom 250 m se en persons kvarvarande kraftpoäng. Personen kan inte förhindra effekten men känner av den med sin magiska syn.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi $5 * \text{Liv } 3 * \text{Rum } 2 + 110 + 40 + 20 = 200$

Kraftåtgång: 40

Se magins färg, användaren kan se magins ljus. Överallt runt allt levande i främst verkligheten finns magin som strömmar genom allt ungefär som osynliga partiklar, de finns där men vi tänker aldrig på dem. Mottagaren ser nu när det är glest och när det är mycket magi. Effekten gör även att användaren vet när magiska varelser från elementa rör sig i närheten. Dessa elementa varelser kan bara upptäckas då man ser i magins färg. Mottagaren kan nu även se att magins färg har ett eget spektrum vilket kan utnyttjas av en erfaren användare. En annan effekt är att användaren alltid vet vilket magi index en värld har. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 4 * Tid 3 + 110 + 70 + 40 = 280

Kraftåtgång: 55

Mästare 175p

Krafteffekt Magisk syn 90 och **Vilja 90**, användaren blir besatt av magi och magisk energi, så fort användaren ser eller känner en effekt måste användaren studera denna noga. Speciellt gäller det om det är en effekt som användaren själv inte känner till. Besattheten gör att användaren kan utsätta sig för en hel del fara bara användaren får studera den magiska effekten.

Temporär kraft, användaren kan dela med sig en kraft till någon annan Serdan eller Edlosi under 24 timmar. Den som tar emot kraften måste vara villig att få kraften. Användaren måste så klart ha den nivå och kraft som användaren tillfälligt vill låna ut. Användaren har fortfarande sin egen kraft kvar men mottagaren kan använda kraften utan problem under varaktigheten. Enbart en kraft kan lånas i taget men användaren kan låna ut till flera olika personer. Det är användaren som väljer kraft och vilken nivå som ska lånas ut. Effekten aktiveras när mottagaren suger lite blod av användaren som samtidigt aktiverar effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Liv 5 * Sinnet 3 * Tid 4 + 110 + 110 + 40 + 70 = 630

Kraftåtgång: 125

Låna kraft av person, fungerar som Temporär kraft men det är användaren som tillfälligt lånar en kraft av någon annan Serdan eller Edlosi. Det som lånar ut förlorar inte sin kraft och det är den andre som väljer vilken kraft och vilken nivå. Kraften är aktiv under 24 timmar. Samma aktivering som Temporär kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Liv 5 * Sinnet 3 * Tid 4 + 110 + 110 + 40 + 70 = 630

Kraftåtgång: 125

Stjäla magisk energi, användaren kan genom att röra en person eller varelse stjäla dess kraftpoäng. Användaren kan helt tömma offret på energi, offret gör motstånd med summan av sin Vilja och Fysik mot användarens Vilja. Lyckas attacken kan användaren ta 50 kraftpoäng var 5:e minut eller 1p var 6:e sekund tills användarens hela depå är fylld. Effekten avbryts efter 30 minuter. Användaren kan helt tömma sitt offer på kraftpoäng. Offret är inte paralyserat utan kan fysiskt göra motstånd så effekten gör när offret är fasthållet eller bundet. Blir offret helt tämt på sina Kraftpoäng blir offret trött och förvirrat.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 4 * Tid 3 + 40 + 70 = 122

Kraftåtgång: 25

Ta bort magisk kraft i område, användaren kan inom 200m³ ta bort all magisk energi utom sin egen. Det innebär att alla magiska effekter upphör, både magi och krafter. Samtliga inom räckvidden förlorar direkt samtliga sina kraftpoäng. Den magiska energin återställs i området med en hastighet av 1p per sekund delat med det magiska indexet. Sista själaspekten är användarens egna skydd, skulle någon inom området ha ett Kraftskydd påverkar inte effekten denna.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen, Etnor

Magi: Energi 5 * Sjal 5 * Rum 5 * Sjal 4 + 110 + 110 + 110 + 70 = 900

Kraftåtgång: 180

Kraftskydd, användaren har under 24 timmar ett skydd mot allt som dränerar eller tar användarens kraftpoäng. Användaren kan även lägga effekten på andra användarens rör vid.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen, Etnor

Magi: Sjal 4 * Tid 4 + 70 + 70 = 156

Kraftåtgång: 30

Se alkemisk effekt växt, användaren kan inom 5 m avgöra vilka alkemiska effekter en specifik växt kan ha i sitt nuvarande tillstånd. Observera att det kan vara skillnad på effekten på om växten är torkad eller växer eller kokas osv. Vissa effekter uppstår först vid förädling.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 + 110 = 115

Kraftåtgång: 25

Se alkemisk effekt materia, användaren kan inom 5 m avgöra vilka alkemiska effekter ett specifikt material kan ha i sitt nuvarande tillstånd. Observera att det kan vara skillnad på effekten om materialet är fast, flytande eller förångat.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 + 110 = 115

Kraftåtgång: 25

Se magins källa, användaren vet alltid hur användaren står till ett magiskt läckage in i verkligheten.

Galo har det klart största läckaget men även Drakarnas och Griparnas egna planet har mindre läckage. Genom att triangulera mellan dessa vet användaren alltid exakt vart användaren befinner sig i förhållande till läckagen. Permanent effekt.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 5 * Rum 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: (50)

Maskens kraft 50p

Kraft som är en sorts variant av kroppens, sinnet och materians kraft. Den finns som enbart en nivå och gör egentligen bara en sak.

Krafteffekt, Insikt 25, användaren tappar i stressande situationer kontrollen och blir en kopia som användaren bäst tänker kan hantera situationen. När stressen sjunker får användaren tillbaka kontrollen.

Användaren får förmågan att helt kopiera den person som användaren rör vid. Den som kopieras måste vara av samma typ av varelse som användaren är. Det går alltså inte att bli en drake om användaren själv är människa, uråldriga raser fungerar inte heller. Om användaren är en människa kan användaren bli en demon eller aet (även de som är i Drömmen och Slöjan). Användaren kopierar allt utom avläsning, minnen och egenheter kopplat till minnet. Allt annat, från lukt, ögonfärg, hår, språk, dialekt och sättet att rör sig. Även kopians kläder får användaren en kopia av, även om användaren vid tillfället är naken kopieras kopians kläder, ringar, halsband osv. Det som inte skapas är saker som inte är "fästa" vid personen. Exempelvis vapen, väskor och riddjur. Magiska saker kommer bara likna sina original men inte vara magiska i sig själv. Effekten är permanent tills användaren omvandlar sig till sig själv eller till någon annan. Användaren kan inte fritt omvandla sig utan måste utgå från någon användaren sett och rört vid. Användaren kan hålla maximalt antal talangpoäng i Insikt i minnet. Så om användaren har Insikt 30 kan användaren hålla 4 kopior i minnet. Användaren bestämmer själv vilka kopior som ska behållas i minnet och vilka som ska försvinna när

användaren ska bli nya kopior. Användaren behåller minnen av kopiorna vid sömn men förlorar minnena om användaren blir medvetslös.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Själ 3 * Liv 5 * Materia 5 * Tid 5 + 40 + 40 + 110 + 110 + 110 = 1535

Kraftåtgång: (305)

Elementa kraften

Som mästare i Enhörningens eller Mantikorans krafter kan man nu från drömmen eller slöjan öppna dörrar in till eller ifrån elementa. Dörren fungerar som en grind eller portal men går mellan drömmen och elementa eller slöjan och elementa. Olika element behöver olika skydd och användaren måste inte sällan skydda sig på något sätt. På grund av att Elementa kraften är beroende av Enhörningens eller Mantikorans krafter finns ingen krafteffekt.

Novis 25p

Förstå elementar, användaren får en förståelse av de varelser som bor och lever i Elementia.

Förståelsen är bland annat genom att tala deras språk samt att få en förståelse av deras kultur.

Effekten kan aktiveras samtidigt som användaren möter en Elementar. Med Elementar menas att varelsen bor och lever mestadels i Elementia. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 3 * Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Öppna elementa portal/grind, användaren öppnar en portal eller grind till elementa. Portalen eller grinden stängs när användaren går igenom men är annars aktiv i 5 minuter. Portalen eller grinden som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande hindrar öppnandet. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Portalen är två vägs, det vill säga på platsen där portalen öppnas kan någon kliva in och komma där användaren är. Användaren kan inte öppna en portal eller grind direkt in till det magiska planet, för att komma dit måste man vandra genom övriga plan. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll.

Dimensioner: Drömmen, Slöjan eller Elementa

Magi: 2 * Rum 4 * Tid 2 + 70 + 20 = 106

Kraftåtgång: 20

Navigera i elementa, för att finna platser i elementa. Användaren kan söka efter en plats i en specifik nivå i elementa. Fungerar som en vanlig söka och är aktiv under 5 minuter

Dimensioner: Elementa.

Magi: Rum 4 * Tid 2 * Sinne 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Tala med Elementa varelser, användaren får en förståelse av de varelser som bor och lever i elementa. Förståelsen är bland annat genom att tala deras språk samt att få en förståelse av deras kultur. Effekten kan aktiveras samtidigt som användaren möter en elementavarelse. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter. Elementavarelser skiljer sig väldigt mycket mot alla andra typer av varelser.

Dimensioner: Elementa

Magi: Rum 3 * Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Lärare 100p

Element kropp, i elementia kan användaren anpassa sin kropp så att användaren inte tar skada av det elementplanet användaren befinner sig på. Användarens kropp blir antingen Eld, Is, Ljus, Mörker, Vatten, Jord, Luft, Tomhet (Vakuum) kropp. Fungerar som Eldkropp, Iskropp osv. Effekten är aktiv under 24 timmar eller tills användaren lämnar planet. Effekten aktiverar enbart rätt effekt på tillhörande plan. Det går alltså inte att aktivera Eldkropp på Mörkerplanet. Det är både kroppen och användarens kläder och tillhörande föremål som påverkas.

Dimensioner: Elementia

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 4 + 70 + 70 + 70 + 70 = 536

Kraftåtgång: 105

Element kropp andra, som Element kropp men användaren lägger effekten på andra som användaren rör vid. Effekten gäller dock bara i 30 minuter.

Dimensioner: Elementia

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 3 + 70 + 70 + 70 + 40 = 442

Kraftåtgång: 90

Hämta Elementar, användaren kan åkalla en Elementarvarelse från Elementia. Elementaren är alltid fientligt inställd till användaren men lyder ändå och gör det den är ålagd. Elementarer är semiintelligenta men påverkas inte av magi som påverkar sinnet och själen. Elementarer är alltid i storlek ungefär som en ponny. Användaren kan enbart ha en elementar aktiv åt gången. Effekten är permanent tills Elementaren dör eller blir skickad tillbaka. Elementarer kan inte åkallas i Parallellium men när de åkallas dras de igenom Parallellium. Följande Elementarer kan åkallas:

- **Edelementar**, är en levande eld som tar den form som användaren önskar att den har. Den består av levande eld och antänder allt i sin närhet som har ett antändningsvärde lägre än 5. Den svävar fram över marken i en hastighet av 15 m/s. Edelementaren har Styrka 10, Rörlighet 30, Fysik 15, Vapen 20, Skjutvapen 25. Den tar dubbel skada av vatten och köld. Halv skada av jord och mörker. Är helt immun mot värme, ljus och eld attacker. Vapen attacker gör en fjärdedels skada. Den kan även skjuta eldbollar 10 m som ger en medelsvår eldskada.
- **Iselementar**, är en varelse av is som tar formen som användaren önskar. Den utstrålar stark kyla och ger en medelsvår köldskada vid beröring. Den går med en hastighet av 3 m/s. Iselementaren har Styrka 35, Rörlighet 10, Fysik 35, Vapen 20, Skjutvapen 0. Den tar dubbel skada av Eld och värme attacker. Skadas inte alls av Ljus, Mörker och jord. Vapen gör halvskada.
- **Ljuselementar**, är en varelse av ljus som tar formen som användaren önskar. Det lyser mycket starkt av elementaren och bländar alla som inte skyler ögonen. Den svävar fram över marken i en hastighet av 25 m/s. Ljuselementaren har Styrka 0, Rörlighet 50, Fysik 25, Vapen 0, Skjutvapen 25. Den kan inte påverka eller påverkas av något fysiskt. Den tar dubbel skada av mörker och vanlig skada av jord och vatten. Den kan skjuta ljusstrålar som ger lättare värmeskador.
- **Mörkerelementarer**, är en varelse av mörker som tar formen som användaren önskar. Den består av förtätat mörker och utstrålar köld. I skuggor eller mörker är den knappt upptäckbar. Den rör sig med en hastighet av 10 m/s. Mörkerelementaren har Styrka 25, Rörlighet 25, Fysik 25, Vapen 25, Skjutvapen 0. Den skadas av ljus och värme attacker som

ger dubbelskada medan den är immun mot alla andra skador förutom vapen attacker som gör skada som vanligt.

- Vattenelementar, är en varelse av vatten som tar formen som användaren önskar. I vatten är den mycket svår att upptäcka och rör sig med en hastighet av 20 m/s medan på land rör den sig med 3 m/s. Vattnelementaren har Styrka 25, Rörlighet 25, Fysik 25, Vapen 25, Skjutvapen 0. Den försöker alltid dränka sina offer även om den kan slå. Den tar dubbel skada av jord. Värme och köld ger vanlig skada. Vapen ger halv skada.
- Jordelementar, är en varelse av vatten som tar formen som användaren önskar. Jordelementaren kan glida fram under jord men inte i rent berg eller sten. Under jord rör den sig med en hastighet av 1 m/s medan ovan jord rör den sig med 3 m/s. Jordelementaren har Styrka 40, Rörlighet 5, Fysik 35, Vapen 20, Skjutvapen 0. Tar skada av vapen. Halvskada av vatten.
- Luftelementar, är en varelse av luft som tar formen som användaren önskar. Den svävar fram över marken i en hastighet av 20 m/s. Eldelementaren har Styrka 25, Rörlighet 25, Fysik 20, Vapen 15, Skjutvapen 15. Den försöker lyfta eller blåsa omkull sina fiender. Har ingen skada av vapen. Tar vanligt skada av eld, vatten och jord.

Dimensioner: Alla (kan ej frammanas i Parallellium)

Magi: Rum 2 * Rum 3 * Rum 3 * Sjal 3 * Liv 5 + 40 + 40 + 40 + 110 = 500

Kraftåtgång: 100

Skicka tillbaka elementar, inom räckvidden tvingas en elementar som blivit frammanad att återvända till Elementia. Inom 250 m, användaren måste se Elementaren och effekten är omedelbar.

Dimensioner: Alla (ej Parallellium)

Magi: 2 * Rum 3 * Rum 3 * Sjal 3 * Liv 5 + 40 + 40 + 40 + 110 = 500

Kraftåtgång: 100

Elementens krafter

Jord, Eld, Vatten, Vind är de klassiska elementarkrafterna. Till de klassiska krafterna ingår här även Ljus, Mörker och Elektricitet.

Vattnets kraft

Kontroll av vatten samt skapa snö och is.

Novis 25p

Krafteffekt, Rörlighet 15, användaren svettas ovanligt mycket även om användaren inte är varm eller motionerar.

Känna temperatur, användaren kan inom 50m avstånd exakt avgöra hur många grader ett föremål eller varelse har. Användaren måste se det som hon eller han ska avgöra temperaturen på.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 1 * Rum 1 + 10 + 10 = 22

Kraftåtgång: 5

Känna vatten, användaren känner var det finns vatten i närheten, inom 50 m. Genom det känner hon eller han även t ex människor som ju innehåller en större mängd vatten. Effekten är aktiv under 5 minuter. Användaren känner inte formen på vattnet och kan bara avgöra att något med vatten finns bakom väggen inte vad eller vem som finns där.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 * Rum 1 * Tid 2 + 20 + 10 + 20 = 54

Kraftåtgång: 10

Rena vatten, användaren kan rena allt vatten i en sluten behållare. Vattnet blir rent från gifter och andra skadliga ämnen och ofarligt för användaren att dricka. Om vattnet är smutsigt med grus eller på annat sätt färgat renas alla sådana egenheter bort. Även det som innehåller stora mängder vatten renas t ex öl, sprit och liknade, dock inte blod. Max 1 m³ kan renas på en gång.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Smaksätta vatten, användaren kan smaksätta allt vatten i en sluten behållare. Vattnet har samma konsistens som vanligt vatten men smakar så som användaren tänker på. Effekten kan inte skapa alkohol eller ändra andra egenskaper på vattnet, bara smaken. Max 1 m³ kan smaksätta på en gång.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Sinne 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Simma, användaren har inbyggd kunskap om hur användaren simmar även om användaren inte kunde det innan initiering. Effekten är permanent.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Fyll glaset, användaren kan omvandla rent vatten i ett glas, max 1 dm³, till valfri drickbar dryck. Det går att skapa vin men inte saltsyra. Användaren måste tänka på drycken och ha druckit den för att omvandlingen till rätt dryck ska ske.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Materia 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Elev 50p

Krafteffekt, Rörlighet 25, användaren får ett lätt ton av blå hud. Den tas oftast som vit men har inslag av blått. Användaren kan sola men det får effekten att det blåa syns tydligare.

Simma andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna får kunskapen om hur man simmar även om mottagaren inte kunde det innan initiering. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Fyll tomma glaset, användaren kan fylla ett tomt glas, max 1 dm³, till valfri drickbar dryck. Det går att skapa vin men inte saltsyra. Användaren måste tänka på drycken och ha druckit den för att det ska fyllas till rätt dryck.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Materia 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: 35

Frysa vätska, användaren kan nu genom att röra vid vatten eller annan vätska sänka temperaturen så den stelnar. 5 dm³ vätska som finns utanför levande vävnad fryser direkt. Om levande varelser ska påverkas orsakar det en medelsvår skada. Om samma område på en levande varelse påverkas förnyas inte skadan. Det går alltså inte döda någon genom att hålla i armen och förnya effekten hela tiden men det går att röra samma varelse på flera platser och aktivera effekten flera gånger.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Vattenstråle, användaren kan från sina händer skjuta en vattenstråle med samma tryck som ur en trädgårdsslang. Vattnet som kommer är maximalt 25 liter men användaren kan avbryta innan.

Effekter varar i maximalt en under 5 minuter och vattnet sprutar ca 5m

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Tid 2 + 70 + 20 = 100

Kraftåtgång: 20

Köldtålig, användaren är nu tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas 1 nivå. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Vattenandning, användaren kan nu andas under vatten och drabbas aldrig av dykarsjukan.

Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Förgifta vatten, användaren kan förgifta allt vatten i en sluten behållare. Vattnet blir starkt luktande och ger en frätskada antingen en lätt eller medel beroende på hur mycket vatten som träffar. Vattnet kan även vara näst intill som vanligt vatten men om det dricks ger det en medelsvår skada. Max 1 m³ kan förgiftas på en gång.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Lärare 100p

Krafteffekt, Rörlighet 50, användaren får en ljusblå hud. Det går inte att dölja på annat sätt än med smink eller med krafter och magi. Användaren kan sola men det får effekten att den huden blir mörkblåare.

Vattenandning andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna kan andas under vatten och aldrig drabbas av dykarsjukan. Effekten är aktiv under 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Snöfall, användaren kan skapa snöfall i området med användaren i centrum. Snöfallet faller alltid från himlen och varar under 30 minuter. Hur mycket snö som faller beror på hur mycket moln (dvs. vatten) det finns i himlen. Om det är varmt ute smälter snön väldigt fort. Snön påverkas även av vinden som fanns tidigare. Hur stort området är där snön faller beror på vinden. Effekten fungerar bara utomhus men användaren måste själv inte befinna sig utomhus. Rum är 1000m upp och ett område 200m² stort där luften kyls ned (Energi).

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 3 * Rum 3 * Rum 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 + 40 = 201

Kraftåtgång: 40

Iskula, användaren kan skjuta iskulor från sina händer. Varje iskula inom 50m träffar gör en medelsvår skada och användaren har normal träffsäkerhet (Skjutvapen).

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Energi 3 + 110 + 40 = 165

Kraftåtgång: 35

Vattenvåg, användaren kan skapa en våg från en vattensamling. Vågen kan aldrig bli större i volym än den volym som finns i vattensamlingen, så effekten fungerar bäst vid sjöar eller hav. Maximal volym som användaren kan skapa en våg är 50 m³. Från vattnet dras vattnet upp som en pelare och slår ned på valfritt mål inom 100 m. Vattnet orsakar i sig ingen skada men 1 kubikmeter vatten är 1000 liter vilket är 1000 kg. Om 1000 kg faller från lite höjd mot ett mål kan det orsaka stor förödelse. Å andra sidan kommer inte alla 1000kg på en gång och vatten är inte sten men det orsakar ändå stor förödelse. Användaren måste stå inom 10 m från vattnet och måste se där vågen ska slå ned. Vågen går i en båge från vattensamlingen till träffpunkten. Ju större volym ju större våg och ju högre går vågen.

Dimensioner: Verkligheten, Drömmen

Magi: Materia 3 * Energi 3 * Rum 4 + 40 + 40 + 70 = 186

Kraftåtgång: 35

Köld resistent, användaren är nu tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 2 nivåer. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 5 + 70 + 110 = 200

Kraftåtgång: (40)

Köldtålig andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna är tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 1 nivå. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Mästare 150p

Krafteffekt, Rörlighet 75, användaren är alltid törstig och måste hela tiden dricka vatten för att inte få huvudvärk. Längre avsaknad av vatten börjar ge andra symtom som syn- och hörselvillor samt att användaren känner sig svag och utmattad.

Köld resistent andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna är tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 2 nivåer. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Isvägg, användaren kan skapa en isvägg genom att samla vattnet i luften omkring användaren. Väggens gång olika snabbt beroende på luftfuktigheten och värmen i luften. Hastigheten är cirka en kubikmeter varannan minut som skapas och effekten är aktiv i 5 minuter. Isväggen kan enbart formas i fritt utrymme och kan inte formas runt något, t ex en människa. Hur formen är styr användaren, t ex 2 kubikmeter is kan vara 2x2x0,5m stor vägg. En halvmeter tjock isvägg tål en del. Isen stannar sedan naturligt tills den förstörs eller smälter. Isväggen formas framför användaren och kan bli mycket detaljrik om användaren så önskar.

Dimensioner: Verkligheten, Drömmen

Magi: Materia 4 * Energi 3 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 184

Kraftåtgång: 35

Froststråle, från användarens händer kommer en vit dimmig stråle med koncentrerad kyla. Dimman upplöses efter någon sekund om omgivande temperatur är över noll grader. Är det kallare tar det längre tid för dimman att upplösas. Alla som träffas av strålen får en svår köldskada. Räckvidden är 50 m.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 1 + 70 + 10 = 84

Kraftåtgång: 15

Forma vatten, användaren kan forma vatten. Exempelvis kan användaren från en spann med vatten låta vattnet stiga upp och bli ett spjut. När användaren är nöjd kan hon eller han låta formen frysa till is. Det går inte att skapa mera vatten än det som finns tillgängligt. Att forma vatten tar 30 sekunder per liter vatten som ska formas, efter det har frysts har det samma tålighet som vanlig is. Det går även med Forma vatten att omsluta en person, för att det skall räknas som heltäckande med ett 5cm tjockt lager behövs cirka 30 liter vatten. Effekten kan maximalt påverka 5dm³ vilket motsvarar 5 liter vatten. Även andra vätskor kan påverkas av effekten men inte materia som vid noll grader är fast, exempelvis lava kan inte påverkas av effekten. Effekten varar i maximalt 5 minuter sedan måste den aktiveras igen.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Energi 4 * Rum 1 * Tid 2 + 70 + 70 + 10 + 20 = 202

Kraftåtgång: 40

Köld immun, användaren är nu nästan immun mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 3 nivåer. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Tid 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: (50)

Exalterad mästare 200p

Krafteffekt, Rörlighet 100, användaren är alltid törstig och måste hela tiden dricka vatten för att inte få huvudvärk. Längre avsaknad av vatten börjar ge andra symtom som syn- och hörselvillor samt att användaren känner sig svag och utmattad.

Dödlig vattenstråle, användaren kan från sina händer skjuta en vattenstråle med mycket stort tryck. Vattnet som kommer är maximalt 25 liter men användaren kan avbryta innan. Effekter varar bara i 10 sekunder och vattnet sprutar ca 10 m och orsakar en svår skada.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Tid 1 * Energi 4 + 70 + 10 + 70 = 170

Kraftåtgång: 35

Vattenkropp, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till "vatten". Även annan utrustning blir vatten men kan inte användas, t ex svärd. Det hela ser ut som en halvgenomskinlig varelse, i vatten är användaren mycket svår att upptäcka. I denna form kan användaren rinna in i alla utrymmen och ta sig snabbt fram i alla typer av vätskor. Användaren kan forma sin kropp så som hon eller han önskar men att ta och använda saker är svårt för användaren i denna form. Exempel på detta är att användaren inte kan använda vanliga vapen i formen. Användaren kan inte heller dela sig och sådan påtvingad delning är något som skadar användaren. Varje delning orsakar en medelsvår skada. Vill användaren istället slåss så omsluter användaren någon helt i vatten. Användaren är mycket skadetålig och tar egentligen enbart skada av stark värme, elektricitet och saker som suger upp vätska (t ex tvättsvampar) som skadar användaren på samma sätt som en delning gör. Vapen skadar men bara sådana som "plaskar" mycket. Alltså svärd, spjut orsakar en lätt skada men en stor stenbumling orsakar en medelsvår skada. I vattensamlingar kan användaren ta sig fram med upp till 50km/h (delfiner kan simma upp till 55km/h). Effekten varar i 30 minuter och måste då förnyas annars så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Materia 5 * Tid 3 + 110 + 110 + 40 = 335

Kraftåtgång: 65

Iskropp, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till vit is. Annan utrustning blir inte is, t ex svärd. Det hela ser ut som användaren men är istället vit och helt isig. I snö kan användaren enkelt gömma sig och även i vatten blir det svårt att upptäcka användaren. Användarens kropp utstrålar stor köld och fryser alla som hon eller han rör vid. Att röra vid användaren utan skydd ger en lätt skada var 30:e sekund. Användaren kan låta is bilda taggar på sin kropp som fungerar som ett igelkottsskydd och kan låta klingor växa längs sina armar och använda dessa som svärd. Isen minskar skador med två steg mot alla typer av energi och vapen, undantaget är eld och värme, där skyddet minskar enbart med 1. Användaren kan fritt vandra in i tjock is, det hela blir som när vattenkroppen färdas i vatten.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Materia 5 * Tid 3 + 110 + 110 + 40 = 335

Kraftåtgång: 65

Jordens kraft

Kontroll av jord och sten.

Novis 25p

Krafteffekt, Styrka 15, användaren verkar alltid smutsig om händerna och även om användaren tvättar sig blir användaren aldrig riktigt ren om händerna.

