

## **Förord**

Enligt mig som spelkonstruktör är detta version 11 av Serdan. Förra gången, vid version 10 trodde jag att det var den sista men jag förstår nu att Serdan är ett spel som ständigt utvecklas. Jag är tacksam över att jag har en sådan fantastisk spelgrupp som står ut med mina ändringar och vimsiga tankar och låter mig göra nya versioner hela tiden. Jag hoppas alltid att denna version är den sista, att nu har jag äntligen kommit till regler som är tillräckligt bra för att hålla enligt mina egna högt ställda mått men troligen är det inte så. Det är ganska svårt har jag upptäckt att balansera gränsen mellan spelbara, enkla och snabba regler mot kravet på tydlighet, rättvisa och begriplighet.

Jag vill tacka alla mina spelare och för denna version speciellt tacka Vendela Ung för fina bilder och uppmuntrande ord på vägen.

2022-08-17 Anders Wessfeldt

Vad är rollspel? .....	7
Hur spelar man? .....	8
Viktiga begrepp och namn .....	8
Vad är spelet Serdan?.....	8
Tärningslöst .....	9
Grundregeln .....	9
Världen .....	9
Dimensionerna .....	9
Verkligheten .....	10
Elementia.....	10
Semidimensioner.....	11
Draperiet .....	11
Griparna.....	13
Dysterheten.....	13
Drakarna .....	15
Kronan .....	16
Rotdimman .....	16
Strictodimensioner .....	16
Vivad.....	17
Axera.....	17
Parallellium.....	18
Kontakt .....	18
Paradoxer .....	18
Regler i Parallellium.....	18
Raser .....	19
De uråldriga .....	19
De äldre raserna .....	22
Gripar.....	22
Fysiologi.....	23
Drakar .....	24
Fysiologi.....	25
Människan.....	26
De yngre raserna .....	26
Hybridmänniskor .....	27
Aeter .....	27
Miraler .....	28

Galo .....	28
Galos historia.....	30
Civilisationens början 10 000 ff till 0 e.f. ....	30
Syskonens lärdom 0 e.f. till 3000 e.f. ....	30
Drak- och Gripkriget 3000 e.f. till 3500 e.f. ....	31
Familjernas start 3500 e.f. till 5000 e.f.....	31
Kolonisationens era 5000 e.f. till 5500 e.f.....	32
Första stora kriget 5500 e.f. till 5800 e.f. ....	32
Religionernas intåg 5800 e.f. till 6100 e.f.....	33
Isoleringen 6100 e.f. till 6500 e.f.....	33
Utforskandet 6500 e.f. till 6700 e.f. ....	33
Mawismens krig 6700 e.f. till 6910 e.f. ....	33
De magiska spiralerna 6910 e.f. ....	34
Religionerna.....	34
Veritas.....	35
Arbor.....	36
Mawismen .....	37
Äldre gudarna .....	38
Andra världar .....	38
Familjerna.....	39
Vett & Etikett.....	39
Heraldik .....	40
Rollpersonen .....	41
Serdan eller Edlosi blod .....	42
Karaktärens föräldrar .....	42
Spelledarens tankar och råd inför skapandet av sin karaktär .....	42
Egenskaper .....	43
Strids egenskapen.....	44
Beväpnad stridsförmåga.....	44
Obeväpnad stridsförmåga .....	44
Avståndsvapen stridsförmåga .....	45
Kroppsbyggnads egenskapen .....	45
Fysisk förmåga .....	45
Styrkans förmåga.....	45
Rörlighets förmåga .....	46
Sinnets egenskaper.....	46

Psykisk förmåga.....	46
Social förmåga .....	47
Uppmärksamhets förmåga.....	47
Vad motsvarar värdet på en egenskap eller förmåga? .....	47
Kostnad för att höja en egenskap .....	48
Färdigheter och talanger .....	50
Vid skapandet av en ny karaktär .....	51
Språk.....	51
Sekundära värden.....	52
Kraftpoäng.....	52
Vad innebär det? .....	52
Skadetålighet .....	52
Övriga index.....	52
Antändningsvärde .....	52
Vindstyrka.....	53
Strid .....	53
Stridsvärdet .....	53
Skador.....	53
Detaljer .....	54
Beväpnad strid.....	54
Defensiva val .....	54
Offensiva val .....	55
Vilseleda .....	55
Obeväpnad strid .....	56
Skjutvapen med krut .....	56
Psykisk strid .....	57
Bonuspoäng.....	58
Bra och dåligt blod.....	58
Erfarenhetspoäng.....	59
Spådom med kort i Serdan .....	60
Kortleken .....	61
Grundleken .....	61
Magi.....	63
Grundregler .....	64
Magins uttryck.....	66
Fri magi.....	66

Visuellmagi .....	66
Ritualmagi.....	66
Blodsmagi .....	66
Tankemagi .....	67
Bunden magi.....	67
Alkemi.....	67
Symbolmagi.....	67
Kraft.....	68
Magins nivåer .....	68
Kraftåtgång.....	68
Nivå 1 – Teoretiker – 5p .....	68
Nivå 2 – Novis – 10p .....	68
Exempelformler .....	68
Nivå 3 – Elev – 20p .....	69
Exempelformler .....	69
Nivå 4 – Lärling – 40p .....	69
Exempelformler .....	70
Nivå 5 – Magiker – 80p.....	71
Exempelformler .....	71
Nivå 6 – Magiker – 160p.....	72
Nivå 7 – Mästare – 250p.....	72
Nivå 8 – Mästare– 350p .....	73
Nivå 9 – Kreatör– 500p.....	73
Nivå 10 – Kreatör – 650p.....	73
Nivå 11 – Skapare – 800p .....	73
Nivå 12 – Skapare – 1000p .....	74
Kontakter och beskyddare .....	74
Serdan eller Edlosi kontakt 4p.....	74
Övernaturlig kontakt 4p .....	74
Vakande vän 8p .....	74
Egen dimension .....	75
Storlek.....	75
Kontroll.....	75
Ingångar.....	76
Fysisk eller icke fysisk dimension .....	76
Magiska föremål.....	76

Exempelföremål .....	77
Magimekanik .....	78
Komplexitet .....	78
Bränsle .....	78
Utrustning .....	79
Pengar .....	79

## Vad är rollspel?



Föreställ dig att du läser en bok eller ser på en film. Du berörs av karaktärerna och dess öden, och ibland undrar du varför personerna i boken eller filmen gör något riktigt dumt eller skrattar åt roliga händelser som sker.

Att spela rollspel är att själv vara en av karaktärerna i boken eller filmen. Det är du själv och dina handlingar som kan påverka skeenden. Du kan testa på att spela en totalt annorlunda karaktär än den som du är i verkliga livet, och agera utifrån den karaktärens livserfarenheter och kunskaper. Du kan vara en schizofren lönnmördare, en konkubin som dragit sig tillbaka från hovlivet eller en missförstådd gycklare som låtsas att hela världen är ett skämt för att slippa ta något på allvar och riskera att såras i processen, det är upp till dig vad du tycker skulle vara roligt och stimulerande att spela! Ett råd på vägen är att det underlättar om din karaktär är någorlunda trevlig mot övriga spelare, det är så otroligt jobbigt att försöka uppnå ett gemensamt mål om man ständigt utgår från att det plötsligt kan komma en kniv i ryggen från övriga spelare. Oftast ger spelledaren tillräckligt med utmaning utan att gruppen behöver slåss inbördes.

Att spela rollspel är att tillsammans med en spelargrupp skapa en historia bestående av spelarnas och spelledarens karaktärer. Spelledaren har skapat ett "manus" med en övergripande handling som spelarnas karaktärer sedan reagerar på, och ju bättre spelledaren är, desto lättare är det att som spelare att hitta sin karaktär. Utmaningen i rollspel består i att klara av uppdrag av olika svårighetsgrad, samtidigt som man ska agera som sin karaktär på det som sker i den värld som spelledaren skapat. Det kan vara en fantasyvärld, sci-fi miljö, nutida, 20tal, western, miljöer från böcker eller serier, med eller utan magi och onaturliga varelser. Möjligheterna är oändliga, och det gäller mest att hitta ett spelsystem och en värld som man gillar.

Spelledaren är den person som har skapat strukturen på det äventyr som man vill spela, och samtidigt spelar alla karaktärer som är med i spelet förutom spelarnas karaktärer. En duktig spelledare lyckas utmana spelarna med äventyr som får deras karaktärer att växa och som spelar trovärdiga karaktärer, på samma sätt som man i en bok eller film kan uppleva trovärdiga, intressanta karaktärer och utmanande äventyr! Ditt jobb som spelare är att spela din karaktär så att den är

trovärdig och för händelserna framåt. Det hade inte varit jättekul att följa Bilbos liv om han aldrig lämnade Hobsala eftersom det inte låg i hobers natur att lämna den invanda stigen. Eller om Sam aldrig följt med Dean för att hitta deras far, eller Harry tvingats stanna kvar hos Dursleys, eller Ned vägrat bli kungens hand och stannat i Winterfell, eller... Ja, ni fattar. Man spelar ju för att vara i händelsernas centrum och kunna påverka och reagera på dess skeenden.

Att spela rollspel är att beröras, chockas och kämpa för att uppnå mål som ibland känns oöverstigliga. Att få uppleva känslan av att äntligen besegra ondskan likt Harry Potter, med den bittra smaken av förluster efter de man förlorade på vägen. Att få uppleva känslan av att äntligen få bort föremål som är alldeles för mäktiga för att få existera likt Frodo och Sam när ringen äntligen hamnade i domedagsberget, med vetskapen om att allt är förändrat även om det goda vann.

Det viktigaste är att ha roligt!! Att spela rollspel är att släppa vardagen och istället tillsammans med övriga i gruppen "leva" i skeenden, och att försöka se till att lösa de situationer som uppkommer antingen med eller utan spelledarens hjälp.

### Hur spelar man?

Det vanliga är att spelarna sitter runt ett bord och har var sitt karaktärsblad. Spelledaren berättar om hur världen ser ut och vilka de möter, vad de säger och vad de gör. Det är spelarna som berättar vad karaktärerna gör utifrån det som spelledaren beskriver. På sätt och vis är det en sorts teater utan manus.

### Viktiga begrepp och namn

**Spelare:** Detta är du, du är spelaren som via din rollperson ska kliva in i spelet Serdans värld.

**Rollperson:** Den karaktär med siffror som du ska spela. Det är din roll som spelare att göra rollpersonen mer än bara siffror på ett papper, det är du och din beskrivning av din rollperson som gör rollpersonen levande.

**Spelledare:** Den som sköter reglerna, sköter världen, spelar att personer som din rollperson träffar. Som spelledare måste man ha mycket i huvudet och det finns många regler som hela tiden påverkar spelet och det är näst intill omöjligt att hålla reda på alla. Det ligger därför i spelarnas intresse att påminna spelledaren när det blir för stressigt eller det uppstår situationer där exempelvis spelare borde fått information som spelledaren kanske glömt bort att ge eller inte tänkt på.

**Rollformulär:** Det papper som beskriver din rollperson med siffror och text.

**Spelledarperson:** Alla som rollpersonens möter i spelet och som inte styrs av en spelare styrs av spelledaren och är således en spelledarperson.

### Vad är spelet Serdan?

I grunden handlar Serdan om två stora släkter, **Serdan** och **Edlosi**. Spelet handlar om dessa två släkter, kampen mellan dem, om de interna striderna i släkterna, deras förhållande till andra intelligenta varelser och yttre fiender. Varje släkt har krafter som manifesterar sig på olika sätt, det finns även unika krafter som är specifik för en släkt. Båda släkterna har sitt ursprung i en värld som heter Galo men båda kan färdas till andra världar med hjälp av sina krafter. Både Serdan och Edlosi är starkare och kraftfullare än de flesta andra varelser och åldersmässigt är de odödliga men inte osårbara.



## Tärningslöst



Figur 1. Serdan Julian

I Serdan används inga tärningar utan allt baseras på jämförelse. Det är värdet på en egenskap, förmåga eller en färdighet som avgör om en person lyckas eller inte och det är spelledaren som berättar utgången av en jämförelse. Till exempel i strid jämför spelledaren en spelares stridsvärde mot spelarens motståndare, högst vinner, punkt. Detta under förutsättning att den sker i en lokal med bra ljus, plant golv utan skavanker, ingen fusk, båda har ungefär samma vapen, båda är lika starka, har samma kondition och samma rustning osv. Dessa förhållanden inträffar i princip aldrig, utan det finns alltid faktorer som är till den ena eller andras fördel. Samma sak gäller för övriga färdigheter och det är upp till spelarna att utnyttja möjligheterna så fördelaktigt som möjligt.

Eftersom allt baseras på jämförelse mellan två eller flera värden är det bra att hålla dessa hemliga även för dina medspelare.

### Grundregeln

I Serdan finns trots att det är tärningslöst mycket regler. Som spelare och spelledare är grundrådet att använda reglerna med sunt förnuft. Får någon regel knasiga följder, anpassa regeln eller ignorera den. Regler ska hjälpa spelet inte stjälpa det.

## Världen

Världen i spelet Serdan är stor, den består dels av flera planeter dels av flera dimensioner. Mestadels kommer spelet troligen att utspela sig på en värld som heter Galo. Galo är galaxens centrum, här flödar magin som mest fritt. Det är här Serdans och Edlois huvudfästen finns och här de flesta av Serdan och Edlois håller till.

### Dimensionerna

De flesta människor känner till den plats som de lever i, det vill säga Verkligheten. Det finns flera sagor, legender och religiösa myter gällande andra världar med mystiska varelser men den stora majoriteten har aldrig någon aning om något annat är Verkligheten. Magiker får och har grundläggande kunskap om andra dimensioner, det liksom ingår i deras utbildning men få av dessa har själva färdats eller varit i andra dimensioner än Verkligheten. Detta måste alla rollpersoner och dess spelare ha i minnet när de börjar prata om andra dimensioner och varelser, detta är något främmande och konstigt. Folk blir vanligen rädda och oroliga av sådant prat och rädda människor är farliga, även för Serdan och Edlois.

Från Verkligheten kan man öppna en öppning till Elementia (på vissa platser), Draperiet och Dysterheten. Det går även att öppna till Parallellium samt få kontakt med Vivad och Axera.

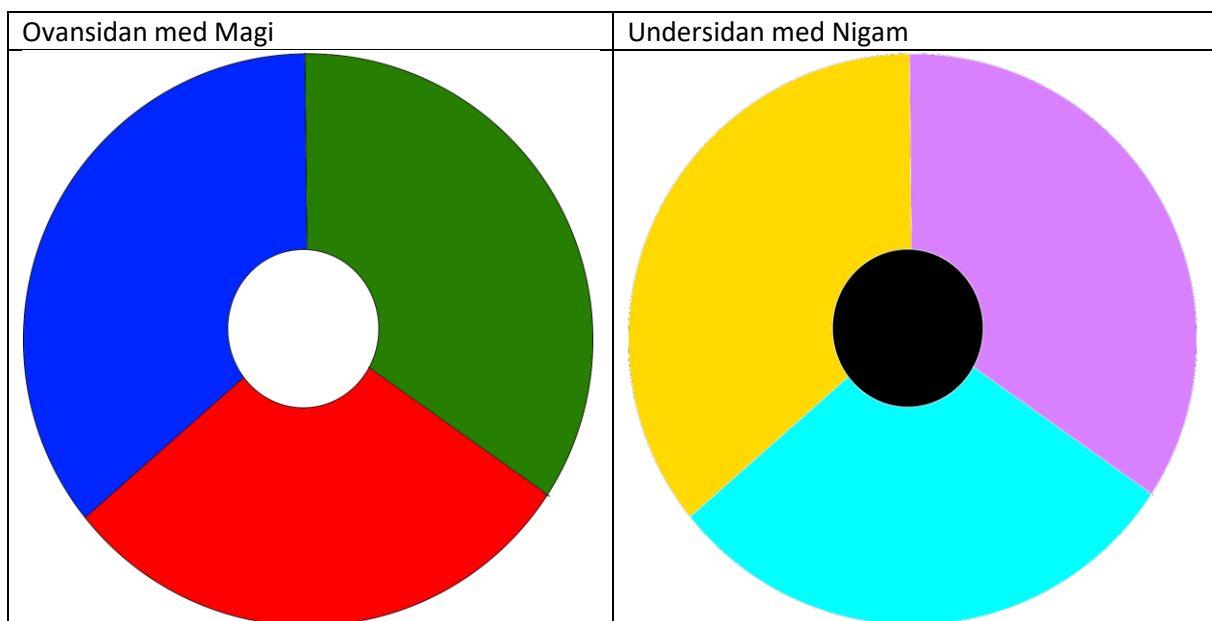
Det som står nedan är en kortfattad beskrivning av de kända dimensioner som finns. Lite förenklat är nedanstående information den som unga magistuderande får under första året. Alla spelare får så klart läsa men ska ha i tankarna att bara för spelaren vet behöver inte rollpersonen veta.

### Verkligheten

Den Verklighet som beskrivs utgår från den galax där spelet utspelar sig. Det finns så klart flera galaxer men dessa beskrivs inte alls. Om det är möjligt att resa mellan olika galaxer får enskilda spelare själva bestämma och även vad som händer då. Denna dimension har samma fysiska förutsättningar som vår egen verklighet bortsett från magin. Här finns ljus, värme, mörker, kyla, gravitation och andra vanliga naturkrafter. Avståndet mellan världarna är enorma och utan magin hade det varit omöjligt att färdas mellan världarna som är bebodda. Ingen vet om Verkligheten skapades eller om den alltid har funnits men de flesta religioner har sina egna skapelseberättelser. Verkligheten befolkas av flera olika sorters raser men mer om detta står att läsa om Raser i Serdan och Edlois världar. Magin i Verkligheten är starkast i dess centrum där planeten Galo ligger.

### Elementia

Elementia är den dimension som är magins källa. Elementia har liksom Verkligheten troligen alltid funnits men åter finns det olika teorier. Elementia är för de flesta okänd eller mycket mystisk men dess påverkan på Verkligheten är stor och tvärtom. Elementia består av två plan, ovasidan och undersidan. Varje plan är dessutom uppdelat i områden, hur stort Elementia är vet nog ingen men de flesta är överens om att den är mindre än Verkligheten men trots det är den mycket stort.



Ingen vet vilken form Elementia har men dimensionen brukar beskrivas som två runda plattor. Mellan plattorna finns ett sorts tomrum som ibland kallas för avgrunden. I mitten av Magin och Nigam finns spiraler som snurrar mot varandra och möts mitt mellan de två plattorna. Det är den enda kända kontakten mellan ovan- och undersidan.

Ovasidan kan delas in i fyra områden, Energi, Materia och Rum som omger Magin som är i mitten. På undersidan finns också fyra områden, Mörk energi, Anti materia, Orummet som omger Nigam som är i mitten. Ovasidan är lite förenklat det som kallas för ordning och undersidan är det som förknippas med kaos. Ovan- och undersidan är speglingar av varandra och samtidigt varandras motsats.

Avgrunden är en sorts blandning av Magi och Nigam, det är här kraften från själar, drömmar och tillbedjan eller andligenergi kommer. Ingen har egentligen lyckats kontrollera den, den är så kraftfull. Hur den sänder ut själar eller samlar in dödas själar är oklart. Vissa pratar om att det finns ett överplan men ingen vet.

Elementia är en farlig plats och naturlagarna fungerar inte helt som i Verkligheten. Varje område även delområde har sina egna "naturlagar" och de är inte alltid logiska. Det går att vistas på vissa platser utan magiska anpassningar men det kan lika säkert sluta med säker död om man kliver in i fel område. Den minst farliga platsen är Rum och som består av geometriska figurer men även den mest förvirrande. Energi växlar från köld, värme, ljus, elektricitet och gravitation.

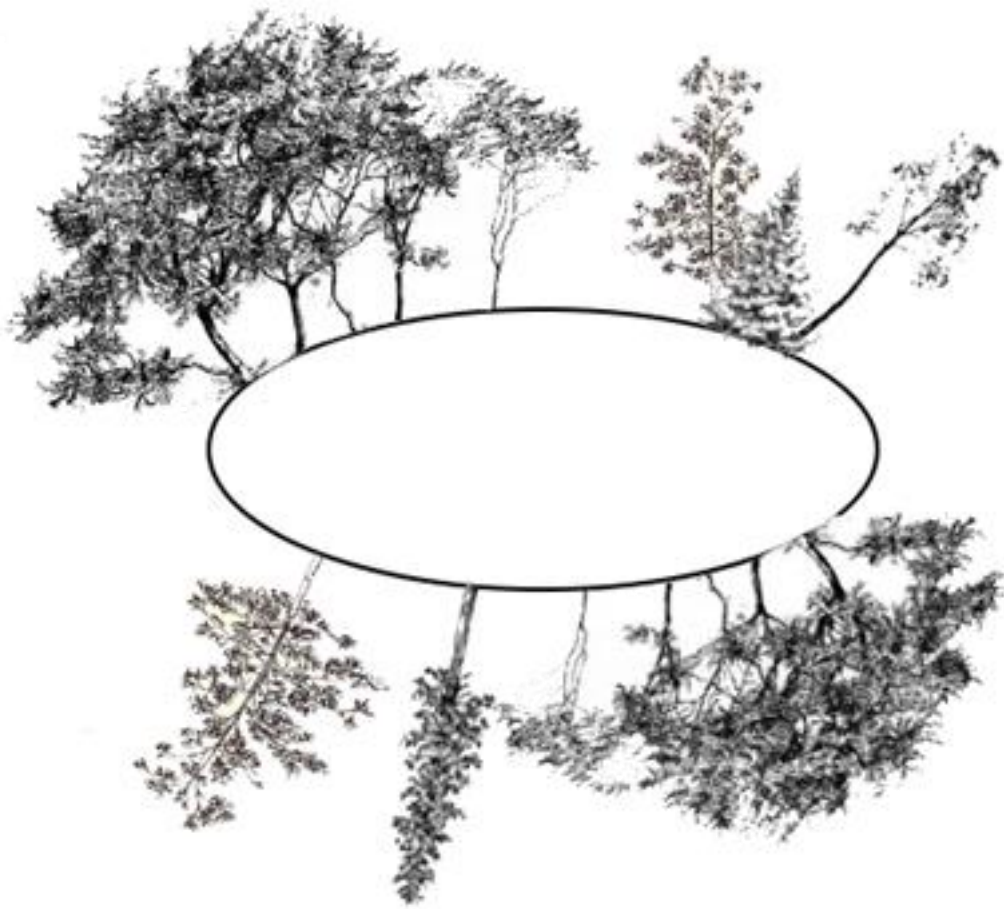
Man kan komma till Elementia från Den svarta spiralen i Rotdimman, Den vita sfären i Kronan och vissa platser i Verkligheten.

### Semidimensioner

Semidimensioner är skapade av någon eller några. De är genomgående mycket stora och omfattande och täcker oftast hela Verkligheten men utgår från en eller flera delar av Elementia. Det finns flera Semidimensioner och nedan presenteras de mest kända i korthet.

### Draperiet

En blå och kall dimension som sträcker sig över hela galaxen. Avstånd är dock annorlunda i dimensionen så att magiker och andra använder dimensionen för att färdas mellan olika världar. I Draperiet lyser allt i en blåaktig ton men den tenderar att bli ljusare vid planeter och nästan helt ljust vid stjärnor men mörknar mellan solsystemen och blir riktigt blåsvart i närheten av svarta hål. I närheten av svarta hål blir den dessutom instabil och oberäknelig.



Draperiet är kallt, syrefattigt, vattenfattigt och det saknas till stor del gravitation vilket medför att för de flesta människor är det en dödlig plats. Magiker och mystiska varelser har genom årtusendena skapat vägar som leder mellan världarna. På vägarna finns gravitation mot centrum av vägen som är som ett, i genomskärning, ovalt rör som slingrar sig genom Draperiet. På vägarna, som består av grus och jord, har det från olika världar spridit sig djur och växter. Förutom vägarna finns även flytande öar som fungerar som en sorts plattformar, även här är det vanligt att det spridit sig växter och djur från Verkligheten. På vägarna och plattformarna är det mellan 10 till 20 grader men temperaturen sjunker snabbt och cirka 50 m från dessa är det cirka 0 grader och ytterligare 100 meter ut sjunker temperaturen till -20 - -40. Luften utanför vägarna och plattformarna är mycket tunn och syrefattig. Runt vägarna och på plattformarna är det oftast fuktigt men det regnar aldrig. Tät dimma kan förekomma. De flesta växterna har därför oftast luftrötter för att suga upp vattnet i luften.

På vägar och plattformar finns även ett flertal insekter och mindre däggdjur så som Blåmusen och Silverekorren. Största rovdjuret som finns längs vägarna är annars Blåkatten som liksom allt annat i Draperiet har en blåaktig ton. Lärda män menar att ju längre som en växt eller djur har anpassat sig till Draperiet ju mer färg tappar den och tar en allt mera blå eller silver liknande ton. Växter växer långsamt i Draperiet och är oftast attraktiva för alkemister då de har speciella egenskaper. Träd och växter ger dock ett bra skydd mot Draperiets väktare, Griparna, vilket gör att magiker och vandrare oftast ser stor misstänksamhet mot de som hugger ned träd. På världar med många skickliga magiker och varelser som skapat vägar kan man ana ett nät av vägar runt en värld.

Som nämnts tidigare är avstånd i dimensionen jämfört med Verkligheten annorlunda. Någon kilometer i Draperiet motsvarar enorma sträckor i Verkligheten. Runt världarna är Draperiet betydligt

mera kompakt, där kan någon kilometer väg motsvaras av lika många hundratals kilometer. Anledningen till att Draperiet blir mera kompakt vid världar tvistar de lärde om.

För att komma till och från Draperiet öppnar en magiker en portal. En portal är oftast en rund skimrande 2 meter i diameter "tallrik" som man kan kliva igenom. Portalen är skimrande blå mot Draperiet och grön mot Verkligheten. Magiker försöker alltid se till att det finns en väg eller plattform i Draperiet som de kliver ut på annars blir vistelsen snabbt dödlig.

Draperiet har ingen kontakt med Elementia, Dysterheten och Rotdimman och således går det inte att direkt färdas till dessa dimensioner. Det går att öppna portaler till och från Draperiet från Verkligheten, Kronan och Parallellium.

### Griparna



En grip är en varelse som har ett lejons bakkropp, frambenen är från en örn med örnens klor. Huvudet är från en örn och den har örnvingar. Griparna är Draperiets väktare och utgör ett ständigt hot mot alla som färdas i Draperiet. Genom åren har de dock spridit sig till Verkligheten och lever nu i större antal på olika världar. Det sägs att de har en egen värld men om detta är sant eller inte vet man inte. Griparna anses tillhöra de äldre raserna, är intelligenta och magiskt kunniga. Se raser för mera information.

### Dysterheten

Detta är Draperiets motsats i vissa avseenden men väldigt lik i andra. Dysterheten är en röd och varm dimension som sträcker sig över hela galaxen. Avstånd funderar i Dysterheten precis som i Draperiet och magiker använder där även Dysterheten för att färdas mellan olika världar. I Dysterheten lyser allt i en rödaktig ton men den tenderar att bli nästan rosa vid planeter och nästan helt ljus vid stjärnor men mörknar mellan solsystemen och blir riktigt rödsvart i närheten av svarta hål. I närheten av svarta hål blir den dessutom instabil och oberäknelig.



Dysterheten är varmt, syrefattigt, vattenfattigt och det saknas till stor del gravitation vilket medför att för de flesta människor är det en dödlig plats. Magiker och mystiska varelser har genom årtusendena skapar korridorer som leder mellan världarna. I korridorerna finns gravitation mot väggarna som är, i genomsärning, ovalt rör som slingrar sig genom Dysterheten. I korridorerna som består av grus och sten har det från olika världar spridit sig djur och växter. Förutom korridorerna finns även flytande öar som fungerar som en sorts plattformar, även här är det vanligt att det spridit sig växter och djur från Verkligheten. På korridorerna och plattformarna är det mellan 20 till 30 grader men temperaturen stiger snabbt och cirka 50 m från dessa är det cirka 40 grader och ytterligare 100 meter ut stiger temperaturen till 50 – 70 grader. Luften utanför korridorerna och plattformarna är mycket tunn och syrefattig. Luften i korridorerna är mycket torr men det kan förekomma fickor med mindre vattensamlingar. Det lyser svag rött i alla korridorer via olika kristaller som finns längs väggarna.

Vatten är en bristvara i korridorer och vandrare har alltid extra flaskor med vatten med sig. De fåtal växter och andra levande organismer man finner är alla sådana som kan överleva i svagt ljus, hög värme samt tål torka extremt bra. Det finns dock flera djur och insekter som anpassat sig till Dysterhetens röda ljus. Främst rör det sig om mossor och lavar men även olika sorters skalbaggar och nattfjärilar finns att finna i korridorer. Ett evigt gissel är myggor och andra blodsugande insekter som finns främst i korridorer som används flitigt. Flera vars gift är mycket starkt och de flesta resenärer har förbannat sina kliande bett någon gång. Svampar växer på sina ställen och vissa är även ätbara men vissa är lömska och giftiga därför gör vandrare klokt i att ta med sina egna födoämnen.

Stenen i korridoren kristalliseras ibland till röda kristaller. Dessa är användbara i alkemiska preparat som förstärkare av magiska effekter. Även i ritualer kan dessa kristaller användas. Tyvärr är korridorerna runt Galo avskalade från kristaller och en magiker måste söka sig långt bort i gamla korridorer för att finna dessa skatter.

Som nämnts tidigare är avstånd i dimensionen jämfört med Verkligheten annorlunda. Någon kilometer i Dysterheten motsvarar enorma sträckor i Verkligheten. Runt världarna är Dysterheten

betydligt mera kompakt, där kan någon kilometer väg motsvaras av lika många hundratals kilometer. Anledningen till att Dysterheten blir mera kompakt vid världar tvistar de lärde om.

För att komma till och från Dysterheten öppnar en magiker en grind. En grind är oftast en rund skimrande 2 meter i diameter "tallrik" som man kan kliva igenom. Portalen är skimrande röd mot Dysterheten och grön mot Verkligheten. Magiker försöker alltid se till att det finns en korridor eller plattform i Dysterheten som de kliver ut på annars blir vistelsen snabbt dödlig.

Dysterheten har ingen kontakt med Elementia, Draperiet och Kronan och således går det inte att direkt färdas till dessa dimensioner. Det går att öppna portaler till och från Dysterheten från Verkligheten, Rotdimman och Parallellium.

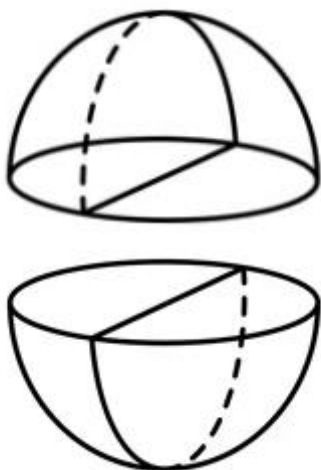
### *Drakarna*



En drake är en varelse som har en taggig ödla kropp men lång svans och med stora vingar. Drakarna är Dysterhetens väktare och utgör ett ständigt hot mot alla som färdas i Dysterheten. Genom åren har de dock spridit sig till Verkligheten och lever nu i större antal på olika världar. Det sägs att de har en egen värld men om detta är sant eller inte vet man inte. Drakarna anses tillhöra de äldre raserna, är intelligenta och magiskt kunniga. Se raser för mera information.

## Kronan

Både dimensionen Kronan och dess motsats Rotdimman är två udda och märkliga dimensioner. Man kan enbart nå Kronan via Draperiet, Parallellium och Elementia. Från Magi området i Elementia kommer man till mitten av den Vita sfären i Kronan. Parallellium når hela Kronan utom området runt och i den Vita sfären. Draperiet nås via Kronans utkanter som markeras av mörkblå vägg som utan magi är ogenomtränglig. Kronan är i förhållande till andra Semidimensioner ganska liten. En magiker har räknat ut att det tar motsvarande 1 år att gå runt hela "den blå väggen" som väggen mot Draperiet kallas i botten av Kronan. Man tror att Kronan är en halv elipsformad sfär, och med



motsvarande beräkning av omkretsen och hur långt man går på en dag så borde diametern på botten vara ungefär 180 km. Det som dock blir svårt är att det saknas dygnets olika faser i Kronan. Det är alltid samma ljus i hela Kronan som har en svag blåaktig ton.

De finns de som spekulerar i att Kronan och Rotdimman hör ihop och förbinds mellan den Vita sfären i Kronan och den Svarta spiralen i Rotdimman. Det finns åter de som hävdar att man borde kunna gräva sig ned genom marken i Kronan för att komma ut i marken i Rotdimman. Det är dock ingen som har lyckats med detta ännu även om invånarna i både Kronan och Rotdimman försökt.

Kronan är uppdelat i fyra områden, Träsket, Grenverket och Stammen och mitten finns den Vita sfären. Kronan är en mycket farlig plats och få magiker har varit där och ännu färre kommit därifrån. Uppgifterna om invånarna som lever i Kronan är fåtaliga. Djur, växter och oorganiskt material skiljer sig kraftigt mot Verklighetens motsvarighet. Klimatet är att det alltid är ljust och dygnsrytm hos de olika varelserna saknas så som man i Verkligheten är van vid. Temperaturen varierar mellan 0 och 50 grader, det finns vatten främst i Träsket.

## Rotdimman

Som nämnt tidigare så säger vissa magiker att Rotdimman är undersidan av Kronan eller tvärtom beroende på hur vart man står. Dimensionerna är så vitt man vet lika stora. Man kan enbart nå Rotdimman via Parallellium, Dysterheten och Elementia. Parallellium når alla delar av Rotdimman utom området runt den Svarta spiralen och i själv Svarta spiralen. Från Nigam området i Elementia kommer man till mitten av den Svarta spiralen. Dysterheten nås via Rotdimmans utkanter som markeras av mörkröd vägg som utan magi är ogenomtränglig. Det är alltid samma ljus i hela Rotdimman som har en svag rödaktig ton. Rotdimman är uppdelat i fyra områden, Pelarrummet, Rötterna, Grottan och Golvet (ovanför Svarta spiralen). Rotdimman en mycket farlig plats och få magiker har varit där och ännu färre kommit därifrån. Uppgifterna om invånarna som lever i Rotdimman är fåtaliga. Djur, växter och oorganiskt material skiljer sig kraftigt mot Verklighetens motsvarighet. Klimatet är att det alltid är ljust och dygnsrytm hos de olika varelserna saknas så som man i Verkligheten är van vid. Temperaturen varierar mellan 0 och 50 grader och vatten är en bristvara överallt men finns främst i fickor i rötterna.

## Strictodimensioner

Dessa dimensioner är skapade av någon eller några mäktiga magiker. Det är oftast små och har oftast någon form av kraftig begränsning. Vissa av dimensionerna går även att upplösa. Varje dimension har sina egna fysiska regler som sätts av den som skapade dimensionen.



## Vivad

Vivad skapades av David, Serdans urfader, för att utveckla och stärka mänskligheten. Här skulle drömmar, kreativa tankar, kunskap och idéer samlas och sorteras. Dimensionen täcker hela verkligheten och människor (och andra) kommer hit antingen genom drömmar eller genom att sätta sig i olika sorters av trans. Inte alla drömmar och tankar kommer hit utan främst de som har starka känslor kopplade till sina drömmar. De som försätter sig i trans kommer oftast till Vivad för att få kunskap eller för att testa olika scenarion eller tankar, dessa kallas för Vandrare. Tyvärr kommer inte bara goda drömmar och goda intentioner hit utan även dess motsatser. Vivad är en plats som ständigt skiftar mellan att vara ljuvlig till att bli mycket skrämmande och farlig. Under drömmen eller transen kan en person fastna och i sällsynta fall få sitt sinne överflyttat till Vivad. Kroppen dör då men sinnet lever vidare och kan börja återvända till Verkligheten och inte alltid i goda syften. Många använder Vivad för att lagra olika sorters kunskap men sådana platser är ofta bevakade av olika sorters väktare. Det sägs att man kan nå delar av ovansidan av Elementia från Vivad men hur och vad som händer då är oklart.

Alla kan lära sig att försätta sig i trans och söka sig till Vivad, detta kallas att **Spökvandra**. När man kommer till Vivad via sin dröm hamnar i en så kallad Bubbla. Bubblan känns oändlig men detta är en illusion. En Spökvandrare kan försöka lämna sin bubbla. Spökvandraren måste då stänga av alla sina känslor och först då kan man lämna sin bubbla, bubblan upplöses och man är i det "riktiga" Vivad. Att Nackdelen med att spökvandra är att så fort vandraren känner någon starkare känsla (ju högre psykisk förmåga man har ju svårare är det att bryta vandrigen) kommer det genast skapas en bubbla kring drömmaren och Spökvandraren slutar att färdas i "riktiga" Vivad utan är åter i en bubbla. En Spökvandrare i Vivad omges av ett svagt lysande gult sken. Att lära ut hur man spökvandrar drar ingen kraft men tar tid. I vanliga fall lär man ut hur man spökvandrar i Verkligheten med det går att lära även de som är i Vivad. Man kan träna sig att spökvandra genom att spökvandra även i Verkligheten. Det gör att ingen kan avläsa ens känslor, nackdelen är att man uppfattas som känslolokall. Oavsett vart man spökvandrar så kräver det koncentration. När man spökvandrar till Vivad så lämnar ens sinne kroppen och sinnet vandrar vidare till Vivad. Kroppen hamnar i en sorts koma, så de som Spökvandrar gör så enbart på platser de är trygga på. En kropp utan sinne kan inte ta till sig vätska och mat och kommer så småningom dö efter ett par dagar. Den som Spökvandrar i Vivad kan inte använda sin magi eller andra krafter i Vivad.

## Axera

Samtidigt som David skapade Vivad så skapade Xara, Edlois urmoder, sin egen dimension som hon kallade för Axera. Xara såg att många människor som dog hastiga och oförutsedda hade saker kvar att tillföra mänskligheten genom den kunskap som den avlidne hade. Så vissa själar av de som dog fångades in för att ges en möjlighet eller chans att slutföra en uppgift eller ett mål. Själarna återvände på nätterna som spöke för att slutföra sina uppgifter. Tyvärr lyckades inte alla själar och deras misslyckade blev bitterhet och hat mot de levande som inte förstod dem. Det fanns även de som upptäckte att man kunde vandra in i Axera för att söka kunskap hos de döda, de som går in i Axera med sinnet kallas Vandrare. Vissa söker ett sorts evigt liv genom att de låter sin själ besätta en kropp utan själ, ett sorts förvridet skenliv. Axera är en plats med många starka känslor som styr och påverkar omgivningen men den genomgående känslan är hopplöshet. Det är en lika farlig som fascinerande plats som lockar många. Det finns de som menar att man även kan komma in i Elementias undersida från Axera men varför och hur man gör det är oklart.

## Parallellium

Spegelslottet, en ganska liten dimension men täcker desto större område. Parallellium skapades av urfadern David och urmodern Xara. Både Serdan och Edlois använder den flitigt för att snabbt transportera sig mellan världar.

Tiden i Parallellium är separerad från tiden i andra dimensioner. Så utifrån kan det verka som tiden i Parallellium inte finns men i själva Parallellium fungerar tiden som i Verkligheten men det är relativt. Den enda gången som tiderna kommer i kontakt med varandra är när man kliver in eller ut ur portaler. När någon öppnar en portal gäller är det en blandning av Verklighetens tid och Parallelliums tid. Det medför att det ändå blir en viss förskjutning i tiden från att man kliver in och ut ur Parallellium. Det är detta som gör att om flera kliver in nästan samtidigt. Förskjutningen är maximalt tiden som Portalen är öppen. Väktarna i Parallellium brukar agera om en portal är öppen för länge.