Känna jorden, användaren kan med beröring eller inom 0-5m och exakt avgöra vilken typ av jord- eller stentyp användaren rör vid. Hon eller han vet vilka metaller som troligen gömmer sig i berget. Användaren förstår intuitivt vart hon eller han ska hugga för att klyva stenblocket eller vart hon eller han ska sätta kilen för att spräcka berget. Effekten är direkt och användaren måste röra materialet.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Bergets yta, användaren kan röra vid ett berg eller marken och kartlägga dess yttre struktur. Effekten kan antingen användas för att kartlägga bergets eller områdets geografiska ytterstruktur och då 2000 m². Användaren kartlägger enbart strukturer som är en del av berget/stenen och ser t ex inte byggnader, men väl deras uthuggna källare och anar katakomber. Användaren kan göra effekten flera gånger för att öka området som kartläggs. Två gånger dubblar området, tre gånger tredubblar området och så vidare.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Bergets inre, användaren kan röra ett berg eller marken och kartlägga det inre i berget, effekten kartlägger 50 m³ av det inre av berget. Det är en 3-dimensionell bild som användaren skapar för sitt inre. Användaren kan göra effekten flera gånger för att öka området som kartläggs. Två gånger dubblar området, tre gånger tredubblar området och så vidare.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Klättra, användaren har inbyggd kunskap om hur användaren klättrar även om användaren inte kunde det innan initiering. Kunskap om klättring är i alla former av miljöer. Effekten är permanent.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Skattletning, användaren kan skanna marken under sina fötter och hitta allt som grävts ned eller större objekt som stenar och liknande. Området under som skannas är 5dm³ och effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Tid 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Förstena, användaren kan förstena sand eller lera till sandsten. Användaren formar en liten figur, max 1dm³ stor, och sedan förstena den. Effekten är permanent och direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Elev 50p

Krafteffekt, Styrka 25, användarens hud blir lite grövre och lite raspig som en sten. Huden dammar dessutom hela tiden som stenmjöl.

Stenfäste, användaren kan enkelt klättra i berg och på väggar som är av stenmaterial eller liknande men inte trä. Användarens händer och fötter fäster på stenen som de var klister på huden. Användaren blir inte starkare av fästet det möjliggör bara att användaren enkelt och utan andra hjälpmedel kan ta sig uppför lodräta bergsväggar. Fästet är lika starkt som användaren är stark och är aktivt så länge som användaren är medveten. Effekten är permanent och aktiveras när användaren behöver det, ungefär som användaren går, springer eller sväljer.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Materia 3 * Tid 5 + 40 + 40 + 110 = 235

Kraftåtgång: (45)

Klättra andra, användaren kan ge andra kunskapen om hur man klättrar även om mottagaren inte kunde det innan effekten. Kunskap om klättring är i alla former av miljöer. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Forma jord, användaren kan forma jord och få den att förflytta sig. Fast berg kan användaren ännu inte rå på men sand och inte alltför kompakt jord kan formas. Formen stannar kvar efter effekten om det finns naturligt stöd för det. Effekten formar 1 m³, ju mer detaljer ju längre tid tar det. Att bara göra en grop tar 30 sekunder, att göra ett detaljrikt sandslott tar 5 minuter. Det går även att på detta sätt gräva ut tunnlar i marken, jorden görs (om det är möjligt) kompaktare vilket gör att en gång kan skapas under marken. Jorden formas inom 5m från användaren och är aktiv under högst 5 minuter sedan måste den förnyas.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Blästra, användaren kan låta sand och små stenar spruta ut från hennes eller hans händer, trycker är stort och inom nära (0–5 m) avstånd får det samma effekt som en sandbläster och ger en medelsvår skada. Mellan 5–10 m är skadan lätt och längre bort är 5m blir det ett stort sand- och grusmoln. Effekten varar i 10 sekunder.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Tid 1 + 70 + 10 = 85

Kraftåtgång: 15

Sandmoln, användaren kan skapa ett sandmoln. Molnet är egentligen upprivet sand, grus och damm som sakta lägger sig mot marken. En vind kan blåsa bort molnet och väl skapat har användaren ingen kontroll över det. Molnet kan skapas inom 250m från användaren och är när det skapas är det grus, sand annat litet som kan blåsa upp från ett område som är 100m² stort.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Bergets lunga, användaren kan nu andas utan problem även på ställen där det finns mycket partiklar i luften. Om det är helt lufttätt fungerar inte effekten men användaren skulle inte dö av luftbrist om hon eller han blev levande begravd. Vatten är ett annat medium där bergslunga inte fungerar, det samma gäller för t ex eld eller extrem kyla.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Lärare 100p

Krafteffekt, Styrka 50, användarens hår och naglar förstenas snabbt och håret måste ständigt klippas och naglarna ständigt filas ned för att minska smärtan. Magi och krafter kan minska obehaget men helt försvinner inte smärtan. Det är dessutom skört och naglarna bryts oftast enkelt vilket orsakar smärta.

Navigera under mark, användaren vet under mark, dels hur djupt hon eller han är, dels alltid väderstrecken. Effekten är alltid aktiv under marken och drar inga kraftpoäng men funkar bra i verkligheten.

Dimensioner: Verkligheten, Slöjan

Magi: Energi 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Skulptera, användaren kan nu forma hård sten. Hon eller han måste röra vid stenen som hon eller han formar. Den sten som plockas bort faller bara till marken vilket innebär att skulpturen inte kan bli större än stenen den formas ur. Effekten påverkar 1 m³ men kan lägga flera gånger för att skapa större statyer. Ju mera detaljer ju längre tid, från 5 sekunder till 5 minuter. Rent visuellt ser det ut som att användaren rör med händerna över ett stenblock och stenbitar ramlar bort tills enbart något skulpterat står kvar.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Tid 2 * Rum 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Stenkula, användaren skapar (sker direkt) en liten stenkula och skjuter den med precision mot ett mål. Träffsäkerheten bestäms av användarens skjutvapenförmåga. Skadan är medelsvår. Avståndet är inom 250m, rustning skyddar som vanligt.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Rum 2 + 110 + 20 = 140

Kraftåtgång: 30

Bergets lunga andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så att denna nu kan andas utan problem även på ställen där det finns mycket partiklar i luften. Om det är helt lufttätt fungerar inte effekten men användaren skulle inte dö av luftbrist om hon eller han blev levande begravd. Vatten är ett annat medium där bergslunga inte fungerar, det samma gäller för t ex eld eller extrem kyla. Effekten är aktiv i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Jordvägg, användaren drar upp en vägg av jord inom 5 m, väggen består av 1 m³ material men görs effekten flera gånger kan flera väggar skapas med större volym. Exempelvis 3 jordväggar medför en totalvolym på 3 m³. Väggen består av det material som finns i marken, är det jord består den av jord. Men det fungerar inte om användaren står på massiv sten. Materialet påverkar även hållfastheten, sand har en tendens att falla sönder. Jordvägg kan enbart göras när användaren står på marken. Det tar ungefär 5 sekunder för väggen att byggas upp. Väggen kan enbart formas i fritt utrymme och kan inte formas runt något, t ex en människa. Hur formen är, styr användaren, t ex 2 kubikmeter jord kan vara 2x2x0,5m stor vägg. En halvmeter tjock jordvägg tål 5 svåra skador. Effekten kan även användas för att smula sönder andra jordväggar genom att röra vid väggen. Väggen blir direkt till smulor men materialet försvinner inte. Jorden som blir väggen skapas inte utan dras upp ur marken, det är anledningen till att den inte kan skapas i luft eller på vatten.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Kvicksand, användaren kan på mark som består av sand eller jord skapa så kallad kvicksand som gör att alla som befinner sig i området börjar sjunka. Ju mer man rör sig ju snabbare sjunker man nedåt tills man är helt täckt. Området som påverkas är 100 m² stort (10x10 m), effekten varar i 24 timmar sedan återställer sig marken (om det finns förutsättningar för det). Områdets ytterkant är 50 m från användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 2 * Tid 4 + 40 + 20 + 70 = 154

Kraftåtgång: 30

Mästare 150p

Krafteffekt, Styrka 75, användaren ogillar att vistas på vatten och har fobi mot att flyga och tycker allmänt att fåglar är otäcka. För att åka båt krävs stor övertalning och att hoppa ned för en klippa i vatten gör inte användaren frivilligt.

Bergsformare, användaren kan nu forma sten och jord efter eget sinne. Det går att vidga, forma och sammanfoga jord och stenmaterial. Hon eller han kan göra tunnlar i berg och salar av grottor. Effekten formar 5m³ varje gång den aktiveras och tar 5 minuter att genomföra omformningen. Effekten kan göras inom 5m från användaren. Det som omformas är enbart själva stenen/berget/jorden men det går även att innesluta personer i sten. Således går det att innesluta någon som står på marken, vanligen är dock de flesta kloka nog att flytta sig eftersom det är en ganska långsam process.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Rum 3 * Tid 2 + 70 + 20 + 70 = 184

Kraftåtgång: 35

Markvandrare, användaren kan sänka ned sig i marken och låta sin kropp upplösas. Själen färdas sedan genom marken och användaren kan på detta sätt färdas över stora avstånd. Hastigheten som själen färdas är 300 km/h och användaren kan ta sig överallt på en planet där det finns fast mark. Enbart användarens kropp kan upplösas men inga av användarens saker. Även icke organiska saker som användaren svält blir kvar på platsen där användaren sjunker genom marken. Därför brukar de flesta användare välja att klä av sig nakna innan de sjunker ned eftersom annars får de gräva upp sina kläder och annat när det sjunker ned. Väl upplöst kan användaren enbart känna av vart användaren

är men inte vad som finns när användaren stiger upp ur marken. Någon med Se själar kan upptäcka användarens själ. I denna form kan användaren inte använda något fysiskt eller magi och krafter. Det går inte att skada användaren med energi eller fysiska saker som vapen. Psykiska attacker fungerar som vanligt. När användaren är framme på platsen dit användaren ville så stiger användaren upp och återskapar sin kropp. När den är återskapad kan användaren använda sina vanliga sinnen. Effekten är aktiv under 24 timmar och om användaren inte återskapar sin kropp i det fria innan så fastnar användaren i marken med själen.

Dimensioner: Verkligheten, Slöjan

Magi: Liv 5 * Materia 3 * Tid 4 * Själ 3 + 110 + 40 + 70 + 40 = 440

Kraftåtgång: 90

Stenmina, användaren kan ladda en sten som exploderar när ett fysiskt villkor sker. Stenen blir av effekten magiskt aktiv och kan upptäckas med Magisk syn. Varje sten har en tidsgräns som inte får överstiga 24 timmar men kan sättas kortare om användaren så önskar. När det fysiska villkoret är uppfyllt exploderar stenen och orsakar en medelsvår skada på alla i en sfär på 5m i diameter med stenen i centrum. Flera stenar kan vara aktiva på en gång.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 * Energi 3 * Tid 4 + 20 + 40 + 70 = 154

Kraftåtgång: 30

Gargoyle, användaren kan skapa en staty som lever och utför en uppgift när ett fysiskt villkor aktiveras. Innan aktivering räknas den som magiskt aktiv. Gargoylen är aktiv i 24 timmar sedan blir den en vanlig staty. Uppgiften måste vara enkel, t ex anfall alla människor eller flyg till din skapare. När väl uppgiften är uppfylld eller om Gargoylen förstörs blir det vanlig sten igen. Effekten går så till att användaren rör den staty användaren vill förtrolla. Statyn måste ha någon form av lemmar så den kan röra sig. En staty får inte vara större än 1 m³ sten. Statyn tål 3 medelsvåra skador och 2 svåra skador men är immun mot lätta skador. Den är även immun mot alla former av eld, köld, ljus, elektricitet och magisk påverkan. Den har Styrka 25, Rörlighet 2, Vapen 10, Gargoyler kan inte flyga och är mycket långsam men helt outtröttlig.

Dimensioner: Verkligheten, Slöjan, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Etnor

Magi: Materia 4 * Energi 3 * Själ 3 * Tid 4 + 70 + 40 + 40 + 70 = 364

Kraftåtgång: 75

[Exalterad 200p](#)

Krafteffekt, Styrka 100, användaren dubblar sin vikt men behåller sin kroppsform och kan inte längre flyta på vatten.

Jordskakning, användaren kan få jorden omkring sig att skaka rejält. Området är inom 2000 m² och 250 m djupt påverkas och enbart närmast runt användaren är marken stabil. Skakningen sker direkt, välbyggda byggnader faller knappast sönder av en enda skakning men andra saker påverkas mer, djur tenderar att få panik, folk kan falla osv. Upprepande skakningar kan göra att marken sätter sig och sätta igång helt naturliga jordskred eller jordbävningar, spelledaren får här göra en bedömning om vad som sker. Användare är normalt försiktiga med denna effekt som kan få oanade effekter. Att göra effekten inomhus är direkt dumt.

Dimensioner: Verkligheten, Slöjan

Magi: Materia 4 * Energi 4 * Rum 4 * Rum 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Sandkropp, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till sand. Annan utrustning blir inte lera, t ex svärd. Det hela ser ut som användaren men är istället brun och väldigt smutsig. Användaren har nu ett skydd mot alla typer av attacker utom vatten med 2 steg. Vattenskadorna orsakar normal skada. Användaren kan forma sina händer och fötter till klubbor och krokar. Användaren kan fästa sig i marken så inget rubbar användaren. Användaren kan smälta ned i marken (får inte bestå av för mycket sten) och röra sig under den med samma hastighet som användaren kan gå i vanliga fall. Under marken har användaren totalt kontroll över sitt upp/ned och väderstreck. Det går enbart att detektera användaren genom att se användarens själ. Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Skulle kraftpoängen ta slut under mark "spottas" användaren upp ur marken. Användaren är även något smutsig när användaren går ut ur Sandkroppens formen.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Golem, användaren kan skapa en Golem, en levande staty som lyder användaren man kan tänka själv (om än väldigt långsamt). Användaren kan bara ha en aktiv Golem åtgången och skulle användaren skapa en ny förstenas den aktiva. Golemen kan maximalt bestå av 1 m³ sten och användaren aktiverar alltid en befintlig staty. Statyn måste ha någon form av ögon, mun öron samt lemmar som den kan gå och göra saker med. Golemen har alltid följande värden Styrka 35, Fysik 35, Rörlighet 5, Uppmärksamhet 5, Vapen 10. Golemen är immun mot lätta skador och mot alla former av eld, köld, ljus, elektricitet och magisk påverkan. Golemen är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med låg brummande ton. Skulle användaren dö kommer Golemen finnas kvar i all evighet tills den vittrar sönder. Lava smälter Golemen så den dör och om den förstörs på annat sätt, exempelvis splittras, dör den.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Energi 3 * Själ 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 105

Ljusets kraft

Kontroll av ljuset, ursprungligen en serdan kraft.

Novis 25p

Krafteffekt, Magisk syn 15, användaren föredrar vita kläder och klär sig helst inte i något svart.

Förstärka ljus, användaren kan förstärka små ljuskällor så användarens ögon uppfattar de bättre. Detta innebär att användaren ser som på dagen även i stjärnljus. Om det helt saknas ljuskällor kan dock hon eller han se inte något. Effekten är permanent och personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Lykta, användaren kan få valfri kroppsdel, alltid på sig själv och vanligen fingret, att börja lysa svagt (ungefär som ett stearinljus). Användaren kan även röra vid ett föremål och få en liten del av detta att börja lysa på samma sätt, dvs. som ett stearinljus. Effekten varar i 30 minuter och är personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 * \text{Energi } 2 * \text{Tid } 3 + 40 + 20 + 40 = 118$

Kraftåtgång: 25

Zooma, användaren kan förstärka ljuset vid en plats och därför "zooma" in mot platsen och se detaljer. Zoomen är maximalt 3 gångers förstoring. Effekten varar i 5 minuter och är personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Sinne } 2 + 40 + 20 + 20 = 92$

Kraftåtgång: 20

Ljusspel, användaren kan skapa ett ljusspel omkring sin person eller inom ett litet område inom 50m. I dagsljus bländar ljuset inte, men kan vara lite bländande om det kommer plötsligt från mörker. Användaren kan styra hur ljuset upplevs men det fungerar inte som att spela upp en film utan mera som ett minifyrverkeri men utan smällar. Användaren kan även skapa olika färger på explosionerna. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 3 * \text{Tid } 2 * \text{Rum } 1 + 40 + 20 + 10 = 76$

Kraftåtgång: 15

Blända, användaren tänder en vit gnista framför sig som bländar alla som inte är beredda på det och inte blundar precis då. Ljuset är mycket starkt och vitt och fungerar även på dagen men har bättre effekt på natten. Alla inom 50m som tittar in i gnistan bländas, längre bort blir det jobbigt men man får inga avdrag. Gnistan aktiveras inom 5m från användaren och sker direkt. De som blir bländade har under 30 sekunder sina färdigheter som kräver synen sänkta med $\frac{1}{4}$.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Energi } 3 * \text{Rum } 1 + 40 + 10 = 53$

Kraftåtgång: 10

Navigera, användaren vet alltid utomhus alla väderstreck, effekten fungerar även på natten. Effekten är direkt.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: $\text{Energi } 1 + 10 = 11$

Kraftåtgång: 5

Elev 50p

Krafteffekt, Magisk syn 25, användaren måste ha ett ljus tänd när användaren somnar. Användaren är inte rädd för mörkret utan kan bara inte somna när det är helt mörkt. Utomhus när månen eller stjärnorna lyser fungerar men inte om det är mulet.

Förstärka ljus andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så att denna nu kan förstärka små ljuskällor så användarens ögon uppfattar de bättre. Detta innebär att användaren ser som på dagen även i stjärnljus. Om det helt saknas ljuskällor kan dock hon eller han inte se något. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 * \text{Tid } 3 + 40 + 40 = 89$

Kraftåtgång: 20

Ljusskydd, användaren har inte några problem med starkt ljus och kan inte heller bli bländad av effekten Blända. Effekten är permanent, alltid aktiv och drar ingen kraft. Användaren kan titta in i

solen utan problem och utan att riskera skador på ögonen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Laserstråle, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat ljus i form av en laserstråle. Strålen är röd och ger en medelsvår skada i form av värme. Räckvidden är inom 1000m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål värme blir brännskadade av träffen som oftast är mycket koncentrerad.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Se allt, användaren ser nu alla typer av ljus och våglängder inklusive strålning. Det gör att användaren även kan se i mörker eftersom hon eller han ser värmestrålning. Effekten är personlig och varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Avstånd, användaren kan nu bedöma alla avstånd som användaren ser på 1 cm när. För att mätningen ska fungera måste användaren se det hon eller han vill mäta avståndet till. Det går alltså inte att mäta hur långt det är kvar till staden om hon eller han inte ser staden. Effekten är direkt och personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Illusion, användaren kan skapa en illusion som dessutom rör sig. Illusionen kan både vara tvådimensionell eller tredimensionell. Illusionen ser verklig ut men kan ändå lätt genomskådas, speciellt i ljus som fladdrar eller ändrar sig. I mörker tenderar det att lysa något om illusionen, bäst fungerar det en mulen dag. Användaren måste se illusionen för att kontrollera den annars blir den orörlig. Avståndet är inom 50m och varaktigheten är 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 1 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 10 + 20 + 40 = 128

Kraftåtgång: 25

Lärare 100p

Krafteffekt, Magisk syn 50, användaren börjar tycka det är obehagligt på natten och i mörker och ger sig ogärna ut på natten. Även i utrymmen med mörker vill användaren först tända upp ljus. Skulle användaren hamna i en situation där användaren omsluts av mörker blir användaren stressad och kan med mer stressmoment få panik.

Bända ljus, användaren kan bända ljus runt sin kropp eller andras. Bändningen gör att användaren blir mycket svår att upptäcka men det gör inte användaren osynlig. Användaren kan oftast enbart upptäckas om man är mycket uppmärksam. Effekten varar enbart i 10 sekunder men kan förnyas flera gånger. Användaren kan bända ljus max 50m bort och påverka ett område som är 1m³ stort.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 1 * Rum 2 * Tid 1 + 70 + 10 + 20 + 10 = 118

Kraftåtgång: 25

Se allt andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så att denna nu ser alla typer av ljus och våglängder inklusive strålning. Det gör att mottagaren även kan se i mörker eftersom hon eller han ser värmestrålning. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Ficklampa, användaren kan lysa med sina händer som starka lampor som motsvarar 1500 lumen, alltså en stark 120W lampa. Ljuset är vitt och räcker nästan 50m bort. Effekten varar i 5 minuter men användaren kan själv när som helst stänga av den eller ta på handskar.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Liv 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Intensiv laserstråle, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat ljus i form av en laserstråle. Strålen är röd och ger en svår skada i form av värme. Räckvidden är inom 1000m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål värme blir brännskadade av träffen som är mycket koncentrerad.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 3 + 70 + 40 = 128

Kraftåtgång: 25

Ljutfärga område, användaren kan tillfälligt påverka ljuset i ett område och skrifta ljuset från den befintliga färgen till valfri färg utom svart. Ljuset blir inte svagare utan det är som att allt ljus filtreras genom ett färgfilter. Området som påverkas är 50m³ stort och kan ligga max 250m från användaren som måste överblicka området. Effekten varar i 5 minuter och påverkar även artificiellt ljus men funkar inte i totalt mörker.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 4 * Rum 2 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 + 20 = 244

Kraftåtgång: 50

Mästare 150p

Krafteffekt, Magisk syn 75, användaren undviker helst att gå in i slutna rum utan fönster exempelvis en jordkällare. Skulle det bli helt mörkt runt omkring användaren så är inte paniken långt borta.

Magins färg, användaren kan nu se magins ljus. Överallt runt allt levande i främst verkligheten finns magin som strömmar genom allt ungefär som osynliga partiklar, de finns där men vi tänker aldrig på dem. Användaren ser nu när det är glest och när det är mycket magi. Effekten gör även att användaren vet när magiska varelser från elementa rör sig i närheten. Dessa elementa varelser kan bara upptäckas då man ser i magins färg. Användaren kan nu även se att magins färg har ett eget spektrum vilket kan utnyttjas av en erfaren användare. En annan effekt är att användaren alltid vet vilket magi index en värld har. Effekten är permanent och personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 4 * Tid 5 + 110 + 70 + 110 = 400

Kraftåtgång: (80)

Irrbloss, detta är en liten låga som svävar knappt över marken. Ett irrbloss verkar lockande mot människor och alla under 20 i motstånd följer det men förlorar inte sin självbevarelsedrift. Irrblosset kan även anfalla genom att åka på någon och då antända lättantändliga material men ger inte lätt skada utan mer en värme rodnad. Ett irrbloss förstörs med mörker, vatten eller köld men är annars osårbar mot andra former av skada. Irrblosset lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. Ett irrbloss är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Irrbloss kan flyga, är mycket snabba och helt outtröttlig.

Dimensioner: Verkligheten, Drömmen

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Själv 3 * Tid 4 + 70 + 40 + 40 + 70 = 364

Kraftåtgång: 75

Illusion, användaren kan skapa en 3-dimensionell illusion som rör sig och kan göra ljud. Illusionen fungerar bäst i halv dunkel och utan skräp i luften. Damm och annat avslöjar snabbt illusionen som stannar så länge som användaren önskar. Illusionen kan inte tänka och har ingen själ utan de ljud och rörelser som den gör skapas av användarens eget sinne. Illusionen kan vara maximalt 250 m från användaren och ska den kunna röra sig måste användaren se illusionen. Effekten är aktiv i maximalt 5 minuter och kan inte vara större än 5dm³.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Sinne 3 * Tid 2 * Rum 2 * Rum 1 + 70 + 40 + 40 + 20 + 20 + 10 = 344

Kraftåtgång: 70

Se långsamt, användaren kan under 5 minuter samla in ljuset och göra det långsamt för sitt inre. Det innebär att allt som användaren ser under dessa 5 minuter upplever användaren som väldigt långsamt, som i "slow motion". Effekten gör inte användaren snabbare utan bara vad användaren uppfattar med synen sker långsammare. Effekten är personlig och användas ofta för att avslöja dolda saker som sker, fingerfärdigheter och liknande.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Sinne 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Exalterad 200p

Krafteffekt, Magisk syn 100, användaren blir nästan besatt av värme och solljus. Köld ger användaren ett steg extra i skada och att frivilligt resa till ett mörkt vinterland kräver en mycket god anledning för användaren.

Magins färg andra, användaren kan nu ge andra förmågan att se magins ljus. Överallt runt allt levande i främst verkligheten finns magin som strömmar genom allt ungefär som osynliga partiklar, de finns där men vi tänker aldrig på dem. Mottagaren ser nu när det är glest och när det är mycket magi. Effekten gör även att mottagaren vet när magiska varelser från elementa rör sig i närheten. Dessa elementa varelser kan bara upptäckas då man ser i magins färg. Mottagaren kan nu även se att magins färg har ett eget spektrum vilket kan utnyttjas av en erfaren användare. En annan effekt är att användaren alltid vet vilket magi index en värld har. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 4 * Tid 3 + 110 + 70 + 40 = 280

Kraftåtgång: 55

Ljusängel, användaren kan skapa en ljusängel. Varelsen är i lika lång som användaren och ser ut som en lysande ängel. Användaren kan bara ha en aktiv Ljusängel åtgången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Ljusängeln har alltid följande värden Styrka 15, Fysik 15, Rörlighet 25, Uppmärksamhet 35, Vapen 20. Den är immuna mot alla former av eld, ljus elektricitet och fysisk påverkan. Ljusängeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med ljus klingande ton. Skulle användaren dö kommer Ljusängeln finns kvar i all evighet tills den förintas. Totalt mörker dödar Ljusängeln men stjärnljus räcker för att den ska fortsätta leva. På natten är den dock mycket försvagad och kan enbart röra sig i samma hastighet som en människa går. Varelsen kan skapa ett ljussvärd som motsvarar ett kortsvärd i skada men som även ger en värmeskada. Den kan också lysa upp och ljussätta sig själv. Den kan göra så att det egna ljuset upplevs som ett stroboskop vilket kan vara påfrestande. Den färdas i mycket hög hastighet i solljus. Hastigheten varierar hur ljusst det är men som max 500km/h. Ängeln kan bara skapas där det finns ljus (minst motsvarande stearinljus) och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen ängel.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Sjal 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 105

Ljuskropp, användarens kropp samt all dess kläder börjar lysa starkt. Annan utrustning blir inte lysande, t ex svärd. I denna form flyger användaren fram med upp till nästan 500km/h. Maxhastigheten är vid soliga dagar, hastigheten på natten är enbart 50km/h. I starkt ljus syns användaren dåligt men desto bättre i mörker. I ljuskroppsform så påverkas inte användaren av gravitationseffekter och kan därför flyga fram på någon i maxfart och sedan stanna tvärt eller svänga 90 grader utan att det påverkar användaren. Användaren kan försöka spetsa någon genom att "flyga" på offret men i detta specialfall tar även användaren skada av krocken. Användaren tar 1 steg lägre skada av vanliga vapen samt 2 nivåer mindre av värme och eld attacker. Magiskt mörker tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan koncentrera sig och låta det stråla allt intensivare ut från sin kropp och efter cirka en minut börjar strålarna ge strålningsskada. Strålningen ger en lätt skada var 30:e sekund, det går inte att titta på användaren utan starkt skydd. Offren kan gömma sig bakom skyddande föremål. Efter 1 minut börjar papper brinna, efter 3 minuter börjar trä brinna. Strålningen omfattar ett stort område (ca 1km). Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Elektricitetens kraft

Kontroll av elektricitet handlar om att skydda sig mot elektricitet och ge olika former av stötar.

Novis 25p

Krafteffekt, Utstrålning 15, användaren är alltid elektiskt laddad vilket medför att alla som rör vid användaren riskerar att få en liten elektrisk stöt. Det får även konsekvensen att användarens hår alltid står rakt upp.

Känna el, användaren kan nu i sin omgivning känna och mäta större ström och spännings urladdningar. Det går förnimma kroppar men ännu bara avgöra arten på varelsen, t ex människa, gris,

fågel osv. Varelser som är mindre än en mus ses inte. Pulserna ser användaren som små lysande nervbanor. Det går även att t ex ta på en person direkt se om personen är vid liv genom de elektriska pulserna i kroppen. Varar 30 minuter vid aktivering och avståndet är 50m.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 3 * Rum 1 * Sinne 2 + 20 + 40 + 10 + 20 = 102

Kraftåtgång: 20

Stöt, användaren kan vid beröring skicka en lättare stöt. Stöten är obehaglig men ger inga skador. Elen går igenom vanligt ledande material men kraften mattas av snabbt. Effektivast är hud mot hud. En stöt har alltid beröring som räckvidd.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Jordad, användaren är nu jordad så länge som hon eller han står men fötterna på något fast t ex golv, mark men inte om hon eller han skulle stå på en flygande matta. Så länge som användaren är jordad är minskas skadan från elektricitet med 2 nivåer. Är användaren inte jordad minskas elektisk skada med 1 nivå. Effekten är personlig och permanent.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 5 * Liv 2 + 20 + 110 + 20 = 170

Kraftåtgång: (45)

Gnistrande händer, användaren kan låta händerna gnistra och spraka (syns bäst i mörkret). Effekten är rent visuell och kan inte skada någon. Oftast använder användaren det som ett sätt att varna fiender. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 2 + 20 + 20 = 24

Kraftåtgång: 5

Elektriskt överslag, användaren kan nu bygga upp en spänning mellan sig självt och ett föremål eller en varelse. Att bygga upp spänningen tar mindre än 5 sekunder och sedan slår det ut en el- och ljusbåge från händerna på användaren mot föremålet eller varelsen. Skadan är en lätt el skada. Avståndet är 50m och sker direkt. Rustningar som leder elektricitet skyddar inget och övriga skydd halverar skadan. Mellan användaren och föremålet väljer elektriciteten att slå i det som har leder elektricitet bäst.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Rum 1 + 20 + 10 = 32

Kraftåtgång: 5

Ledande material, så fort användaren rör vid ett material vet användaren hur bra eller dåligt materialet leder ström. Beröring och direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Känna åska, användaren kan över ett större område känna när elektricitet byggs upp inför ett åskoväder. Användaren känner även av ungefär var blixterna kommer att slå ned. Effekten är aktiv i 30 minuter och användaren känner av området på 2000m² runt användaren.

Dimensioner: Verkligheten, Parallellium, Elementia
Magi: Energi 1 * Rum 4 * Tid 3 + 10 + 70 + 40 = 132
Kraftåtgång: 25

Elev 50p

Krafteffekt, Utstrålning 25, användarens kropp är nu laddad så att kroppen är lätt magnetisk. Små metallföremål dras till användarens kroppsdelar som inte är täckta av kläder. Detta medför att metallspån lätt hamnar i ansikte och händer.

Ladda föremål, användaren kan elektrifiera ett föremål som leder ström som användaren rör vid. Föremålen får sådana spänningar att om någon tar i föremålet och själv är jordade mot marken går en kraftig ström genom deras kropp. Skadan är en medelsvår elektrisk skada. Föremålet är sedan urladdat. Det laddade föremålet håller sin laddning i 12 timmar sedan minskas skadan till ett skrubbsår och efter 24 timmar är föremålet helt urladdat. Användaren kan ladda hur många föremål sin helst. Om föremålet laddas i en dimension och sedan byter dimension under varaktigheten upphör effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 4 + 40 + 70 = 124

Kraftåtgång: 25

Se elektriska pulser, användaren är nu så känslig för elektriska pulser att hon eller han ser människor och andra varelser med nervbanor inom 50m. Observera att det är nervbanorna hon eller han ser inte vilken person det. Det kan även vara svårt att skilja mellan olika djur. Effekten varar i 30 minuter och är personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 3 * Rum 1 * Sinne 2 + 40 + 40 + 10 + 20 = 128

Kraftåtgång: 25

Jorda andra, användaren kan jorda andra personer som så länge som de står men fötterna på något fast t ex golv, mark men inte om de står på en flygande matta. Så länge som mottagaren är jordad är minskas skadan från elektricitet med 2 nivåer. Är mottagaren inte jordad minskas elektisk skada med 1 nivå. Effekten varar 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 3 * Liv 2 + 20 + 40 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Styra strömmen, användaren kan nu styra strömmen från sig själv till valfri plats inom räckvidden. Användaren måste stå på marken och platsen där strömmen står ut måste på något sätt vara i kontakt med marken. Materialet där strömmen slår ut måste kunna leda ström men inte alla material på vägen dit. Platsen där elen slår ut måste användaren se och kan ligga maximalt 250 meter från användaren. Elen orsakar en medelsvår skada.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Trigga åskan, användaren kan vid oväder då det kommer att slå ned blixtar styra de till ett specifikt område. Användaren kan inte direkt bestämma vart blixterna ska slå ned utan bara i ett område som är 100m² stort. En blixtnedslag som slår ned direkt i en människa gör en medelsvår skada men minskas om

den går via ett träd eller liknande. Spelledaren avgör skadan. Avståndet till området från användaren kan ligga 1000m från användaren och användaren måste se området dit användaren styr blixterna.

Dimensioner: Verkligheten, Parallellium

Magi: Energi 3 * Rum 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 78

Kraftåtgång: 15

Gnister, är att användaren i ett område skickar ut en massa små laddningar som ganska slumpartat utlöses och gör skada. Antalet gnistor varierar mellan 10 till 50 stycken. Dock så tenderar gnistorna att drabba de med mycket metall. Området som påverkas är i grund 100m² som går (ungefär) i en likbent (60 grader x3) triangel utifrån användaren. Varje gnista orsakar en lätt el-skada. Observera att användaren inte kan styra vilka som drabbas i området, alla större saker och varelser ska beaktas och samma sak kan träffas flera gånger.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Lärare 100p

Krafteffekt, Utstrålning 50, användaren föredrar kläder och utrustningar av material som leder elektricitet. Alla kläder ska helst ha insydda metalltrådar för att kännas bekväma och att bara bära bomulls, lin eller sidenkläder eller andra icke ledande material på sig får användaren känna sig obekvämt och nervös.

Klotblix, användaren skapar en "boll" av el som användaren skickar mot ett mål. Träffsäkerheten är låg och om större metallföremål passeras så kan bollen istället träffa dessa. Bollen är 2dm i diameter och går mycket snabbt mot sitt mål. Max avståndet från användaren är 50m och skadan en svår skada. Det går att neutralisera bollen med ett jordat metallföremål det gäller bara att inte hålla i metallföremålet när det träffar.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 1 + 70 + 10 = 84

Kraftåtgång: 15

Nervslå, användaren kan röra en person och utsätta personens nervsystem för överbelastning. Effekten är fysisk men personer med t ex Jordad effekten minskar effekten. Det som händer är att offrets kropp lyder dåligt under 5 minuter, det får till följd att alla fysiska handlingar halveras, t ex Vapen förmågan eller förflyttning. Avståndet är beröring och effekten är aktiv under 5 minuter. Om offrets har hög egen Vilja minskas effekten, spelledaren avgör.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Förbättra nervpulserna, denna effekt är personlig. Under 30 minuter förbättrar användaren nervpulserna i kroppen så att dessa går snabbare. Det får till följd att egenskaperna Vapen, Finmotorik, Rörlighet och Uppmärksamhet ökar med 25 % och Styrka ökar med 10 %. Efter att effekten klingar av kan den inte göras igen om samma varelser inom 1 timme, dessutom blir användaren dåsig och svag under 30 minuter vilket innebär att Vapen, Finmotorik, Rörlighet, Uppmärksamhet och Styrka halveras.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 4 * Tid 3 + 20 + 70 + 40 = 144

Kraftåtgång: 30

Svets, användaren kan hålla i två metallföremål, som leder ström, och ladda dessa med motsatta poler. Sedan kan användaren svetsa ihop dessa. Strömmen är mycket stor och det blir en mycket hög värme och starkt ljus syns där svetsningen sker. Den metall som lättast smälter är den som smälter ihop med den andra. Fogen är sedan stark men kan brytas. Det går även att svetsa igenom metall på detta sätt eller svetsa bort metallbitar. Effekten är aktiv i max 5 minuter eller tills användaren avbryter effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Materia 2 * Tid 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Förbättra nervpulserna andra, rör någon som vill förbättra sina nervpulser. Vill inte mottagaren så måste användarens vilja övervinna mottagarens Vilja eller Fysik. Under 30 minuter förbättras mottagarens nervpulser i kroppen så att dessa går snabbare. Det får till följd att egenskaperna Vapen, Finmotorik, Rörlighet och Uppmärksamhet ökar med 25 % och Styrka ökar med 10 %. Efter att effekten klingar av kan den inte göras igen om samma varelser inom 1 timme, dessutom blir mottagaren dåsig och svag under 30 minuter vilket innebär att Vapen, Finmotorik, Rörlighet, Uppmärksamhet och Styrka halveras.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 4 * Tid 3 + 20 + 70 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Mästare 150p

Krafteffekt, Utstrålning 75, användarens kropp är elektriskt uppladdad och börjar lysa svagt i mörker av allt små urladdningar som hela tiden sker runt användarens kropp. Detta medför att nästan alla andra undviker kroppskontakt med användaren.

Blå trådman, användaren kan nu skapa en varelse av elektricitet. Varelsen är i lika lång som användaren och ser ut som ett nervsystem som lyser svagt blått. Trådmannen kan anfalla genom att röra vid någon vilket ger en lätt skada. Varje gång en trådman anfäller minskas dess fysik med 5. Om trådmannens fysik minskas till 0 förintas nervsystemet. En trådman förstörs med vatten eller metall som är i kontakt med marken men är annars osårbar mot andra former av skada. Håller någon i metallen som är i kontakt med marken tillfogas en medelsvår el skada. Trådmannen lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En trådman är bara aktiv i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Trådmän kan bara gå eller springa, kan tala (sprakande) och är helt outtröttlig. En blå trådman skapas 5 m framför användaren och har ursprungligen Fysik 25.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Själv 3 * Tid 4 + 70 + 40 + 40 + 70 = 364

Kraftåtgång: 75

Rinnande metall, om användaren håller en bit metall, som leder ström, i handen, max 100gram, så kan användaren värma denna med elektricitet och stöta iväg den. Metallen värms mellan användarens händer och smälter helt i en liten sfär av blå elektricitet. Metallen stöts sedan bort från händerna på användaren mot ett mål men precisionen är ganska dålig, halverat skjutvapen värde. Räckvidden är 50m. Järn smälter vid ca 1500 grader C och då bränner den igen det mesta, även de

som tål värmeskada blir skadade av sådan hetta. En annan nackdel är att om användaren tappar koncentrationen innan hon eller han har stött bort metallen får användaren den på händerna, vilket orsakar en svår brännskada. Det tar 30 sekunder att värma metallen 250 grader så användaren kan värma något till maximalt 2500 grader C.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Energi 4 * Tid 2 * Rum 1 + 70 + 70 + 20 + 10 = 202

Kraftåtgång: 40

Zombie, användaren kan kasta en liten "livgivande" elboll max 50 meter bort mot en nyligen avliden varelse som maximalt är i samma storlek som en människa. Kroppens nervbanor måste vara någorlunda intakta för att effekten ska fungera. Varelsen "vaknar" då som en sorts zombie men har inget eller mycket litet minne av sitt riktiga liv. Allt Zombien kan göra är att följa sin grundläggande instinkt, aggression. Det får effekten att Zombien anfaller närmaste varelse, även användaren om Zombien kan. Användaren har ingen kontroll över zombien och effekten varar i 30 minuter. Varje död kan bara "väckas" till liv en gång, därefter är nervbanorna förstörda. En Zombie har Fysik 25, Styrka 15, Vapen 10 och Uppmärksamhet 10. Den påverkas inte av psykiska attacker eller magi som påverkar sinnet. Det är helt outtröttlig och har ingen smärta. En Zombie tål som max 1 Dödlig, 2 Svåra, 3 Medelsvåra och 4 lätta skador.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Liv 4 * Tid 3 * Rum 1 + 70 + 70 + 40 + 10 = 238

Kraftåtgång: 50

Elektricitet immun, användaren är nu nästan immun mot elektricitet. Alla skador som uppkommer av elektricitet (även värmeskador) minskas med 3 nivåer. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Tid 5 * Liv 2 + 110 + 110 + 20 = 290

Kraftåtgång: (60)

[Exalterad 200p](#)

Krafteffekt, Utstrålning 100, användarens kropp är radioaktiv och att vara inom 5 m av användaren ger en lätt skada var 5:e minut. Detta medför att nästan alla andra undviker användaren som snabbt blir mycket isolerad och snabbt dessutom avskydd och fruktad.

Levandeblitz, användaren kropp blir som ren elektrisk energi. Alla kläder och all utrustning blir även det elektricitet men användaren kan inte använda svärd och andra föremål i denna form. Till utseendet ser användaren ut som en levande kropp av elektricitet men man kan skönja drag av användaren. I denna form flyger användaren fram i ett regna av gnister. Alla som rör användaren får kraftiga stötar som är mycket obehagliga. I denna form rör sig användaren väldigt fort, upp till 350km/h men användaren kan inte röra sig över vatten som är bredare än 1 meter. Användaren tar 1 nivå lägre skada av vanliga vapen samt 2 nivåer mindre av elektricitet, värme och eld attacker. Vatten tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan koncentrera sig och låta det stråla allt starkare ström från sin kropp och efter cirka en minut börjar elektriciteten orsaka skada. Strömmen ger en skada en lätt skada var 30:e sekund. Efter 1 minut börjar papper brinna, efter 3 minuter börjar trä brinna. Strålningen omfattar ett stort område (ca 1km). Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Åskfågel, användaren kan skapa en Åskfågel. Varelse är som en stor örn av elektricitet. Användaren kan bara ha en aktiv Åskfågel åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Åskfågeln har alltid följande värden Styrka 15, Fysik 15, Rörlighet 35, Uppmärksamhet 35, Vapen 10. Den är immun mot alla former av eld, ljus och elektricitet. Åskfågeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med sprakande klingande ton. Skulle användaren dö kommer Åskfågeln att finnas kvar i all evighet tills den förintas. Dränks den i vatten dödar det Åskfågeln och av regn är den försvagad och efter 5 minuter får den en lätt skada. Den flyger lika snabbt som en större örn och orsakar en lätt el skada vid beröring. Elektricitet som blixtrar läker fågeln. Åskfågeln kan inte skapas i regn, på vatten och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen Åskfågel.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Sjal 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 105

Vandrande blixt, användaren skickar ut en blix som söker sig från användaren till ett målområde max 250m från användaren via slumpvist valda punkter. Punkterna är främst saker med metall eller saker som sticker upp. Mellan vilka punkter blixten hoppar mellan kan användaren inte styra. Fram till målet hoppar den 1–10 gånger och vid varje "stopp" orsakar den en medelsvår el-skada. Varje stopp tar 1 sekund, målområdet är 5m² stort.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Energi 3 * Rum 2 * Rum 1 + 70 + 40 + 20 + 10 = 164

Kraftåtgång: 35

Eldens kraft

Kontroll av eld och värme.

Novis 25p

Krafteffekt, Utstrålning 15, användarens kroppstemperatur stiger med 1 grad och det verkar som att användaren alltid har feber.

Känna temperatur, användaren kan inom räckvidden exakt avgöra hur många grader ett föremål eller varelse har. Användaren måste se det som hon eller han ska avgöra temperaturen på. Varar 30 minuter vid aktivering och avståndet är 50m.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 3 * Rum 1 + 20 + 40 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Tända, användaren kan hålla i en träbit eller något annat ganska lättantändligt (ej metall) och höja temperaturen i föremålet eller en del av föremålet så mycket att det börjar brinna. Blöta och fuktiga saker eller om det har låg temperatur drar mera kraft. Max volymen är 2dm³ och organiskt material påverkas inte.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Värmetålig, användaren har ett eget värmeskydd som gör att alla skador orsakade av värme minskas med 1 nivå. Effekten är permanent och personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 2 * Tid 5 + 20 + 20 + 110 = 170

Kraftåtgång: (35)

Eldkastare, från en av händerna på användaren kommer det en eldstråle (ungefär som en eldkastare). Räckvidden är enbart 5 meter och skadan är en lätt eld skada. Effekten är mest för att skrämmas och inte för att strida. Användaren kan låta två effekter vara aktiva åt gången genom att det sprutar eld ur båda händerna. Det går inte att hålla i något samtidigt som det sprutar eld.

Effekten varar i 10 sekunder.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 2 * Tid 1 + 20 + 20 + 10 = 54

Kraftåtgång: 10

Värma föremål, användaren kan göra ett föremål eller en del av ett föremål varmare, hon eller han kan få metallföremål att glöda. Det är egentligen samma effekt som Tända men nu fungerar det på alla typer av material. Enbart beröring och inga levande varelser eller växter kan "angripas" enbart materia som är "död". Effekten varar i 5 minuter och var 30:e sekund ökar temperaturen 100 grader C.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Materia 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Ljusfinger, användaren kan tända toppen av ett av sina fingrar och använda det som en tändare eller ljuskälla. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 92

Kraftåtgång: 20

Forma flammor, användaren kan forma en befintlig eld så man kan ana figurer och skepnader. Flammorna kan inte bli större eller mindre än de befintliga flammorna men de kan röra sig efter användaren tankar. Effekten är aktiv under 5 minuter och användaren kan påverka flammor upp till 50 meter från användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Sinne 3 * Tid 2 * Rum 1 + 40 + 40 + 20 + 10 = 128

Kraftåtgång: 25

Skydda föremål, användaren kan skydda ett föremål så att det får 1 nivå mindre i skada dvs svårare att antändas av värme. Föremålet som påverkas kan maximalt ha en volym av 1m³ och är aktiv under 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Materia 2 * Tid 3 * Rum 2 + 20 + 20 + 40 + 20 = 124

Kraftåtgång: 25

Elev 50p

Krafteffekt, Utstrålning 25, användarens hår ser ut som eldsflammor och skiftar från, gult, rött och svart. Även om användaren färgar håret kommer det snabbt färgen att återgå till eldsflammorna.

Eldboll, användaren skapar en "boll" av eld och sedan skicka den mot ett mål. Träffsäkerheten är normal men bollen är ganska långsam, som en hårt kastad basketboll och kan därför undvikas. Bollen är 1 dm i diameter, avståndet är 50 meter och skadan är medelsvår eld skada.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Flamsäker, användaren kan täcka sig själv eller någon annan, inom 5 m, med ett skyddande värmefält. Fältet skyddar den egna kroppen och kläderna men inte ryggsäckar, väskor och vapen. Skyddet fungerar bara skyddande mot eld i luften men inte för träffar från heta föremål. I fältet minskar värmeskadan med 2 nivåer och är aktiv under 30 minuter. Fältet följer den person som effekten är placerad på.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 49

Kraftåtgång: 10

Brännare, användaren kan ur ett av sina fingrar skapa en svetslåga som kan bränna igenom metall. Lågan har en temperatur på ca 3000 grader men är bara 5 cm lång (tänk gassvetsning). Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Liv 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Brinnande fält, användaren kan antända ett område som är 100 m² som ligger 250 meter från användaren. Allt brännbart i området med antändningsvärde 4 eller lägre börjar brinna. Effekten varar i 5 minuter men har väl elden tagit sig kan den fortsätta brinna av sig själv.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 * Rum 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 + 20 = 124

Kraftåtgång: 25

Släcka fält, som brinnande fält men tvärtom, användaren kan släcka eldar med 2 steg, vilket normalt räcker för att släcka gräsbränder och mindre husbränder som ännu inte hunnit tagit sig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 * Rum 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 + 20 = 124

Kraftåtgång: 25

Eldvägg, användaren kan skapa en vägg av flammande eld. Passera genom elden orsakar en medelsvår eld skada. Vägg har en volym av maximalt 5 m³ och brinner i 5 minuter. Användaren skapar väggen inom 5 meter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Lärare 100p

Krafteffekt, Utstrålning 50, i användarens ögon syns brinnande eldar. Det gör att användarens ögon glöder i mörker och att vanligt folk anser att användaren är ondskefull eller arbetar för någon som ondskefull makt.

Eldhav, användaren kan antända ett område som är 100 m² stort och som ligger max 250 meter från användaren. Allt brännbart i området med antändningsvärde 6 eller lägre börjar brinna. Effekten varar i 5 minuter men har väl elden tagit sig kan den fortsätta brinna av sig själv.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 2 * Rum 2 * Tid 2 + 70 + 20 + 20 + 20 = 162

Kraftåtgång: 35

Skydda område, användaren kan skydda all materia i ett område så att det blir 1 nivå mindre i skada dvs. svårare att antända. Området som påverkas utgår från en sfär runt användaren på 50m³ och är aktiv under 24 timmar.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Materia 2 * Tid 4 * Rum 4 + 20 + 20 + 70 + 70 = 244

Kraftåtgång: 50

Kokande blod, användaren kan påverka en levande varelses temperatur. Effekten sker direkt och orsakar en medelsvår skada. Effekten syns dock inte så mycket utanpå kroppen men den som påverkas blir matt, får mycket ont och svettas. Effekten är fysisk och räckvidden är 50m. Effekten har bara effekt på en och samma varelse en gång var 30:e minut.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Rum 1 + 40 + 40 + 10 = 99

Kraftåtgång: 20

Eldimmun, användaren kan täcka sig själv eller någon annan, inom 5 m, med ett skyddande värmefält. Fältet skyddar den egna kroppen och kläderna men inte ryggsäckar, väskor och vapen. Skyddet fungerar bara skyddande mot eld i luften men inte för träffar från heta föremål. I fältet minskar värmeskada med 3 nivåer och är aktiv under 30 minuter. Fältet följer den person som effekten är placerad på.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 3 * Liv 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Eldplanta, användaren kan ur en levande eld skapa en mindre valfri planta. Användaren befinner sig inom 5 m från en levande eld och kontrollerar eldsflammorna så de formar sig som den planta användaren önskar. Ur elden drar sedan användaren ut plantan. Det behöver inte vara en planta utan något organiskt från växtriket exempelvis en frukt. Plantan får inte ha större volym än 5 dm³. Det som användaren skapar måste vara en av användaren välkänd planta. Plantan har alla de egenskaper som en verklig planta skulle ha. Det går alltså inte att skapa en giftig planta om den planta som användaren skapar inte är giftig som original.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Liv 5 * Rum 1 + 110 + 110 + 10 = 255

Kraftåtgång: 50

Flammande vapen, användaren kan placera eld på en del av ett föremål, vanligen ett vapen så att detta orsakar större skada än vanligt. Skadan ökar med ett steg och det extra steget ska anses som en värmeskada. Elden brinner under 5 minuter och har ett antändningsvärde av 5. Användaren måste röra vid föremålet användaren vill förmå att brinna. Ytan som påverkas får inte vara större än 1 m².

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Materia 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Mästare 150p

Krafteffekt, Utstrålning 75, användarens hår börjar ibland självantända. För användaren är det helt ofarligt men påverkar användarens omgivning och kläder. Användaren har ingen kontroll över när användarens hår börjar brinna. När håret släckts finns håret kvar men är alltid färgat svart.

Salamander, användaren kan nu skapa en ödla av eld ur en brinnande eld. Varelserna är en 1 meter lång röd ödla som brinner kraftigt. Salamandern lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En Salamander är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas den i intet. Salamandern kan bara gå eller springa, kan tala (dallrande) och är helt outtröttlig. En Salamander skapas 5 m framför användaren. Salamandern tar dubbel skada av vatten och köld men tar ingen skada av ljus eller värme. Allt som salamandern rör riskerar att börja brinna. Den har Styrka 10, Rörlighet 20, Fysik 20 och Vapen 10. En salamander påverkas inte heller av magi mot psyket.

Dimensioner: Verkligheten, Slöjan

Magi: Liv 4 * Energi 3 * Sjal 3 * Tid 4 + 70 + 40 + 40 + 70 = 376

Kraftåtgång: 75

Raket, användaren kan under sina fötter (som inte ger några brännskador) eller under sina skor, antända en liten raket. Raketen skjuter bokstavligen upp användaren som accelererar från 0-300km/h på 30:e sekunder. Det är mycket svårt att styra mer än upp så länge raketen är aktiv. Där efter får användaren själv försöka styra sin landning. Kombinerar oftast med någon form av fallskärm, glidflygning, luftens kraft, gravitationen osv. Effekten är maximalt aktiv under 5 minuter men kan förnyas. När effekten aktiveras bör det vara fri sikt ovanför användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 20 = 192

Kraftåtgång: 40

Smälta sten, om användaren håller en sten, max 100gram, så kan användaren värma denna med värme och stöta iväg den. Stenen värms mellan användarens händer och smälter helt i en liten sfär av lava. Lavan stöts sedan bort från händerna på användaren mot ett mål men precisionen är ganska dålig, halverat skjutvapen värde. Räckvidden är 50m. Lava smälter ungefär vid 700 – 1200 grader och då bränner den igen det mesta, även de som tål värmeskada blir skadade av sådan hetta. En annan nackdel är att om användaren tappar koncentrationen innan användaren har stött bort metallen får användaren den på händerna, vilket oftast är mindre bra. Det tar 30 sekunder att värma stenen 250 grader så användaren kan värma något till maximalt 2500 grader C.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Materia 3 * Tid 2 * Rum 1 + 110 + 40 + 20 + 10 = 210

Kraftåtgång: 42

Eldbomb, användaren skapar en "boll" av eld som är 1 dm i diameter och sedan skicka den mot ett mål. När bollen kommer fram eller träffar något expanderar den. Bollen får nu en radie på cirka 2,5m (vilket blir cirka 5 m³). Träffsäkerheten är normal men bollen är ganska långsam, som en hårt kastad basketboll och kan därför undvikas. Avståndet är 1000 meter och skadan inne i klotet är svår och närmaste metern utanför en medelsvår eld skada.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 3 * Rum 4 + 70 + 40 + 70 = 228

Kraftåtgång: 45

Mästare 200p

Krafteffekt, Utstrålning 100, användarens hud blir nu helt knallröd och användaren kan inte omvandla den med varken magi eller kraft. Det går så klart att sminka över den. Människor tar oftast användaren för en demon.

Eldkropp, användarens blir levande eld. Alla kläder blir en del av kroppen som också brinner, övrig utrustning påverkas inte och om användaren bär sådant som kan brinna börjar det brinna, exempelvis trävapen. När effekten tar slut återgår användarens alla kläder till sin normala form. I formen så utstrålar användaren stor värme (600 grader) och är fortfarande i viss mån i fast form. Vapen skadar användaren som vanligt men värme och el attacker är användaren helt immun mot, vatten och köld ger dubbelskada. Allt brännbart som användaren rör vid börjar brinna ganska omgående. Användaren kan flyga i denna form, hastigheten är 250km/h. Användaren kan skjuta små eldbollar, en var 10:e sekund. Träffchansen är skjutvapen förmågan och skadan är lätt. Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Eldfågel, användaren kan skapa en Eldfågel. Varelsen är som en stor färgglad fågel som kan antända sina fjädrar utan att de brinner upp. Användaren kan bara ha en aktiv Eldfågel åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Eldfågeln har alltid följande värden Styrka 15, Fysik 25, Rörlighet 25, Uppmärksamhet 25, Vapen 10. Den är immun mot alla former av eld, ljus och elektricitet. Eldfågeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med flämtande ton. Skulle användaren dö kommer Eldfågeln att finnas kvar i all evighet tills den förintas. Vatten och regn gör att Eldfågeln inte kan ta sin eldform. Den flyger lika snabbt som en större örn och i eldform orsakar den en medelsvår eld skada vid beröring. Levande eld läker fågeln. Eldfågeln kan inte skapas i regn, på vatten och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen Eldfågel.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Energi 3 * Själ 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 105

Eldens klinga, användaren kan skapa ett valfritt vapen som användaren är väl bekant med. Även de icke brinnande delarna som hjaltet skapas. Vapnet ser exempelvis ut som ett brinnande vapen. Vapnet skapas ur ingenting och klingan har en halvfast form av flammor som skiftar i färg från blått till gult. Klingan är oförstörbar under aktiveringen och orsakar vid en direkt träff en dödlig skada. Klingan antänder även brännbart material som den träffar. Klingan är enbart aktiv under 5 minuter och bara så länge som användaren håller i hjaltet. Det går alltså inte att kasta ett spjut eller skjuta en pil. Det går inte heller att låna ut vapnet.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Materia 5 * Tid 2 + 110 + 110 + 20 = 290

Kraftåtgång: 60

Vindens kraft

Styra vind och andra gasformer, även att fånga det som finns i luften så som ljud och lukter.