### *Kontakt*

Att det är olika tidsaspekter gör även att man inte kan ta kontakta från Parallellium till en annan dimension eller kontakta någon från en annan dimension som befinner sig i Parallellium. Men det går utmärkt att kontakta någon via Parallellium i Parallellium. Eftersom det är olika tider så märker man aldrig att man är icke kontaktbar förutom att ibland det blir någon fördröjning om man kontaktar exakt när någon kliver in i Parallellium. Samma effekt gäller även om i Stricotdimensioner med annorlunda tidsförhållande än Verkligheten. Spelledaren avgör från fall till fall.

### *Paradoxer*

De olika tiderna kan medföra paradoxer. Det kan medföra att en person har två olika "tillstånd" samtidigt. Exempelvis händer det om någon dör i Parallellium och blir utkastad av väktarna. Det som sker då är att personen kliver in och någon sekund senare kastar ut död. Personen är då levande i Parallellium samtidigt som samma person är död i till exempel Verkligheten. I teorin kan man alltså se hur en person kommer död ur Parallellium, gå in i Parallellium, kontakta den som kastades ut död och försöka stoppa händelsen. Detta får antas vara en extremt ovanlig händelse och spelledaren avgör vad som händer men troligen upplöses den döda kroppen när den levande kliver ut. Frågan är då om räddaren alls kliver in i Parallellium? Åter får spelledaren avgöra men troligen minns den första personen räddningen medan den som räddade inte har upplevt händelsen alls.

En annan sorts paradox är om person 1 kliver in och går i Parallellium, en timme senare kliver person 2 in för att jaga efter person 1. När de möts i Parallellium så kliver person 1 genast ut men kliver ut på den plats där person 2 klev in. Eftersom Person 2 ser Person 1 som kliver in i Parallellium väljer Person 2 att inte kliva in i Parallellium. Paradoxen är då om Person 1 och Person 2 alls möts i Parallellium? Åter är det spelledarens om avgör men troligen så minns Person 1 händelsen medan Person 2 inte har något minne av händelsen eftersom det inte har skett för Person 2.

### *Regler i Parallellium*

Eftersom tiden i Parallellium är separat används detta av människor vilket fick negativa följder, därför finns nu väktare som aggressivt kör bort alla som inte är välkomna. Det finns vad man vet inte strikta regler utan snarare riktlinjer. Generellt gäller:

- Man ska inte uppehålla sig längre än behövt i Parallellium, väktarna blir snabbt aggressiva om man sover där.
- Man ska inte bruka våld mot väktare eller mot varandra.
- Det väsen som bestämmer vilka som får färdas i Parallellium är Spegel anden som finns i centrum av Parallellium. De som inte är godkända av Spegel anden dödas snabbt av Parallelliums väktare. Nya personer i Parallellium ställer sig framför en spegel där de kommer

in och stänker lite blod på spegeln. Spegel anden godkänner sedan att personen vandrar i Parallelliums korridorer.

- Serdan och Edlosi är i grunden godkända men kan bli bannlysta av Spegel anden.

Det går att öppna portaler från och till Parallellium från Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Kronan och Rotdimman.

På ett sätt kan andra än Serdan och Edlosi använda Parallellium och det är genom magi och att sätta ett ankare på en plats och sedan öppna en portal mot ankaret.

## Raser

Beroende vem man är och var man växer upp är delar eller hela informationen nedan känd. Åter ska spelaren komma ihåg att skilja på vad spelaren vet eller kan läsa sig till och vad hens karaktär vet. Raserna delas lite grovt in i tre kategorier, de uråldriga, de äldre och de yngre raserna.

### De uråldriga

De väsen eller varelser som lever i Elementia räknas som uråldriga. Även de som kallas de Äldre gudarna räknas trots det som uråldriga. De äldre gudarna lever i Kronan och i Rotdimman. De äldre gudarna anses vara odödlig men det är få eller ingen som vet.

Det som främst vanliga människor ser som uråldriga raser är Enhörningar, Markattor, Baku och Garuda samt Sfinxer, Mantikoror, Basilisker och Oni. På en del världar kan man finna spår av andra uråldriga varelser men ofta är de utdöda och spåren är ovanliga. Dessa blir oftast mycket gamla, flera tusen år är inte ovanligt. De är oftast eller nästan alltid mycket magiskt kunniga. Oavsett ras är de uråldriga mycket fåtaliga och trängs allt som ofta undan av andra yngre raser.

### Enhörningar



### Markattor

Enhörningar har ett speciellt band till Serdan, varför är lite oklart. De finns precis som med hästar i olika färger men svarta och vita är vanligast. De tillskrivs oftast flera magiska egenskaper och anses vara mystiska och visa. Det finns flera berättelser om att Enhörningar räddar och dras till oskulder men om detta är sant är oklart. Enhörningar är skygga och lever i små flockar, de talar sällan och använder istället en sorts telepati, alltså att de talar genom tankekontakt. De är stora som ett fullblod och föredrar slätter där det finns spridda kluster av lövskogar. Det är oklart hur många Enhörningar som finns kvar men många anser att det är ett gott omen att se en. Det finns folkslag, främst beridna nomader som dyrkar Enhörningarna som gudar.



Markkattor är stora kattdjur som går och rör sig som en människa och har händer istället för tassar, de finns i flera olika underraser, vissa påminner om jaguarer medan andra är mera lejonlika. Oftast är de enstöringar som lever i enskildhet i närheten av naturen. De största är stora som tigrar eller lejon medan de minsta är som en leopard. De anses vara skygga men fenomenala krigare och vildsinta i strid. Det är inte ovanligt att naturfolk dyrkar en markkatta. Det markkattor inte gillar är att blandas ihop med Aeter som påminner om dem.

### Baku



Baku är inte vacker att se, men lätt att känna igen. Den har ett hårigt elefanthuvud, kort snabel, betar, en lockig kosvans, man och ett lejons kropp. Baku sägs älska det vackra, sköna både i ord och skrift och enligt flera legender omvandlar de sig för att lyssna och se på människornas teater och musik. De anses som skygga och det är sällan man ser dem. De verkar föredra djungler där de lever få människor och andra intelligenta varelser. De dyrkas dels av vissa naturfolk men främst av kreativa människor som inte sällan bär på en symbol av en Baku. De är ganska små och är sällan större än en ponny.

### Garuda



Garuda är en sort fågelmänniska, de har ett örn huvud och stora vingar som sitter på ryggen som extra lemmar. De har långa klor som naglar och fötterna är en blandning av en örns fot och en människofot. De varierar i storlek men som längst 150 cm långa och ett vingspann på 200 cm, trots stora vingar är de inte så skickliga flygare. De anses vara väktare av hemligheter och inte sällan finns de i stora tempel som ligger högt bland bergen oftast långt ifrån andra. De är visa och kunniga men delar inte gärna med sig av sin visdom och anses därför vetgiriga. Flera dyrkar av bergsfolk men även av soldater och framförallt de som söker perfektion med vapen.

### Sfinxer



**Mantikorer**



**Basilisker**



**Oni**

Sfinxer är en ras som har ett huvud som en människa, kropp från ett lejon men där framtassarna är påminner om händer, svans som ett lejon och falkvingar som ibland även har klor (men inte alltid). Huden skiftar från mörkt vit till svart och nästan lila. Kvinnliga Sfinxer är betydligt vanligare än manliga. Sfinxer är gåtfulla och grymma det sägs dock att det håller sina löften och heder är en viktig sak för en sfinx. Sfinxer lever nästan uteslutande i anslutningar till öken, gärna i närheten av tempel. De dyrkas inte sällan av folkslag som lever i öknen. En Sfinx som ställer sig på bakbenen blir sällan över 150 cm. De är ganska dåliga flygare.

Mantikorer har ett speciellt band till Edlosi, varför är lite oklart. De har ett lejons kropp och huvud som ibland pryds av två horn, fladdermusvingar och en skorpionsvans med giftgadd. De har ungefär samma storlek som ett lejon. De är grymma, glupska och maktörstiga men besitter även stor kunskap. De håller gärna till vid vulkaniska områden eller vid slätter med mycket bytesdjur. De flyger dåligt utan ligger på en klippa och dyker ned mot sitt offer när de jagar. De är ensliga varelser som enbart i undantagsfall ses med flera av fränder. De dyrkas oftast för att man ber om att de inte ska anfäll hjordar eller stjäla ens barn. Vissa grupper av magiker och lönnmördare dyrkar dem för deras list och beslutsamhet.

Basilisker är en blandning av en höna och en drake. Den är dock oftast mindre än en drake och flyger sämre. Svansen är längre och saknar drakens taggar. Basilisker är kända för att spå i framtiden eller i alla fall tolka händelseförlopp samt sägs ha en förmåga att förstena den de ser på, om detta är sant eller inte tvistar dock de lärde om. De lever oftast ensamma men ser man en kan man vara ganska säkra på att andra finns i närheten. De dyrkas ofta av magiker som önskar veta utgången av händelser i framtiden.



Ibland kallas Oni för demoner men de ogillar skarpt det namnet. En Oni har mänskliga drag men deras hudfärg är inte sällan röd de har ofta även ett eller två horn i pannan. Ibland är de lika stora som en vuxen man men oftare är de mer än dubbelt så stora. Oni trivs bäst i berg men beger sig ibland ner i städer och ställer till med elände. De dyrkas oftast av fruktan och kräver ofta offer och gåvor för att inte terrorisera sin omgivning. Ibland slår de ihop sig i grupper men nu när det är så få kvar är det mera sällsynt. De är oftast väldigt starka, grymma och älskar guld och skatter. Oni är den av de äldre raserna som behärskar magi sämst trots det ska man inte underskatta dem.

### De äldre raserna

Äldre raser är de som funnits länge, hit räknas gripar, drakar och människan även om flera är skeptiska till det. Lärda menar dock att det finns flera fynd på främst Galo som stärker teorin att människan i sin grundform uppkommer ungefär samtidigt som drakar och gripar börjar lämna spår i Dysterheten och Draperiet.

Både Gripar och Drakar har det gemensamt att båda raserna har fyra ben och två vingar. Det gör att vissa hävdar att de härstammar från samma ursprung. Sådant fnyser dock både Drakar och Gripar år och vägrar diskutera det ytterligare. Det finns raser som har frambenen omvandlade till vingar och saknar så att säga de extra vingarna. Dessa raser är helt andra raser och ska inte blandas ihop med Drakar eller Gripar.

### Gripar

Det är oklart var och när Griparna uppstod som ras men de flesta menar att det sker i Draperiet. Vissa menar att Griparna skapades för att vakta Draperiet, griparna själva uttalar sig inte om det. I vilket fall ser de sig numera som väktare av Draperiet. De har sin egen värld i Verkligheten som de kallas för Pirg.

Då de flesta Serdan använder sig av Draperiet så har det gjort att man står nära griparna.



En vuxen grip har fjädrar på bröstet, axlarna och ner över huvudet och övergår till fjädrarna på vingarna. Fötterna är stora och kloförsedda medan bakkroppen är ett lejons med svans. Näbben är kraftig men storleken på näbben är individuell. Gripar är naturliga flygare och skickliga i luften.

Gripar genomgår olika stadier i sitt liv. Många människor tror att Gripar kläcks och tror att Gripar är fåglar men detta är fel. Gripar föds levande och har mer gemensamt med en fladdermus än en fågel. Det finns hanar och honor gripar och detta ser man om man har ett tränat öga. Gripen är dräktig under 3 år och föder sedan en till tre gripungar. Dessa diar från sin moder under nästan 2 års tid och växer snabbt.

Gripar tar inte sällan färg efter sin dimension de vistas i. Blåa gripar lever främst i Draperiet, gröna gripar lever både i Draperiet och i Verkligheten, bruna lever främst i Verkligheten och det finns några fåtal vita gripar som lever i Kronan.

Griparna äter kött och fisk och jagar oftast i Verkligheten men föredrar världar där människorna inte ser dem. Gripar sover men vaknar lätt.

- 0 – 20 år. Spädgripar som föds och är då cirka 1 m stora i kroppen, har päls och vingarna är ännu otränade och de kan inte flyga. Päls och fjädrar är ännu ganska mjuka. De dias av sin moder fram till 2 års dagen sedan övergår födan till mindre smågnagare.
- 20 – 100 år räknas som barn, kroppen växer från 1m till 2m och vingspannet är 3 meter. En barngrip väger cirka 100 kg från början och efter 100 år väger den det dubbla. Gripen kan ännu inte magi och får besök av båda sina föräldrar som lär och undervisa den. Om detta inte sker stannar Gripen i utveckling och slutar växa. Barngripar brukar växa upp i Verkligheten. Många tror att det är magin som gör att Griparna fortsätter att växa och blir intelligenta. Gripen kan flyga och skulle även kunna bära en lättare människa men ju större och tyngre

den blir desto svårare får det att komma upp i större hastigheter. En barngrip flyger i Verkligheten mellan 50–70 km/h. Gripen får en syn som dels gör att den ser små detaljer på långt håll men framför allt upptäcker rörelser på långt avstånd.

- 100 – 300 år. Gripen växer nu klart och kroppen blir 3m lång med ett vingspann på 4 meter. Pälsen blir strävare. Gripen lär sig grundläggande magi, oftast av sina föräldrar. Gripen räknas som en ungdom. Gripen flyger nu med hjälp av sin magi även om den kan glidflyga. Gripen kan navigera i Draperiet genom att känna igen landmärken men även färgen på själva Draperiet. Gripen tål kyla bra och klarar sig ner till -50 grader. Alla köldskador minskas. Gripen kan obehindrat flyga i Draperiet.
- 300–800 år. Gripen räknas som en vuxen och behärskar magin bättre. Det är nu griparna skaffar egna Gripungar. Gripen kan nu flyga snabbare i Verkligheten och kan kortare sträckor komma upp i 200 km/h (med hjälp av magi). Skador orsakad av köld minskas ytterligare. Gripen ser infrarött ljus vilket gör att de ser värmestrålning från varelser. I vanligt ljus ser den som tidigare.
- 800–1200 år, äldre. Många gripar drar sig nu mot Draperiet och studerar magi, många blir lärare och väktare. Många blir ganska orörliga och flyttar sig enbart när de ska skaffa föda. Gripen dubblar nu sin hastighet i Draperiet. Den kan skapa klippor i Draperiet, klippan som skapas är 10m<sup>2</sup> stor och det tar ungefär en timme för gripen att skapa en sådan klippa. Gripen får en förmåga att söka igenom stora delar av ett område i Draperiet.
- Äldre än 1200 år, de uråldriga. Mycket få blir så här gamla och då flyger de dåligt och ogärna men har oftast mycket stora kunskaper om magi och historia. Många blir mentorer och rådgivare till ledare för andra gripar.

#### Drakar

Det är oklart var och när Drakarna uppstod som ras men de flesta menar att det sker i Dysterheten. Vissa menar att Drakarna skapades för att vakta Dysterheten, drakarna själva uttalar sig inte om det. I vilket fall ser de sig numera som väktare av Dysterheten. De har sin egen värld i Verkligheten som de kallas för Ekard.

Då de flesta Edlosi använder sig av Dysterheten så har det gjort att man står nära drakarna.





En vuxen drake har en fjällig kropp med stora taggar längs ryggraden och ner längs svansen som brukar avslutas med stora taggar. Huvudet är väl bepansrat och oftast med stora taggar och flera har en lång hals mellan kropp och huvudet. Munnen har stora rovdjurständer, fötterna är stora med stora klor, vingarna är läderartade och stora för att orka bära den stora kroppen. Flera drakar använder magi för att flyga bättre. Drakarnas kändaste förmåga är dock att den kan spruta eld.

Drakar genomgår olika stadier i sitt liv. Många människor tror att Drakar bara uppstår, men det finns både honor och hanar drakar men de döljer sitt kön väl och ingen utomstående kan se vilken drake som är vad. Draken är dräktig under 2 år och lägger sedan ett ägg som är 1m långt och 0,5m tjockt. Varje drakhona lägger ett till tre ägg och kan bara bli med ägg en gång vart 50 år. Ägget ruvas under 10 år.

Drakar tar inte sällan färg efter sin dimension de vistas i. Röda drakar lever främst i Dysterheten, blåa drakar lever både i Dysterheten och i Verkligheten, gröna lever främst i Verkligheten och det finns några fåtal svarta drakar som lever i Rotdimman.

Drakar äter kött och fisk, de äter sällan men när de äter slukar oftast i sig massor av mat. Drakar sover men vaknar lätt, det är när de sover som de smälter maten.

- 0 – 20 år. När draken kläcks är så föder antingen modern eller fadern draken men nästan aldrig båda två. Efter cirka två år kan draken flyga och lämnas till att skötas om av speciellt utvalda väktare. Drakarna placerar alltid sina ungar på världar som är lugna och säkra. Flyger i Verkligheten mellan 20–30 km/h. Då nästan alla drakar föds i
- 20 – 100 år räknas som liten. Kroppen växer från 1m till 2m och svansen blir 1m lång. Halsen är ungefär 0,5m och vingspannet är 3 meter. En bebisdrake väger cirka 100 kg och efter 100 år väger den det dubbla. Draken kan ännu inte magi och får besök av båda sina föräldrar som lär och undervisar den. Om detta inte sker stannar Draken i utveckling och slutar växta.

Många tror att det är magin som gör att Drakarna fortsätter att växa och blir intelligenta. Drakens hud blir tjockare och tåligare, draken kan flyga upp till 40 km/h.

- 100 – 300 år. Draken växer nu långsammare, dess fjäll blir tjockare och den utvecklar förmågan att spruta eld. Fjällen blir mörkare och den börjar få taggar på rygg och på huvudet. Kroppen växer och blir nu nästan 3m lång, svansen upp till 2m och halsen 1m lång med ett vingspann på 4 meter. Draken räknas som ung och kan grundläggande magi. Draken flyger bra i Dysterheten och kan navigera i där genom att känna igen landmärken men även stabilitets strömmar. Draken tål värme mycket bra.
- 300–500 år. Draken räknas som en nästan vuxen och behärskar magin bättre. De får betydligt fler taggar och tjockare fjäll. Det är i denna ålder som drakarna flyger snabbast och är mest aggressiva. Drakens kropp ökar till 4m, dess svans till 3m och halsen 1,5m, vingspannet är nästan 5m brett. Med magi kan draken flyga upp till 150km/h. Draken ser infrarött ljus vilket gör att de ser värmestrålning från varelser. I vanligt ljus ser den som tidigare. Draken kan söka i Dysterheten efter platser.
- 500–800 år, vuxen ålder. Drakens fjäll blir klart tjockare med plattor som skyddar kroppen. Taggarna är långa och spetsiga. Kroppen är 5m lång och svansen 4m som inte sällan har taggar längst ut. Halsen är 2m lång och huvudet stort och bepansrat. Vingspannet är imponerande 6m stort och draken väger nu nästan 2000 kg. Draken börjar nu samla på kunskap. Det är nu Drakarna får flest ägg.
- 800 – 1200 år, gammal. Drakens kropp är nu 5,5m stor och svansen 4,5m lång, Vingspannet är 6,5m stort. Draken förflyttar sig ogärna längre ställen utan stannar helst på samma plats, gärna högt upp i berg eller i grottor i Dysterheten. Drakar som blir inaktiva tynar bort och dör av en kombination av svält och orörlighet. Drakarna säger att de tynar bort.
- Äldre än 1200 år, de uråldriga. Ett fåtal Drakar väljer att vara aktiva och ha ett öppet sinne. Dessa växer nu och kroppen blir 6m långa, svansen 5m halsen 3,5 meter lång. De finns enbart ett fåtal sådana drakar.

## Människan

Människor har samma variationer som människor i vår egen verklighet. Det finns små korta människor som är runt 130 cm långa till de som är över 200 cm långa. En människa kan under goda förhållanden bli 80 år gamla, vissa blir ännu äldre.

## De yngre raserna

Yngre raser är de som härstammar från människor men som antingen via evolution eller med manipulation fått stora förändringar, de flesta kan fortfarande få barn mellan olika raser med avkommorna men blir i de flesta fall sterila (jämför hästar och åsnor). De yngre raserna finns främst i galaxens ytterkanter, varför det är så vet man inte med säkerhet men det finns gott om teorier.