Novis 25p

Krafteffekt, Skjutvapen 15, användaren omges alltid av en liten kall vind. Så länge som användaren inte befinner sig på platser med små lätta föremål eller med mycket damm märks inget men annars börjar saker virvla lite runt användaren. Andra kan även känna en blås i användaren närhet.

Blåsa, användaren kan från sina händer låta en liten vind blåsa. Vinden är som en bordsfläkt i maximal styrka, alltså tillräckligt för att blåsa bort damm och papper men inte för att blåsa bort en människa eller ens störa denna under t ex ett anfall. Effekten fungerar bäst inom 5m och varar i 5 minuter om användaren så önskar.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 2 * Liv 2 + 20 + 20 + 20 = 88

Kraftåtgång: 20

Identifiera lukten, i användarens närhet kan användaren i luften sortera och känna av luktpartiklar. För att känna spår måste användaren lukta längs marken. Användaren kan följa ett doftspår men för att identifiera doftspåret måste användaren känt och känna till dess ursprung. Avståndet är 5 m och effekten varar i 5 minuter. Doftspår blir snabbt gamla, vatten (och annat som binder luktpartiklarna) omöjliggör spårning. Även dygns gamla spår är svåra att upptäckta, det hela beror även på vad användaren följer. En parfymdoft är mycket lättare än en vanlig människodoft, osv.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Liv 2 * Tid 2 + 20 + 20 + 20 = 68

Kraftåtgång: 15

Förstärka ljudet, ljud inom 50m kan användaren nu förstärka och "förflytta" till sig så att användaren bättre hör vad som sägs eller låter. Förstärkningen är även en sortering av ljud så att det användaren vill höra är det användaren hör. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Rum 1 * Tid 2 * Liv 2 + 20 + 10 + 20 + 20 = 78

Kraftåtgång: 15

Påverka vinden, användaren kan förstärka eller försvaga en befintlig vind som träffar ett föremål eller en yta. Effekten placeras alltså på ett föremål och föremålet blir magiskt aktivt under varaktigheten. Vinden påverkas 2 steg i den så kallade Beaufort skalan under 30 minuter. Användaren måste röra föremålet som ska påverkas av vinden.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 3 * Materia 2 + 20 + 40 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Dölja lukt, användaren kan påverka luften kring sin person så att inget luktspår lämnar användaren kropp. Vanliga spår som sker exempelvis via avtryck i marken försvinner inte utan bara användarens lukt. Effekten används även för att dölja om användaren är svettig eller har en annan odör som användaren vill dölja. Effekten är personlig och permanent. Om någon kommer mycket nära användaren så det knappt är fri luft mellan luktsinnet på den andre och användaren, då känns användarens lukt. Användaren kan slå av eller på effekten, det kan ju finnas tillfällen då användaren faktiskt vill att andra ska känna användarens lukt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Materia 2 * Tid 5 + 20 + 20 + 110 = 170

Kraftåtgång: (35)

Skapa ljud, användaren kan tänka på ett ljud, även tal, och placera ljudet på valfri plats och med en styrka som användaren utan magi eller effekten kan frambringa. Effekten är aktiv under 5 minuter men medan ljudet existerar måste användaren se platsen där ljudet ska placeras. Platsen får max ligga 50 meter bort.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Sinne 3 * Rum 1 * Tid 2 + 20 + 40 + 10 + 20 = 102

Kraftåtgång: 20

Dammoln, användaren kan på ett område som är 100 m² stort format som en cirkel och som ligger maximalt 250 meter bort skapa en virvelvind. Vinden kommer att röra upp damm och sand i luften som gör att sikten sjunker väsentligt. Effekten är aktiv under 5 minuter och finns enbart på platsen där användaren placerar effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Rum 2 * Rum 2 * Tid 2 + 20 + 20 + 20 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Elev 50p

Krafteffekt, Skjutvapen 25, varje gång användaren använder sin mun eller näsa för annat än att renodlad andning, exempelvis när användaren pratar, kommer det en liten vind som påverkar mindre saker upp till 5m bort. Det blir som om användaren blåser ur munnen när användaren pratar, sjunger, visslar och så vidare. Skulle användaren dessutom ha dålig andedräkt så kommer troligen andra snabbt märka detta. Krafteffekten kommer motverka användarens Dölja lukt effekt.

Styra vindriktningen, användaren påverkar en vind och får den att ändra vindriktningen med 45 grader. Effekten följer en yta eller ett föremål under varaktigheten. Vindstyrkan påverkas inte men kan kombineras med andra effekter. Effekten är aktiv under 30 minuter användaren måste röra vid föremålet som ska påverkas. Flera Styra vindriktning kan inte samverka samtidigt för en större effekt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Dölja lukt andra, användaren kan påverka luften kring någon person som användaren rör vid så att inget luktspår lämnar mottagarens kropp, effekten är fysisk. Vanliga spår som sker exempelvis via avtryck i marken försvinner inte utan bara mottagarens lukt. Effekten används även för att dölja om mottagaren är svettig eller har en annan odör som mottagaren vill dölja. Effekten är aktiv under 30 minuter. Om någon kommer mycket nära mottagaren så det knappt är fri luft mellan luktsinnet på den andre och mottagaren, då känns mottagarens lukt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Materia 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 86

Kraftåtgång: 15

Virvelsköld, användaren kan skapa en luftsköld framför sig som främst styr bort pilar, lod och kastvapen men även halverar skadan från vanliga vapen. Virveln ser ut som en kombination av en sköld och en tromb framför användaren. Det tar 30 sekunder att skapa skölden som även påverkar

det omgivningen och varar tills användaren tar bort den. Effekten varar i 5 minuter men användaren kan avbryta den innan. Skölden är 50 cm i diameter och minskar skadan från luftburna föremål (exempelvis pilar) med 2 steg och handhållna vapen med 1 steg. Virvelskölden följer valfri arm.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Liv 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Höra i vinden, användaren kan samla in ljud vinden och höra ljud från flera kilometer bort. De ljud som användaren hör är de som kommer från vindriktningen. De ljud som användaren kan användaren under varaktigheten sortera ungefär som att lyssna av radiovågor. Ljuden sker med viss fördröjning beroende på hur långt borta de skapades. Effekten är aktiv i 30 minuter och ljuden kan transporteras nästan 10km.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Energi 2 * Rum 4 * Tid 3 * Sinne 3 + 20 + 70 + 40 + 30 = 232

Kraftåtgång: 45

Stormvind, användaren kan skapa en kraftig vind framför sig som påverkar alla men framförallt lösflygande saker som pilar, rök och liknande. Alla hugg, slag och skada från eld minskas med 1 nivå och alla skador från pilar som är skjutna mot vinden minskas skadan med 3 nivåer. Vindstyrkan motsvarar 8 Beaufort det vill säga att kvistar bryts från träden och det börjar bli besvärligt att gå i det fria. Varaktigheten är under 5 minuter och användaren kan när som helst avbryta Stormvinden. Stormvinden utgår från användaren ena hand och om användarens hand byter riktning byter riktning gör även stormen det. Stormen utgår alltid från användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Liv 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Doftspår, fungerar som Identifiera lukten men är effektivare. Användaren kan nu sniffa i själva vinden och sortera lukter i den. Med högt värde i uppmärksamhet kan användaren känna igen och identifiera dofter hon eller han känner igen. Användaren kan även följa ett doftspår genom att känna hur gammal doften är. Upp till 5 dagar gamla dofter kan användaren sniffa nu på föremål, dofter i själva luften försvinner snabbare. Däremot kan vinden föra med sig dofter flera kilometer bort till användaren. Effekten är aktiv under 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Lärare 100p

Krafteffekt, Skjutvapen 50, det blåser alltid lite lätt runt användaren vilket får till följd att damm och annat löst virvlar upp. Lösa papper och liknande blir svårt för användaren att gripa tag i. Alla användaren kläder ser alltid ut som de är luftfyllda.

Glidflyga, användaren kan från höjder glidflyga längre sträckor. Det hela underlättar om användaren har luftiga kläder men även med åtsittande kläder kan användaren ändå glidflyga kortare sträckor och landa utan att skada sig. Tung utrustning eller tyngre rustning som brynjor motverkar kraftigt effekten. Effekten är aktiv tills användaren landar men max 30 minuter. Användaren kan även låta andra glidflyga genom att röra vid dem.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 3 * Liv 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Luftpil, användaren kan skjuta iväg en pil mot ett mål genom att hålla den framför sig. Pilen gör lika mycket skada som en vanlig pilbåge. Träffchansen är användaren värde på Skjutvapen. Effekten aktiveras, om användaren vill, när användaren håller i en pil (eller annat liknande föremål). När användaren släpper pilen flyger den iväg mot målet som användaren valt. Användaren måste se sitt mål och vara fri sikt fram till målet men max 250 m. Pilen kan inte flyga runt ett hörn utan flyger som en vanlig pil, rakt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Luftbubbla, användaren kan skapa en luftbubbla runt sitt huvud eller runt andras vilket medför att användaren kan andas i miljöer där hon eller han normalt inte kan andas, t ex under vatten. Bubblan tål två lätta skador och varar i 30 minuter. Om luftbubblan skadas med mer än två lätta skador så upplöses den. En luftbubbla gör det svårare att dyka och är ungefär dubbelt så stor som ett vanligt huvud.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Materia 3 * Tid 3 + 40 + 40 + 40 = 147

Kraftåtgång: 30

Luftpelare, användaren förtätar luften i pelare med volymen 5 m³. Inne i pelaren ökar lufttrycket så att det blir svårt att röra sig inne i pelaren. Tryckets ökning gör att alla som befinner sig inne i pelaren upplever att de har blivit pålastade 100 kg extra (jämnt fördelade). Alla rörelser påverkas även sådant som pilar och andra flygande föremål. Pelaren är knuten till en plats under varaktigheten 5 minuter och kan inte flyttas. Bubblan kan skapas 250 meter från användaren på en plats som användaren ser.

Dimensioner: Verkligheten, Drömmen

Magi: Energi 3 * Materia 3 * Tid 2 * Rum 2 * Rum 3 + 40 + 40 + 20 + 20 + 40 = 268

Kraftåtgång: 55

Kvävande bubbla, användaren kan skapa en lufttom bubbla runt andras huvuden vilket medför att den drabbade inte kan andas. Effekten är oftast mycket otäck och många får panik av bara känslan. Bubblan tål två lätta skador och varar i 5 minuter. Om bubblan skadas med mer än två lätta skador så upplöses den. Bubblan kan skapas 250 m från användaren och skapas på en person eller på ett föremål. Bubblan är ungefär dubbelt så stor som ett vanligt huvud. Skulle bubblan vara aktiv under alla 5 minuterna kommer det orsaka en svår skada på offret.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Materia 3 * Tid 2 * Rum 2 + 40 + 40 + 20 + 20 = 156

Kraftåtgång: 31

Kakafoni, användaren kan påverka alla mindre föremål i ett område att börja vibrera. Vibrationerna blir olika ljud som dessutom förstärks av effekten. Under varaktigheten höjs så ljudnivån så att i slutet det motsvarar 110 db och upplevs som smärtsamt av alla i området. I slutet är det ett kaos av olika ljud som vandrar runt spontant i hela området. Ljuden sprids även utanför området men är som starkast i centrum av området. Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan tystnar det direkt. Djur

får oftast panik av ljuden och flyr. Området som påverkas är 100 m² och ligger 50 m från användaren som måste se det område som påverkas. Effekten knyts till området och kan inte flyttas. Effekten kan inte förlängas men väl användas flera gånger efter varandra. Effekten kan även användas för att ta bort andra användares Kakafoni.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 3 * Materia 3 * Tid 2 * Rum 2 * Rum 1 + 40 + 40 + 20 + 20 + 10 = 166

Kraftåtgång: 35

Mästare 150p

Krafteffekt, Skjutvapen 75, användaren får panikkänslor av att vara under vatten. Att bada är helt uteslutet och att duscha gör användaren enbart i pressade situationer. Tvättning får ske med våta handdukar och liknande.

Flyga, användaren kan nu omvandla luften under sina fötter och händer så att användaren kan flyga och styra. Effekten gör att under användarens händer och fötter skapas det en stark luftström som påverkar det under. Luftströmmen kan även användas för att blåsa bort mindre föremål i luften och som ligger löst på marken. Effekten är personlig och aktiv i 5 minuter. Maxhastigheten är 200km/h men det tar ca 1 minut att komma upp i den hastigheten. Det är även svårt att tvärbromsa så landning måste planeras av användaren. Effekten kan förlängas flera gånger efter varandra.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Liv 4 + 70 + 20 + 70 = 212

Kraftåtgång: 40

Moln, användaren kan kontrollera 5 dm³ stort moln och styra det där användaren ser inom räckvidden. Molnet har samma innehåll där det skapades. Så skapas det i luften så innehåller det luft, skapas det i tjock rök innehåller det tjock rök, skapas det i giftiga gaser innehåller det samma giftiga gaser osv. En kreativ användare kan använda Molnet mycket offensivt men även för att innesluta farliga gaser och för bort dessa. Molnet är aktivt i 5 minuter och kan föras mellan olika platser inom räckvidden med en hastighet av 200 km/h. Molnet anpassar sig själv utefter utrymmet men användaren måste hela tiden se platsen dit molnet ska bege sig. Molnet kan skapas 1000 m från användaren. Molnet kan inte förstöras med våld.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Materia 2 * Tid 2 * Rum 1 * Rum 3 + 40 + 20 + 20 + 10 + 40 = 166

Kraftåtgång: 35

Pappersfågel, användaren kan vika ett pappersplan eller en fågel som kan flyga. Pappersfågeln lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En pappersfågel är aktivt i 24 timmar och sedan blir fågeln bara ett papper. Fågeln flyger ungefär lika snabbt som en vanlig fågel, pappret som viks får inte vara större än ett A4 och måste ha någon form av vingar. Fågeln kan inte tala, kan inte skada någon direkt och är helt outtröttlig. En pappersfågel blir aktiv av beröring.

Dimensioner: Verkligheten, Drömmen, Slöjan, Draperiet, Dysterheten

Magi: Energi 3 * Materia 3 * Sjal 3 * Tid 4 + 40 + 40 + 40 + 70 = 298

Kraftåtgång: 60

Luftstöt, från användarens händer kommer en kraftig luftstöt och en hög och ljudlig knall. Stöten motsvarar ett slag som ger en medelsvår skada och samtidigt pressar offret bakåt. Styrkan av stöten medför att ett 100 kg tungt föremål trycks 3 meter bakåt, tyngre föremål trycks kortare, lättare

trycks längre bort. Effekten är direkt och räckvidden enbart 5 meter sedan sjunker effekten markant.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Rum 1 + 110 + 10 = 125

Kraftåtgång: 25

Exalterad 200p

Krafteffekt, Skjutvapen 100, användaren undviker att gå in i slutna rum och att gå ned under jord är helt uteslutet. Stora öppna rum kan fungera om det finns stora fönster. Användaren sover helst utomhus.

Flygande mattan, användaren kan förtrolla ett föremål på samma sätt som användaren kan flyga.

Användaren styr föremålet på valfritt fysiskt sätt men inte med tanken. Effekten gör att under föremålet skapas det en stark luftström som påverkar det under. Luftströmmen blåser bort mindre föremål som ligger löst på marken. Effekten är bunden till föremålet och aktiv i 5 minuter.

Maxhastigheten är 100km/h och föremålet med sin egen vikt inräknat har en lyftkraft på 200kg. Det tar ca 1 minut att komma upp i max hastigheten. Det är även svårt att tvärbromsa så landning måste planeras av användaren. Effekten kan förlängas flera gånger efter varandra.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Materia 4 + 70 + 20 + 70 = 318

Kraftåtgång: 35

Levande vind, användaren kan nu skapa en varelse av vind. Varelserna är lika långa som användaren och ser ut som en virvlande liten tromb. Användaren kan bara ha en aktiv levande vind åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. En levande vind har alltid följande värden: Styrka 20, Fysik 20, Rörlighet 25, Uppmärksamhet 10, Vapen 5. Den är immun mot kyla och elektricitet men eld, värme och jord skadar som vanligt. Den levande vinden är helt outtröttlig. Den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med blåsande visselljud. Skulle användaren dö kommer den levande vinden att finnas kvar i all evighet tills den förintas. Den flyger upp till 200km/h och har en lyftkraft av 200kg. Användaren kan när som helst upplösa sin egen levande vind. En levande vind skadar sina motståndare genom att lyfta upp dem högt i himlen och sedan släppa ned sina motståndare.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Materia 3 * Själ 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 105

Tornadokropp, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till luft. Även annan utrustning blir luft och kan inte användas, t ex svärd. Användaren ser ut som en tornado men användarens ansiktsdrag syns i virvelvinden. På mark med grus eller jord tenderar tornadon snabbt att bli smutsig och färgad. Det blåser väldigt omkring användaren och detta påverkar allt omkring användaren. I denna form kan användaren flyga fram med en hastighet av maximalt 500km/h men flygandet sker på 100m upp i luften och påverkan på marken är att det blåser lite mera. På marken kan användaren flyga fram med maximalt 100km/h. Användarens påverkan på marken är knäcka träd, vända vagnar, bort blåsa takpannor osv. Området som påverkas är närmast användaren ca 10m sedan avtar effekten snabbt. I denna form tar användaren halv skada av vanliga vapen och medan energi skadar användaren som vanligt. Stora mängder jord och sand (ca en kubikmeter) saktar ned användaren och gör att användaren tvingas gå ut från sin form. Sanden eller jorden ska då helst kastas in i tornadon. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Mörkrets kraft

Kontroll av mörker, ursprungligen en edlos kraft.

Novis 25p

Krafteffekt, Intuition 15, användaren har svårt att bestämma sig på dagen, ju fler val användaren får ju längre tid tar det innan användaren bestämmer sig. På natten är det dock inte bekymmer att bestämma sig.

Kattögon, användaren nu kan anpassa sina ögon så att användaren ser även i mycket svagt ljus. Användaren har med effekten aktiverad samma seende som en katt, nackdelen är att användaren tappar skärpan inom 5m. Användarens ögon får nu även utseendet som kattögon. Effekten är permanent men varje gång användaren vill aktivera den, alltså att omvandla ögonen till kattögon eller vanliga ögon. Att omvandla sina ögon tar 30 sekunder fram eller tillbaka. Användarens ögonfärg påverkas inte.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Skuggor, användaren kan forma skuggor så att de verkar mer hotfulla än de är. Användaren måste se skuggan för att kunna forma den. Det är enbart kontrasten mellan skugga och ljus som påverkas, med andra ord går det inte att forma skuggor i totalt mörker. Skuggorna måste rymmas på ytan där de kastas, de kan inte avge ljud eller lukt men kan göra enkla rörelser. Skuggor skapas inom 50m från användaren och kräver användarens koncentration. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Sinne 2 * Rum 1 * Tid 2 + 40 + 20 + 10 + 20 = 102

Kraftåtgång: 20

Dunkel, användaren kan förstärka befintliga skuggor och på så vis gömma sig i dem. Skuggan måste vara tillräckligt stor för att rymma användaren annars fungerar inte effekten. Skuggan måste även vara "hel" och sammanhängande. Effekten varar i 30 minuter men är bunden till en sammanhängande skugga, som kan vara mycket stor. Användaren kan fortfarande upptäckas med andra sinnen som fungerar utan ljus, t ex lukt. Om användaren står stilla är det nästan omöjligt att upptäcka användaren och även om användaren rör sig är användaren svår att upptäcka. Skulle skuggan påverkas med ljus upphör effekten. Effekten är personlig och kan inte göra på andra.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Skuggspel, en mera avancerad form av effekten skuggor. Användaren kan nu få skuggorna att följa efter någon eller några. Skuggorna kan även försöka riva den de förföljer, såren är aldrig mer än ett rivsår men flera rivsår kan ge en lätt skada. Skuggorna kan även avge enklare ljud, som enstaviga ord (Hit, Kom, Gå osv), djurläten eller andra enkla ljud. Skuggspelet försvinner om lite starkare ljus träffar skuggan. Ett skuggspel är aktivt under 5 minuter och skapas inom 5m från användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Sjal 3 * Tid 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Släcka ljus, inom 50 m kan användaren släcka en artificiell ljuskälla, som ljus, eldar, facklor men inte solstrålar eller månlyjus. Observera att det är ljuset som försvinner inte t ex elden. Större ljuskällor som stora eldar minskas bara ljuset ifrån, döljer det inte helt. Effekten varar i 5 minuter sedan återgår ljuset som tidigare.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 1 * Tid 2 * Materia 2 + 40 + 10 + 20 + 20 = 102

Kraftåtgång: 20

Mörkerseende, användaren kan tillfälligt skapa sig ett mörkerseende som gör att användaren ser i totalt mörker som om det vore på dagen. Användarens ögon omvandlas inte men om ögonen utsätts för starkt ljus måste effekten förnyas. Effekten varar i 5 minuter och är personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Liv 2 + 40 + 20 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Elev 50p

Krafteffekt, Intuition 25, användarens hud blir blekt vit och kan inte längre bli solbränd. Längre vistelse i solen gör användaren röd bränd men det övergår aldrig i solbränna.

Kattögon andra, användaren nu kan anpassa andras ögon så att de ser även i mycket svagt ljus. Mottagaren har med effekten aktiverad samma seende som en katt, nackdelen är att mottagaren tappar skärpan inom 5 m. Mottagarens ögon får nu även utseendet som kattögon. Effekten är aktiv i 30 minuter men att omvandla ögonen till kattögon tar 30 sekunder. Mottagarens ögonfärg påverkas inte, efter varaktigheten omvandlas ögonen tillbaka under 30 sekunder. Effekten är frivillig så om mottagaren inte vill få kattögon så gör mottagaren motstånd med sin kreativitet mot användarens Intuition.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Mörkerstråle, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat mörker. Strålen är kolsvart och suger bokstavligen upp ljus i sin närhet, den ger skada i form av koncentrerad kyla. Skadan är medelsvår. Räckvidden är inom 50 m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål kyla blir delvis skadade av träffen som oftast är mycket koncentrerad.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Infraröd syn, användaren kan nu omvandla sina ögon så att användaren ser infrarött ljus, dvs. värmestrålningen. Detta gör att användaren kan se genom väggar och liknande. Effekten kan vara vansklig eftersom stor köld eller värme kan dölja andra mindre temperaturkällor. Färger och målade saker kan inte heller upplevas med synen. Användaren ser lika långt som tidigare men mycket är lite "suddigt". Effekten varar i 5 minuter och kan även ges till andra via beröring men inte påtvingas någon som inte själv vill det. Det går inte att använda andra syneffekter samtidigt som Infraröd syneffekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 2 + 40 + 20 = 68

Kraftåtgång: 15

Skuggrörelse, användaren kan skapa en Skuggrörelse som rör sig. Skuggrörelsen är tredimensionellt mörker med konturer av något som användaren tänker sig med maxvolymen 5 dm³. Skuggrörelsen kontrolleras av användaren som måste se Skuggrörelsen för att den ska förflytta sig. Skuggrörelsen ser verklig ut men kan inte skada någon fysiskt. I mörker tenderar den att lysa något, bäst fungerar det i halvdunkel. Avståndet från användaren är 50 m och varaktigheten är 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 1 * Rum 1 * Tid 2 * Sinne 3 + 40 + 10 + 10 + 20 + 40 = 138

Kraftåtgång: 30

Mörker fasa, användaren kan påverka någon som är i mörker eller står i skuggan. Om användaren övervinner offrets Insikt med sin Vilja kommer offret att känna rädsla för mörkret och söka sig mot ljus. Rädslan paralyserar inte offret men söker sig aktivt till ett ljusare område. Offret är omedvetet om påverkan som varar i 5 minuter. Även efter varaktigheten känner offret obehag för mörker en stund efter. Användaren kan påverka sitt offer från max 50 meters håll.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Rum 1 * Tid 2 + 40 + 10 + 20 = 76

Kraftåtgång: 15

Köldtålig, användaren är nu tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 1 nivå. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

[Lärare 100p](#)

Krafteffekt, Intuition 50, användaren vänder på dygnet och mår dåligt av att vara vaken på dagen. Användaren får svårare att fatta snabba beslut utan vill gärna tänka igenom det länge innan ett beslut fattas. Det gäller även små vardagliga saker.

Köldtålig andra, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna är tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 1 steg. Effekten varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Mörkermoln, användaren kan inom ett område skänka ljusstyrkan generell, solljuset mattas av, ljuset mattas, eldens ljus mattas osv. Området som påverkas är maximalt 50m³ stort, ljuset mattas ungefär till hälften. Alla ljus som tänds i molnen har samma procentuella nedsättning i ljusstyrka. Magiska ljus motverkar molnets effekt men tar inte helt bort det. Användaren kan bara placera molnet på platser användaren ser och maximalt 250 m från användaren. Molnet kan inte heller flyttas efter det att det skapats. Effekten är aktiv i 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Energi 3 * Rum 2 * Rum 4 * Tid 3 + 40 + 20 + 40 + 40 = 188

Kraftåtgång: 40

Skuggtransport, inom 1000m kan användaren tona in i en skugga och tona ut i valfri (inom räckvidden) skugga. Båda skuggorna måste vara så stora att användaren får plats. Användaren måste inte se båda skuggorna men känna till platsen väl. Skuggorna måste existera samtidigt och får inte vara i rörelse. Användaren kan enbart tona sig själv och kan inte ta med sig någon levande varelse eller andra föremål annat än det användaren bär med sig. Transporten sker direkt och det går inte att se användaren i två skuggor samtidigt. Skulle det inte finnas en skugga där användaren vill dras kraftpoängen men ingen transport sker. En blockad av rumstransport hindrar också transporten men blockaden måste specificeras just mot Skuggtransport.

Dimensioner: Alla

Magi: Rum 3 * Energi 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Köld resistent, användaren är nu tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas med 2 steg. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 5 + 70 + 110 = 200

Kraftåtgång: (40)

Nattens kyla, användaren kan nu sänka temperaturen i ett begränsat område. Effekten fungerar bäst på natten. Området är 100 m² stort och sker direkt. På natten orsakar det en medelsvår köldskada, temperaturen sjunker till -25 grader. På dagen blir effekten en lätt köldskada, -15 grader. Om effekten gör mitt på dagen i solljus känns det enbart kyligt, 0 grader. Effekten kan göras 250 meter från användaren som måste se området där effekten placeras. Området är alltid runt och den är effektivast i mitten för att sedan snabbt avta.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Energi 4 * Rum 2 * Rum 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Spökljud, användaren kan skapa valfritt ljud på en plats. Ljudet låter mellan 20–90 dB och kan enbart stoppas av solljus, användaren eller en skingra. Ljudet ska vara enkla läten eller maximalt ord som sammanlagt har 5 stavelser. Användaren kan placera ljudet på ett föremål som ligger 250 m bort och ljudet varar i 24 timmar om användaren så önskar.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Energi 3 * Sinne 2 * Rum 2 * Tid 4 + 40 + 20 + 20 + 70 = 198

Kraftåtgång: 40

Mästare 150p

Krafteffekt, Intuition 75, användaren ogillar ljus och undviker att gå ut på dagen. Användarens ögon börjar dessutom lysa svagt röda vilket gör vanligt folk misstänksamma.