## Hybridmänniskor



Hybridmänniskor är människor som fått sådana förändringar så att de inte längre riktigt kan ses om människor. Det som ändras är oftast storlek, storleken på attribut (stora öron, markerade käkar, stora håriga fötter, betar och i vissa fall även mindre horn). Ingen Hybridmänniska har extra lemmar som vingar eller svans. Gemensamt är att de ofta står utanför samhället, inte sällan jagas och föraktas de av främst "riktiga" människor. De har oftast samma grundvärden som en människa, möjligen påverkas det något beroende på storlek men för det mesta är det samma.

## Aeter



Troligen är detta människor som manipulerats med hjälp av magi. Vem som har gjort det är i flera fall oklart men många menar att de uråldriga ligger bakom, främst då för Aeterna är det Enhörningar, Markattor, Baku och Garuda som är ansvariga. Dessa förnekar dock all inblandning.

En Aet är en blandning av ett djur och en människa. Precis som med Hybrider har de aldrig extra lemmar förutom horn och svans. Så är det fågelmänniskor är det armarna som är dess vingar. Nedan listas de vanligaste underraserna till Aeterna. Många Aeter har förstärkta sinnen, som en Vargman har betydligt bättre luktsinne än en människa.

Lejonmän – människor som är upprättgående lejon som har kroppar som en människa men huvudet är mer som ett lejons, männen har stor man.

Vargmän – samma som lejonmän men har varghuvud.

Fågelmän – är människor som har stora vingar vid armarna, näsan påminner om en näbb, kroppen har även den fjädrar. Deras skelett är ihåligt som hos fåglar vilket gör att de kan flyga kortare sträckor.

Hjortmän – Har en människokropp men benen är en hjorts och huvudet är som en hjorts med horn.

Det finns en uppsjö med olika varianter, ofta är det lokala varianter på en värld. Det är sällan att Aeter är speciellt kunniga inom magin men det finns undantag. Våldigt ofta är de jagade och fruktade av främst människorna.

## Miraler



Troligen är detta människor som manipulerats med hjälp av magi. Vem som har gjort det är i flera fall oklart men många menar att de uråldriga ligger bakom, främst då för Miralerna är det Sfinxer, Mantikorer, Basilisker och Oni som är ansvariga. Dessa förnekar dock all inblandning.

Helt utan förändringar så är Miralens något kortare än människor, är smala och lite klenare byggda. De har blek hud och saknar helt behåring. De har stora ögon och istället för vita ögonvitor är dessa svarta vilket gör att deras ögon är stora svarta ögon. De har små öron och en liten näsa. I övrigt har de samma förmågor och fysiologi som en vanlig människa. I kontakten med människor väljer de oftast att göra sig mera människolika. En Miral börjar med Kroppsbyggnads egenskaper med grund som 20 men Sinnets egenskap på 30. En följd av detta är att Miraler ofta är magiker, lärda, läkare och andra yrken där man behöver huvudet mera.

Miralernas förmåga är att de, utan magi, kan manipulera sina utseendemässiga attribut. Det är oftast mindre förändringar så som att skaffa hår, hårfärg, hudfärg, ansiktsform, ögonfärg men även skapa klor och förbättra sina sinnen som hörsel, syn och så vidare. Det har dock ett pris och det är att varje gång de förändrar sig smärtar det Miralen kraftigt och det kostar på mycket kraft av Miralen så det är inget de gör lätt och enkelt.

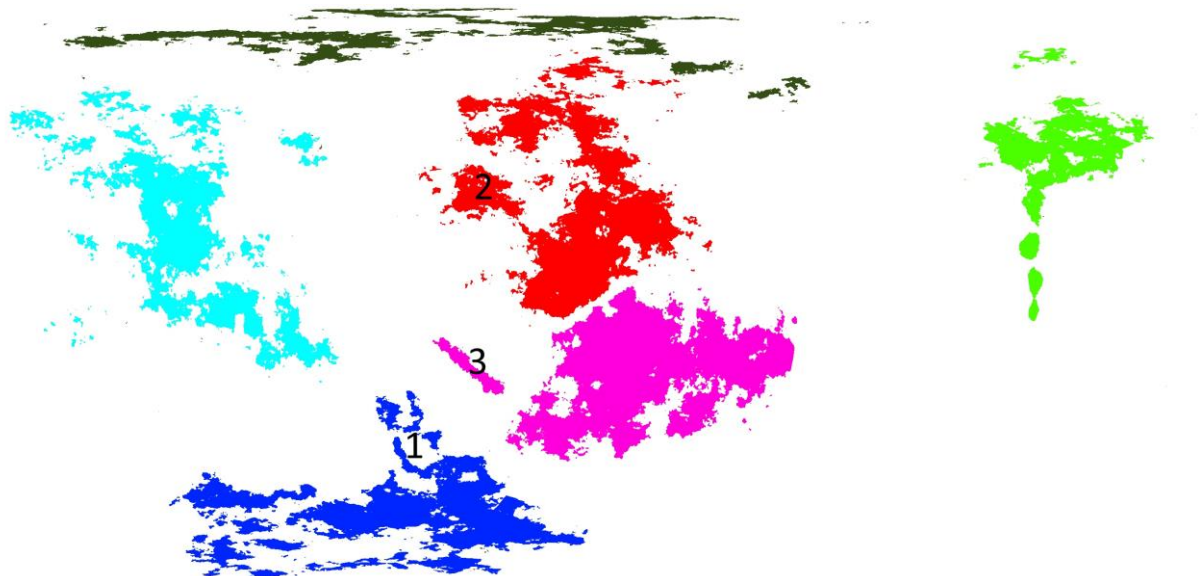
Även de är fruktade och jagade av människan, kanske mest av de yngre raserna eftersom de är svårast att upptäcka. Samtidigt är de populära spioner för olika härskare.

## Galo

Den är den planet i Verkligheten som är den centrala i spelet. Galo ligger ganska mycket i centrum i galaxen. Det är från Galo som det strömmar eller läcker ut magi i Verkligheten och det är därför den är så viktig. Kontrollera Galo och du kontrollerar magin. Det finns flera andra bebodda världar och bara en liten del av dem är ännu upptäckta. Galo är planeten där flesta Serdan och Edlosi finns.



När spelet börjar har det skett en sorts magisk katastrof på Galo vilket gör att några kontinenter knappt är bebodda, utan här bor främst människor på öarna och längs kusterna. De inre av Eru och Ajam är söndertrasade av vildmagi som gör att de flesta väljer att inte prova att bo där- Även större delen av Pactalien är obeboelig. Det ryktas dock om att det finns människor som bor i dessa områden men dessa är vildar som plågas av kort livslängd och svåra mutationer på grund av magin. Även djur och växtliv skiftar kraftigt och påverkas mycket negativt. På övriga kontinenter finns främst människor, på Sendru och Kenturia är det Edlosi respektive Serdan som styr medan på övriga två är människorna mer fria.



Kontinenterna delas upp enligt följande:

Rosa = Eru (A)

Turkos = Ajam (B)

Röd = Sendru (C) eller Edlosis kontinent

Ljus grönt = Pactalien (D)

Blå = Kerturia (E) eller Serdans kontinent  
Mörk grönt = Arminis (F)

Det finns många flera länder än de som visas men de viktigaste är markerade här.

1. Cianom som är Serdan hemland, uppdelad i 17 provinser som styrs av var sin emir. Allt styr från huvudstaden Aisela. I Cianom talas språket Darniska som låter lite som franska och med ett alfabet som påminner om det latinska men varje bokstav finns i tre varianter.
2. Avernu som är Edlosis hemland, uppdelad i 14 provinser som styrs av var sin guvernör. Allt styrs från huvudstaden Kalandri. I Avernu talas Xartiska påminner om armeniska men med tecken som skriftspråk.
3. Fransalia, en stor ö där det tidigare fanns två länder men som efter 6900 e.f. är sammanslagna till en och styrs av en Serdan. Öns placering gör att Aisela och Kalandri alltid slagits om kontrollen över ön.

## Galos historia

### Civilisationens början 10 000 ff till 0 e.f.

Det är oklart hur det såg ut innan 10 000 ff men flera lärda män och kvinnor har funnit rester och tecken på att det fanns människor på Galo men att dessa styrts av Drakar och Gripar men troligen har det skett ett större krig mellan människor, Drakar och Gripar och att människorna vann och tog kontroll över större delen av Galo. Människan har troligen viss magisk kunskap men det påbörjas nu att magin mera och snabbt upptäcker man både Dysterheten och Draperiet. Där finns sedan tidigare vägar och korridorer som skapades för länge sedan. Även om vägarna till Galo är ganska få så börjar man även skapa nya. Så fort människan sticker ut sina huvuden i dessa dimensioner möter man Drakar i Dysterheten och Gripar i Draperiet. Drakarna och Griparna är inte speciellt vänligt inställda till människorna men dessa lyckats trots det börja använda dimensionerna och undersöka det.

I perioden kommer man i kontakt med andra världar. Här finner man dels människor, dels Hybridmänniskor, Aeter och Miraler. De nyfikna Galoborna upptäcker även de uråldriga raserna och det etableras någon form av kontakt. Med Galoborna sprider de även sin tro på den ursprungliga guden Cadivian som kallas för människans beskyddare och förändraren. Galoborna tar även med sig andra religioner från andra världar tillbaka till Galo.

De nya religionerna dyrkar de äldre gudarna som delas i två grupper, Oktagonen som har sin hemvist i Rotdimman och Octaicin som har sin hemvist i Kronan. Runt 500 ff så manifesterar sig ett de äldre gudarna på Galo vilket får mycket dåliga konsekvenser för Galo i form av oförutsägbara magiska stormar och flertalet stora naturkatastrofer. Samtidigt börjar Drakar och Gripar aktivt jaga och förfölja alla människor och de yngre raserna i Draperiet och Dysterheten. De ursprungliga gudarna och Cadivian strider med de äldre gudarna och tillsammans slänger de ut de äldre gudarna från Galo. De äldre tvingas återvända till Rotdimman och Kronan. Striderna och den mängd magi som användes gör att två av sex kontinenter rensas från intelligent liv och blir magiskt instabila med otäcka magiska effekter. Människan som ras på Galo är nära utrotning men återhämtar sig långsamt, år 0 e.f. föds tvillingar, en pojke som får namnet David och en flicka som får namnet Xara.

### Syskonens lärdom 0 e.f. till 3000 e.f.

Det finns lärda som menar att den ursprungliga guden Cadivian låg bakom eller påverkade Davids och Xaras födsel och att andra äldre gudar straffar Cadivian för detta. Det hela är dock oklart men Cadivians påverkan minskar klart från och med nu. På Galo så återhämtar sig människan som ras och börjar åter bygga upp sina samhällen. Teknologin har fallit tillbaka men under åren som går utvecklas

den och samhällena allt mera. Människan tappar nästan helt kontakten med Draperiet och Dysterheten men de magiker som fortfarande kan gå ut i dimensionerna säger att Drakar och Gripar helt styr nu. Kontakten med andra världar bryts helt.

David och Xara visar sig snabbt att de är mycket speciella, dels verkar de närmast vara odödliga, dels har de fått speciella lärare och blir snabbt betydande maktfaktorer på Galo. De utvecklar sin magi och binder magiska formler i sina kroppar så att det nästan blir som naturliga krafter. Under perioden skapar de var sin Stricodimension, David skapar Vivad och Xara skapar Axera. Båda dimensionerna är stora men har begränsningen att man inte kan vistas där fysiskt.

Cadivian fortsätter att dyrkas av människor främst på Galo. På övriga världar vet man inte vad som händer.

### Drak- och Griparkriget 3000 e.f. till 3500 e.f.

Människornas antal stiger snabbt och man söker sig till områden som tidigare varit magiskt instabila. Man försöker även söka sig bort från Galo via Draperiet och Dysterheten men gripar och drakar gör allt för att hindra människorna att nå ut till andra världar. Vissa områden skyddar man frenetiskt och det visar sig att drakarna har en värld den anser som sin egen, Ekard och samma med griparna som försöker skydda Pirg. Galoborna når även andra världar och där upptäcker man åter människor, Hybridmänniskor, Aeter och Miraler.

Aeterna och Miralerna som tidigare kontrollerats av de uråldriga raserna blir allt mera fria men de äldre gudarna börjar åter dyrkas, främst bland dessa raser. Människor ser med misstänksamhet på dyrkan av de äldre gudarna och historier bland Galoborna vad som hände på Galo är fortfarande levande. Det slutar oftast med att människor strider med Hybridmänniskor, Miraler och Aeterna och människan går inte sällan segrande ut ur striderna.

David och Xara skapar tillsammans en dimension som det kallar för Parallellium. Det är en ganska liten Stricodimension, som saknar tid men täcker hela Verkligheten och då tiden inte finns går resandet i dimensionen mycket snabbt. Både David och Xara kopplar dessutom på sina respektive andra Stricodimensioner så att man kan nå även Vivad och Axera via Parallellium även om man fortfarande inte kan fysiskt gå in i Vivad och Axera.

Både David och Xara försöker underperioden skaffa avkommor men utan framgång. Xara grundar staden Kalandri och får kort efter detta ett barn. Samtidigt flyttar David och grundar staden Aisela, där han blir kung och gifter sig och får även han barn.

### Familjernas start 3500 e.f. till 5000 e.f.

Med födseln av Xaras och Davids barn markeras en ny tidsålder. Både Xara och David bygger upp sina städer och riken, de krafter de har skapat i sina kroppar ärvs helt eller delvis av deras barn. David kallar sina barn för Serdan och Xara kallar sina barn för Edlosi. Alla barns om David och Xara får ärver även deras krafter men deras barnbarn och så vidare får bara ett fåtal krafter.

På Galo sprider sig och växer människornas riken och makt. Serdans rike Cianom sprider sig och utökar sitt inflytande, även Edlosis rike Averno sprider sig och ökar även det sitt inflytande.

David börjar även undersöka Draperiet och är borta långa perioder, Xara gör motsvarande i Dysterheten. Deras barn får sköta allt mera självständigt. Serdan ser sig som företrädare för ordning och ridderlighet medan Edlosi ser sig som företrädare för förändring och fulländning. De två släktena kommer inte speciellt bra överens och mindre stridigheter spär på fientligheten. Efter denna period väljer både David och Xara att inte få fler egna barn, varför vet ingen mer än de två men det är tydligt att det är ett aktivt val.

David och Xara lär sina barn Parallellium men det är en svårbehärskad dimension. För människor är den lockande då man inte åldras i den. Människor börjar söka sig dit och dessa blir ett problem. David och Xara skapar väktare inne i Parallellium som ska avvisa icke önskvärda personer, genom att döda dem.

På världarna utanför Galo så dominerar människan allt mera på de världar man kommit till och det skapas stor fiendlighet mellan människor på ena sidan och Hybridmänniskor, Aeter och Miraler på andra sidan. På världarna Pirg och Ekard så sprider sig även människan men får ständigt kämpa för sin överlevnad mot Gripar och Drakar. De Uråldriga försöker få kontroll över Aeterna och Miralerna men med blandad framgång. De äldre gudarna söker sig åter mot Verkligheten men lyckas inte, varför är oklart.

### Kolonisationens era 5000 e.f. till 5500 e.f.

David och Xara uppmuntrar sina barn att söka sig ut och undersöka andra världar. Man upptäcker och skapar vissa kontakter med de uråldriga. Tanken att vandra med stora grupper genom Parallellium stoppar både David och Xara då det blir för stora påfrestningar för dimensionen. Istället förs stora grupper genom Draperiet och Dysterheten. Drakar och Gripar är sällan speciellt glad över detta men har svårt att stoppa vandrarna då både Serdan och Edlosi följer med och med sina krafter och sin magi är farliga motståndare. Serdan och Edlosi möter även Hybridmänniskor, Aeter och Miralerna och mötena är inte alltid bra. På Galo utkämpas flera mindre krig mellan Serdans och Edlosis företrädare men aldrig direkt mellan Serdan och Eldosi. Både David och Xara överläter tronerna i Aisela och Kalandri till sina barn.

Något som även sker är att det bildas två större religioner på Galo. Båda dyrkar den ursprungliga Cadivian men kallas inte för detta utan Cadivian benämns som Skaparen och Förändraren. I Serdans domän kallas religionen för Veritas kyrkan och Skaparen är alltid en man. Hos Edlosi kallas religionen Arbor templet och Skaparen är alltid en kvinna. De två religionerna skiljer sig kraftigt åt och företrädare har redan från början svårt för varandra.

Veritas är uppbyggd med en tolkare som högsta ledare som sitter i den heliga staden Corvinium i provinsen Hospaura i landet Cianom. Den högsta ledaren kallas Påve och under sig finns flera biskopar och efter det präster. Kyrkan bygger på tron att om man följer de tio budorden så kommer man till något man kallar för Kronan men de som går fel väg hamnar i helvetet eller Rotdimman. Redan från början så styrs valet av Påve av ledarna inom Serdan. De flesta påvar, biskopar och präster är män men kvinnor får också delta i det andliga ledarskapet.

Arbor templet står alltid nära naturen och deras heliga platser är ofta knutna till vackra platser i naturen. Man leds oftast av en kvinna men manliga druider förekommer. Den högsta druiden finns i staden Streagan i provins Draco. Under överdruiden finns druider och under dessa finns guider. Det finns en urmoder som är den som skapade världen vid Världsträdet. Det finns flera gudar och inte sällan har gudarna form av olika djur som är en sorts andar. Man tror på reinkarnation och först efter man kommit högst når man till den plats där Urmodern finns.

### Första stora kriget 5500 e.f. till 5800 e.f.

Perioden präglas av att Serdan och Edlosi börjar kriga om makt och resurser på Galo. I princip alla länder och alla människor drabbas. Befolkningen på Galo nästan halveras av krig och sjukdomar. Det hela är troligen initierat av kulter som dyrkar de äldre gudarna men allt de egentligen gjorde var att tända en redan färdig brasa. De olika kolonierna tappar i många fall helt kontakten med Galo och utvecklas själva, vissa dör nästan helt ut. Efter 300 år av ständiga krig tvingar David och Xara sina barn till fred. En stad vid namn Siaselo grundas vars syfte är att överbrygga eventuella förbistringar.



Denna placeras på den femte kontinenten som är en liten kontinent och dessutom ganska vulkaniskt aktiv.

Under perioden försöker några äldre gudar bryta sig in i Verkligheten men stoppas av väktarna. På Pirg och Ekard så etablerar människorna allt mera trots ständiga attacker från Drakar och Gripar

### Religionernas intåg 5800 e.f. till 6100 e.f.

Serdan och Edlosi sluter fred men nu börjar man på allvar att exportera sina religioner, Veritas och Arbor, både till andra länder på Galo och till andra världar. Det blir ett sällan skådat missionerande. Ledande Serdan och Edlosi förstår att man kan kontrollera människor genom religionen. På flera sätt fortsätter föregående periods krig men nu via ombud istället. Bland människor långt från Galo skapas nu en tredjevariant av dyrkan av Cadivian, den så kallade Mawismen. Den grundar sig på en mera strikt och egen tolkning av Cadivian som Den renande guden. Man bygger Labyrinter istället för tempel och kyrkor och är mycket mera misstänksam och fientlig mot andra varelser som inte är människor. Som en motkraft så börjar det nu även dyka upp religioner även hos Aeter och Miraler. Dessa dyrkar de ursprungliga som finns i Elementia, oftast tar de över sina forna herrar, de uråldriga rassernas, religioner och gör om till sina egna. Dessutom skapas en rad kulter bland människor, Hybridmänniskor, Aeter och Miraler. Ibland är det de äldre gudarna som förklarar sig men lika ofta är det en uråldrig eller även en Serdan eller en Edlosi som ska dyrkas. Den mest tongivande är en mystisk edlosi vid namn Zalkro. Hans kult, Fidelis de rättrogna som i princip går ut på att omkullkasta alla gamla gudar och rena världen. Även bland drakar och gripar bildas en sorts religioner som dyrkar de ursprungliga gudarna som de säger skapade Draperiet och Dysterheten.

6090 e.f. så försöker Zalkro och en mantikora tillsammans med en grupp fanatiker att döda Cadivian i sitt fängelse. Det misslyckas och får till följd att Cadivian nästan lyckas bryta sig ur sitt fängelse. Det medför att det blir enorma störningar som påverkar de fyra Semidimensionerna.

### Isoleringen 6100 e.f. till 6500 e.f.

På grund av störningen så blir det nästan omöjligt att öppna de fyra Semidimensionerna, både in och ut. I Rotdimman och Kronan lyckas de äldre gudarna öka sin makt och sina områden men kan ändå inte ta sig någonstans. De Drakar och Gripar som är i Draperiet och Dysterheten blir kvar där och Verklighetens världar blir isolerade. Undantaget är Serdan och Edlosis Parallellium som gör att de kan färdas mellan världarna och även till Semidimensionerna. Det försöker de äldre gudarna utnyttja men väktarna i Parallellium håller mot och dödar de flesta av deras agenter. På världarna så utvecklas folkslagen i olika riktningar och flera religioner blir egna varianter av Veritas och Arbon. På Galo så tar nu människan med hjälp av Serdan och Edlosi kontroll över hela planeten.

### Utforskandet 6500 e.f. till 6700 e.f.

Draperiet och Dysterheten börjar åter att öppnas. Från Rotdimman och Kronan försöker nu agenter ta sig mot Verkligheten men de Drakar och Gripar som har levt i Dysterheten och Draperiet stoppar de flesta. Människor, Hybridmänniskor, Aeter och Miraler börjar nu åter ta kontakt mellan världarna. Inte alltid med bra resultat vilket leder till olika sorters krig. Trots det är det mycket nyfikenhet mellan världarna och perioden präglas av vetenskap. Efter 6700 e.f. så är både Gripar och Drakar restriktiva med vilka som får gå i Draperiet och Dysterheten. Större grupper anfalls ofta och man försöker hindra människor, aeter och miraler att få kontakt mellan världarna.

### Mawismens krig 6700 e.f. till 6910 e.f.

Människorna på världen Alzanor anfäller flera större världar runt om i galaxen. Deras ledare är Concillen, en grupp av människor som är lyssnar till sin gud Cadivian. Deras tro är Mawismen och med en blandning av magi och vetenskap med bland annat krutet så faller flera stora riken på

världarna. Även Galo, Ekard och Prig anfalls och både Drakar och Gripar lider svåra förluster innan man lärt sig att kanonkulor dödar. Mawismen är en hård tro som inte tillåter andra varelser än människan och de går extra hårt åt Aeter och Miraler och förslavar Hybridmänniskor. Även uråldriga varelser, de fåtal som finns kvar, jagas hänsynslöst av Concillens agenter och Mawismens kyrka. På Galo tas man först lite av överraskning men snart stjäls man flera hemligheter och efter 80 års hårda strider kontrollerar Concillen enbart vissa länder på Galo.

Med Concillen kommer även en tro på vetenskap, maskiner, industrier och nya tankar som lyfter de fattiga och ger dem möjligheter.

### De magiska spiralerna 6910 e.f.

Dag 77 år 6910 e.f. så händer något på åtta platser på Galo. Det sker enorma störningen i det magiska flödet som kraftigt sjunker och magin och nigam flödar nästan helt fritt in i Verkligheten. Magi index på Galo varierar plötsligt mellan 0,1 och 1. Lägre ju närmare källan till en magisk spiral där det är extremt farliga att vistas i. Både på grund av olika monster och på grund av att magin är så instabil. 6990 e.f. så minskar spiralerna i storlek men magi läckaget är fortfarande stort. Kort efter att spiralerna minskat i styrka sker ett tronskifte i både Cianom och Avernu.

Vid år 7000 e.f. har det stabiliserat något på Galo. I Draperiet och Dysterheten så tar Drakarna allt mera kontroll, främst runt världarna Pirc och Ekard. Men utöver Galo, Pirc och Ekard är det Concillen och dess skepp som härskar i Draperiet och Dysterheten. Deras kontroll långt ifrån totalt och det går att vandra på vägar och i korridorer, främst mindre grupper brukar klara sig väl. På världarna så ökar motståndet mot Concillen och Mawismen allt mera och hårda strider blossar hela tiden upp. Concillens styrkor är uttunnade. I Rotdimman och Kronan försöker de äldre gudarna allt mera bryta sig ut för att komma in i Verkligheten.

Spelet kan börja.

## Religionerna

En kortare beskrivning av de främsta religionerna i galaxen men främst på och runt Galo.

## Veritas



Veritas främsta symbol är korset, enhörningen och gripen där korset är den vanligaste symbolen och står för sanningen. Gripen symboliserar tapperhet, mod, ledarskap och storsinnet. Enhörningen är symbolen för tapperhet, oskuld, renhet, helande krafter, stolthet, intelligens, glädje och virilitet.

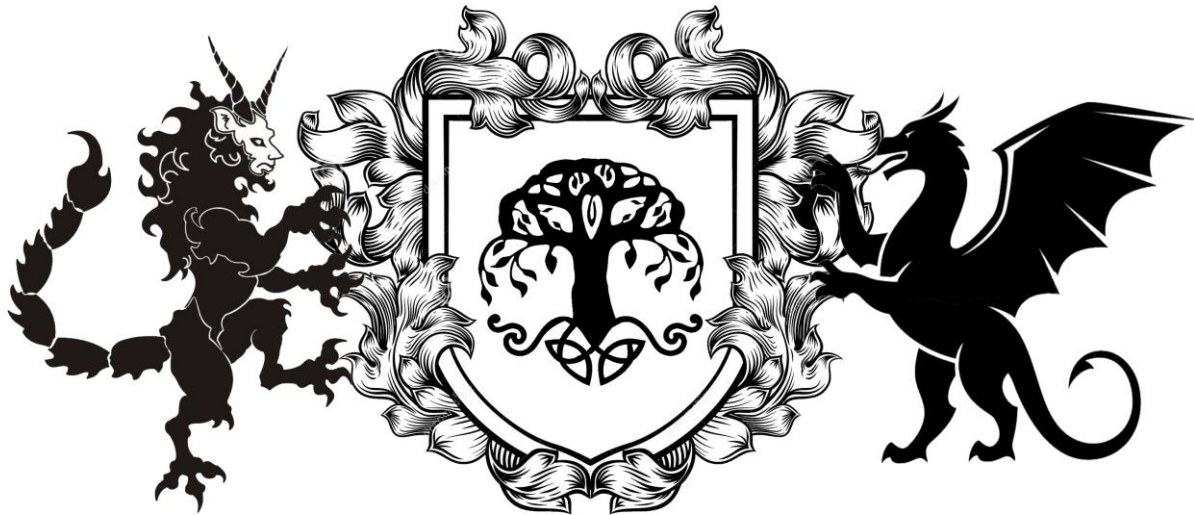
Veritas är en monistisk religion, det vill säga det finns bara en gud. Det finns flera lagar och regler om hur en sann troende ska leva sitt liv. Ett är att man ska besöka en kyrka på vilodagen och där svära trohet till guden. Förutom guden som aldrig nämns vid namn eller kön finns det flera helgon. Ett helgon utses av påven och ett råd av 30 visa män och kvinnor. I Veritas finns ett linjärt tänkande, man föds, lever och dör för att komma till himmeln och tjäna gud i all evighet. Ett annat mål som är viktigt för Veritas är att man är sann mot sin gud och aktivt ska arbeta för att sprida sin tro till andra icke upplysta. De som förnekar guden, inte följer lagarna och reglerna riskerar att hamna i helvetet, den kalla eldens eviga plågas vistelse.

Veritas består av flera heliga skrifter som tolkas och administreras i den heliga staden Corvinium i provinsen Hospaura i landet Cianom, den viktigaste skriften är den heliga skriften, Scriptura. Den främsta tolkaren av skrifterna är påven, ett ämbete som är på livstid. Under påven finns biskopar som leder Veritas i ett område. Det finns även biskopar som inte har ett eget område att leda utan är satta att tolka och leda, dessa kallas för Scripto biskopar och finns flertalet i Corvinium. Under biskopen finns flera domkyrkor som styrs av en domprost och varje domprost leder ett flertal kyrkor som har präster. Sedan finns det en rad olika tituleringar beroende på vilken tjänst man har och hur långt man kommit i sin utbildning.

Veritas tar in skatt av sina anhängare. I vissa länder så som Cianom ska var tionde man tjäna gå till kyrkan. Detta gör att Veritas är en rik och mäktig organisation med egna soldater. Det är inte alltid helt problemfritt mellan Veritas och det styrande skiktet. Förutom kyrkorna finns flera kloster som forskar och skriver men främst tolkar skrifterna. De som bor i kloster är antingen munkar eller nunnor. En del kloster är även ordnar som utbildar soldater och riddare och som har sina egna trupper och missionärer.

Inställningen till magi är man kluven till, magi i Veritas tjänst är så klart bra men magi i fel händer är ondskefull. Det är främst människor som tillber Veritas även om flera huvudskrifter inte förbjuder att andra människoraser deltar i tron så ser man Hybridmänniskor som en avart av människan som förvridits. Aeter och Miraler ses ofta som onskans anhängare och jagas inte sällan av kyrkan.

## Arbor



Arbors främsta symbol är livets träd som står för upplysning, styrka och skönhet. Manikoran står för styrka, det oväntade och vishet. Draken symboliserar övernaturlig styrka, visdom och hemligheter.

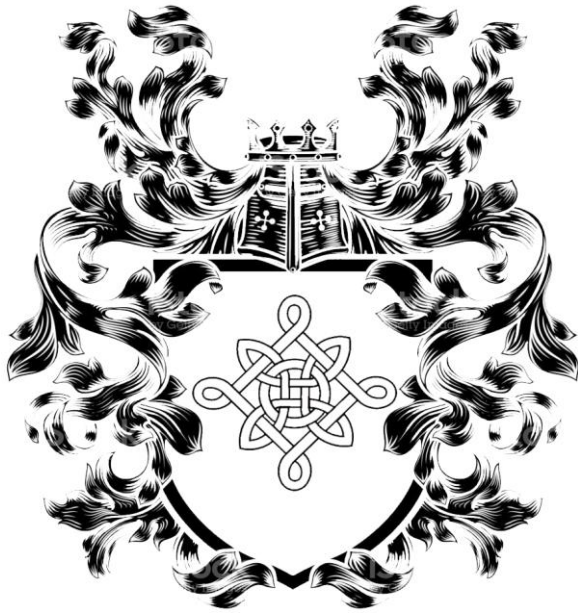
Arbos är en sorts polyteistisk religion men där tron på livets träd som håller världen är som grund och även Arbors symbol. Arbos har ett flertal gudar och väsen som man tillber. Man har ett cirkulärt tänkande gällande sin tro, det vill säga man föds, lever, dör och föds igen. Ett mål är att uppnå en högre nivå och för varje gång man återföds bli en högre och visare människa och då ska man sitta vid urmoderns sida. Enligt Arbos finns gudarnas boning ovanför Livets träd och Abyss under dess rötter. Arbor står nära naturen och dess tempel finns oftast där stora träd växer. Livets träd skapades av urmordern, livets träd kallas ibland för Världsträdet. Förutom gudarna finns även en mängd hjältar och myter som berättas levande under högtiderna. Högtiderna följer oftast årets säsonger och viktiga är sommarsolståndet och vintersolståndet.

Det finns skrifter men Arbor har främst en muntlig tradition, det är mycket symbolik med mycket inslag av djur. Man tillåter magi men det är druiderna som ska utöva den då Abyss korrumpierar och förvrider magin till avarter av naturen. Man lever på allmosor från sina anhängare och även om det inte är uttalat så förväntas man ge var tionde till templet. Högsta druiden befinner sig i Streagan i provinsen Draco i Avernu. Varje druid leder sin flock av anhängare och varje druid har guider till sin hjälp.

Arbor är en kvinnlig tro och de flesta druiden är kvinnor även om manliga druiden förekommer. Det finns Beskyddare som är en grupp riddare som beskyddar en druid eller ett område som Arbor anser vara extra viktigt. Beskyddare bildar även lärosäten för studier av allt från läkekonst till strid. Det finns inte så mycket levnadsregler men grunden är respekten för naturen. Det är viktigt att vara en god människa för att inte födas som en lägre varelse.

Man ser Hybridmänniskor som lägre människor som felat i sitt tidigare liv som människa. Än värre är det Aeter som ses som våldtäkt på naturen, även Miraler ser man med stor skepsis på.

## Mawismen



Mawismens främst symbol är en labyrint eller knut och det symboliserar styrka, mod, livets väg och återfödelse. Mawismen uppstod på världen Alzanor där den så kallade Concillen styr. När Concillen sprider sig följer Mawismen med. Det är en strikt och oförlåtande religion. Man missionerar med svärdet i ena handen och den svarta boken i andra. Man tolerera i stort sett enbart människor och målet är att rena världen från avarter. Inställningen till Hybridmänniskor, Aeter och Miraler är att man aktivt jagar och inte sällan dödar dessa.

Mawismen dyrkar guden Mawi som har 12, på jorden utsända, apostlar som tolkar guden. Apostlarna kallas för lyssnare och den främsta nu levande är Qara. Enligt Mawismen finns det en skärseld för syndare som inte följer den sanna läran (Mawismen) medan en sann tillbedjare kommer till Mawi för att få evigt liv och får leva i frid i himmeln. Mawismen är likadan överallt, man utgår från den Svarta boken som egentligen är flera böcker som sammanställt till en. Den handlar om hur Mawi kom till människorna och lärd dem sanningen och Mawi utsåg de tolv första apostlarna. Mawi dödades dock av ondsinta väsen (är inte exakt angett men troligen uråldriga varelser) men Mawi ska en dag återuppstå och då ska världen renas på falskheter.

Man har inga problem med magi eller teknologi så länge det är inom Mawismens väggar, enbart de med sant hjärta till Mawi kan behärska magin så att den inte svärta ned hjärtat och sanningen. Mawismen ser även livet som ett hjul som man ska lämna om man tjänat Mawi väl. Man föds för att sedan komma vidare och dömas för sina handlingar och har man inte gjort tillräckligt så kommer man återfödas igen.

Mawi är en gud som både avbildas som en livgörande person och som den som förgör sina fiender. När Mawi avbildas är det som en människa utan ansikte, kön eller kläder. I den ena handen håller Mawi en ljuskälla (fackla, lykta osv) och i andra ett vapen (vanligen en dolk eller ett svärd). Kroppen ska vara i flera färger i en blandning utan mönster. Den ansiktslösa och könlösa representerar att Mawi kan vara alla och ingen, ljuskällan är hoppet om en ljusframtid, dolken är mot Mawis fiender, alla färgerna är den eviga förändringen.

Mawismens tempel eller kyrkor kallas Labyrinter eftersom dessa ska symbolisera den snåriga vägen fram till upplysning. På de platser där man är stark influerar man allt liv i samhällena, man har egna

krigare, egna domstolar och tar ut skatter. Man har även en inkquisition som jagar allt från Serdan, Edlois, drakar, gripar, oliktänkare osv. Alla som man ser som motståndare mot Mawa är legitima att jaga och omvända, ofta genom döden.

Även om Mawismen är strikt finns det grenar som går mycket längre för att rena världen.

## Äldre gudarna

Det finns en uppsjö med olika religioner som alla på olika sätt dyrkar de äldre gudarna. Ofta ses de som ondskefulla kulter som hjärntvättar sina anhängare och vill omkullkasta ordningen och balansen i världen. Frågar man deras anhängare tänker de så klart att de företräder sanningen och alla andra är i bästa fall lurade. Nedan beskrivs några kulter men det finns en uppsjö och även lokala varianter. Både Serdan och Edlosi avskyr dessa och jagar dem, för de flesta människor är det dock oklart varför det är det starka ogillandet av dessa kulter.

**Svarta hjärtat.** En kult som tillber "Det svarta hjärtat" för att söka perfektion och få andra att dyrka och följa dig. De tillber ofta en lite pojke med svart hår eller ett litet svart hjärta. Lyckas ledarna skapar de ofta slutna sekter.

**X:** En kult av hemligheter och som samlar kunskap. Det man samlar på används för att öka sin makt. "vacant quin videatur" (Styr utan att synas) är deras motto. X står för tystnad, munnen som är förseglad. Tillber ofta en staty av en puckelryggad man.

**Gnagarna:** Män och kvinnor som jobbar för revolutionen och för att anarki ska skapas. Samlar sina anhängare i fattiga områden och uppviglar befolkningen mot styret men deltar aldrig själva direkt. Dyrkar ofta en staty av en råtta.

**Två ansiktets kult:** En liten kult men är desto mera välkänd. Medlemmarna dyrkar gudinnan med två ansikten och jagar och dödar medlemmar till andra kulter av de äldre gudarna. Medlemmarna är oftast enbart en mästare och en till två lärlingar. De är otroligt skickliga lönnmördare och effektiva på att döda andra kultister. Tyvärr gör detta att man jagas både av andra kultister och de som jagar de äldre gudarna.

## Andra världar

Via Draperiet och Dysterheten kan en magiker färdas till andra världar. De flesta Serdan och Edlosi använder Parallellium för att resa. Galaxen som Galo tillhör är fylld med världar som är mer eller mindre bebodda. Det svåra är att hitta dem, men under åren har både Serdan och Edlosi sökt och funnit världar som de först har kallat som sina men sedan fått ge upp. Ofta finner man världar som redan är befolkade och nya möten slutar ibland bra och ibland mycket dåligt.

De världar som är mest kända är förutom Galo:

- **Ekard**, drakarnas värld, ligger ganska nära Galo. Världen kontrolleras helt av drakarna men de har en större population av människor. I vilket syfte som drakarnas tillåter människorna där är mycket oklart. Vad som har hänt på Ekard efter 6700 e.f. är de få eller ingen som vet. Vad man vet är att Concillens skepp anföll världen med stor framgång.
- **Pirg**, griparnas värld, även den ligger nära Galo. Precis som med Ekard så kontrolleras världen helt av griparna men även de har en större population med människor där, åter är syftet oklart. Efter 6700 e.f. vet få eller ingen vad som har hänt mer än att Concillen framgångsrikt anföll världen och griparna.
- **Ballink**, vacker och grönskande värld som gillas av ett flertal Serdan och Edlosi. Världen ligger nära Galo och flera djur och grödor har fraktats dit för att göra världen mera Galo lik. Sedan

6700 e.f. är det svårt att färdas till Ballink. Concillen är aktiv på världen och deras religion Mawismen sprider sig.

- **Leinad**, liksom Ballink en värld som ligger ganska nära Galo och som har ett ekosystem och klimat som påminner mycket om Galos. Concillen har slagit klorna i flertalet länder och försöker sprida sig. Det finns rikerna med Aeter, Miraler och Hybridmänniskor, det finns även rikerna med blandad befolkning.
- **Alzanor**, Concillens värld, oklart vart den ligger men det ryktas om att flera Serdan och Edlosi letar efter den.

## Familjerna



Figur 2, Edlosi Kree

Det finns två officiella linjer i spelet Serdan, familjen som utgår från David och familjen som utgår från Xara. David var gift ett antal gånger och utifrån olika fruar pratas det om olika familjer. Xara har haft flera makar och kungar och alla hennes barn är halvsyskon. Varje avkomma till Xara fick av henne bilda sitt eget Hus. Ett Hus styr sedan en provins i det land som kallas Avernu.

### Vett & Etikett

Lite kort om riktlinjer som en ung Serdan eller Edlosi bör tänka på.

**Dagböcker:** Nästan alla Serdan och Edlosi har under sina liv fört dagböcker om vad de gjort och sett. Syftet med dagböcker är att de ska kunna gå tillbaka och minnas saker som de gjort och sett. Tyvärr för Serdan och Edlosi men bra för alla andra så försvinner dessa dagböcker ibland. Inte sällan dyker de upp på bibliotek och i privata samlingar. Dagböckerna är sällan skrivna med personens riktiga namn utan oftare under synonym. Dagböckerna är en skattkammare för historiker och kunskapskälla för magiker och skattletare. Även yngre Serdan och Edlosi uppmuntras att skriva dagböcker för att de på sikt ska hålla reda på vad

som hänt under deras liv. Känsliga dagböcker som kan kompromettera personen är mest värdefulla men extremt sällsynta.