Skuggbest, användaren kan skapa en Skuggbest. Varelserna är i lika stor som en stor varg och ser ut som konturerna av en stor svart varg. Skuggbesten lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En Salamander är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Salamandern kan bara gå eller springa, kan tala (isande) och är helt outtröttlig. En Skuggbest skapas 5 m framför användaren. Skuggbesten tar dubbel skada av ljus och eld men tar ingen skada av köld. Den har

Styrka 20, Rörlighet 15, Fysik 20 och Vapen 10. En Skuggbest påverkas inte heller av magi mot psyket. Varelsen kan bita och riva sitt offer och skadorna blir inte sällan svårt infekterade.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Slöjan, Drömmen

Magi: Liv 3 * Energi 4 * Själ 3 * Tid 4 + 40 + 70 + 40 + 70 = 364

Kraftåtgång: 75

Skräckslå, användaren kan påverka någon inom 50 m. Om användaren övervinner offrets Insikt med sin egen Vilja så kan offret känna en nästan paralyserande skräck. Är skillnaden större än offrets Motstånd är offret paralyserat, annars kan offret handla men är mycket irrationell. Effekten av att känna skräck är att alla offensiva handlingar halveras och personer lätt tar till flykten. Ett paralyserat offer kan inte utföra offensiva handlingar och offret flyr eller försvarar sig. Exempel, användaren har Vilja 50, offret har Insikt 40 och Motstånd 15. Användaren Skräckslår offret men paralyserar det inte. Hade offret haft Insikt 34 eller lägre hade offret paralyserats. Effekten är aktiv under 5 minuter sedan klingar den snabbt av.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Rum 1 + Tid 2 + 70 + 10 + 20 = 108

Kraftåtgång: 20

Nattvingar, användaren kan från höjder glidflyga längre sträckor. Det hela underlättar om användaren har luftiga kläder men även med åtsittande kläder kan användaren ändå glidflyga kortare sträckor och landa utan att skada sig. Tung utrustning eller tyngre rustning som brynjor motverkar kraftigt effekten. Effekten är aktiv tills användaren landar men max 5 minuter. Användaren kan även låta andra glidflyga genom att röra vid dem.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Liv 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Nattklor, användaren kan omvandla sina naglar till klor som dessutom innehåller gift. Klorna ökar användaren skada orsakad av händerna och giftet orsakar en skada i form av ett hallucinerat gift. Offer tar bara giftskadan med sin fysik minuters mellanrum. Exempel, offret har Fysik 30, får offret en lätt skada av giftet dröjer det minst 30 minuter innan offret kan ta en ny skada av samma gift. När effekten blir aktiv omvandlas användarens naglar till långa, svarta klor som tål dubbelt av vad vanliga naglar tål. Giftet finns i naglarna. När varaktigheten passerat faller klorna av och kvar är användarens naglar. Omvandlingen från naglar till klor tar 30 sekunder. Effekten är aktiv under 24 timmar och är alltid personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 4 + 70 + 70 = 158

Kraftåtgång: 30

[Exalterad 200p](#)

Krafteffekt, Intuition 100, användaren hatar solljus och undviker i det längsta detta. Användaren tar extra i skada av värme och eld. Att användaren frivilligt skulle åka till en varm öken mitt på dagen finns inte.

Skuggans herre, användaren ser ut som förtätat mörker, i skuggor och mörker är det svårt, nästan omöjligt att upptäcka användaren med vanlig syn. Användarens kropp och kläder blir som ett sammansatt moln av kolsvart rök medan övriga utrustningen har sin normala form. Användaren kan

nu ta sig in överallt där mörker kan komma in, dvs. överallt där ljus kan sippra in. I denna form kan även användaren färdas snabbt. Maxhastigheten är på natten 250km/h men i dagsljus enbart 25km/h. Som skuggans herre påverkas användaren inte av gravitationseffekter och kan därför flyga fram på någon i full fart och sedan stanna tvärt eller svänga 90 grader utan att det påverkar hon eller han. Användaren kan försöka spetsa någon genom att "flyga" på offret men i detta specialfall tar även användaren skada av krocken. Användaren tar en nivå mindre i skada av vanliga vapen samt två nivåer mindre av köldattacker. Magiskt ljus tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan röra vid ett offer och försöka skrämman det, användarens Vilja mot offrets Insikt. Lyckas det blir offret mycket rädd och alla offensiva attacker mot användaren har halverad chans. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Svart lejon, användaren kan nu skapa en varelse av mörker. Varelserna ser ut som ett svart lejon med röda ögon. Användaren kan bara ha ett aktivt Svart lejon åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Ett Svart lejon har alltid följande värden Styrka 30, Fysik 30, Rörlighet 15, Uppmärksamhet 10, Vapen 10. Den är immun mot köld men elektricitet, eld och värme skadar som vanligt. Solljus och magiskt starkt ljus ger högre skada. Det Svarta lejonet är helt outtröttligt och den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med morrande uttal. Skulle användaren dö kommer det Svarta lejonet att finnas kvar i all evighet tills den förintas. Användaren kan när som helst upplösa sitt eget Svarta lejon. Ett Svart lejon tillfogar samma skada som ett vanligt lejon.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Liv 4 * Själ 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 530

Kraftåtgång: 106

Solförmörkelse, användaren kan temporärt skapa en illusion av en solförmörkelse över ett område. Effekten är aktiv under 24 timmar för att sedan återgå till det normala. Området som påverkas är 2000 m² stort med användaren i centrum. Effekten placeras på samma ställe där användaren befann sig när effekten aktiverades. Förmörkningen av området är bara på markplan och 10 m upp (räknat från platsen där användaren gjorde effekten) ovanför är det som vanligt. Effekten används mest för att skrämman människor. En del användare gör effekten för att slippa solljus men omgivningen uppskattar inte alltid detta.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 4 * Rum 4 * Tid 4 + 70 + 70 + 70 = 274

Kraftåtgång: 55

Svärdets kraft

Kontroll av gravitation och rörelse. Gravitation fungerar bäst i verkligheten.

Novis 25p

Krafteffekt, Vapen 15, användaren får en fetisch för vapen som gör att användaren känner sig naken utan vapen och har ett behov av att alltid bära med sig sitt favoritvapen.

Hoppa, användaren kan hoppa från stillastående 10 m långt och med fart upp till 30 m samt från stillastående 5 m vertikalt. Användaren landar alltid på fötterna om det finns chans att användaren kan vända sig i luften. Så länge som användaren befinner sig på en planet vet användaren alltid vad

som är upp och ner genom att aktivera effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Springa, användaren kan springa mycket fortare än vanligt. Användaren dubblar sin normala max hastighet. Effekten är aktiv i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Tid 3 * Liv 2 + 20 + 40 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Känna gravitation, användaren känner alltid styrkan på gravitationen när hon eller han befinner sig på en planet i verkligheten. Användaren vet hur användaren kan även avgöra hur djupt eller högt användaren är i förhållande till marken samt vad som är upp och ned. Effekten är permanent men fungerar inte på platser där det saknas gravitation.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 2 * Tid 5 * Liv 2 + 20 + 110 + 20 = 170

Kraftåtgång: (35)

Avstyra, användaren kan påverka mindre projektiler som kastas mot användaren. Användaren måste se projektilen och ju större hastighet och vikt projektilen har desto mindre påverkas den. En kastdolk eller mindre sten kan undvikas helt medan en pil eller katapult sten bara avviker lite från sin bana. Pilen på grund av sin hastighet och stenen på grund av sin vikt. Effekten är direkt och påverkar inom 50 m från användaren. Användaren kan avstyra alla projektiler inom räckvidden. Hastigheten minskas inte av effekten bara riktningen. Det går inte att ändra projektilen så att den medvetet ska träffa ett annat önskat mål även om det kan bli effekten.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 2 * Rum 1 + 20 + 10 = 32

Kraftåtgång: 5

Landa, användaren kan även från höga fall klara sig, alla fallskador minskas till med -3 nivåer. Fall under 10 m klarar hon eller han helt utan att ta skada. Effekten aktiveras alltid om inte användaren vill annat men drar kraftpoäng vid aktivering.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Se rörelse, användaren ser rörelse inom 50 m, även bakom tjocka murar och väggar. Användaren ser enbart att något rör sig, hastigheten samt rörelseenergin. Effekten är aktiv under 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 2 * Rum 1 + 40 + 20 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Elev 50p

Krafteffekt, Vapen 25, användaren börjar prata med sina vapen under vapenvård som även blir användarens favoritsysselsättning.

Rörelseskydd, användaren kan skydda sig mot anfall som mot föremål eller personer med rörelseenergi. Den rörelseenergi som används för skada minskar användaren med -3 nivåer. Om skadan blir mindre än lätt står användaren kvar och påverkas inte alls. Svärd stannar, pilar faller till marken och rustande tjurar stoppas effektivt. Effekten är personlig och kan aktiveras i förväg. Effekten är aktiv i 5 minuter med berör allt som träffar användarens kropp. Det innebär att rustningar kan gå sönder. Skyddet skyddar inte mot energiskador.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Liv 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Sväva, användaren kan sväva ovan mark men inte flyga om ingen drar användaren eller om användaren får fart av något annat till exempel vinden. Användaren svävar mellan 0–2 m över marken. Effekten är aktiv under 30 minuter.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 3 * Tid 3 * Liv 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Öka gravitationen, användaren kan i ett område inom 250 m öka gravitationen. Området som påverkas är 100 m² men inom området påverkas allt. Gravitationen i området dubblas, alla rörelser som görs går långsammare och det blir tungt för alla i området att röra sig. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 3 * Tid 2 * Rum 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 + 20 = 124

Kraftåtgång: 25

Minska gravitationen, användaren kan i ett område inom 250 m minska gravitationen. Området som påverkas är 100 m² men inom området påverkas allt. Gravitationen i området halveras, alla rörelser som görs går snabbare och det blir lätt för alla i området att röra sig. Man hoppar längre och högre. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 3 * Tid 2 * Rum 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 + 20 = 124

Kraftåtgång: 25

Rörelsepuls, användaren inom 250 m påverka någon som rör sig och de den en kraftig rörelsepuls. Rörelseenergin fördubblas under ett kort ögonblick vilket kan vara förödande. Själva pulsen gör ingen skada men effekterna kan bli svåra för den som drabbas. Det är alltid en enhet som påverkas, exempelvis om pulsen träffar en häst så är det egentligen bara hästen som påverkas men ryttaren följer med av effekten. Om ryttaren påverkas kommer ryttaren troligen åka över hästen. För mycket tunga enheter är effekten inte alltid en fördubbling utan kan vara mycket mindre. Effekten är direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Balans, användaren har alltid perfekt balans eftersom användaren alltid känner av gravitationen och rörelseenergin. Att stå på en drakes svanstipp och slåss samtidigt som draken flyger i strid är inga problem för användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 5 * Liv 2 + 40 + 110 + 20 = 200

Kraftåtgång: (40)

Lärare 100p

Krafteffekt, Vapen 50, användaren har svårt att sitta still utan måste ständigt vara i rörelse. Först när användaren går, springer, jobbar, slåss och annat fysiskt arbete med rörelse är användaren nöjd. Att sitta stilla är svårt och stressande för användaren.

Balans andra, användaren kan röra vid någon och göra så att personen för en stund har perfekt balans då personen under varaktigheten känner av gravitationen och rörelseenergin. Att stå på en drakes svanstipp och slåss samtidigt som draken flyger i strid är inga problem för personen under varaktigheten. Effekten vara i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 3 * Liv 2 + 40 + 40 + 20 = 118

Kraftåtgång: 25

Nollgravitation, användaren kan i ett område inom 250 m ta bort gravitationen. Området som påverkas är 5 m² men inom området påverkas allt. Gravitationen i området blir noll vilket gör att allt i området blir viktlös och kommer att sväva över marken. Så länge som det påverkade inte kan dra sig någonstans så kommer det flyta där mer eller mindre hjälplös. I området påverkas hon eller han av vindar och liknande men väl utanför området så dras offret ned mot marken när offret exempelvis blåser ut ur området. Effekten är fysisk och effekten varar i 5 minuter. Att tänka på är att det alltid är området som påverkas som i sin tur påverkar det i området.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Rum 1 * Rum 2 + 70 + 20 + 10 + 20 = 136

Kraftåtgång: 25

Ladda projektil, användaren kan ladda en projektil med rörelseenergi som sedan aktiveras av en rörelse. Aktivering måste ske inom 30 sekunder efter laddningen och effekten gör att det dubblar hastigheten vilket medför att skadan ökar. Användaren måste röra vid projektilen som ska laddas som inte får väga mer än 5 kg.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Tid 1 * Materia 2 + 40 + 10 + 20 = 76

Kraftåtgång: 15

Skjuta energi, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat rörelseenergi. Strålen är röd och skadar allt men rustning skyddar som vanligt. Skadan är medelsvår. Räckvidden är inom 50 meter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 3 * Rum 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Antigravitationsflygning, Genom att påverka gravitationen under sig kan användaren sväva sakta framåt över marken. Maximala höjden är 100 m medan maximala hastigheten är 30 km/h om användaren inte använder annat som för användaren framåt till exempel vind. Enbart användaren själv kan flyga på detta sätt och användaren kan maximalt bär 1,5 gånger sin egen vikt. Effekten är aktiv i 30 minuter. Effekten fungerar i alla dimensioner men bara där det finns starkare gravitation.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Liv 2 * Tid 3 + 40 + 20 + 40 = 124

Kraftåtgång: 25

Tyngd, användaren kan påverka ett föremål inom 50 m och öka tyngdkraften enbart på det föremålet med 20 gånger, dvs. föremålet blir 20 gånger tyngre. Effekten påverkar inte levande varelser direkt men väl kläder och annat. Med föremål avses saker som hör ihop, t ex ett vagnshjul men inte hela vagnen, ett svärd men inte svärdet och skölden osv. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Materia 2 * Tid 2 * Rum 1 + 40 + 20 + 40 + 10 = 126

Kraftåtgång: 25

Mästare 150p

Krafteffekt, Vapen 75, användaren börjar bli paranoid. Ständigt är användaren orolig för att någon ska hoppa på användaren och därför försöker alltid användaren vara i närheten av eller hålla någon form av vapen. Användaren funderar dessutom alltid på tänkbara anfallssituationer beroende på vart användaren befinner sig. Det hela är stressande och jobbigt för användaren.

Nollrörelse föremål, användaren kan inom 250 m få en projektil eller ett föremål i rörelse som användaren ser (dvs. inte i normala fallet t ex en pil) att stanna och eventuellt falla ned där den stannade. Vikten på projektiler får maximalt vara 250 kg. Effekten är direkt, om föremålet väger mer minskas hastigheten väsentligt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 2 * Materia 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Nollrörelse varelse, användaren kan inom 250 m få en varelse i rörelse som användaren ser att stanna. Vikten på varelsen får maximalt vara 250 kg. Effekten är direkt, om varelsen väger mer minskas hastigheten väsentligt.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Rum 2 * Liv 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Vibrera sönder, användaren kan vibrera sönder ett material eller varelse. Skadan som uppkommer är en dödlig skada men måste byggas upp under 30 sekunder. Användaren måste dessutom röra vid det som ska vibreras sönder. Om föremål påverkas brukar materian spricka sönder av vibrationerna som har en tendens att sprida sig vidare.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Tid 1 * Liv 2 + 110 + 10 + 20 = 150

Kraftåtgång: 30

Nollgravitation stort område, användaren kan i ett område inom 250 m ta bort gravitationen. Området som påverkas är 200 m² men inom området påverkas allt. Gravitationen i området blir noll vilket gör att allt i området blir viktlös och kommer att sväva över marken. Så länge som det påverkade inte kan dra sig någonstans så kommer det flyta där mer eller mindre hjälplös. I området påverkas hon eller han av vindar och liknande men väl utanför området så dras offret ned mot marken när offret exempelvis blåser ut ur området. Effekten är fysisk och effekten varar i 5 minuter. Att tänka på är att det alltid är området som påverkas vilket påverkar de som befinner sig i området.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 4 * Tid 2 * Rum 3 * Rum 2 + 70 + 20 + 40 + 20 = 198

Kraftåtgång: 40

Exalterad 200p

Krafteffekt, Vapen 100, användaren är paranoid och vidtar extrema åtgärder för att ingen ska komma för nära användaren då användaren alltid fruktar det värsta i alla situationer. Användaren får svårt att sova och vistas i sällskap. Användaren litar i princip inte på någon och livet för användaren blir svårt och stressande.

Vätskedra, användaren kan dra i vätska, även sådan som finns i levande varelser. Effekten för varelser är hemsk och blir att exempelvis blodet börjar tränga ut genom huden mot användaren. Effekten ger en dödlig skada och det finns egentligen inget skydd mot effekten. På andra vätskor så kan användaren suga 1 dl vätska mot sig, den flyger då som en boll mot användaren. Vätskan måste vara måste vara innesluten i något som kan släppa igenom vätska, så en flaska fungerar inte. Avståndet för skada är inom 250 m och användaren måste se offret.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 5 * Materia 3 * Rum 2 + 110 + 40 + 20 = 200

Kraftåtgång: 40

Vibrerande kropp, genom att sätta sin kropp i rörelse kan användaren vibrera sig igenom alla kända oorganiska material. När användaren gör detta blir användaren immun mot alla fysiska attacker men inte för eld, ljus, värme, köld och elektricitetsattacker. I denna form så är hela användaren suddig och en betraktare kan bara ana användaren konturer. Det tar ungefär 30 sekunder per 50 cm material som användaren ska vibrera igenom. När användaren omvandlar sin kropp omfattas detta även av alla kläder men inte av ryggsäckar eller vapen och liknande. Effekten är aktiv i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Liv 4 * Energi 4 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 = 358

Kraftåtgång: 70

Blixten, användaren kan springa mycket fort och kan komma upp i en hastighet av 500 km/h. Användaren kan även stanna snabbt samt göra tvära kast. Effekten är aktiv i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Energi 4 * Tid 3 * Liv 4 + 70 + 40 + 70 = 228

Kraftåtgång: 45

Sinnets kraft

Handlar om att tankar och det som ibland kallas för själen. Att förstå, se och kontrollera sina egna tankar men även andras. Kraften handlar även om att skada eller bota skadade själar. Kraften är bland människor fruktad och avskydd, därför också minst erkänd bland serdan och edlosi. Minnet kan beskrivas som ett arkiv med mappar där varje mapp innehåller minnet från en händelse. Vissa mappar är stora medan andra små.

Novis 25p

Krafteffekt, Utstrålning 15, användaren ger generellt ett lite osäkert intryck och folk i allmänhet litar inte riktigt på användaren.

Söka i minnet, användaren kan söka efter en händelse i sitt minne och analysera det. En effekt av detta är att användaren inte kan vara glömsk, allt användaren vill minnas minns användaren.

Effekten är aktiv i 5 minuter och är personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Tid 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Ändra utstrålning, användaren kan även ändra sin utstrålning mot en person i dennes närhet, på inom 50m. Utstrålning är i form av små subtila ändringar som gör att användaren uppfattas av den andra som mera positiv t ex öppen, glad, kärleksfull osv eller negativ t ex hotfull, skrämmande, elak osv. På grundnivå blir även användaren direkt medveten om någon försöker manipulera användaren antingen med magi, kraft eller med social förmåga som Utstrålning. Väl medveten kan användaren stålsätta sig och genom koncentration öka sin Vilja och Motståndskraft till det dubbla. Ökningen är enbart tillfällig och gäller bara mot påverkan och medan användaren aktivt koncentrerar sig. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Tid 2 * Rum 1+ 20 + 20 + 10 = 54

Kraftåtgång: 10

Tala språk, användaren kan även genom att studera en person som talar under minst 30 minuter lära sig det språk som personen talar. Användaren kan enbart lära sig det talande språket eller teckenspråk men inte skrivna språk. Efter studien av språket, där personen måste tala något vettigt, kan användaren göra sig förstådd på samma språk som personen talade. För varje ny studie av samma språk, helst med olika personer, kan användaren snabbt lära sig ett helt nytt språk som användaren dessutom talar brytningsfritt.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Påverka, användaren kan börja påverka en person inom 50 m. Enbart en i taget påverkas och flyttas fokus för påverkan till en annan person avklingar eventuella effekter snabbt. Det användaren gör är att påverka vad offret upplever med sina sinnen, användaren lurar sitt offer. Det går inte att göra rena illusioner utan som mest förstärker användaren redan starka effekter, eller försvagar. T ex kan användaren påverka stadsvakten så att han inte ser användaren i skuggorna, vakten ser enbart mörker. På det sättet är det en illusion men en som enbart de påverkade upplever. Effekten är aktiv i 5 minuter sedan klingar den snabbt av. För att effekten ska ha verkan måste användaren övervinna offrets Vilja med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 2 * Rum 1 + 40 + 20 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Fokusera, användaren kan skala bort alla intryck och bara fokusera på en uppgift. Även om det händer flera saker runt omkring användaren så är användaren fullt koncentrerad på sin uppgift. Användaren kan inte göra så mycket annat men i situationer när det krävs att någon håller huvudet kallt och tänker på alla möjligheter är det en användbar effekt som varar i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Tid 3 + 20 + 40 = 66

Kraftåtgång: 15

Snilleblix, användaren kan plantera en idé eller tanke på någon som användaren rör vid. Det kan vara vilken tanke som helst även farliga. Idén eller tanken ska vara enkel, som gå och handla en glass, eller var otrevlig mot köpmannen. Offret är inte medvetet om manipulationen och kommer efter att tanken utförts vara oförstående till varför offret tänkte och gjorde tanken. Effekten är bara aktiv under 5 minuter sedan försvinner tanken. Om det är en tanke eller idé som inte utsätter offret för fara räcker det med att användaren övervinner offrets Vilja med sin egen Vilja. Tankar som leder till farliga handlingar har offret sin dubbla vilja mot och tankar som att uppenbarligen begå självmord fungerar inte. Samma tanke kan inte planteras mer än en gång hos ett och samma offer.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 2 + 70 + 40 = 116

Kraftåtgång: 25

Mäta magi index, användaren kan mäta magi index i verkligheten. Skiljer sig mellan världar.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Energi 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Elev 50p

Krafteffekt, Utstrålning 25, den känslomässiga stämning som användaren har utstrålar verkligen på omgivningen. Om användaren är glad utstrålar användaren lycka, är användaren misstänksam utstrålar användaren misstänksamhet osv.

Intryck, användaren kan förstärka det intryck han ger och framkalla känslor som kärlek, nyfikenhet, hat och fruktan. Alla känslor är alltid temporära och avklingar snabbt till mera normala känslor om användaren avbryter effekten eller efter 30 minuter. Effekten kan förlängas och intrycken är alltid riktade mot användaren. Höga värden på användaren utstrålning kan förstärka effekten. För att lyckas måste användaren övervinna offrets Vilja med sin egen Vilja. Användaren inte behöver röra offret utan det räcker med en kortare ögonkontakt, maximalt avstånd är 50 meter. Effekten gör inte offret viljelöst men offret blir oftast med rätt känsla lättare att övertyga eller övertala.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Tid 3 * Rum 1 + 70 + 40 + 10 = 132

Kraftåtgång: 25

Se tänkande varelser, användaren kan även se varelser som tänker tankar. Det går att med t ex meditation rensa sina tankar och därför bli osynliga för effekten. När effekten aktiveras ser användaren alla varelser med tankar som lysande prickar. Intelligent varelser lyser något starkare än t ex djur. Det går inte att avgöra hur stark eller svag ett sinne eller tanke är bara att den finns. Det går inte heller att se vad någon tänker bara att någon tänker. Räckvidden är 250 meter och effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 2 * Rum 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Diagnostisera själen, användaren kan se vilka psykiska besvär som någon har. Det sker genom att användaren rör vid någon och lägger effekten. Det säger inget om varför sjukdomen finns, bara att den finns och vilka effekter det får för individen. Effekten säger även om individen har Krafteffekts egenheter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjä 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Bota själen, användaren kan minska skadan på en själ motsvarande nivå 2 vilket motsvarar 5–10 kryss. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjä 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Kontakt skydda själen, användaren kan temporärt ändra sin själ något så att användaren inte längre kan kontaktas av någon med dess avläsning. En sådan ändring kan enbart göras var 24:e timme. Effekten varar i 30 minuter och är alltid personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjä 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Skada själ, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en lätt skada, nivå 2, och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets Vilja och Fysik med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjä 2 * Rum 1 + 20 + 10 = 32

Kraftåtgång: 5

Lärare 100p

Krafteffekt, Utstrålning 50, användarens utstrålning gör att den alltid motverkar det syfte som användaren har i sammanhang där det är mycket folk. Om användaren obemärkt vill smita förbi kommer användaren göra ett bestående intryck hos folk, om användaren vill ha uppmärksamhet så försvinner användaren i folkvimlet.