**Krafter:** Serdan och Edlosis makt och styrka är deras krafter. Men att använda sina krafter öppet och visa vad man kan är något som få gör. Anledningen är att detta samtidigt talar om vad du kan och då kan dina fiender komma med motdrag och är beredd. Därmed är det inte så att ingen inte använder sina krafter men man gör det gärna inte för öppenridå. Detta gäller i synnerhet när någon har aktiverat en ny kraft. Att överraska sin fiende kan vara det som gör att du lever och din fiende dör.

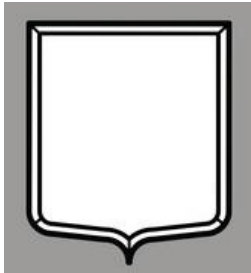
**Skvallor:** Alla Serdan och Edlosi älskar skvallor, även de bittraste fiender kan tillfälligt lägga ned vapnen och skvallra. Man älskar speciellt skvallor om sina släktingar, vem som legat med vem, vem som klantat sig osv.

**Respekt:** De flesta Serdan och Edlosi men i synnerhet de äldre förväntar sig att bli respekterade. Att bete sig respektlöst mot en äldre Serdan eller Edlosi är som att be om att bli allvarligt skadad eller till och med dödad. Man är dessutom mycket långsint och hämnden slår inte sällan till när man som minst anar det.

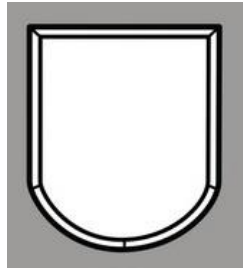
## Heraldik

Heraldik för Serdan och Edlosi har stor betydelse, val av färger och symboler säger mycket om en Serdan eller Edlosi.

### Grundformerna



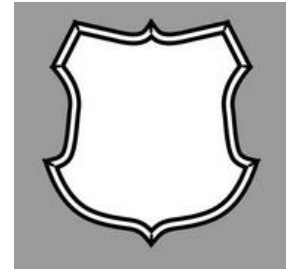
Manliga Serdan



Kvinnliga Serdan



Manliga Edlois



Kvinnliga Edlois

Det finns så klart massor av undantag men de som bryter mot normen och det finns till och med de som inte ens bryr sig om att ha en officiell sköld men det är undantag.

### Färger



Generellt har Serdan en blå bakgrund ju mörkare desto närmare David är man. För Edlosi är det likadant men med röd bakgrund, ju mörkare desto närmare är man Xara.



De som är både Serdan och Edlosi så har de med en Edlosi moder en gul bakgrund och de med en Serdan moder en grön, åter är det att ju mörkare färg desto närmare kommer man David respektive Xara.

### Symboler



Draken är Edlois huvudsymbol



Mantikoran är i vissa fall också Edlois symbol



Enhörningen är i vissa fall Serdans symbol



Gripen är Serdans huvudsymbol



## Rollpersonen



Varje spelare har 100p att skapa sin karaktär med. Dessa 100p ska fördelas mellan egenskaper, krafter, magi, kontakter och dimensioner. Spelaren sätter ut sina poäng på rollformuläret, det papper som beskriver rollpersonen. Innan du börjar fördela dina poäng kan det vara bra att fundera på vilken typ av person du vill att din rollperson ska vara. Är det en han eller hon? Är rollpersonen en äventyrare, pirat, bonde eller något helt annat. I Serdan spelet finns få begränsningar så länge som du som spelare kan motivera för din spelare dina val, men tänk på att alla val i Serdan alltid får konsekvenser.

- **Namn:** Namnet på spelarens karaktär, spelaren kan fritt bestämma men Serdan och Edlosi har oftast engelsk klingande eller latinska namn, men rollpersonen kan ju komma från i princip vilken kultur som helst och därför är namnvalet fritt. Tänk bara på att namnet även ska användas, både av dig som spelare, av dina spelare och spelledaren.
- **Spelare:** Vad spelaren som spelar karaktären heter, ditt namn helt enkelt.
- **Beskrivning:** Spelaren måste bestämma följande gällande sin karaktär:
  - **Ras:** Enklast är att vara en människa och spelar man för första gången är det något att rekommendera. Att spela en Hybridmänniska, en Aet eller en Miral är svårt och utmanande. Dessa raser möter oftast mycket misstänksamhet och motstånd även om man är en Serdan eller Edlosi.
  - **Utseende:** Det utseende som syns utåt. Beskriv din rollperson, är det en han eller hon, är det en lång, kort, tjock, smal? Har din rollperson fina kläder och vilka kläder. Din rollpersons utseende med andra ord, åter detaljer gör rollpersonen levande men ibland kan kortare beskrivningar vara nog så bra.
- **Kraftpoäng:** Vi återkommer till detta, tillsvidare kan du låta detta fält vara tomt.
- **Totala poäng:** Hur många poäng som är utsatta av dig på din rollperson, från början har du 100p.
- **Utdelade:** Antal poäng som din spelare har delat ut till din rollperson.

- Sparade: Ibland vill du spara poäng du fått för att samla ihop till något extra, till exempel en kraft.
- Släkt: Här kan du som spelare skriva in det som din rollperson tror är sin släkt, detta kommer troligen ändras under spelet men vi återkommer till det senare.

### Serdan eller Edlosi blod

Alla Serdan eller Edlosi är så mäktiga bara genom sitt blod att de har en nästan gudomlig makt.

- Gudarnas språk – alla Serdan och Edlosi förstår perfekt och kan skriva det gudomliga språket **Rakash**, det aktiveras första gången de hör eller ser språket. Språket är lite sjungande och består av över 200 olika tecken där varje tecken. Språket är mycket exakt och lite högtravande, titlar är viktiga liksom ändelser på orden.
- Naturlig motståndskraft mot gifter. Man kan förgifta en Serdan eller Edlosi men det krävs betydligt mer och kraftigare gifter för att det ska fungera som det är tänkt.
- Naturlig motståndskraft mot sjukdomar. Serdan och Edlosi blir ytterst sällan sjuka, även andra dödliga farsoter kommer de även med lite fysik att överleva.
- Regenerera, alla Serdan och Edlosi har en inbyggd förmåga att återskapa lemmar och även organ över tid.
- Starka gener, både Serdan och Edlosi har mycket kraftfulla arvsanlag vilket gör att de kan få avkommer med de flesta sorters varelser dock så blir enbart ytterst få Serdan eller Edlosi. Många av deras avkommor blir oftast långlivade och framstående individer.

### Karaktärens föräldrar

Det är spelledaren som bestämmer en karaktärs föräldrar, spelaren kan alltid önska men det är spelledaren som bestämmer. Om man blir Edlosi eller Serdan beror på valet av krafter samt spelledarens val av föräldrar. Har man en Serdan förälder blir man Serdan, har man en Edlosi förälder blir man Edlosi och skulle man ha en förälder av varje är det valet av kraft er som avgör eller spelledaren. En del av karaktärerna kommer inte ha växt upp med sina biologiska föräldrar. Orsakerna är flera men främsta orsaken är skyddet, barn till Serdan och Edlosi som är Serdan eller Edlosi svävar i stor fara och dödsfall är inte ovanligt. Serdan och Edlosi har helt enkelt för många fiender, både i de egna leden och utanför. Därför får de flesta Serdan och Edlosi barn växa upp utan de biologiska föräldrarna. Men det finns så klart undantag och det beror på kampanjen som spelledaren har.

### Spelledarens tankar och råd inför skapandet av sin karaktär

Det kan vara lockande att som spelare spendera mycket av sina poäng på en sak, till exempel kraft, stridsegenskapen eller annat. Karaktären blir i viss mån extrem. Extrema karaktärer ställer stora krav på spelaren att verkligen spela sin karaktär.

Exempel 1: Spelare 1 gör en karaktär med lite krafter och lägger resterande poäng på Strids egenskapen och fördelar dessa poäng på Beväpnad stridsförmåga. På pappret är personen troligen dödlig med vapen mot de flesta MEN...karaktären är fysiskt svag och osmidig, inte uthållig, inte speciellt social, ser inte faror, kan inte motstå psykisk påverkan och så vidare. Inte ens i strid är karaktären speciellt bra. Va! Säger du som läsare. Ha! Säger jag som spelledare. Det räcker med att din motståndare har lite rustning, smyger sig på karaktären eller gör en medelskada på karaktären så är karaktären utslagen i bästa fall, i värsta fall död.

Exempel 2: Spelare 2 gör en karaktär där man dels sänker sina grundegenskaper och sedan lägger i princip allt på en kraft. WOW! Säger spelaren. Å nej! Säger spelledaren. Karaktären behöver troligen tampas med Kraftföljderna eftersom kraven för nivån på kraften högst troligen inte är uppfyllda.

Dessa följer SKA spelas. Även om spelaren löser kraven är resterande förmågor troligen mycket låga. Låt säga att spelare 2 har lagt alla poäng på en kraft och psykisk förmåga. Resultatet är förvisso skicklig på sin kraft och kan med den troligen gör häftiga saker som är till nytta både för gruppen och karaktären men samtidigt kan inte karaktären hjälpa till med något som det hettar till utan är helt utlämnad till andras skydd. Karaktären får svårt att interagera med sin karaktär i sociala sammanhang, upptäcker inte mycket och blir snabbt trött så fort det ställs minsta lilla fysiska krav. De häftigaste effekterna i kraften kan karaktären göra en eller två gånger sen är det vila som gäller.

Vad vill spelledaren säga med detta? Det spelledaren vill säga är att man får så klart göra vilken karaktär man vill men den är **mer än bara siffror på pappret**, egenskaper, förmågor, för- och nackdelar ska spelas. Spelledaren kan glömma bort saker men det är upp till spelaren att påminna spelledaren och gruppen om sin karaktärs styrkor och svagheter. Så om det är första gången du ska spela en karaktär i Serdan är spelledarens råd att göra någon som är ganska balanserad, det blir lättast så. Om du har spelat ett tag och känner att du kan spela både för och nackdelar med din karaktär, varsågod.

## Egenskaper

I spelet Serdan delas en rollpersons egenskaper upp i tre delar, Strid, Kroppsbyggnad och Sinnet. Varje egenskap bryts sedan ned i tre förmågor. En rollperson har 25 i värde på varje egenskap som grund. Poängen på egenskapen dubblas och kan fördelas på de tre tillhörande förmågorna.

Exempel: *Egenskapen Sinne har de tre förmågorna Psyke, Sociala och Uppmärksamhet. Med 30 i värde Sinne resulterar det i 60 poäng att fördela mellan de tre förmågorna. Exempelvis Psyke 30, Sociala 5 och Uppmärksamhet 25.*

Egenskaper kan höjas med rollpersonens poäng men även sänkas. De poäng som sänks ökar rollpersonens poäng. Men en sänkning gör rollpersonen svagare än vanliga människor då även människor har 25 i grund i sina egenskaper. Att sänka en egenskap under 10 motsvarar någon form av funktionsnedsättning. Exempel: *Spelaren bestämmer att sänka alla egenskaper med 5 poäng, spelaren har nu att fördela 115 poäng (100 + 3\*5).*

Höga värden över 100 och låg värden under 5 kan anses som extrema värde. Ett lågt värde kan även påverka andra förmågor om spelledaren tycker påverkar varandra. Exempelvis högt på Skjutvapen och lågt på Uppmärksamhet gör att användaren inte upptäcker tillräckligt snabbt det användaren önskar träffa.

Värdet på samtliga Egenskaper och Förmågor **är alltid maxvärdet**. Det innebär att ett värde alltid sänks om det inte finns rätt förutsättningar. Exempel: *Petra har vapenförmåga med ett värde på 40 men det är under förutsättningar att Petra möter en motståndare med ett vapen hon är tränad i och hennes motståndare använder vapen som hon tidigare har tränat mot. Det förutsätter även att underlaget är stabilt, att Petra inte är skadad eller hennes förmåga är på annat sätt nedsatt, till exempel med alkohol och så vidare.*

Det är alltid spelledaren som i slutändan bestämmer vilket värde som spelaren får i värde. För att undvika att värdet sjunker finns Färdigheter och Talanger, mer om dessa nedan.

Om egenskapens värde är lägre än en förmågas värde kan det medföra extra minskningar av värde under speciella situationer. Typiskt exempel är Strids egenskapen, en karaktär har kanske högra värde på beväpnad strid än på egenskapen. Det kan tolkas som att karaktären i en träningsmiljö uppvisar storskicklighet med till exempel svärd men i verklig strid är karaktären fortfarande osäker och ovan vid alla distraktioner och det sänker värdet på förmågan.

### Strids egenskapen

Strids egenskapen handlar både om den fysiska striden och en medvetenhet under striden. Insikt hur den fysiska miljön påverkar stridens utgång men även insikt i hur man bäst skrämmer och hotar för att få fördelar i strid. Det ger även taktiska kunskaper, hur och var man placerar sig i en strid för att få fördelar. Den taktiska kunskapen handlar främst utifrån sin egen person. Militärstrategisk taktik på arménivå är en färdighet och Strids egenskapen samverkar med färdigheten. Men färdigheten påverkar inte en eventuell sänkning värde på Strids egenskapen.

**Högt värde:** Karaktären tänker ständigt taktiskt, hur man ska placera sig i rummet, hur miljö, terräng och underlag bäst kan utnyttjas till den egna fördelen. Tänker hela tiden på vad som är största chansen för ett lyckat bakhåll. Kollar alltid av allt i sin närhet som kan användas som ett vapen.

**Lågt värde:** Placerar sig alltid helt fel på den mest utsatta positionen rent taktiskt, längst från dörren och utan flyktvägar. Anar inte ett bakhåll även om det fanns skyltar uppsatta.

### Beväpnad stridsförmåga

Alla typer av strid med handhållna vapen samt parervapen som sköld ingår även i förmågan. Ju högre värde desto lättare ha karaktären att hantera vapen som karaktären inta har använt tidigare. Beväpnad strid påverkas även av förmågan styrkans förmåga, främst gällande skadan man tillfogar med vissa vapen eller ens orkar svinga. Även rörlighets förmågan påverkar den beväpnade stridsförmågan genom att karaktären kan använda omgivningen bättre till sin fördel. Fysisk förmåga påverkar genom hur länge och hur intensiv striden blir.

**Höga värden:** Även okända vapen kan karaktären snabbt lära sig och avdragen minskas. Kan snabbt använda improviserade vapen. Karaktären kan snabbt analysera vapen och rustningar för att förstå dess nackdelar och fördelar och använda kunskapen till sin egen fördel. Höga värden ökar möjligheten för att avvärja sin motståndare, det möjliggör även att man kan strida mot flera motståndare samtidigt (samverkar med Uppmärksamhets förmågan och Psykiska förmågan), höga värden gör det även möjligt för intränade blixtnabba manövrar.

**Låga värden:** Skadar sig lätt på sitt eget vapen, blir fumlig och klumpig med vapen. Har svårt att sätta på sig rustning och kan inte utnyttja andras nackdelar med rustning.

### Obeväpnad stridsförmåga

Allt från brottning, boxning, karate, stridskonster och så vidare. Allt som använder den egna kroppen som ett vapen. I strid med korta vapen övergår striden kan striden bli en blandning av beväpnad stridsförmåga och obeväpnad stridsförmåga. Obeväpnad strid påverkas även av styrkans förmåga, främst gällande skadan man tillfogar eller greppen man gör. Även rörlighets förmågan påverkar den obeväpnade striden genom att karaktären kan använda omgivningen bättre till sin fördel. Fysisk förmåga påverkar genom hur länge och hur intensiv striden blir.

**Höga värden:** Rör sig snabbt och smidigt, kan fånga klingor med händerna (om man ser dem), vet känsliga kroppspunkter och hur man bäst slår mot dem. Kan grepp och kast som slänger iväg personen i den riktning som gynnar karaktären.

**Låga värden:** Klumpig och fumlig (strid), missar med sina slag och slår istället i stolpar eller liknande.

### *Avståndsvapen stridsförmåga*

Alla typer av vapen eller föremål som medför att man kastar eller skjuter något mot en motståndare. Uppmärksamhets förmågan påverkar avståndsvapens förmågan. Låg uppmärksamhet kan ge ytterligare minskningar av förmågan men hög uppmärksamhet ökar träffsäkerheten och hur snabbt man kan sikta på nya mål eller byta mål. Styrkans förmåga påverkar hur långt man kan kasta och även hur stora avståndsvapen man kan använda.

**Höga värden:** Effekterna av omgivningen på projektilen minskar drastiskt, vinden påverkar knappt möjligheten att träffa, osv. Karaktären har dessutom mycket högre avfyrnings- eller laddningshastighet än andra. Karaktären behöver inte längre se en glipa i en rustning för att utnyttja den.

**Låga värden:** Stor risk att karaktären träffar sina vänner eller lyckas skjuta sig själv.

### *Kroppsbyggnads egenskapen*

Egenskapen beskriver den egna kroppen, hur stark, uthållig och smidig en karaktär är.

**Högt värde:** Karaktären har betydligt högre motstånd mot att bli sjuk eller förgiftad. Återhämtningen går mycket snabbare. Storkännedom av sin egen kropp, karaktären rör sig snabbare och smidigare.

**Lågt värde:** Klumpig, mycket låga värden motsvarar funktionsnedsättningar. Karaktären är nästan alltid sjuk och tål knappt något för att bli förgiftad.

### *Fysisk förmåga*

Styr hur skadetålig en person är, motståndskraft mot gifter, sjukdomar och liknande. Det är även ett mått på karaktärens kondition. Påverkar alla andra förmågor i form av uthållighet. Hög fysisk förmåga gör att man kan hålla på längre och mer intensivt än andra, det går även snabbare att återhämta sig efter att man blivit utmattad. Fysisk förmåga bestämmer även hur mycket skada en person tål innan man först tappar medvetandet och sedan kanske dör. Den som har högt i fysik tål flera allvarliga skador än den som har lågt. Fysisk förmåga säger även hur snabbt man återhämtar sig, återhämtningstakten påverkas av miljön där man återhämtar sig, om de som tar hand om en skadad person faktiskt vet vad det sysslar med men även krafter och magi kan kraftigt påverka återhämtningen. Fysisk förmåga och psykisk förmåga används när någon försöker påverka kroppen och karaktären inte vill det. Summan blir ett motståndsvärde som säger hur bra man står emot en attack.

**Höga värden:** Karaktären orkar fortsätta även när alla ger upp, karaktären kan trötta ut motståndare som är starkare och bättre än karaktären. Karaktären tål flera och allvarligare skador och kan med rätt vård även överleva dödliga skador och sjukdomar. Dessutom återhämtar sig karaktären sig väldigt snabbt.

**Låga värden:** Blir ofta sjuk och får infektioner hela tiden, blir snabbt trött vilket påverkar andra förmågor i stor omfattning. Även lättare skador som snabbt bli allvarliga som det tar lång tid att återhämta sig ifrån.

### *Styrkans förmåga*

Hur stark man är, hög styrka kan ge extra skada. Påverkar skadan för förmågorna beväpnad stridsförmågan och obehäpnad stridsförmåga. Styrkans förmåga avgör även hur mycket karaktären orkar bära och lyfta. Hur länge avgörs av fysiken.

**Höga värden:** Karaktären kan böja tjocka järnstänger, kan fånga stora klippblock som faller mot karaktären. Karaktären kan bryta upp reglade dörrar och träffar karaktären en motståndare kan skadan slita av lemmar eller bryta benen. Höga värden gör även att karaktären tål trubbigt fysiskt våld bättre och tar inte lika mycket skada av sparkar, slag, klubbor, och så vidare.

**Låga värden:** Allt fysiskt arbete tröttar snabbt ut karaktären. Även lättare vapen blir nästan omöjliga att använda på ett för motståndaren farligt sätt.