Läsa tankar, användaren kan nu läsa offrets tankar. Användaren kan antingen göra en ytlig kontroll som bara berättar precis vad offret tänker just nu på och dess känslor. En djupare avläsning av offrets tankar tar tid, 30 sekunder för varje år som användaren ska backa. Dessutom finns det ett problem med minnen, många minnen försvinner över tiden, blir vagare eller ändras. Speciellt gäller det all dagliga minnen, sådant som användaren inte lagt någon vikt vid. Däremot minnen som är traumatiska eller viktiga känslomässiga minnen är alltid tydligare. Detaljer är något som även det tenderar att suddas ut ju längre tiden går. Minnet som användaren ser är det som användaren upplever med sina sinnen samt de inre minnesbilder som offret har av händelsen. Detta gör att gamla minnen är svårtolkade och ofta röriga. För att läsa minnen på någon krävs att användaren tittar djupt i ögonen på sitt offer eller rör vid offret, hud mot hud. Mest effektivt är det om användaren har sin hand mot offrets panna. Offret är paralyserat men vid medvetande vid kontakten om användaren övervinner offrets Vilja med sin egen Vilja. Det går även att läsa minnen hos offer när det sover. Fördelen är att det är lättare att få kontakt, nackdelen är att användaren kan hamna i offrets drömmar och inte kan slita sig ur detta. Effekten är aktiv i 5 minuter sedan måste användaren börja om sökningen. Användaren kan då fortsätta vid den tidpunkt där användaren slutade senast. Vissa minnen som ett offer har kan vara så traumatiska att offrets sinne har förträngt dem. Ett

förträngt minne är som en borg och brukar synas tydligt när användaren finner de tidsmässigt. En sådan "borg" kan användaren inte på denna nivå bryta sig in i.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Försegla minnen, användaren kan försegla ett minne, antingen på sig själv eller hos någon annan. Ett förseglat minne ses som en borg och att bryta sig in bakom skyddet kräver att den som bryter sig in övervinner summan av offrets eller användarens Vilja och Motstånd. Nackdelen med ett förseglat minne är att användaren själv inte vet vad minnet innehåller. Det är samma effekt som om sinnet själv väljer försvarsmekanismen förträngning. Användaren kan alltid själv låsa upp de minnen användaren själv har förseglet, både på sig själv eller andra. Användaren ser alltså skillnad på de minnen som användaren har förseglat och de minnen som är förträngda. Förseglade minnen är permanenta tills de öppnas. Hos andra måste användaren först leta upp minnen som användaren ska försegla, vilket görs med Läsa tankar.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Falska minnen, användaren kan nu även skapa Falska minnen hos ett offer. Inom 50 m kan användaren påverka ett offer så att den ser saker som inte finns, t ex kan användaren helt förklä sig. Men observera att enbart offret påverkas och lurar inte andra i användarens omgivning. Effekten gör att användaren påverkar det minne som skrivs i stunden. Genom detta sätt så är effekten permanent och mycket svår att genomskåda. Skickliga andra magiker och användare som detaljstuderar minnesserien kan upptäcka manipulationen men vet inte vad som ändrats (om det inte är uppenbart). Effekten gör att maximalt 5 minuters minnen kan manipuleras på detta sätt. Mellan varje 5 minuter så kommer det en brytpunkt och sådana kan lätt ses av andra magikern eller användare.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Tid 2 * Rum 1 + 70 + 20 + 10 = 108

Kraftåtgång: 20

Tankestöt, användaren kan även chocka ett offer genom att ge den en tankestöt. Stöten är osynlig men kan förnimmas med magisk syn. Då ser den ut som en genomskinlig puls som slår mot offrets huvud från användaren huvud. Det medför ingen varaktig skada på offret men orsakar en smärta och tillfällig förvirring. Om den som drabbas själv har Sinnets kraft på novisnivå känns det bara som en elektrisk stöt. Tankestöten är fysisk och kräver inte att användaren vinner i viljekraft. Räckvidden är 50 meter, användaren måste se den som ska träffas.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Rum 1 + 40 + 10 = 53

Kraftåtgång: 10

Kontaktskydda själen andra, användaren kan temporärt ändra andras själ något så att offret inte längre kan kontaktas av någon med dess avläsning. En sådan ändring kan enbart göras var 24:e timme. Effekten varar i 30 minuter och om offret inte vill ha en sådan ändring måste användaren övervinna offrets Vilja med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Läkning av själen, användaren kan minska skadan på en själ motsvarande nivå 3 vilket motsvarar 11–20 kryss. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Mästare 150p

Krafteffekt, Utstrålning 75, användaren har en tendens att röra ihop sina minnen. Det medför att användarens minnen är lika bra som förut men att de hamnar ibland i fel tidsordning. Det hela kan bli jobbigt och svårt för användaren.

Läsa skyddade minnen, när användaren upptäcker förseglade minnen så kan användaren försöka bryta sig in i dem. Lyckas det så kommer användaren att kunna se minnet men även offret som bär själva minnet. Förseglade minnen kan antingen vara förseglade med magi, en effekt eller genom att minnet var så traumatiskt att offrets sinne förträngde minnet. När ett förträngt minne blir synligt för ett offer är det oftast mycket smärtsamt och jobbigt för offret. När användaren bryter sig in i minnet får offret inte sova. Innan användaren kan bryta sig in måste minnet hittas exempelvis med Läsa minnen. Offret gör motstånd med summan av sin Vilja och Motståndskraft mot användarens Vilja. Användaren måste röra vid offret och det tar mellan 5-25 minuter att bryta sig in i ett sådant minne beroende på hur stor skillnad det är mellan användaren och offrets. Offret är inte paralyserat under tiden som inbrytningen sker vilket oftast försvårar det hela.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 5 * Tid 3 + 110 + 40 = 270

Kraftåtgång: 55

Manipulera minnet, nu kan användaren ändra minnen på offer. Effekten fungerar som Falsa minnen men gäller istället äldre minnen. Precis som med Falsa minnen går det att upptäcka Manipulerade minnen. Manipulationen kräver att användaren rör vid offrets huvud. Minnet blir permanent för offret men det kan bli konstigt och orsaka en förträngning hos offret om förändringen är allt för stor. Användaren förändrar 5 minuters minnen och om ett längre minne ska ändras blir varje förlängning av minnet en lite skarv som kan upptäckas. Mest effektiv är om användaren ändrar små saker. Offret är inte paralyserat under effektens varaktighet och effekten kan inte göras när offret sover. Innan användaren manipulerar ett offer måste användaren hitta ett minne. Samma minne kan manipuleras flera gånger eftersom minnet är "verkligt" för offret.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 5 * Tid 2 + 110 + 20 = 140

Kraftåtgång: 30

Slita i själen, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en medelsvår skada, nivå 3, och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets Vilja och Fysik med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Själ 3 * Rum 1 + 40 + 10 = 53

Kraftåtgång: 10

Avancerad Tankestöt, användaren kan även skjuta ut en tankesstöt som skadar offret, stöten känns i luften som laddad elektricitet och offret får en medelsvår skada (fysisk), räckvidden är inom 250m. Det går inte att skydda sig mot en Avancerad tankestöt även om man är immun mot elektricitet effekter. Förutom skadan så blir offret tillfälligt paralyserad och alla offensiva anfall går inte att genomföra under 5 sekunder och alla defensiva saker halveras under 30 sekunder. Användaren måste se offret för att "träffa".

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Energi 3 * Rum 2 * Tid 1 + 40 + 40 + 20 + 10 = 128

Kraftåtgång: 25

Exalterad 200p

Krafteffekt, Utstrålning 100, användaren spegelvänder alla sina minnen, vilket användaren är medveten om. Effekten gör att allt som användaren försöker minnas eller göra som kräver att användaren använder minnet tar mycket längre tid.

Se själar, användaren kan nu se själar på olika varelser Med effekten kan användaren avgöra typen av varelser, människa, drake, grip, demon, aet, hund, serdan, edlosi, katt, osv. Alla typer av besjälade varelser (inte enbart intelligenta sådana) inom 50m och effekten är direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Själ 5 * Rum 1 + 110 + 10 = 125

Kraftåtgång: 25

Kopiera minnen, användaren kan ur sitt eget minne eller någon annans dra ut delar av och kopiera dessa. Kopian kan sedan läggas i behållare som innehåller destillerat vatten. I vätskan är det sedan (med samma effekt eller Läsa minne) möjligt att hämta upp eller låta andra läsa minnet. Skulle vätskan försvinna kommer minnet att förstöras helt eller om minnet förs ut ur behållaren. Effekten är inte fysisk och den som motvilligt får sitt minne kopierat gör motstånd med summan av sin Vilja och Motstånd mot användarens Vilja. Effekten är egentligen riktad mot själva behållaren och minnet ses som en geléaktig halvt genomskinlig mask. När minnet ska läsas måste användaren stoppa ned sin hand och röra vid minnet. Ett kopierat minne kan inte manipuleras utan ska det manipuleras måste det först stoppas in i det huvudet där det hämtades och sedan manipuleras. Innan ett minne kan kopieras måste det först bli funnet av användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 5 * Materia 4 + 110 + 70 = 200

Kraftåtgång: 40

Stoppa handling, användaren kan med en lyckad psykeattack stoppa en handling som en individ gör. Handlingen stoppas under 5 minuter, sedan kan den påverkade försöka göra samma handling igen. Användaren måste se den individ som ska stoppas och räckvidden är 50 m. Med handling menas t ex anfalla en person, sluta äta osv det måste alltså vara aktiva handlingar som någon gör som stoppas. Rena överlevnads handlingar kan inte stoppas på detta sätt. Stoppa handling kräver att användaren övervinner offrets Vilja med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 5 * Tid 2 * Rum 1 + 110 + 20 + 10 = 150

Kraftåtgång: 30

Manipulera själen, användaren kan ändra sin egen eller andras själar vilket medför att avläsningar och annat inte längre fungerar. Det medför även att användarens eller offrets DNA blir något ändrat och användarens befintliga barn inte längre kan kopplas ihop med användaren. Ett offer som är motvilligt gör motstånd med summan av sin Vilja, Motstånd och Intuition mot användarens Vilja. Effekten är permanent och direkt och kräver att användaren rör vid offret.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 4 * Tid 5 + 70 + 110 = 200

Kraftåtgång: 40

Extremt exalterad 250p

Krafteffekt, Uppmärksamhet 125, användarens minnen är röriga och användaren har svårt att styra vilka minnen som användaren minns vid rätt tillfällen. Det medför att användaren även börjar tala baklänges, inte bara orden utan hela meningar. Detta sker under stress eller situationer som kräver att användaren använder flera av sina sinnen samtidigt på ett koncentrerat sätt.

Flytta själar, användaren kan nu flytta en själ från en kropp till en annan kropp. Det är en ytterst komplicerad effekt och det krävs att det finns en mottagare med en intakt kropp. Kroppen måste dels vara av samma art (det går inte att flytta från en människa in i en korp) och samma kön. Kroppen som tar emot själen får se sin egen själ att dö, dvs. användaren måste döda mottagarkroppen under aktiveringen av effekten. För att flytta över sin egen eller någon annans själ till en annan kropp krävs att användaren övervinner den dubbla summan av mottagarens vilja och motstånd med sin egen vilja. Alla egenskaper, förmågor och psykiska sjukdomar flyttas över till den nya kroppen, inklusive krafter men inte avläsningar och annat som är bundet till den genetiska koden i kroppen. Eventuella fysiska missbildningar och annat fysiskt stannar i den gamla kroppen. Användaren måste röra vid båda kropparna vid flytten, själva flytten sker direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 5 * Sjal 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: 50

Tvång, användaren kan om användaren lyckas övervinna summan av offrets Motstånd, Vilja och Intuition och tvinga offret att utföra en handling mot sin vilja. Handlingen ska vara en enkel handling, t ex anfall kvinnan jämte, hoppa, osv. Handlingen får inte heller direkt eller uppenbart döda offret (undantaget är om offret själv har långtgående självmordstankar). Användaren måste vara inom 50m och se offret. Handlingen sker direkt, enbart ett tvång per person kan vara aktiv åt gången.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 5 * Rum 1 + 110 + 10 = 125

Kraftåtgång: 25

Själklor, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en svår skada, nivå 4, och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets Vilja och Fysik med sin egen Vilja. Klorna kan bara användas en gång var 24:e timme på en och samma person.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 4 * Rum 1 + 70 + 10 = 84

Kraftåtgång: 15

Bota själen, användaren kan minska skadan på en själ motsvarande nivå 4 vilket motsvarar 21–40 kryss. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Naturens kraft

För att se, förstå och manipulera organiska växter. Alla typer av växter kan påverkas.

Novis 25p

Krafteffekt, Insikt 15, användaren har svårt för mycket stora städer. Dessa är enligt användaren bullriga styggelser som luktar. Användaren går in i städer men gillar aldrig dem.

Växtkunskap, användaren kan se på en växt inom 50m och vet då genast om växten är giftig, ätlig, samt andra egenskaper. Användaren vet också hur växten lever, i vilken miljö och hur användaren bäst ska odla växten för att den ska trivas. När användaren ser en död växt får användaren informationen om den levande växten. Det kan innebära att vissa egenskaper missar användaren eftersom dessa uppträder t ex först när växten är dött eller tillagat. Som exempel hade användaren sett potatis som oätlig om användaren inte är en skicklig matlagare. Effekten är direkt och aktiveras när användaren aktiverar den.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Rum 1 + 10 + 10 = 21

Kraftåtgång: 5

Gräsätare, användarens ämnesomsättning ändras och anpassar sig så att användaren kan leva av gräs och blad. Effekten är permanent men kan fortfarande äta och få näring av annan mat.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Växtnäring, användaren kan påverka vatten i en behållare som att de blir näring för växter.

Användaren kan anpassa näringen utefter vilken typ av växter det är och som användaren tänker på. Vattnet blir dock giftigt för människor och smakar dessutom illa. Vattnet som påverkas är maximalt 5 dm³

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Sinne 2 * Rum 1 + 40 + 20 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Naturspår, användaren kan tolka alla spår som användaren ser i naturen. Användaren vet vilket djur som gjort spåret, hur gammalt spåret är, vikt på den som gjort spåret och annat som kan avläsas i spåret. Effekten är effektiv i 30 minuter och under varaktigheten syns spåret som en ljusslinga framför användaren.

Dimensioner: Verkligheten

Magi: Liv 2 * Tid 3 * Rum 1 + 20 + 40 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Djurkunskap, användaren kan se på ett djur inom 50 m och vet då genast om vilken typ av djur det är, var det äter och hur det lever. Användaren kan enbart få information om levande djur och om djur som nyligen dött. Det går inte att få information om beredda skinn eller gamla skelettdelar om nu inte användaren har lämpliga färdigheter i frågan.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Rum 1 + 10 + 10 = 21

Kraftåtgång: 5

Lugna djur, användaren kan genom att titta ett djur i ögonen lugna det och få det sluta vara aggressivt eller hotfullt mot användaren och andra som är i användarens närhet. Effekten är aktiv under 30 minuter men effekten avbryts om användaren gör något hotfullt eller farligt mot djuret. Bara djur utan intelligens påverkas.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 2 * Rum 1 + 20 + 20 + 10 = 54

Kraftåtgång: 10

Elev 50p

Krafteffekt, Insikt 25, användaren blir negativt inställd till alla som gör något som användaren tycker är respektlöst mot naturen och djur. Vad användaren tycker är respektlöst beror på mellan olika användare men spelledaren har alltid sista ordet.

Kartlägga växter, användaren kan genom meditation kartlägga alla växter inom ett område. Användaren måste befinna sig på marken och utomhus när användaren aktiverar effekten. Området som användaren är i en cirkel runt användaren med en radie av 25m. Användaren vet efter 30 minuter alla växter inom området. Under meditationen är användaren passiv men uppfattar ändå vad som händer runt omkring användaren.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Liv 1 * Rum 4 * Tid 3 * Sinne 2 + 10 + 70 + 40 + 20 = 164

Kraftåtgång: 35

Växtförståelse, användaren vet hur användaren måste göra för att dolda egenskaper hos växten ska framträda, t ex hur bereda gift från växten eller hur växten kan bota åkommor hos människor eller djur. Förgiftningssymptom, som härstammar från växter och insekter, på människor får även användaren kunskap om vilket typ av insekt eller växt det är. Användaren har inget namn på insekten eller växten men vet hur den ser ut och om användaren kan teckna (eller på annat sätt förmedla bilder) så kan användaren nedteckna det hon eller han sett. Användaren måste röra vid växten användaren vill analysera.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Påverka insekter, användaren kan påverka insekter så att dessa låter bli användaren. Exempelvis kan användaren göra så att myggorna inte biter användaren eller att bina inte sticker. Undantaget är om användaren gör något som direkt hotar insekterna och att dessa förstår det. Hit räknas om användaren sticker in något i en myrstack eller slår sönder ett getingbo men inte att sprida ut t ex en gas. Insekterna ser inte indirekt verkan. Effekten varar i 30 minuter men gäller enbart användaren själv. Insekter blir inte vänligt inställd till användaren de bara låter bli användaren. Under

varaktigheten påverkas alla typer av insekter i användarens närhet.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 92

Kraftåtgång: 20

Gräsätare andra, användaren kan påverka andras ämnesomsättning så att de under 24 timmar kan leva av gräs och blad. Om offret inte vill så måste användaren övervinna offrets Fysik med sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 4 + 40 + 70 = 122

Kraftåtgång: 25

Kartlägga djurart, användaren kan inom en cirkel runt användaren med en radie av 25m känna om en specifik djurart finns. Användaren känner även hur många av arten som finns samt var djuret eller djuren befinner sig. Djurarten måste vara känd av användaren.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Liv 1 * Rum 4 * Sinne 2 + 10 + 70 + 20 = 108

Kraftåtgång: 20

Dressera djur, användaren har fallenhet och kan dressera alla typer av djurarter. Det går inte att lära djur sådant som man inte kan lära dem med vanlig dressyr. Men med kraften sker dressyren direkt. Att dressera och träna ett enskilt djur tar 5 minuter per sak som ska dresseras in. Effekten är permanent tills djuret dör. Användaren måste röra vid djuret som ska dresseras. Med djur avses ointelligenta djur eller varelser. Bara för att djur är dresserat behöver det inte bli vänligt inställd mot användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Sinne 2 + 40 + 20 = 66

Kraftåtgång: 15

Lärare 100p

Krafteffekt, Insikt 50, användaren får en nästan fanatisk inställning till att skydda naturen och är motståndare till all exploatering av den. Användaren kan gå mycket långt i sin övertygelse av att beskydda naturen.

Fotosyntes, användaren kan temporärt ändra sin kropp och hud så att användaren kan tillgodogöra sig solljuset som energi och mat. Nackdelen är att användaren får grön hud under effekten. Effekten är aktiv under 24 timmar och är personlig. Under varaktigheten behöver användaren inte äta mat utan får all sin energi från solljus. Finns inte naturligt ljus i dimensionen men annan sorts ljus, får användaren halva sin dagsenergi från ljuset.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 4 + 70 + 70 = 154

Kraftåtgång: 30

Skogens sus, användaren kan kontrollera ett större område och få det att verka hotfullare eller trevligare än det egentligen är. Det kanske kan vara svårt att sätta fingret på vad som gör en skog mer eller mindre hotfull det bara ligger i luften så att säga. Det behöver inte vara en skog utan kan även vara ett sädesfält eller något som i den dimensionen är nästan obebyggt. Effekten stannar kvar i området i 24 timmar och området är 2000m² stort och bildas runt användaren när den aktiveras.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Sinne 2 * Liv 2 * Tid 4 * Rum 4 + 20 + 20 + 70 + 70 = 244

Kraftåtgång: 50

Manipulera växter, genom att röra vid en växt kan användaren manipulera dess storlek, färg och form men det skall i grunden vara samma sorts växt. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men växtens naturliga behov ändras inte. Skulle användaren göra ett äppelträds äpplen giftiga så ger dess frön inte upphov till nya äppelträd som har giftig frukt. Växter kan maximalt förminsas till 1/5 eller bli 5 gånger större. Ändras storleken sker ändringen direkt men bara om det finns plats för det. Användaren måste röra vid växten för att påverka den. Första aspekten av Liv är för att ändra växten och den andra aspekten av Liv är för storleksändringen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Liv 4 + 70 + 70 = 156

Kraftåtgång: 30

Tillkalla insekter, användaren kan tillkalla en viss typ (myggor, skalbaggar, getingar osv) av insekter inom en radie av 25m. Effekten placeras där användaren står och är aktiv under 30 minuter.

Insekterna följer sina instinkter och lyder på så vis inte användaren. Rätt använd kan ändå effekten vara effektiv, t ex vid pollinering.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 2 * Rum 4 * Tid 3 + 20 + 70 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Liten budbärare, användaren kan tillkalla eller fånga en insekt (vanligen en större sort) inom 50m och få den att bege sig till en, för användaren, välkänd plats. På insekten kan små meddelanden fästas, det går att ge ganska tydliga instruktioner till insekten, t ex gå till Rosendalsslott (samt beskrivning av riktningen dit) och landa på bordet i rummet med de blåa rosorna. Instruktionerna måste anpassas så att insekten "förstår dem", alltså namn eller utseende på människor förstår inte insekter men dofter och färger, gärna blommor eller annat som insekten kan relatera till. Effekten är aktiv i maximalt 24 timmar sedan kan insekten göra som den brukar.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 2 * Sinne 3 * Rum 1 * Tid 4 + 20 + 70 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Känn genom växt, användaren kan koppla upp sitt sinne till en specifik växt. Växten måste stå växa i jorden (funkar alltså inte med krukväxter eller snittblommor) och var en större växt. Spelledaren avgör vad som är tillräckligt stort men enskilda blommor funkade inte, helst träd och större buskar. Användaren måste någon gång rört vid växten och under varaktigheten är max avståndet mellan användaren och växten 1000m. Användaren börjar meditera och upplever det som växter upplever i form av främst känsel och lukter men även andra sinnen kan användaren uppfatta om än svagt. Effekten är aktiv under 30 minuter och medan användaren mediterar är användaren passiv men uppfattar ändå vad som händer runt omkring användaren.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Rum 4 * Tid 3 * Sinne 4 + 70 + 40 + 70 = 228

Kraftåtgång: 45

Mästare 150p

Krafteffekt, Insikt 75, användaren går mycket ogärna in i större städer och annat som är byggt och kontrollerat av människor. Användaren kan tvinga sig till det men håller sig helst i det vilda, mindre byar fungerar men så fort det blir större folksamlingar (fler är 50 personer) tycker användaren det är jobbigt.

Kontrollera växter, användaren kan nu inom en 25 meters radie kontrollera växter så att dessa lyder användaren. Då normalt växter växer långsamt kan hon eller han även skynda på förlopp och kontrollera dessa förlopp. Typiskt är att rötter slingrar sig upp ur marken och drar ner motståndare, träd som omsluter människor osv. Även om växterna växer betydligt snabbare än vanligt så är dessa inte blixtnabba och en normalsnabb människa kan, om hon eller han är medveten om det, enkelt undvika att bli insnärjd. Användaren måste koncentrera sig på effekten som maximalt varar i 5 minuter men kan förlängas flera gånger. Användaren måste se de växter användaren påverkar. Genom kontrollen kan även användaren tvinga växter att växa extremt snabbt, en ek blir fullvuxen ungefär på 10 minuter. Under påverkan kan även användaren i viss mån styra hur växten formas.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Liv 4 * Liv 4 * Rum 4 * Sinne 2 * Tid 2 + 70 + 70 + 70 + 20 + 20 = 503

Kraftåtgång: 506

Manipulera insekt, genom att röra vid en insekt (alltid enskilda insekter inte en hel population) kan användaren manipulera dess storlek, färg, funktion (flygförmåga, gift osv) och form men det skall i grunden vara samma sorts insekt. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men insektens naturliga behov ändras inte. Alla manipulerade insekter blir sterila och kan inte få avkommor. Det finns även begränsningar av storleken som insekten kan ta. Insekten kan maximalt bli 10 gånger större. Insekten får inte heller vara större än 2dm när omvandlingen påbörjas. Användaren måste stå inom 50m från insekten och användaren måste se insekten som ska påverkas.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Liv 4 * Rum 1 + 70 + 70 + 10 = 166

Kraftåtgång: 35

Styra insekt, användaren kan styra en enskild insekt så att den lyder användaren. Insekten måste få enkla order. Det fungerar t ex inte med "anfall alla med blå uniform" men däremot "var aggressiv mot alla människor". Effekten är aktiv under 5 minuter och insekten kan befinna sig max 250 m från användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 2 * Sinne 2 * Rum 2 * Tid 2 + 20 + 20 + 20 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Tillkalla djur, användaren kan tillkalla en viss art (lövgrödor, dovhjortar, rävar osv) av djur inom en radie av 25 m. Effekten placeras där användaren står och är aktiv under 30 minuter. Djuren följer sina instinkter och lyder på så vis inte användaren men är inte fientligt inställda till användaren. Rätt använd kan ändå effekten vara effektiv, t ex om man tillkallar råttor.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 2 * Rum 4 * Tid 3 * Sinne 2 + 20 + 70 + 40 + 20 = 198

Kraftåtgång: 40

Exalterad 200p

Krafteffekt, Insikt 100, användaren kan inte längre döda djur annat än i rent självförsvar. Användaren får även svårt att använda naturen mer än precis det användaren själv behöver. Användaren får även svårt att använda annat är naturliga vapen och trävapen.

Manipulera djur, genom att röra vid ett djur (alltid enskilda djur inte en hel population) kan användaren manipulera dess storlek, färg och form (samtliga ändringar ska i viss mån vara "rimliga") men det skall i grunden vara samma sorts djur. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men djurets naturliga behov ändras inte. Djur som får konstiga färger eller former kan överleva i fångenskap men i det vilda blir t ex rosa kaniner kortlivade, helt enkelt för att rovdjur ser kaninerna för lätt. Det finns en begränsning av storleken som djuret kan ta. Ett djur kan maximalt 5 dubbla sin storlek eller minska till 1/5 av sin storlek. Större djur som oxar och större kan enbart fördubbla sin storlek. Användaren måste röra vid djuren användaren vill manipulera.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Liv 4 + 70 + 70 = 156

Kraftåtgång: 30

Tala med djuren, användaren får nu en förståelse för alla djur som användaren möter och kan kommunicera med dessa. Djuren kan berätta enklare saker, vissa djur kan förmedla mycket information medan andra väldigt lite. Färger, lukt och läten är det som djuren bäst förmedlar. Användaren måste vara inom 50 m för att kunna kommunicera med djuret. Det är alltid enskilda djur som användaren kommunicerar med. Effekten varar i 5 minuter och djuret är under denna tid inte fientligt inställd till användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Sinne 2 * Tid 2 * Rum 1 + 70 + 20 + 20 + 10 = 136

Kraftåtgång: 25

Tänkande växt, användaren kan påverka en växt så att växten får ett sinne och kan börja röra sig. Växten blir efter denna omvandling steril. Växten tänker alltid lite långsammare i tanken och i rörelserna men stora växter blir oftast mycket starka. Användaren kontrollerar inte växten men växten blir oftast vänligt inställd till användaren. Effekten är permanent och användaren måste röra vid växten som ska bli tänkande. Det går även att göra tänkande växter av manipulerande växter men manipulationen måste ske först.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Sjal 5 * Liv 5 * Tid 5 + 110 + 110 + 110 = 455

Kraftåtgång: 90

Intelligent insekt, användaren kan påverka en insekt så att insekten får ett sinne. Insekten blir efter denna omvandling steril. Insekten tänker alltid lite långsammare och omvandlingen gör även att insekten kan börja tala. Användaren kontrollerar inte insekten men den blir oftast vänligt inställd till användaren. Effekten är permanent och användaren måste röra vid insekten som ska bli intelligent. Det går även att göra intelligenta insekter av manipulerande insekter men manipulationen måste ske först.

Dimensioner: Verkligheten, Dysterheten, Draperiet, Drömmen, Slöjan

Magi: Sjal 5 * Liv 4 * Tid 5 + 110 + 70 + 110 = 390

Kraftåtgång: 80

Djurets kraft

Djurets kraft finns i flera varianter och varje variant är en egen kraft. Följande är exempel på varianter som finns: Katter, Hundar, Råttor och möss, Hästar, Kreatur (kor), Falkar, Örnar, Ugglor, Kråkfåglar, Måsar, Spindlar, Björnar, Ödlor, osv. Gruppen som varianter är får inte vara för stor och omfattande, spelledaren avgör. När väl varianten är vald kan man inte ändra variant. Det går att ha flera varianter av Djurets kraft. Vilken förmåga är kopplad till Krafteffekten beror på vilken variant det är. Vanligen är det fysiska förmågor, exempelvis hade nog Björndjur blivit Styrka, Katter kopplas till Rörlighet osv.

Novis 25p

Krafteffekt, varierande 15, användaren får tydliga drag av sitt djur på sitt utseende och utstrålar dessutom de egenheter som djuret oftast förknippas med. En räv får användaren att verka glupsk och slug, en schäfer lojal och vakande osv.