#### *Rörlighets förmåga*

För färdigheter som kräver smidighet, koordination och balans så som hoppa, klättra, rida, dansa osv. Rörlighets förmågan kan påverka värdet för beväpnad och obehäpnad stridsförmågorna främst med avseende att använda omgivningen i striden. Styrkans förmåga har är viss påverkan i vissa situationer.

**Höga värden:** Bra balanssinne, allt som innefattar kroppsrörelse så som dans, koordination och liknande blir som naturligt även om användaren aldrig gjort det tidigare. Karaktären kan klättra snabbare eller stå på händer längre.

**Låga värden:** Karaktären blir klumpig, ramlar och snubblar ofta. Har urkasst balanssinne.

#### *Sinnets egenskaper*

Allt som har med huvudet och hjärnan. Hur snabbt man tänker, en karaktärs vilja, förmåga att lösa problem, förmåga att tänka klart även under extrema situationer. Ger även motståndskraft mot grupstryck och en förmåga att upptäcka manipulation och övertalning som inte gynnar den egna personen.

**Högt värde:** Ger ett lugnt och stabilt intryck, klarar att tänka klart även under stor stress.

**Lågt värde:** Disträ, tankspridd, svårt att se och upptäcka detaljer och nyanser.

#### *Psykisk förmåga*

Psykets styrka, envishet hos en person. Hög psykisk förmåga gör att man inte ger upp, känner inte hopplöshet. Psykisk förmåga används ofta för att med magi eller krafter påverka andras psykiska förmåga. Sådant som påverkar en karaktärs psykiska förmåga, så kallad psykisk skada, och hur mycket en karaktär klarar av sådan skada styrs av den psykiska förmågan. Psykisk skada är oftast, men inte alltid, attacker mot själen. Med högt värde på psykisk förmåga står man ut längre och återhämtar sig från sådana attacker snabbare. Psykisk förmåga styr även hur känslig man är för psykiska sjukdomar och hur länge man klarar av psykiskt svåra miljöer. Fysisk förmåga och psykisk förmåga används när någon försöker påverka kroppen och karaktären inte vill det. Summan blir ett motståndsvärde som säger hur bra man står emot en attack.

Psykisk förmåga är även hur lätt man har att lära sig akademiska färdigheter. De flesta akademiska färdigheterna är kopplade till den Psykiska förmågan. Men högt i Psykisk förmåga medför inte att man studerat mycket men om man hade gjort detta hade man troligen haft lätt för att lära.

Psykiska förmåga över 50 gör att man kan anfall någon psykiskt med sitt sinne utan magi eller krafter. Man måste röra den som man vill anfalla, se Psykisk strid för mera detaljer. Över 100 behöver man inte längre röra vid den som man anfäller men måste vara inom 10 m och ser den som man anfäller i ögonen.

**Höga värden:** Karaktären påverkar andra med mycket lägre psykisk förmåga att vika sig, kan ingjuta rädsla i sina motståndare och ger aldrig upp hoppet utan fortsätter att kämpa.

**Låga värden:** Karaktären ger upp lätt, minsta motstånd gör att användaren avbryter.

#### *Social förmåga*

Allt från ledarskap och förmågan att övertyga till en utstrålning, både positiv och negativ, från karaktären. Det är också den empatiska förmågan att tolka andra som karaktären förnimmer (genom uppmärksamhet). Social förmåga påverkar även karaktärens möjligheter att förstå andra kulturer och smälta in och bli respekterad i dessa.

**Höga värden:** Första intrycket är alltid att karaktären är att lita på, att karaktären är intressant och spännande. Karaktären har lätt att läsa av andra människor även de som på olika sätt kan dölja sina känslor. Karaktären förstår hur en handling eller ett beteende kan ge för effekt i en specifik kultur.

**Låga värden:** Första intrycket av karaktären blir dåligt, man litar inte på karaktären och man hjälper inte till. Karaktären kan inte tolka olika känslor och verkar mestadels känslolösl. Många ogillar karaktären av denna anledning, speciellt efter kortare samtal där avsaknaden av förmågan framträder. Karaktären kan inte bete sig korrekt i sociala sammanhang utan säger ofta klumpiga saker.

#### *Uppmärksamhets förmåga*

De fem sinnen, syn, hörsel, lukt, smak och känsel. Uppmärksamhets förmåga ger även en detaljerad överblick över en situation. Det är skillnad att förnimma en detalj och förstå att detaljen kan ha betydelse. För att förstå varför något är viktigt så krävs lika högt i den psykiska förmågan. Därför kan spelledaren välja att inte säga något även om en spelare har högt i uppmärksamhets förmåga. Skador på kroppen kan påverka uppmärksamhets förmågan. Tillsammans med förmågan psykisk förmåga kan man känna magi som är bunden eller aktiverad. Ju högre värden i båda förmågorna desto mer detaljrik och ju längre bort kan man upptäcka magi om aktiveras eller som är bunden i till exempel en symbol.

**Höga värden:** Karaktären förnimmer små detaljer som andra missar, det innebär inte att karaktären kan tolka detaljerna bara att karaktären förnimmer dem. Karaktären utvecklar ett sjätte sinne som förvarnar hen om faror, karaktären känner att intuitivt att något är fel men inte vad som är fel.

**Låga värden:** Karaktären har någon form av nedsättning, troligen en psykiskt sådan som gör att karaktären har svårt att tolka sina sinnen korrekt.

#### *Vad motsvarat värdet på en egenskap eller förmåga?*

Ju högre ett värde är desto mindre steg eller utveckling är det. Det är alltså svårare att bli bättre i något som man redan är väldigt bra i. Så skillnaden mellan 5 och 25 är enorm medan mellan 105 och 125 är klart mindre även om högst värde i slutändan alltid vinner, i en rättvis kamp. Beskrivningen i tabellen ska ses utifrån en vanlig människas perspektiv:

Värde	Kapacitet
0–5	<b>Urkass.</b> Personens kapacitet inom egenskapen eller förmågan är antingen otränad, utnyttjad eller outvecklad.
6–15	<b>Dålig.</b> Egenskapen eller förmågan är använd men knappt tränad.
16–25	<b>Medelgod.</b> Antingen har personen en viss talang inom egenskapen eller förmågan eller är den tränad och mycket använd
26–50	<b>God.</b> Egenskapen är mycket välutvecklad och utnyttjad. Personen är troligen begåvad inom egenskapen eller förmågan.

51–75	<b>Utmärkt.</b> Vältränade människor når hit oftast genom hård och målinriktad träning.
76–100	<b>Fantastisk.</b> Enbart målinriktade personer når hit med sina egenskaper eller förmågan. Personen är omtalad för sina egenskaper eller förmågor vare sig personen vill det eller ej.
101–150	<b>Hjältestatus.</b> Dessa värden på sina egenskaper eller förmågor måste personen härstamma från gudarna. Även om personen knappast själv är en gud är personen troligen en avkomma av en gud.
151–200	<b>Semi guda status.</b> En gud eller person med gudsgåvor. Egenskapen eller förmågan sträcker sig långt över det normala.
201-	<b>Gudalik.</b> Personen är nu så skicklig på sin egenskap eller förmåga att inom det området är personen närmast en gud.

### Kostnad för att höja en egenskap

Värdet på egenskaperna blir också svårare att höja ju större värde det är. Observera att det är egenskapsvärdet som styr antal poäng på Förmågorna. Det går alltså inte att enbart sätta ut poäng på förmågorna.

Egenskapsvärde	Kostnad för 1 steg
1–50	1
51–100	2
101–150	3
151–200	4
Osv.	

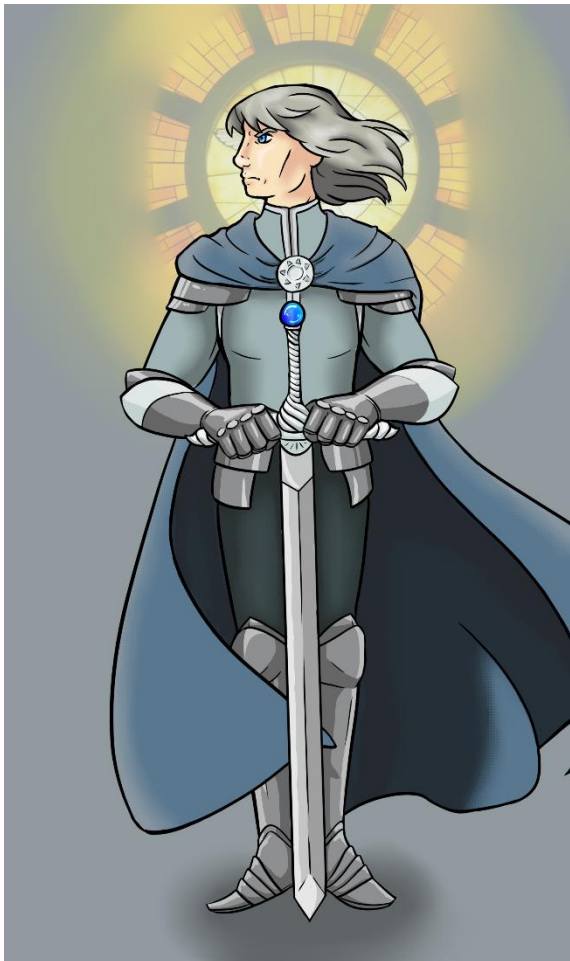
Som hjälp genererar kostnaden följande snabbtabell över vad det kostar att höja en egenskap.

Värde	Kostnad	Värde	Kostnad	Värde	Kostnad
1		51	27	101	128
2		52	29	102	131
3		53	31	103	134
4		54	33	104	137
5		55	35	105	140
6		56	37	106	143
7		57	39	107	146
8		58	41	108	149
9		59	43	109	152
10		60	45	110	155
11		61	47	111	158
12		62	49	112	161
13		63	51	113	164
14		64	53	114	167
15		65	55	115	170
16		66	57	116	173
17		67	59	117	176
18		68	61	118	179
19		69	63	119	182
20		70	65	120	185
21		71	67	121	188



<b>22</b>		<b>72</b>	69	<b>122</b>	191
<b>23</b>		<b>73</b>	71	<b>123</b>	194
<b>24</b>		<b>74</b>	73	<b>124</b>	197
<b>25</b>		<b>75</b>	75	<b>125</b>	200
<b>26</b>	1	<b>76</b>	77	<b>126</b>	203
<b>27</b>	2	<b>77</b>	79	<b>127</b>	206
<b>28</b>	3	<b>78</b>	81	<b>128</b>	209
<b>29</b>	4	<b>79</b>	83	<b>129</b>	212
<b>30</b>	5	<b>80</b>	85	<b>130</b>	215
<b>31</b>	6	<b>81</b>	87	<b>131</b>	218
<b>32</b>	7	<b>82</b>	89	<b>132</b>	221
<b>33</b>	8	<b>83</b>	91	<b>133</b>	224
<b>34</b>	9	<b>84</b>	93	<b>134</b>	227
<b>35</b>	10	<b>85</b>	95	<b>135</b>	230
<b>36</b>	11	<b>86</b>	97	<b>136</b>	233
<b>37</b>	12	<b>87</b>	99	<b>137</b>	236
<b>38</b>	13	<b>88</b>	101	<b>138</b>	239
<b>39</b>	14	<b>89</b>	103	<b>139</b>	242
<b>40</b>	15	<b>90</b>	105	<b>140</b>	245
<b>41</b>	16	<b>91</b>	107	<b>141</b>	248
<b>42</b>	17	<b>92</b>	109	<b>142</b>	251
<b>43</b>	18	<b>93</b>	111	<b>143</b>	254
<b>44</b>	19	<b>94</b>	113	<b>144</b>	257
<b>45</b>	20	<b>95</b>	115	<b>145</b>	260
<b>46</b>	21	<b>96</b>	117	<b>146</b>	263
<b>47</b>	22	<b>97</b>	119	<b>147</b>	266
<b>48</b>	23	<b>98</b>	121	<b>148</b>	269
<b>49</b>	24	<b>99</b>	123	<b>149</b>	272
<b>50</b>	25	<b>100</b>	125	<b>150</b>	275

## Färdigheter och talanger



Figur 3, Serdan Lucas

Talanger och färdigheter som man skriver upp är saker som en karaktär har tränat, studerat eller genom erfarenhet utvecklat. Det kan vara allt från att kunna stjärnhimlen på den värld där man bor eller har djupa kunskaper om biologi eller hur man bäst använder och slåss med svärd.

Ingen kan allt men äldre Serdan och Edlosi har ofta djupa kunskaper om mycket men man måste underhålla sina färdigheter genom studier eller träning för att bibehålla sin skicklighet i dem.

Generellt är en färdighet något som tränas eller studeras och en talang är något man får genom erfarenhet och eller har en naturlig fallenhet för. Oavsett om det är en färdighet eller en talang så har de samma syfte att motverka sänkningar av egenskaper och förmågor när de används. Ju mer specifik en talang är ju mer motverkar den en sänkning när spelledaren gör en bedömning av värdet. Men ju mer specifik en färdighet eller talang är desto färre är gångerna när man kan använda den.

Ju skickligare man är desto smalare område är man skicklig på. Man kan antingen börja studera brett och sedan fördjupa sig i en färdighet eller direkt bli

expert inom ett specifikt område direkt. Fördelen med att ha en bred bas är att man lite om mycket även utanför det man är expert på, nackdelen är att det oftast tar tid. Fördelen med att direkt bli expert på något är att det går snabbt och man är skicklig inom sitt område. Nackdelen är att man tappar bredden. Lite grovt kan en talang eller en färdighet delas in i följande grupper

- Bas – Ett brett område, exempel är enhandsvapen, jordbruk, humaniora, osv. Karaktären kan exempelvis plocka upp ett enhandsvapen och använda det men har trots det ganska stora minskningar av värdet. En annan kan det mesta om jordbruk men saknar helt spetskompetensen för det mest.
- Användare – Ett lite mera avsmalnat område så som enhandssvärd, odling av grödor, historia. Fortfarande viss minskning av värdet.
- Expert – Ett smalt område inom så som bredsvärd, veteodling eller Cianoms historia. Inom sitt område ger det knappt någon minskning av värdet.
- Mästare – Egentligen samma som Expert men lite bredare, tar oftast livslånga studier eller träning för att nå hit. Ytterst få blir mästare och de som blir det är oftast högt ansedda. Ger knappt någon minskning av värdet inom sitt område.

Det finns massor av färdigheter och talanger och att lista dem alla hade varit omöjligt. De som en spelare skriver upp måste kunna motiveras för spelledaren. En spelares karaktär kan under spelet lära sig nya färdigheter eller talanger bara man har tiden att träna eller studera.

För att upprätthålla en nivå på en färdighet eller talang måste karaktären träna färdigheten eller talangen. Görs inte det sjunker nivån på färdigheten långsamt oftast är den en process under några år. Det sjunker snabbare från Mästare till Expert än från Användare till Bas nivån.

#### Vid skapandet av en ny karaktär

När spelaren skapar sin karaktär kan spelaren notera olika färdigheter och vilken grupp som färdigheten eller talangen har. Varje färdighet, talang och dess nivå måste spelledaren godkänna, det ska vara rimligt i förhållande till bakgrunden. En riktlinje kan vara att varje förmåga kan 1 färdighet eller talang för var 10:e poäng i förmågan. En nygjord karaktär har troligen max två talanger eller färdigheter som är på expertnivå, fem till sex färdigheter som är på användarnivå och övriga på basnivå. Men en god dialog med spelledaren kan kringgå denna riktlinje men det ska vara rimligt.

#### Språk

I spelet Serdan finns det massor av olika språk och underspråk men det finns några universella som kan vara bra att hålla koll på även om man från början inte kan alla (se dock *Serdan och Edlosi blod*)

- **Rakash:** Språket är lite sjungande och består av över 200 olika tecken där varje tecken. Språket är mycket exakt och lite högtravande, titlar är viktiga liksom ändelser på orden. Alla Serdan och Edlosi har bokstavligen språket i generna och därför är språket ett av de mest spridda över hela det kända universum.
- **Darniska:** talas i Cianom och låter lite som franska och med ett alfabet som påminner som det latinska men varje bokstav finns i tre varianter.
- **Xartiska:** talas i Averno och påminner om arminiska men med tecken som skriftspråk.
- **Draconiska** talas av drakarna och är ett stelt språk som alltid beskriver allt exakt. Alla beskrivande ord saknas utan ersätts av ord som exakt säger vad det är. Detta gör att språket är mycket ordrikt och alfabetet innehåller mer än 200 bokstäver. Skriftspråket är med bokstäver som påminner om krånglig kyrilliska.
- **Griponska** talas av Griparna och är ett språk som har få egennamn på föremål. Så spade finns inte som ord utan istället blir det "verktyg som man gräver med". Ofta är det otroligt exakta beskrivningar vad ett verktyg eller föremål gör. Skriften består av Hieroglyfer vilket gör det omständligt att skriva på men Griparna envisas med att fortsätta.
- **Razzelatum** talas av de uråldriga raserna och påminner om Rakash. Språket klingar och är ljud rikt och för människor görs det bäst om det sjungs fram. För att behärska språket utan magi eller krafter krävs att man kan sjunga. Skriftspråket består av cirka 200 olika tecken som dessutom kan tre olika färger. Språket är mycket exakt men saknar allt som inte kan beskrivas exakt. Så verb måste beskrivas med ord som anger dess exakthet. Så exempelvis inte en "brännhet sten" utan "stenen är 153 grader varm i området på ovasidan som är 11 kvadratcentimeter stort". Allt som inte kan beskrivas exakt benämns som "svår beskrivet" eller "svår definierat".
- **Deocinska** talas av varelser i Rotdimman. Påminner om Razzelatum men är kortare och hårdare.
- **Aetalociska** talas av varelser i Kronan. Påminner om Razzelatum men har flera tonlägen på samma ord och därför kan ordet ha flera betydelser.

## Sekundära värden

Värden som räknas ut via förmågor.

### Kraftpoäng

Hur mycket magi och krafter man kan använda styra av en karaktärs Kraftpoäng. Ska man räkna på det är kraftpoäng det samma som en karaktärs Fysiska förmåga plus Psykiska förmågan multiplicerat med fem. Alltså (Fysiska förmåga + Psykiska förmågan) \* 5 = Antal kraftpoäng.

### Vad innebär det?

Framförallt i krafternas egenskaper framgår det att en kraft kan ta mycket lite kraft eller mycket kraft. Det är alltid spelledaren som bestämmer och det är inte meningen att man ska sitta och räkna ut exakta siffror men det kan ändå vara bra att veta ungefär hur mycket det motsvarar. Listan nedan ger en fingervisning.

- Mycket lite kraft – under 20 kraftpoäng
- Lite kraft – mellan 20 och 40 kraftpoäng
- En del kraft – mellan 40 och 60 kraftpoäng
- En hel del kraft – mellan 60 och 80 kraftpoäng
- Mycket kraft – mellan 80 och 100 kraftpoäng
- Våldigt mycket kraft – mellan 100 och 130 kraftpoäng
- Otroligt mycket kraft – mellan 130 och 160 kraftpoäng
- Gigantiskt mycket kraft – mellan 160 och 200 kraftpoäng
- Olidligt mycket kraft – mellan 200 och 250 kraftpoäng
- Helt krafttömande – mellan 250 och 350 kraftpoäng

### Skadetålighet

Användarens fysiska förmåga är hur mycket poäng karaktären tål innan karaktären tappar medvetandet. Om karaktären 1,5 av sin fysiska förmåga dör karaktären. Så en karaktär med fysisk förmåga på 40 förlorar medvetandet vid 40 i skada och dör om skadan totalt blir 60 (40 \* 1,5).

Det samma gäller för själs skador men där är det karaktärens psykiska förmåga som anger hur många poäng som karaktären kan ta i skada. Om karaktären 1,5 av sin psykiska förmåga dör karaktären. Så en karaktär med psykisk förmåga på 30 förlorar medvetandet vid 30 i skada och dör om skadan totalt blir 45 (30 \* 1,5).