Tala med djur, användaren kan genom att skicka bilder och ljud ställa enkla och primitiva frågor till ett enskilt djur som är samma variant av djur som användaren bundit sin kraft till. Djuren kan berätta enklare saker, vissa djur kan förmedla mycket information medan andra väldigt lite. Färger, lukt och läten är det som djuren bäst förmedlar. Användaren måste vara inom 50 m för att kunna kommunicera med djuret. Det är alltid enskilda djur som användaren kommunicerar med. Effekten varar i 5 minuter och djuret är under denna tid inte fientligt inställd till användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 4 * Sinne 2 * Tid 2 * Rum 1 + 70 + 20 + 20 + 10 = 136

Kraftåtgång: 25

Påverka djur, användaren kan påverka sin typ av djur inom räckvidden 50m, så att dessa låter bli användaren. Exempelvis så anfäller inte lejonet och ormen biter inte användaren. Undantaget är om användaren gör något som direkt hotar djuren och att djuret inte förstår det. Indirekta handlingar förstår inte djur, som att exempelvis sprida ut en gas. Påverkan består i att djuret lugnar sig eller blir aggressivt. Användaren kan även rikta djurets känsla mot en person. Effekten är aktiv under 30 minuter men effekten avbryts om användaren gör något hotfullt eller farligt mot djuret.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 3 * Rum 1 + 20 + 40 + 10 = 76

Kraftåtgång: 15

Djurbudbärare, användaren kan tillkalla sin djurtyp, inom 50m, och få den att bege sig till en, för användaren, välkänd plats. På djuret kan små meddelanden fästas, det går att ge ganska tydliga instruktioner till djuret, t ex gå till Rosendalsslott (samt beskrivning av riktningen dit) och landa på bordet i rummet med de blåa rosorna. Instruktionerna måste anpassas så att djuret "förstår dem", alltså namn eller utseende på människor förstår inte djur men dofter, färger och liknande som djuret kan relatera sitt. Budbäraren kan bara ta sig till platser dit den normalt kan ta sig.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 2 * Sinne 3 * Rum 1 * Tid 4 + 20 + 70 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Länka till djur, användaren kan samma koppla sina sinnen till ett djur av sin djurtyp. Allt som djuret upplever med sina sinnen upplever användaren. Användaren kan även i viss mån styra djuret, främst riktning och likande. Medan djuret styrs faller användaren i en sorts vila, i vilan är användaren enbart

svagt medveten om vad som händer runt användaren. Djuret och användaren måste befinna sig på samma värld och under det att effekten är aktiverad går det inte att kontakta användaren med kontakt. För att länka till ett djur måste användaren röra vid djurets huvud. Effekten varar 30 minuter. Djuret kan inte göra saker den normalt inte kan, t ex kan djuret inte tala, använda magi. Om användaren ser text kan användaren läsa texten om användaren kan språket. Att använda andra krafter samtidigt via djuret går inte. Om någon tittar på djuret med Sinnets kraft kommer djuret ha två sinnen. Djuret får som mest befinna sig 1000 m från användaren, annars bryts kontakten.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjä 3 * Sinne 3 * Rum 4 * Tid 3 + 40 + 40 + 70 + 40 = 298

Kraftåtgång: 60

Djurets egenskaper, användaren får en del egenskaper som djuret har. I samband med att användaren vill använda dessa egenskaper tvingas användaren omvandla sig något. Förändringen gör att användaren får tydliga drag av den art som användaren kopplat till sin kraft. En användare som kopplat sin kraft till en huskatt, får kattliknande näsa, kattögon, morrhår och klor. Max fyra djuregenskaper kan fås. Användarens egna värden på egenskaperna ändras inte och användaren är lika stor som innan. De sinnen som användaren får blir inte lika bra som djuret har men en klar förbättring. Ju bättre ett djurs sinne är ju bättre blir användarens sinne. Effekten är permanent och användaren kan omvandla sig fram och tillbaka hur användaren vill eller önskar. Varje omvandling tar 30 sekunder att utföra. Omvandlingen gäller i 24 timmar om inte användaren frivilligt återgår till sitt vanliga utseende.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 4 * Tid 4 + 70 + 70 + 70 = 274

Kraftåtgång: 55

[Elev 50p](#)

Krafteffekt, varierande 25, användaren har i vissa givna fysiska situationer svårt att kontrollera sig och omvandlas ofrivilligt halvt till sitt djur. I detta tillstånd låter användaren sina djuriska sidor komma fram. Klassiska fysiska situationer är t ex full måne, spelledaren bestämmer men den fysiska situationen behöver inte direkt vara kopplat till djuret och ska vara hanterbart för användaren. Alltså det är bara vid speciella tillfällen som krafteffekten slår in.

Metamorfos, användaren omvandlas till det djur som användaren bundit kraften till. Djuret blir i naturlig storlek. Alla användarens icke magiska saker som kläder och annan utrustning som användaren bär på förvandlas och återskapas när användaren går tillbaka i sin naturliga form. Användarens själ är nu dold i djuret och enbart om någon aktivt söker efter användaren kan denna upptäcka att djuret är användaren. Nackdelen med denna form är att användaren i djurformen har samma fysiska egenskaper som djuret. Användaren kan inte heller använda några andra krafter eller annan magi och kan inte tala med andra ljud än det djuret kan framställa. Användaren får alla de sinnen och samma skärpa i sina sinnen som djuret har. Vikt och liknande blir samma som djuret har. Det djur som användaren omvandlar sig till ser alltid likadant ut. De skador som användaren har får även djuret. Så om användaren har ett skadat öra får även djuret ett skadat öra. Eventuella tatueringar kommer anas i pälsen, fjäderdräkten osv. Aspekten Sjä 1 är för att användaren får kunskap om hur djuret rör sig så att användaren blir djuret. Användaren stannar i djurformen så länge som användaren önskar. Effekten är permanent och drar inga kraftpoäng när användaren omvandlar sig men det tar cirka 10 sekunder att genomföra effekten. En gång varje omvandling åt ena eller andra

hållet. Effekten är alltid personlig.

Dimensioner: Alla

Magi: Själ 2 * Liv 5 * Materia 5 * Tid 5 + 20 + 110 + 110 + 110 = 600

Kraftåtgång: (120)

Materians kraft

Handlar om att forma och förbättra redan skapade föremål. Att ge de nya bättre egenskaper, att reparera skadade föremål samt skapa nästan levande föremål. Enbart föremål med fast form kan påverkas.

Novis 25p

Krafteffekt, Finmotorik 15, användaren är fumlig och tappar allt som oftast saker. I skarpa situationer brukar det funka men under stress och när användaren har många saker i huvudet tappar användaren ofta det som användaren har i händerna.

Identifiera materia låter användaren analysera och identifiera materia som han rör vid. Användaren vet vilka grundämnen som materia innehåller och vilken sammansättning den har. Användaren känner bara till den yta som användaren rör vid. Vad som gömmer sig längre in vet alltså inte användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Liten reparation, användaren kan nu göra små reparationer av föremål. Med små är det att röra ett litet hål i sockorna och få det att sluta sig, läderbältet har nästan gått av och reparera det osv. Det får inte tillkomma material utan reparationen sker med det materialet som finns i föremålet. Större reparationer så som avhuggna eller helt avbrutna skaft, sönderslitna byxor är ännu utanför användarens område. Användaren måste röra vid föremålet användaren vill reparera.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Liten föremåls förändring, användaren kan börja ändra på små saker på mindre föremål, max 2dm³ stora. Göra lite färgskiftningar på ett material (inte mönster ändringar), mindre gravyrer, slipa lite, putsa osv. Små, små men ofta saker som om de görs för hand är tidskrävande. Användaren måste röra vid föremålet.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Mekanik, användaren får färdigheten som motsvarar mekanik, det innebär även att användaren kan se och avgöra om en konstruktion kommer att hålla. Befintliga konstruktioner kan bedömas men bara utifrån att hur konstruktionen skulle hålla som nybyggd.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 3 * Tid 5 + 40 + 110 = 165

Kraftåtgång: (35)

Färga, användaren kan ge ny färg på en yta. Om ytan är i flera färger färgas det åt ett bestämt håll men med olika nyanser i samma färg. Ytan som färgas får maximalt vara 5m² stort, färgningen är direkt och användaren måste röra vid ytan som ska färgas. Ytan måste dessutom vara sammanhängande och av samma material. Exempelvis tyger färgas enkelt och snabbt på detta sätt.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 * Rum 1 + 20 + 10 = 32

Kraftåtgång: 5

Rena materia, användaren kan rena ett material och ta bort alla rester av andra material som kan smuts ner det material som användaren vill rena. Allt ifrån järn till vatten kan rensas på detta sätt. Användaren kan rena 5 dm³ materia och måste röra vid materia som ska renas. Det går inte att göra omvandla ett material till ett annat, det material som ska renas måste vara bestå av 75 % av detta material. Det går alltså inte att rena ett smutsigt vatten till järn även om det finns järn i vattnet.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Materia 3 + 20 + 40 = 66

Kraftåtgång: 15

Elev 50p

Krafteffekt, Finmotorik 25, användaren får lätt reumatism vid fuktigt väder och kyla. Reumatismen går inte att bota med magi eller krafter.

Reparera föremål är en effekt som återställer ett föremål till originalskick förutsatt att allt material som saknas kan ersättas. Mindre delar kan saknas, t ex flisor från skölden eller metallbitar från svärdet men om större bitar är borta så repareras inte föremålet. Helst ska originalbitarna finnas för att föremålet ska bli nytt. Om andra bitar finns repareras föremålet men det blir tydligt att det är just reparerat. Avhuggna skaft, brutna svärd, trasiga sköldar blir som nya. Alla icke organiska saker kan repareras och maximalt är det 5 dm³ som repareras. Användaren måste röra vid föremålet som ska repareras och reparationen blir permanent men föremål blir inte starkare än det var innan det blev trasigt.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 1 + 40 + 10 = 53

Kraftåtgång: 10

Forma låter användaren omforma en volym av materia så att det får den form som användaren önskar. Den volym som ska omformas måste kunna omvandlas fritt och det går inte att omforma så att någon del av omformningen skadar något levande. Det är alltså möjligt att omforma en rustning som sitter på en människa men inte så att rustningen av sig själv skadar bäraren av rustningen. Föremålets volym, färg och egenskaper kan inte heller påverkas. Effekten kan forma 5 dm³ och föremålet får maximalt befinna sig 50 m från användaren och användaren måste se föremålet. Alla fasta material i föremålet behåller sin nya form när effekten är klar men den totala volymen får inte öka eller minska. Enbart fast materia påverkas.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 1 * Rum 1 + 40 + 10 + 10 = 63

Kraftåtgång: 15

Strukturbild gör att användaren kan kartlägga ett föremål. För sitt inre ser användaren en sorts 3-dimensionell bild av föremålets struktur som användaren kan vrida och vända på helt fritt under

varaktigheten. Föremålet som användaren kan kartlägga måste vara inom 50 m och effekten varar i 5 minuter samt föremålet får inte vara större än 1 m³.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 1 * Rum 2 * Tid 2 + 40 + 10 + 20 + 20 = 102

Kraftåtgång: 20

Måla föremål, användaren kan nu färga och skapa mönster på föremål, detta gäller alla typer av fasta material men främst icke metalliska. Färg och mönster är fritt och även rena bilder kan skapas. Så är ytan en duk kan användaren skapa en målning på detta sätt. Materialet som blir färgen måste finnas på föremålet innan effekten om det exempelvis ska bli en oljemålad tavla. Utan färgen blir effekten att det är duken som färgas istället. En bild blir aldrig bättre än användarens minne, därför är det svårt att göra förfalskningar på detta sätt. En yta i taget målas och ytan måste vara sammanhängande. Effekten är aktiv under 5 minuter och bilden framträder under användarens finger. Man kan alltså säga att användaren målar med sitt finger. Effekten upphör när användaren lyfter sitt finger från ytan. Ju långsammare användaren drar sitt finger desto mer detaljrik blir bilden eller mönstret.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 92

Kraftåtgång: 20

Volymändring minska, användaren kan förminska ett föremål. Föremålet får inte vara större än 5dm³ och förändringen är maximalt en halvering av volymen. När volymen ändras påverkas även vikten proportionerligt. När föremålet är volymändrat är den nya volymen föremålets "original" storlek. Effekten kan göras flera gånger efter varandra på samma föremål och föremålet kan förminska hur många gånger som helst, i princip. Volymändringen måste ske fritt och får inte påverka andra föremål eller organiska ting. Föremål måste även vara sammanhängande. Användaren måste röra vid föremålet. Det tar cirka 5 minuter att genomföra volymförändringen.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Tid 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Ytans hållfasthet, användaren kan påverka en yta och försvaga eller förstärka hållfastheten. Användaren kan minska ytans bärighet med 25 % eller fördubbla dess styrka. Förändringen är permanent och ytan måste vara sammanhängande och maxvolym som påverkas är 1 m³. Användaren kan påverka en yta som är 50 m från användaren. Förändringarna är permanenta men en yta kan inte bli starkare än vad materialet normalt maximalt är och försvagas en yta med 100 % från den ursprungliga bärigheten faller ytan ihop. Det som händer är att materialet förändras, järn rostar, trä murknar, sten vittrar sönder eller tvärtom.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Rum 1 * Rum 2 + 40 + 10 + 20 = 76

Kraftåtgång: 15

Lärare 100p

Krafteffekt, Finmotorik 50, vid stress får användaren ticks och måste utföra ett ljud eller en rörelse hela tiden. När användaren lugnat ner sig försvinner användarens ticks.

Skapa mekanik, användaren kan skapa ett litet mekaniskt föremål. Volymen får maximalt vara 5 dm³ stort men användaren kan inte göra föremålet större genom att använda effekten på samma föremål igen. Däremot kan användaren sätta ihop flera föremål. Användaren måste ha råmaterialet i samma mängd och volym som den mekaniska sak som användaren ska skapa. Användaren måste även ha någon slags idé av hur föremålet ska fungera. Användaren kan inte göra saker som användaren inte känner till. Det går alltså inte att göra en mekanisk klocka om användaren inte har sett och hållit en mekanisk klocka. Effekten är verksam i 30 minuter, ju mer komplex en mekanik är ju längre tid tar det att skapa den. Ett fickur tar 30 minuter medan ett simpelt lås tar 5 minuter. Skillnaden mot forma är att Skapa mekanik gör allt på en gång, forma är en del åt gången.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Rum 1 * Tid 3 * Sinne 2 + 70 + 10 + 40 + 20 = 164

Kraftåtgång: 35

Skapa föremål, användaren kan nu från tomma luften skapa ett enkelt föremål. Föremålet är helt efter användaren önskemål men måste vara ett föremål som användaren känner till. Föremål får inte innehålla ovanliga eller för ädla material, hit räknas guld, silver, platina, ädelstenar osv. Väl skapat är föremålet verkligt. Föremålet skapas alltid i användarens hand. Föremålet måste skapas fritt, det får inte skapas direkt på, i eller under något levande. Föremålet får maximalt vara 5 dm³ stort.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Rum 1 * Sinne 2 + 110 + 20 + 10 = 150

Kraftåtgång: 30

Onaturliga egenskaper, användaren kan nu påverka egenskaper hos olika föremål. Egenskaper är allt från hållfasthet, värmetålighet, färg osv. Egenskaperna stannar i föremålet tills det förstörs, t ex genom nedsmältning. Det går inte att skapa magiska egenskaper, inte heller energi går att binda i föremålet utan det är enbart materialets egenskaper som ändras. Egenskaperna kan max ändras 10 % varje gång effekten aktiveras och ett materials egenskaper kan maximalt ändras 50 % från det naturliga. Exempelvis kan järn bara bli 50 % lättare osv. Föremålet får maximalt vara 5 dm³ stort och bara ett material i föremålet åt gången påverkas.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Rum 1 + 70 + 10 = 84

Kraftåtgång: 20

Volymändring förstora, användaren kan förstora ett föremål. Föremålet får inte vara större än 5 m³ och förändringen är maximalt per gång effekten aktiveras en dubbling av volymen. När volymen ändras påverkas även vikten proportionerligt. När föremålet är volymändrat är den nya volymen föremålets "original" storlek. Effekten kan göras flera gånger efter varandra på samma föremål och föremålet kan förstoras hur många gånger som helst, men max när föremålet är 5 m³.

Volymändringen måste ske fritt och får inte påverka andra föremål eller organiska ting. Föremål måste även vara sammanhängande. Användaren måste röra vid föremålet. Det tar cirka mellan 5 till 30 minuter att genomföra volymförändringen beroende på hur stort föremålet är från början.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Tid 3 * Rum 3 + 110 + 40 + 40 = 235

Kraftåtgång: 45

Enklare besjälat föremål, användaren kan knyta en djursjäl till ett föremål. Föremålet får en känsla av djurets själ vid beröring. Så om en vargsjäl är knuten till en dolk upplevs dolken som blodtörstig.

Känslan upplevs när en individ rör vid föremålet och som inte är stressad av exempelvis strid. Själen i föremålet gör även att användaren kan spåra föremålet men gör även att de som kan se själar med krafter eller magi upptäcker den bundna själen. Själen stannar i föremålet tills föremålet förstörs. Med föremål menas ett sammanhängande föremål som en dolk, en kappa, en ring men inte ett hus. Användaren måste röra vid föremålet för att besjåla det.

Dimensioner: Alla

Magi: $Materia\ 2 * Tid\ 5 * Sjal\ 3 + 20 + 110 + 40 = 200$

Kraftåtgång: 40

Spåra besjålat föremål, alla föremål som användaren själv har besjålat kan användaren spåra via draperiet eller dysterheten (användaren väljer när kraften tas). Föremålet kan spåras i alla dimensioner som har förbindningar till draperiet eller dysterheten. Så om användaren väljer att spåra via Draperiet kommer användaren inte kunna spåra föremålet i Dysterheten och Slöjan. Effekten är direkt och användaren känner av i vilket dimension föremålet befinner sig eller om användaren är i samma dimension hur långt ifrån användaren är sitt föremål samt riktningen dit. Användaren kan hålla lika många föremål i huvudet som användaren har i talangpoäng i Kreativitet.

Dimensioner: Alla

Magi: $Sjal\ 3 * Rum\ 4 + 40 + 70 = 122$

Kraftåtgång: 25

Mästare 150p

Krafteffekt, Finmotorik 75, användaren får samlarmani och samlar på en specifik typ av föremål, t ex tomtar. Användaren blir som besatt av dessa föremål och gör allt för att få tag i liknande föremål som användaren inte har i sin samling.

Kopiera föremål, Ett föremål som användare rör vid kan användaren kopiera in i minsta detalj utom magiska effekter och eventuella själar. Även om materialet är unikt så blir det ändå en perfekt kopia. Ett konstföremål blir i allt en kopia osv. Även dolda saker följer med så som vattenstämplar och dolda instruktioner. Det som kopieras får maximalt ha en volym av $1\ m^3$. Det nya föremålet är permanent.

Dimensioner: Alla

Magi: $Materia\ 5 * Materia\ 2 * Rum\ 2 + 110 + 20 + 20 = 170$

Kraftåtgång: 35

Besjåla föremål, användaren kan låta att föremål suga in en själ från någon som nyligen dött i föremålet. Väl i föremålet får själen en ny existens och stannar i föremålet tills den sugts ut med magi eller föremålet förstörs. Föremålet får nu samma personlighet som själen hade och detta smittar även påsikt den som bär föremålet. För att undvika att bli påverkad måste bäraren av föremålet ha högre Motståndskraft än själens Vilja. Fördelen med ett sådant föremål är att föremålet kan laddas med kraftpoäng från själen, kraftpoängen motsvarar $Vilja * 5$. Om en avläsning är gjord på själen innan den sögs in i föremålet kan själen fortfarande kontaktas. Alla besjålade föremål kan upptäckas av dem som ser själar. Inga sådana själar kan magi eller krafter. Skulle föremålet som besjålas bestå av rörligadelar och någon form av motor kontrolleras dessa av själen. Användaren har ingen kontroll över själen i föremålet. Användaren måste röra vid föremålet när effekten aktiveras och själen får max vara 50 m från användaren. Användaren måste se när personen dör.

Dimensioner: Alla

Magi: $Rum\ 1 * Materia\ 2 * Sjal\ 5 * Tid\ 5 + 10 + 20 + 110 + 110 = 300$

Kraftåtgång: 60

Mekaniska kroppsdelar, användaren kan skapa en mekanik och sedan koppla in den på en annan kropp eller sin egen. Enbart enklare kroppsdelar fungerar som händer, fötter och liknande. Med den mekaniska delen kan användaren eller någon annan använda mekaniken som fungerar som en riktig kroppsdel. Ju bättre mekanik det är ju bättre fungerar kroppsdelens. Samma effekt kan även användas för att koppla ur mekanik. Det behöver inte heller vara en mekanik som är "naturlig" utan vill användaren ha en tredje mekanisk arm går det också bra. Mekanikens fästs ihop med kroppen och skulle mekaniken slitas bort med våld blir det oftast en väldigt stor skada men det beror på hur stor mekanisk sak det är. Den mekaniska delen måste först tillverkas innan den kan smältas ihop med kroppen. Om offret är ovilligt måste användarens Vilja övervinna offrets Vilja. Blir mekaniken för stor och tung kommer användaren eller offret inte kunna använda den nya kroppsdelens.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Sinne 4 * Liv 4 + 70 + 70 + 70 = 274

Kraftåtgång: 55

Mekaniska mästerverk, användaren kan skapa ett stort avancerat mekaniskt föremål. Volymen får maximalt vara 5 m³ stort men användaren kan inte göra föremålet större genom att använda effekten på samma föremål igen. Däremot kan användaren sätta ihop flera föremål. Användaren måste ha råmaterialet i samma mängd och volym som den mekaniska sak som användaren ska skapa. Användaren måste även ha någon slags idé av hur föremålet ska fungera. Användaren kan inte göra saker som användaren inte känner till. Det går alltså inte att göra en mekanisk klocka om användaren inte har sett och hållit en mekanisk klocka. Effekten är verksam i 24 timmar, ju mer komplex en mekanik är ju längre tid tar det att skapa den. En ångmaskin tar 24 timmar medan ett lås tar 60 minuter. Skillnaden mot forma är att Skapa mekanik gör allt på en gång, forma är en del åt gången.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 4 * Rum 3 * Tid 4 * Sinne 2 + 70 + 40 + 70 + 20 = 296

Kraftåtgång: 60

[Exalterad 200p](#)

Krafteffekt, Finmotorik 100, användaren blir kleptomani och känner ett tvång att ta saker. Oftast är det inte allt som användare ser utan specifika saker, som ringar, dolkar och liknande. Det måste vara saker som är rimligt. Det räknas inte att ha kleptomani med hus eller stenar. Det måste vara något som kan sätta användaren i bekymmer.

Mekanisk väktare, användaren kan nu skapa en mekanik med en inbyggd motor och besjåla den så att det får ett sorts liv. Användaren kontrollerar inte varelsen men kan ändå ge den olika uppdrag och den är oftast vänligt inställd till användaren. Oftast är sådana väktare tröga och lite långsamma men mekaniken gör de ändå till en fruktad fiende. Hur starka och vilken fysik som mekaniken har beror på storleken av konstruktionen. Alla väktare tar +1 i skada av elektricitet. Användaren kan skapa flera mekaniska väktare om användaren önskar. Väktare påverkas inte av sinnes och själs magi och kan alltså inte kontrolleras. Mekaniska väktare kan tala, om mekaniken för detta finns. Skulle motorn stanna dör väktaren och själen lämnar den.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 3 * Energi 4 * Sjal 4 * Tid 5 + 70 + 40 + 70 + 110 = 626

Kraftåtgång: 65

Övernaturliga egenskaper, användaren kan nu påverka egenskaper hos olika föremål. Egenskaper är allt från hållfasthet, värmeförmåga, färg osv. Egenskaperna stannar i föremålet tills det förstörs, t ex

genom nedsmältning. Det går inte att skapa magiska egenskaper, inte heller energi går att binda i föremålet utan det är enbart materialets egenskaper som ändras. Egenskaperna kan max ändras 20 % varje gång effekten aktiveras och ett materials egenskaper kan maximalt ändras 75 % från det naturliga. Exempelvis kan järn bara bli 75 % lättare osv. Föremålet får maximalt vara 1 m³ stort och bara ett material i föremålet åt gången påverkas.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Rum 2 + 110 + 20 = 140

Kraftåtgång: 30

Magisk materia, användaren kan skapa så kallad magisk materia. Magisk materia suger åt sig magi i en takt av 1 kraftpoäng per minut per 1 cm³. Magisk materia kan innehålla 100 kraftpoäng per 1 dm³. Magisk materia ser ut som färgad kristall och användaren måste utgå från materia från parallellium. Effekten omvandlar 1 dm³ materia till magisk materia. Användaren kan vid skapandet omvandla den magiska materien till en form som användaren tänker på. Efter den omvandlingen går det inte på något omforma föremålet. Det enda kända sättet att förstöra magisk materia är extrema temperaturer som aktiva vulkaner och liknande. Effekten tar 30 minuter att genomföra, störs användaren under tiden fungerar inte effekten. Effekten fungerar enbart i parallellium men väl skapat kan föremålet föras ut därifrån utan problem.

Dimensioner: Parallellium

Magi: Materia 5 * Materia 5 * Tid 3 * Sinne 2 + 110 + 110 + 40 + 20 = 430

Kraftåtgång: 85

Mekaniska organ, användaren kan skapa en avancerad mekanik och sedan koppla in den på en annan kropp eller sin egen. Mekaniken fungerar istället för ett organ, även hjärtat kan bytas men inte hjärnan. Med den mekaniska delen kan användaren eller någon annan använda mekaniken som fungerar som en riktig kroppsdel. Ju bättre mekanik det är ju bättre fungerar kroppsdel. Samma effekt kan även användas för att koppla ur mekanik. Det behöver inte heller vara en mekanik som är "naturlig" utan vill användaren ha en tredje öga går det också bra. Mekanikens fästs ihop med kroppen och skulle mekaniken slitas bort med våld blir det oftast en väldigt stor skada men det beror på hur stor mekanisk sak det är. Den mekaniska delen måste först tillverkas innan den kan smältas ihop med kroppen. Om offret är ovilligt måste användarens Vilja övervinna offrets dubbla Vilja. Blir mekaniken för stor och tung kommer användaren eller offret inte kunna använda den nya kroppsdel.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 5 * Sinne 5 * Liv 5 + 110 + 110 + 110 = 455

Kraftåtgång: 90

Läkarens kraft

Detta är ursprungligen en serdan kraft. Kraften är på de lägre nivåerna att läka sig själv och andra och först på de högre nivåerna kan användaren börja omforma sin eller andras kroppar.

Novis 25p

Krafteffekt, Intuition 15, användaren är lätt hypokondrisk och tror att sig alltid vara drabbad av olika sorters sjukdomar.

Diagnos, användaren kan genom att röra vid någon får användaren full förståelse vad som drabbat den sjuke och vad som krävs för att bota honom. Det samma gäller användaren självt eller djur.

Effekten kräver beröring och är direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 + 10 = 11

Kraftåtgång: 5

Lugna, användaren kan lugna en orolig patient. Känslor som oro och fruktan minskas och patienter som hotas av chocktillstånd lugnas ned. Förmågan fungerar även på djur och andra varelser med fysik. Effekten ändrar inte patientens åsikter så om denna är fientligt inställd mot användaren fortsätter fientligheten. Effekten varar i 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Sinne 2 * Tid 2 + 20 + 20 = 24

Kraftåtgång: 5

Blod identifikation, det går att omvandla och ändra allt på och i sin kropp utom sitt blod som bär på generna som fungerar som en identifikation. Så med hjälp av effekten Blod identifikation kan användaren identifiera sådana som användaren har sparat blodet på. Det användaren gör är att jämföra två blod och se om de är lika. På så sätt kan en användare avgöra om en känd person är den som denne utger sig för att vara. Med Blod identifikation kan användaren även avgöra vilket ras blodet kommer ifrån, till exempel människa, serdan, edlosi, demon, aet, drake, grip, hund, katt, fisk osv. Det går även att avgöra vilket kön som varelsen har om det nu finns hos denna typ av varelse. Effekten är direkt och användaren måste smaka på blodet. Användaren kan skriva ned blod identifikationen på ett papper för att kunna söka efter den vid ett annat tillfälle. En sådan nedskrift tar 2,5 timmar att göra.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Överföra blodminne, användaren kan ungefär som en avläsning skapa en avläsning av en Blod identifikation på ett papper. Användaren kan sedan gå tillbaka och leta efter en träff. Blodminne kan "skrivas" på samma kort som en avläsning finns. Oftast är avläsningen på ena sidan och blodminnet på andra.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Bota mindre sjukdom, användaren kan bota mindre och enklare sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysik. Effekten kräver beröring och botar en sjukdom på nivå 2. Enklare sjukdomar är förkylningar utan feber, huvudvärk och små infektioner.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Läka lätta sår, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs att kroppen sluter mindre sår och liknande. Effekten läker en lätt skada, nivå 2, 5–10 skadekryss. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 2 + 20 = 22$

Kraftåtgång: 5

Elev 50p

Krafteffekt, Intuition 25, användaren blir lätt äcklad och har svårt att se eller lukta sådant som användaren uppfattar som äckligt.

Bota lättare sjukdom, användaren kan bota lättare sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysik. Effekten kräver beröring och botar sjukdomar på nivå 3. Medelsvåra sjukdomar är förkylningar med feber, infektioner och migrän.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 + 40 = 43$

Kraftåtgång: 10

Läka medelsvåra skador, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs. att kroppen sluter sår och liknande. Effekten läker en medelsvår skada, nivå 3, 11–20 skadekruss. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Alla typer av synliga skador kan läkas på detta sätt.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 * \text{Sinne } 2 + 40 + 20 = 66$

Kraftåtgång: 15

Skärpta sinnen, användaren kan temporärt skärpa ett av sina egna sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 25 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 2 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 3 + 20 + 20 + 40 = 102$

Kraftåtgång: 20

Kosmetisk förändring, användaren kan göra kosmetiska förändringar i huden, samt fixa hår, ögonbryn och liknande. Alla ändringar är permanenta men kroppen återställer sig efter någon vecka till sitt original. Användaren kan göra effekten på sig själv och på andra. Användaren måste röra vid andra och förändringarna sker när användarens fingrar rör de platser som ska förändras. Effekten är aktiv i 30 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 * \text{Sinne } 2 * \text{Tid } 3 + 40 + 20 + 40 = 118$

Kraftåtgång: 25

Smärtlindring, användaren kan blockera en persons smärta. Smärtlindringen får samma effekt som att någon gett patienten morfin och varar i 30 minuter. Vill mottagaren inte få smärtlindringen är det användarens vilja mot mottagarens fysik. Användaren måste röra vid mottagare, användaren kan även ge sig själv smärtlindring. Mottagaren eller användaren blir dock inte "höga" av smärtlindringen.

Dimensioner: Alla

Magi: $\text{Liv } 3 * \text{Tid } 3 + 40 + 40 = 89$

Kraftåtgång: 20

Drogad, användaren kan röra vid en person och om användaren övervinner personens Fysik med sin Intuition blir offret drogad. Offret är drogat i 30 minuter, hur starkt drogen verkar beror på offrets fysik. Under 25 i Fysik innebär att offret är kraftigt påverkad, under 50 klart påverkad, under 75 påverkad och över 100 knapps påverkad. Användaren kan välja vilken typ av drog som ska drabba offret:

- Uppåt- vilket gör att offret skärper alla sinnen och är hyperaktiv. Efter effekten får det motsatt effekt och offret vill bara sova.
- Nedåt- vilket gör offret slött och passivt. Efter effekten blir offret trött.
- Psykedeliska- oberäknelig, ger hallucinationer, offret blir en fara både för sig själv och andra. Efter effekten får offret brännande huvudvärk.
- Berusning- ökad risktagning, spontan, våldsam. Efter effekten får offret, illamående och huvudvärk.

Effekten kan även användas på användaren själv, offret kan även vara villig att bli drogad och då behövs inte att användaren övervinner offret.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Lärare 100p

Krafteffekt, Intuition 50, användaren får en hobby att studera människokroppar och kan studera människor i sökandet efter den perfekta kroppen. Helst ska de vara nakna så användaren gör frekventa besök på badhusen.

Bota svår sjukdom, användaren kan bota svåra sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysik. Effekten kräver beröring och botar sjukdomar på nivå 4. Svåra sjukdomar är med sådana med mässling, vattenkoppor och liknande.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Läka svåra skador, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs. att kroppen sluter sår och liknande. Effekten läker en svår skada, nivå 4, 21–40 skadekryss. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Alla typer av synliga skador kan läkas på detta sätt.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 2 + 70 + 20 = 98

Kraftåtgång: 20

Läka inre skador, användaren kan läka skador som inte syns och även reparera brutna ben. Effekten läker en svår skada, nivå 4, 21–40 skadekryss. Det krävs att användaren för diagnosticerar patienten. Själva läkningen tar ungefär 5 minuter.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 2 * Tid 2 + 70 + 20 + 20 = 126

Kraftåtgång: 25

Mindre kroppsförändring användaren kan göra mindre kroppsliga förändringar så som sina ansiktsdrag, ögonfärg och liknande. Alla förändringar måste vara naturliga, det innebär att användaren inte kan låta det växa ut klor på naglarna eller ge sig själv huggtänder. Användaren kan inte ändra sin volym, det vill säga om användaren vill bli längre blir användaren även smalare. Alla förändringar som användaren gör första gången tar 5 minuter per ändring. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är tillfälliga tills de förändras tillbaka av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Den kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets fysik men sin intuition. Användaren måste röra vid en person för att förändra den, ändring sker när användarens fingrar rör vid det område som ska förändras. Vid volymändring så drar eller trycker användaren på sig själv eller mottagaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Kroppens återställande, användaren kan återställa en kropp så som den borde vara utefter ålder, kön, ras, egenskaper och förmågor. Återställningen tar bort alla försämringar men även alla förbättringar. Alla egenskaper och förmågor behåller sina värden. Förlorade kroppsdelar och tänder återställs inte men allt som ändrats med krafter eller magi försvinner liksom alla tatueringar och ärr. Är mottagaren ovillig måste användaren övervinna mottagarens fysik med sin intuition. Är det mycket som ska återställas är det smärtsamt för offret som inte sällan nästan blir paralyserad av smärtan. Effekten tar 5 minuter att genomföra och går inte att avbryta.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sjel 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Skärpta sinnen andra, användaren kan temporärt skärpa ett av någon annans sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 25 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 92

Kraftåtgång: 20

Mästare 150p

Krafteffekt, Intuition 75, användaren eftersträvar perfektion på sin egen men även på andras kroppar. Vad som är perfektion skiljer sig mellan olika användare men oavsett vill användaren helst "rätta" till andras brister.

Större kroppsförändring användaren kan göra större kroppsliga förändringar. Det innebär att användaren helt kan ändra sin kroppsform och ändra volymen upp till 50 % större eller mindre. Användaren kan helt ändra utseende och även kön. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är tillfälliga tills de återställs av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Effekten kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är

villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets Fysik med sin egen Intuition. Det går inte medvetet att ta någon levandes utseende helt och hållet. Om detta görs, får offret dubbla sitt Motstånd, Vilja, Fysik- eller Psykevärde, samt så finns det en överhängande risk att det blir en hel identitets övertagande. Användaren börjar tänka, gå och resonera som den som användaren tagit identiteten av.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 2 * Tid 3 + 70 + 20 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Återställa förstörd kropp, användaren kan nu återställa förstörda kroppsdelar, även inre organ. Kroppsdelarna återställs från tomma luften men effekten är ganska krävande och tar framförallt tid. Mindre organ som öron eller tungan tar 10 minuter medan en lever tar nästan 2 timmar. Ett helt ben återskapas på 5 timmar. Användaren kan använda effekten både på sig själv eller andra. Effekten kräver beröring och är i de flesta fall fysisk. När användaren rör vid sig själv eller individen så skapas organet på plats. När ett organ är skapat avbryts effekten även om det finns tid kvar. Som maximalt kan effekten vara aktiv i 24 timmar.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Sinne 3 * Tid 4 + 110 + 40 + 70 = 280

Kraftåtgång: 55

Superba sinnen, användaren kan temporärt skärpa ett av sina sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 100 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 3 * Tid 3 + 70 + 40 + 40 = 186

Kraftåtgång: 35

Blodsdjur, användaren kan skapa en mindre varelse genom att offra blod. Varelse, som kan ha vilket utseende som helst, lyder användaren och kan utföra enklare uppdrag åt användaren. Varelse har ungefär samma storlek som en höna men kan vara mindre. Varelse kan även, om användaren vill det, kunna två av användarens effekter (här har spelledaren vetorätt). Djuret är permanent men användaren kan bara ha ett aktivt blodsdjur åt gången. Om användaren skapar ett nytt blodsdjur dör den första. Djuret är inte intelligent och kan inte tala eller prata och har ingen egentlig själ. När bloddjuret skapas tillfogar användaren sig en lätt skada som inte går att läka med magi utan måste läka på naturligt sätt.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Själ 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: 50

[Exalterad 200p](#)

Krafteffekt, Intuition 100, användaren tål inte sjuka människor och jagar människor som har missbildningar eller synliga handikapp. I användarens ögon är dessa en styggelse som måste tvättas bort.

Superba sinnen andra, användaren kan temporärt skärpa någon annans sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 100 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera

effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen. Användaren måste röra vid det sinne som ska få superba sinnet.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 3 * Tid 3 + 70 + 40 + 40 = 186

Kraftåtgång: 35

Avancerad kroppsförändring, användaren kan nu ändra egenskaper på sin kropp, både till volym och låta det växa ut nya lemmar. Volymen kan minska eller ökas med 50 % från användarens normala volym och vikt. Med nya egenskaper avses t ex viktändring för att flyga (om användaren gör vingar) eller kroppspansar eller huggtänder med gift eller taggar på fingrar som tillåter fasad klättring osv. Det går inte att flytta organ eller dubblera dessa med denna effekt. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är tillfälliga tills de återställs av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Effekten kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets Fysik med sin egen Intuition.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Sinne 2 * Tid 3 + 110 + 20 + 40 = 200

Kraftåtgång: 40

Förändra avläsning, användaren kan nu förändra sin eller andras avläsningar. Förändringen är permanent och kan enbart ändras tillbaka med Förändra avläsning eller med Återställa kropp. Att förändra sin avläsning är svårt och tar ca 30 minuter att genomföra, förändringen måste vara unik. Observera att utseende inte behöver ändras med effekten. Det finns en risk med att förändra sin avläsning och det är att personen och utstrålningen på sikt även ändrar sig. Förändringarna kommer smygande, personer runt omkring användaren kommer inte längre känna igen användaren. På sätt och vis blir användaren en främling i sin egen kropp. Att förändra någons själ mot dennes vilja är mycket svårt och användaren måste övervinna summan av offrets Vilja, Motstånd och Fysik men sin egen Vilja.

Dimensioner: Alla

Magi: Sjal 5 * Tid 5 + 110 + 110 = 245

Kraftåtgång: 50

Själlös kropp, användaren kan skapa en välfungerande kropp av organiskt material. Kroppen får det utseende som användaren önskar men får ha en högsta vikt av 200 kg. Kroppen är själlös och om inte en själ tillsätts kommer kroppen snabbt att bli funktionsoduglig. Det går att göra kopior av andras blod så att den nya kroppen ser exakt ut som originalet. Effekten tar nästan 2 timmar att göra och är mycket krävande. Användaren är koncentrerad under skapandet och varelsen skapas direkt framför användaren. Skulle en själ tillsättas i kroppen kommer varelsen att vakna och ett liv har skapats.

Dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Drömmen, Slöjan

Magi: Liv 5 * Liv 5 * Liv 2 * Sinne 3 * Tid 4 + 110 + 110 + 20 + 40 + 70 = 950

Kraftåtgång: 190

Kroppens kraft

Detta är ursprungligen en edlos kraft. Kraften är på de lägre nivåerna att förändra sig själv och andra och först på de högre nivåerna kan användaren börja läka sin eller andras kroppar.

Novis 25p

Krafteffekt, Fysik 15, användaren har dålig kondition och blir snabbt trött av fysisk ansträngning.

Blod identifikation, det går att omvandla och ändra allt på och i sin kropp utom sitt blod som bär på generna som fungerar som en identifikation. Så med hjälp av effekten Blod identifikation kan användaren identifiera sådana som användaren har sparat blodet på. Det användaren gör är att jämföra två blod och se om de är lika. På så sätt kan en användare avgöra om en känd person är den som han eller hon utger sig för att vara. Med Blod identifikation kan användaren även avgöra vilket ras blodet kommer ifrån, till exempel människa, serdan, edlosi, demon, aet, drake, grip, hund, katt, fisk osv. Det går även att avgöra vilket kön som varelsen har om det nu finns hos denna typ av varelse. Effekten är direkt och användaren måste smaka på blodet. Användaren kan skriva ned blod identifikationen på ett papper för att kunna söka efter den vid ett annat tillfälle. En sådan nedskrift tar 2,5 timmar att göra.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 + 20 = 22

Kraftåtgång: 5

Överföra blodminne, användaren kan ungefär som en avläsning skapa en avläsning av en Blod identifikation på ett papper. Användaren kan sedan gå tillbaka och leta efter en träff. Blodminne kan "skrivas" på samma kort som en avläsning finns. Oftast är avläsningen på ena sidan och blodminnet på andra.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Materia 2 + 20 + 20 = 44

Kraftåtgång: 10

Skärpta sinnen, användaren kan temporärt skärpa ett av sina egna sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 25 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 92

Kraftåtgång: 20

Läderhud, användaren kan förändra sin hud så den blir seg och tålig som läder. Minskar alla skador som en läderrustning hade gjort. Förändringen är temporär men om användaren inte återställer sig så återgår huden till det normala inom en månad. Läderhuden gör att användarens utseende förändras och ser just lite mer läderaktig ut. Det tar ungefär 10 sekunder för huden att omvandla sig.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Klor, användaren kan omvandla sina naglar till vassa klor som fungerar som ett vapen. Förändringen är temporär men om användaren inte återställer sig så återgår huden till det normala inom en månad. Det tar ungefär 10 sekunder för naglarna att omvandla sig.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 + 40 = 43

Kraftåtgång: 10

Gälar, användaren kan skapa gälar på sin hals så att användaren kan andas under vatten. Gälarna tar 30 sekunder att skapa och finns kvar på halsen i 30 minuter sedan återbildas de. Användaren kan förlänga effekten flera gånger.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 3 + 70 + 40 = 122

Kraftåtgång: 25

Elev 50p

Krafteffekt, Fysik 25, användaren blir lat och ovillig till fysisk aktivitet. Enbart under protest gör användaren saker som kräver fysisk ansträngning.

Mindre kroppsförändring användaren kan göra mindre kroppsliga förändringar så som sina ansiktsdrag, ögonfärg och liknande. Alla förändringar måste vara naturliga, det innebär att användaren inte kan låta det växa ut klor på naglarna eller ge sig själv huggtänder. Användaren kan inte ändra sin volym, det vill säga om användaren vill bli längre blir användaren även smalare. Alla förändringar som användaren gör första gången tar 5 minuter per ändring. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de förändras tillbaka av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Den kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets Fysik men sin Intuition. Användaren måste röra vid en person för att förändra den, ändring sker när användarens fingrar rör vid det område som ska förändras. Vid volymändring så drar eller trycker användaren på sig själv eller mottagaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Sinne 2 * Tid 2 + 40 + 20 + 20 = 96

Kraftåtgång: 20

Lätt självläkning, användaren gör en diagnos på sig själv och läker en lätt skada, nivå 2, 5–10 skadekryss. Effekten är personlig och sker direkt. Effekten kan även bota en lättare sjukdom, nivå 2, på användaren.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 2 * Liv 2 + 10 + 20 + 20 = 54

Kraftåtgång: 10

Skärpta sinnen andra, användaren kan temporärt skärpa ett av någon annans sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 25 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 2 * Sinne 2 * Tid 3 + 20 + 20 + 40 = 92

Kraftåtgång: 20

Tjock läderhud, användaren kan förändra sin hud så den blir skrovlig och seg och tålig som förstärkt läder. Minskar alla skador som härdad läder hade gjort. Förändringen är temporär men om

användaren inte återställer sig så börjar användarens skrovliga hud att ramla av och efter en dag skyddar huden allt mindre och efter en månad har huden återställt sig helt. Tjock läderhud gör att användarens utseende förändras och användaren ser ganska grotesk ut. Det tar ungefär 30 sekunder för huden att omvandla sig.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Giftgadd, användaren kan omvandla två av sina naglar så att det under nageln produceras ett gift. Giftet orsakar en medelsvår skada. Användaren producerar gift under 30 minuter och kan även spara undan gift i behållare. Användaren kan själv avgöra när giftet ska tränga fram under naglarna (en per hand) och nageln blir lång, smal och spetsig. Efter 30 minuter upphör giftproduktionen och naglarna faller av samt nya vanliga naglar återskapas.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 + 70 = 74

Kraftåtgång: 15

Maskerad, användaren kan omvandla sina kläder så att de byter färg, reparerar sig eller tvärtom. Kläderna behåller sin totala volym men kan i övrigt omvandlas ganska fritt. Det går inte heller att skifta material men användaren kan tvätta kläderna i processen. Vill användaren kan användaren lägga andra material som användaren vill lägga till i kläderna och snyggt sy in dessa i processen. Effekten påverkar ett klädesplagg åt gången och effekten är permanent tills kläderna förstörs. Förändringen sker när användaren smeker kläderna med sin hand. Varje plagg kan ha en störst volym av 5 dm³.

Dimensioner: Alla

Magi: Materia 2 * Rum 1 * Tid 2 + 20 + 10 + 20 = 54

Kraftåtgång: 10

Lärare 100p

Krafteffekt, Fysik 50, användaren blir en sann narcissist och ser ner på alla andra som enligt användaren inte räcker till.

Lätt läkning andra, användaren gör en diagnos på andra och läker sedan en lätt skada, nivå 2, 5–10 skadekryss. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Effekten kan även bota en lätt sjukdom, nivå 2, på patienten.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 2 * Liv 2 + 10 + 20 + 20 = 54

Kraftåtgång: 10

Större kroppsförändring användaren kan göra större kroppsliga förändringar. Det innebär att användaren helt kan ändra sin kroppsform och ändra volymen upp till 50 % större eller mindre. Användaren kan helt ändra utseende och även kön. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de återställs av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Effekten kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets Fysik med sin

egen Intuition. Det går inte medvetet att ta någon levandes utseende helt och hållet. Om detta görs, får offret dubbla sitt Motstånd, Vilja, Fysik eller Psykevärde, samt så finns det en överhängande risk att det blir en hel identitets övertagande. Användaren börjar tänka, gå och resonera som den som användaren tagit identiteten av.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 2 * Tid 3 + 70 + 20 + 40 = 154

Kraftåtgång: 30

Medel självläkning, användaren gör en diagnos på sig själv och läker sedan en medelsvår skada, nivå 3, 11–20 skadekryss. Effekten är personlig och sker direkt. Effekten kan även bota en medelsvår sjukdom på användaren. Medelsvåra sjukdomar är med sådana med förkylningar med feber, infektioner och migrän.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 3 * Liv 3 + 10 + 40 + 40 = 99

Kraftåtgång: 20

Superba sinnen, användaren kan temporärt skärpa ett av sina sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 100 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sinne 3 * Tid 3 + 70 + 40 + 40 = 186

Kraftåtgång: 35

Söva, användaren kan försöka söva ned andra personer genom att röra vid dem. Lyckas det så somnar offret i en djup sömn i 30 minuter. Användaren måste övervinna summan av offrets Fysik och motståndskraft med sin egen Fysik. Den som sover kan väckas men är yrvaken under resterande av effektens varaktighet.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 3 * Tid 3 + 40 + 40 = 89

Kraftåtgång: 20

Dödens dvala, användaren kan låta sin eller någon annans kropp dö under högst 24 timmar. Alla diagnoser och upplivningsförsök är meningslösa under varaktigheten. Användaren kan inom 24 timmar välja när användaren ska vakna. Under varaktigheten så återvinner användaren inga kraftpoäng och återfår inga skador men alla skador som användaren har pausas. Nackdelen med effekten är att användaren inte har någon aning om vad som händer med kroppen. Skulle någon tillfoga kroppen ytterligare skada finns det stor risk att användaren avlider på riktigt. När användaren vaknar så tar det cirka 5 minuter innan användaren åter kommer till sans. Under varaktigheten är det även om själen lämnat kroppen. För att sänka någon annan i dödens dvala krävs att användaren övervinna summan av offrets Fysik och Motståndskraft med sin egen Fysik.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Tid 4 * Själ 3 + 70 + 70 + 40 = 228

Kraftåtgång: 45

Mästare 150p

Krafteffekt, Fysik 75, användaren ser sig själv som grotesk och börjar missköta sin kropp, ökar i vikt, gör egna tatueringar i form av sår, bryter sina fingrar så att de spretar åt alla håll, tappar delar av sitt hår ju hemskare användaren ser ut desto nöjdare blir användaren.

Kroppens återställande, användaren kan återställa en kropp så som den borde vara utefter ålder, kön, ras, egenskaper och förmågor. Återställningen tar bort alla försämringar men även alla förbättringar. Alla egenskaper och förmågor behåller sina värden. Förlorade kroppsdelar och tänder återställs inte men allt som ändrats med krafter eller magi försvinner liksom alla tatueringar och ärr. Är mottagaren ovillig måste användaren övervinna mottagarens Fysik med sin Fysik. Är det mycket som ska återställas är det smärtsamt för offret som inte sällan nästan blir paralyserad av smärtan. Effekten tar 5 minuter att genomföra och går inte att avbryta.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Sjal 3 * Tid 2 + 70 + 40 + 20 = 154

Kraftåtgång: 30

Självläka svåra skador, användaren gör en diagnos på sig själv och läker sedan en svår ytlig eller inre skada. Effekten är personlig och sker direkt. Inre skador är även brutna ben och inre blödningar. Effekten kan även minska en svår sjukdom på användaren med tre steg. Till svåra sjukdomar räknas mässling, vattenkoppor och liknande sjukdomar.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 4 * Liv 4 + 10 + 70 + 70 = 164

Kraftåtgång: 35

Medel läka andra, användaren gör en diagnos på andra och läker sedan en medelsvår skada. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Effekten kan även minska en lätt sjukdom på användaren med två steg. Lättare sjukdomar är med sådana med förkylningar med feber, infektioner och migrän.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 3 * Liv 3 + 10 + 40 + 40 = 59

Kraftåtgång: 10

Avancerad kroppsförändring, användaren kan nu ändra egenskaper på sin kropp, både till volym och låta det växa ut nya lemmar. Volymen kan minska eller ökas med 50 % från användarens normala volym och vikt. Med nya egenskaper avses t ex viktändring för att flyga (om användaren gör vingar) eller kroppspansar eller huggtänder med gift eller taggar på fingrar som tillåter fasad klättring osv. Det går inte att flytta organ eller dubblera dessa med denna effekt. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring ju snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är tillfälliga tills de återställs av användaren eller med t ex Återställa kroppen. Effekten kan även användas på andra personer men räknas då inte som fysisk om mottagaren inte är villig till förändringarna. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets Fysik med sin egen Fysik.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Sinne 2 * Tid 3 + 110 + 20 + 40 = 200

Kraftåtgång: 40

Exalterad 200p

Krafteffekt, Fysik 100, användaren blir aldrig nöjd över sin kropp. Användaren förändrar ständigt sin kropp och sitt utseende. Till slut vet inte ena användaren själv hur användaren såg ut från början.

Återställ förstörd kropp, användaren kan nu återställa förstörda kroppsdelar, även inre organ. Användaren diagnostiserar när effekten påbörjas. Kroppsdelarna återställs från tomma luften men effekten är ganska krävande och tar framförallt tid. Mindre organ som öron eller tungan tar 10 minuter medan en lever tar nästan 2 timmar. Ett helt ben återskapas på 5 timmar. Användaren kan använda effekten både på sig själv eller andra. Effekten kräver beröring och är i de flesta fall fysisk. När användaren rör vid sig själv eller individen så skapas organet på plats. När ett organ är skapat avbryts effekten även om det finns tid kvar. Som maximalt kan effekten vara aktiv i 24 timmar.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 1 * Liv 5 * Sinne 3 * Tid 4 + 10 + 110 + 40 + 70 = 290

Kraftåtgång: 60

Förändra sjukdom, användaren kan förändra en sjukdom på sig själv eller på andra. Förändringen gör antingen att sjukdomen försvinner eller att den ändras, byter symptom. Förändringen gör inte någon mera sjuk utan annorlunda sjuk (eller frisk). För att förändra en sjukdom (inte bota) krävs att användarens Fysik övervinner summan av offrets Fysik och Motstånd.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Sinne 3 + 110 + 40 = 165

Kraftåtgång: 35

Demonkropp, användaren kan, inom sin egen kropp, göra organen större och fler och även flytta omkring organen. Det går t ex att göra flera ögon, flera hjärtan osv. Det enda som inte går att dubblera är hjärnan, dock så kan användaren dela sin hjärna eller till och med flytta den till annan plats. Alla sådana ommöbleringar av kroppen tar allt från 5 minuter till 30 minuter beroende på vad som ska göras, första gången de görs. Andra gången går det lite fortare, tredje ännu snabbare osv. Användaren kan även få sin kropp att bli extrem adaptiv, det vill säga oavsett vilket miljö användaren hamnar i kommer användarens kropp att automatiskt att anpassa sig. Enbart extrema miljöer, lava, rymden, gör direkt skada på kroppen men även där så försöker kroppen snabbt att anpassa sig. Användaren kan även omvandla sin kropp så att hon eller han kan tränga igenom små springor eller skapa tjock pansarhud. Enbart användarens kropp påverkas (inte utrustning eller kläder) men användaren kan även påverka andra personer. Påverkan måste ske frivilligt annars gör offret motståndet med summa av Vilja, Fysik och Motstånd mot användarens Fysik.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 4 * Liv 5 * Tid 3 + 70 + 110 + 40 = 280

Kraftåtgång: 55

Flytta egenskaper, användaren kan nu modulera sina egenskapspoäng (Psyke, Perception osv) mellan egenskaperna detta påverkar då även förmågorna. Egenskaperna kan maximalt ändras 20 % i någon riktning men flera egenskaper kan sänkas för att öka någon annan. Exempelvis Pelle har Psyke 50, Perception 40, Sociala 30 och vill öka Psyke. Psyke kan ökas maximalt med +10 i Pelles fall (20 % av 50 = 10) och Perception kan minskas med maximalt -8 och Sociala med maximalt -6. Så om Pelle enbart tar egenskapspoäng från Sociala och Perception kan Psyke ökas med +14 egenskapspoäng. Det går inte att skaffa Talanger med höjda egenskaper men däremot kan talanger temporärt sluta fungera. Förändrade egenskaper återställer sig efter sömn i minst 1 timme. Vid sömn drar

återställningen inga extra kraftpoäng men om återställningen ska ske innan drar det nya kraftpoäng.

Dimensioner: Alla

Magi: Liv 5 * Tid 4 * Själ 4 + 110 + 70 + 70 = 330

Kraftåtgång: 65