**Fysisk återhämtning är fysiska förmågan/120 skador i timmen.** Så med fysiska förmåga 60 återhämtar man en fysisk skada varannan vilad timme.

**Psykisk återhämtning är psykiska förmågan/120 skador i timmen.** Så med psykisk förmåga 30 återhämtar man 1 psykisk skada på 4 timmars vila.

**Kraftpoäng återhämtas av en takt av Kraftpoängen/10 i timmen.**

### Övriga index

Används främst gällande krafter och magi.

### Antändningsvärde

En skala från 1 till 10 där 1 är mycket lättantändligt medan 10 är nästan omöjligt att tända eld på. 1 motsvaras av något som kan självantända av värme, 3 är torrt hö, 5 är ved, 10 är sten.

## Vindstyrka

Anges som Beaufort skalan, det vill säga en skala från 0–12. Där 0 är stilla och 12 är orkan.

## Strid



Reglerna för strid i spelet Serdan är i grund och botten enkel, den med högst värde i Stridsvärde vinner. Om det så bara skiljer 1 poäng vinner den person som har högst men ju mindre procentuell skillnad desto längre tid tar striden. *Exempelvis: Orsald med vapenförmåga 40 möter Aeten Ixentol med vapenförmåga 20 går striden ganska snabbt. Men om Ixentol har vapenförmåga 35 tar striden längre tid.* Så hur kan folk ändå vinna över andra trots att de kanske är underlägsna i färdigheten? Genom erfarenhet eller så fuskar de eller så är de bättre på att utnyttja möjligheterna i miljön runt striden. De utnyttjar kanske högre styrka, bättre fysik, krafter, magi, terräng, underlag, ljusförhållande allt som är till fördel för dig och nackdel för din motståndare. I verklig strid gäller inga regler för den som förlorar kan även förlora sitt liv. Nedan följer några enkla steg och saker som ska göra det lättare att förstå och leda en strid mellan i normalfallet en rollperson och en spelldarperson.

### Stridsvärdet

Stridsvärdet är värdet som en person försvarar sig med eller anfaller med. Stridsvärdet är det värde som i flera fall avgör striden. Värdet grundar sig på förmågor, talanger, erfarenhet, terräng, trötthet, skador osv. Det är alltid spelledaren som bestämmer värdet genom att göra en bedömning. Stridsvärdet och värdet på förmågan är sällan samma, stridsvärdet kan dessutom förändras under striden.

### Skador

Hur mycket skada en person tillfogar sin motståndare beror på skickligheten med just det vapnet, din styrka (gäller inte för projektilvapen), typen av vapen (ett 2-hands svärd gör generellt mera i skada än en liten fickkniv), förmåga och erfarenhet.

Följande ska ses som en guide vad olika typer av skador innebär.

**Typ av skada som tillfogas eller läks.** Uppdelat i Fysisk skada, sjukdom och Psykisk 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. Psykisk skada, omruskad, individen känner en omskakning i själen.
- 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. Lättare sjukdomar är förkylningar utan feber, huvudvärk och små infektioner. Lätt psykiska skada, individen blir förvirrad, svårt att koncentrera sig, svårt att fokusera.
- 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 psykiska skador, desorienterad, glömska, identitetsförvirring.
- 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 psykiska skador, panikångest, flyktbeteende, svåra fobier.
- 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. Psykiska dödliga skador, självmordstankar, apati, djup depression, själen slits ut ur kroppen.

### Detaljer

Hur detaljerad är en strid? Svaret är att så detaljerad som det behövs! Om spelaren möter ett för handlingen ganska oviktigt monster och dessutom är överlägsen kan striden gå väldigt fort. Skulle samma spelare möta en gammal fiende som han dessutom är jämn mot kan striden bli väldigt långdragen men ändå vara intressant och tillföra rollspelandet mycket. I grunden är det din spelare som avgör hur detaljerad striden blir men spelare kan givetvis ha ett ord med.

**Det är spelarens uppgift att förmedla detaljer som kan vara avgörande för att spelaren ska besluta taktiken eller handlingen för sin karaktär.** Men strid i Serdan kan gå mycket snabbt och vara dödligt. Att se sig själv från ovan betyder i strid att din motståndare är markant skickligare än dig, i procent kanske 300 % bättre. Det som händer är att din motståndare hugger huvudet av dig och du hinner se din egen huvudlösa kropp innan du dör. En sådan händelse hör som tur är till undantagen.

### Beväpnad strid

I strid med någon sorts handvapen så finns det en par grundval som spelare och motståndare kan ta. Förutom dessa finns en mängd olika manövrar som rollpersonen kanske kan men som av utrymmesskäl inte beskrivs.

### Defensiva val

**Strikt defensiv:** Väljer rollpersonen en strikt defensiv hållning så struntar han i allt offensivt utan satsar allt på att försvara sig. Uppkommer det en chans att fly tar rollpersonen denna. Om rollpersonen får skador nu trots att han satsar allt på att försvara sig är det kanske spelarens sätt att tala om för honom att något håller på att gå riktigt snett.

**Ordad reträtt:** Rollpersonen väljer att backa men skulle det uppenbara sig ett tillfälle att gå till motattack eller dra sig ur tar rollpersonen troligen detta tillfälle. Om rollpersonen får skador under detta val är det en indikation på att han noggrant ska överväga sina flyktalternativ.

**Provisoriska skydd:** Rollpersonen är defensiv och försöker använda inventarier och omgivning som skydd för att på så sätt komma undan eller gå till motangrepp. Plockar upp stolar och annat och

använder som en sköld. Kan fungera eller kanske inte men förhoppningsvis är det den provisoriska skölden som tar stryk och inte rollpersonen.

#### Offensiva val

**Slåss:** Det kanske vanligaste valet, rollpersonen är beredd att parera men tar alla chanser att anfalla och testat hela tiden sin motståndares försvar. Ett val som troligen är snabbast och som går på en stridsförmågas värde, till exempel Beväpnad strid.

**Finta:** Idén är att rollpersonen öppnar sig och lockar sin motståndare att utnyttja öppningen så att han i sin tur öppnar sig. Om rollpersonen har ganska mycket högre i värde kan det lyckas och på så sätt avgöra striden. Problemet är bara om de är jämbördiga eller den andra bättre då har karaktären öppnat sig på ett farligt sätt vilket troligen resulterar i någon form av skada.

**Aggressivt offensiv:** Stadigt anfall, pådrivande för att motståndaren ska öppna sig. Psykologiskt ett smart drag, rollpersonen visar för sin motståndare att han är hängiven och detta skrämmer förhoppningsvis den andra. Om rollpersonen är bättre resulterar det antagligen i en skada på motståndaren men annars är det troligen det omvända.

**Allt på ett:** Rollpersonen kastar sig framåt offensivt och bryr sig inte alls om att parera, han satsar allt för att skada den andra. Förhoppningsvis är den som försöker sig på detta ganska mycket bättre annars kan det snabbt resultera i allvarliga skador.

#### Vilseleda

I spelet Serdan kanske det inte alltid spelar så stor roll hur bra någon är utan hur bra andra tror spelaren är. Det används även av sådana som inte vill avslöja sin sanna identitet.

**Spelad underlägsenhet:** Rollpersonen låtsas vara sämre än vad rollpersonen egentligen är. Rollpersonen rör sig långsammare och reagerar långsammare, detta gör att rollpersonen troligen kommer ta mera skada än under normala omständigheter. Fördelen med detta är att motståndaren kanske öppnar upp sig för mera aggressiva manövrar och som rollpersonen kan använda. Om rollpersonen är bättre är det troligen inga problem men är de lika från början eller rollpersonen är sämre kan detta resultera i mera skada snabbare.

**Spelade överlägsenhet:** Rollpersonen låtsas vara bättre än sin motståndare är, rollpersonen genomför mer komplicerande manövrar än rollpersonen egentligen behärskar. Om det lyckas är det framförallt eventuella åskådare som blir imponerade men misslyckas det kan detta snabbt bli fatalt då rollpersonen har öppnat sig med manövrar som rollpersonen inte behärskar.

## Obeväpnad strid

Obeväpnad strid är främst tekniker men styrkan avgör oftast hur mycket skada man gör. Förutom att en stark person generellt gör mera i skada så kan i rätt ögonblick styrka avgöra en strid med vapen till fördel för den som har högre i styrka.



Figur 4, Serdan Sandra

**Slag och lås:** Med hårda slag går rollpersonen lös på sin motståndares vapen i ett försök att skada det eller slå det ur händerna. Med lås menas att han försöker komma nära sin motståndare så att motståndaren kan nås med händerna och sedan övergår det till ett rent slagsmål det vill säga obeväpnad strid. Hur valet lyckas beror på stridsvärdet och styrkan. Om den person som försöker med valet är, jämfört med sin motståndare, jämn i beväpnad strid men betydligt starkare kan det innebära en betydlig fördel som troligen resulterar i vinst. Om den andra är betydligt bättre i beväpnad strid men är svagare så kanske det fungerar första gången men knappast sedan utan resulterar troligen i skada på den som gjorde detta val. Om personen är underlägsen i både beväpnad strid och styrka är det ett snabbt sätt att få stora skador.

**Ruff:** Mitt i en vapenstrid försöker rollpersonen sparka eller slå den andra. Om rollpersonen har högre eller samma i styrka kan detta överraska den andra och till och med ge lite skada. Det som avgör

om det hela lyckas är stridsvärdet. Om de två är lika i förmågan inbjuder detta den andra att låta striden övergå i handgemäng. Och är personen sämre i förmågan så kan den andra välja att undvika slaget eller ta slaget men samtidigt ge tillbaka med sitt eget vapen.

**Slag och byt:** Används för att byta från vapenstrid till ett rent handgemäng. Personen går fram till motståndaren och försök ta tag i honom och eller avvärpa honom. Fungerar om personen är klart bättre i stridsvärde annars kan det resultera i svårare skador. Helst ska rollpersonen vara starkare annars är det inte mycket vinst med detta val.

**Strypgrepp:** Obeväpnad strid "Allt på ett" någon försöker göra allt för att snabbt oskadliggöra den andra. Något som lika snabbt kan bli väldigt fatalt om den andra är bättre på stridsvärdet och än värre är starkare.

## Skjutvapen med krut

I och med att Concillen anföll Galo och flera andra världar så började krutet och skjutvapen snart att dyka upp lite varstans även om det skiljer sig mycket mellan världarna.





I början av 6700 e.f. användes främst så kallade Hakenbössor där haken under sattes mot en stock eller annat fast föremål på grund av rekyl. De första var omständliga att ladda och träffsäkerhet var låg men man fortsatte att utveckla denna. Trots det kan på fortfarande på vissa världar finna befästningar med detta vapen.

Det ersattes allt mera av muskedunder för att bli musköt, först med luntalås som är omständligt att ladda och där en normal stark soldat behöver stöd för att kunna sikta. Under slutet av 6900 e.f. har soldaterna allt mera flintlås. Det är stora skillnader mellan olika världar och länder. Det finns inte heller någon form av standard på kaliber för handeldvapen men eftersom de flesta stäl sina idéer från Concillen är 20 mm en sorts standard för pistoler och gevär. En musköt har hyfsad träffsäkerhet på 50 meters avstånd.

Kanoner gjuts främst i brons men framåt 7000 e.f. används allt mera järn. Alla vapen är så kallade mynningsladdare. Kanoner finns i flera storlekar 1,3 kg (3 pounds) till 10,9 kg (24 pounds). Vanligaste är 12 pounds kulor och dessa har en räckvidd på 500–600 meter men träffsäkerheten är mycket dålig på över 100 meter.

### Psykisk strid

Sinnenas kamp, hur går det till? Oavsett om man använder magi eller kraft eller har tillräckligt högt på sin Psykiska förmåga så sker själva striden/kampen på samma sätt. Oftast är striden mellan två personer men det går att samarbeta så att flera anfaller en person. Striden sker alltid inom den som blir anfallen, det vill säga försvarare. Tiden som förflyter i striden och utanför skiljer sig ungefär med en faktor tio. Så 10 minuter strid inne i huvudet gör att två står och tittar på varandra i cirka 1 minut. Medan striden pågår är de som är inblandade stilla och koncentrerade och enbart vagt medvetna om vad som sker runt dem. Det går att bryta striden utifrån om striden inte sker med magi eller kraft. Detta sker genom att bryta ögonkontakten och det medför en lättare psykisk skada hos både.

Det är försvararen som bestämmer hur platsen där striden sker ser ut. Generellt så ju mer detaljerat och hotfull en plats är ju högre Psykisk förmåga har försvararen. Platsen kan ha hinder som försvårar för anfallaren att finna försvararen. Hinder måste alltid vara ting det får inte vara personer eller liknande. Det går alltså inte att ha väktare i sitt sinne som skyddar dig mot sådana som anfaller ditt sinne. Det måste även finnas en väg att gå fram utan magi eller krafter till försvararen, det går inte att ha en plats med svävande klippor så att anfallaren inte kan nå försvararen eller likande.

En anfallare kan alltid lämna platsen när som helst så länge som anfallaren har högre psykisk förmåga än försvararen. Men ju mindre övertaget är desto svårare blir det och tar längre tid. Om försvararen har högre psykisk förmåga än anfallaren tar det lång tid för anfallaren att lämna platsen och tar troligen psykisk skada av att lämna platsen. Ju större övertag försvararen har desto större blir skadan på anfallaren när denna ska lämna och ju längre tid tar det att lämna, om inte försvararen låter anfallaren snabbt komma undan.

Har anfallaren högre psykisk förmåga än försvararen så kommer anfallaren ganska snabbt finna försvararen och själva striden bryter ut, ju större skillnad (till anfallarens fördel) desto snabbare går det att finna försvararen. Med klart övertag kan anfallaren bryta ned saker (väggar, hinder och annat som finns på platsen).

När väl anfallaren kommer fram till försvararen så utkämpar de en strid så som de möttes med vapen. Deras psykiska förmåga motsvarar stridsvärdet. Försvararen har ett litet övertag genom att striden sker på försvararens plats. Alla skador omvandlas till psykiska skador. Medvetlöshet hos försvararen innebär att striden tar slut och anfallaren återvänder och försvararen faller troligen ihop medvetlös (fysiskt). Skulle anfallaren bli medvetlös eller till och med dö i striden så slängs anfallaren ut och den fysiska kroppen faller troligen ihop medvetlös. Men om försvararen tar allvarlig skada eller till och med dör kan det medföra stor risk för anfallaren. Anfallaren är inne i sinnet hos försvararen, dör då försvararen kan anfallarens sinne förintas, bokstavligen. Ibland hinner anfallaren, ju större skillnad övertag anfallaren har i psykisk förmåga desto större chans att finna ut i tid innan men det är mycket riskabelt att döda sinnet till försvararen. Generellt så är det dock så att det är mycket svårt att döda eller allvarligt skada någon i psykisk strid. Det räcker ju med att någon blir medvetlös i striden så avbryts den.

## Bonuspoäng

En spelare kan vid skapandet av sin karaktär få extra poäng att sätt ut på sin karaktär mot motprestationer. Extra poäng kan bara fås när rollpersonen skapas och inte tas senare i spelet. Skulle spelaren inte göra eller uppfylla sin del av motprestationen kan spelledaren minska rollpersonens poäng. En spelare kan bara få en bonus per karaktär. Följande bonuspoäng kan en spelare få:

- Logg, spelaren noterar allt som alla spelare gör samt vilka spelare som är med i omgången samt hur många omgångspoäng som delades ut. Alltså hur många poäng som delades ut, till vilka karaktärer och varför de delades ut. Spelaren behöver inga detaljer utan större händelser ska noteras. 10p
- Omgångsbok, som en logg men mera personlig, alltså spelaren skriver om hur rollpersonens upplever omgången och de händelser som utspelades där. Omgångsboken blir i Jag form, en sorts dagbok. 10p
- Bild, spelaren tecknar eller ritar en bild av ett föremål eller en person som fanns under omgången. Bilden ges till spelledaren efterföljande spelomgång. 10p
- Fika, spelaren tar med fika till hela gruppen. 10p.

## Bra och dåligt blod

Spelare kan styra vilken typ av föräldrar som spelaren får. Det kan ge extra poäng eller poängavdrag och valet påverkar spelledarens val av föräldrar. Skalan går mellan +10 och -10. Där + ger mindre poäng men "bättre" föräldrar medan - ger mera poäng men "sämre" föräldrar. En neutral poäng, det vill säga 0 kan innebära en populär och en impopulär förälder om nu spelledaren är på det humöret. En spelare som får -10 kan få två -5 föräldrar eller andra kombinationer. Icke människor, serdan eller edlosi föräldrar medför alltid minst -5. Alla människor är alltid 0 avsett vilka de är eller vilken position de har.

<b>+10</b>	Superföräldrar som verkligen gör allt för sitt barn och även den ultimata uppoffringen, döden. De försöker vägleda och hjälpa sitt barn på alla tänkbara sätt även om det inte automatiskt betyder att de skämmer bort sitt barn. Föräldern är dessutom populära främst inom sin egen släkt men även den andra släkten uppskattar föräldern. Bra blod +10 är att jämställa med en vakande vän men med den skillnaden att man vet vem som är den vakande vännen och vad föräldern kan eller inte kan göra.
<b>+5</b>	Spelarnas föräldrar är väldigt måna om sitt barn och ställer upp och hjälper det efter bästa förmåga. De kanske inte är beredd att lägga sitt huvud i stupstocken i sitt barn ställe men

	väl beredda att blöda och strida för sitt barn. Föräldern är dessutom tämligen populär inom sin egen släkt vilket ger spelaren fördelar. Bra blod +10 är att jämställa med en Serdan eller Edlosi kontakt men föräldern är beredd att gå lite längre än kontakten för att stötta karaktären.
<b>0</b>	Spelarens föräldrar är måna om sitt barn men har inte alltid den tid de önskar. Föräldrarna eller föräldern är neutrala, inte populära och inte impopulära, inom sin egen släkt men kan vara ogillad i den andra släkten.
<b>-5</b>	Spelarens föräldrar bryr sig inte om eller vet inte om sitt barn. Föräldern är inte speciellt populär bland sin egen släkt och ännu mindre hos den andra släkten. Detta påverkar barnet som har svårt att få hjälp och ses lite över axeln av de flesta. Föräldern bryr sig om sitt barn men anstränger sig inte speciellt mycket för att skydda eller guida sitt barn.
<b>-10</b>	Föräldrarna är av värsta sorten, de är allmänt ogillade och i vissa läger även hatade vilket gör att deras barn försätts i fara. Ett skydd är dock att föräldern egentligen inte bryr sig om sitt barn som mest är en belastning, om de inte kan komma på ett sätt att utnyttja barnet för sina egna syften. Barnen kan knappast räkna med hjälp utan att göra gentjänster som inte sällan är svårare och farligare än det de ber om.

## Erfarenhetspoäng

Ingen karaktär är statisk utan genom att spelaren karaktär är med i spelet och gör saker förbättras den. Detta avspeglas i karaktärens erfarenhetspoäng. Spelarna som grupp ges poäng, både plus och minus. Spelaren får i början av en omgång argumentera för vilka poäng som de ska få med spelledaren. Spelledaren har alltid sista ordet. Poäng ges enbart till de karaktärer som var med i föregående omgång. Alltså om en karaktär dör under en omgång ges föregående poäng inte till den nya karaktären nästa omgång.

En uppgift kan lösas antingen enskilt, del av grupp eller hela gruppen. Ju fler som deltar för att lösa en uppgift ju mer poäng får gruppen. Om en uppgift kan lösas på ett icke våldsamt sätt blir det högre poäng för detta. Att någon löser en uppgift enskilt innebär att en spelare löser uppgiften. Del av grupp innebär att en majoritet av gruppen löser uppgiften. Hela gruppen innebär att alla i gruppen deltar mer eller mindre aktivt att lösa en uppgift. Om samma uppgift utförs både enskilt, del av grupp eller hela gruppen är det den högre poängen som räknas. Ett dödligt hot för en enskild kan vara ett allvarligt hot mot gruppen. Alla som deltar i omgången får lika mycket poäng.

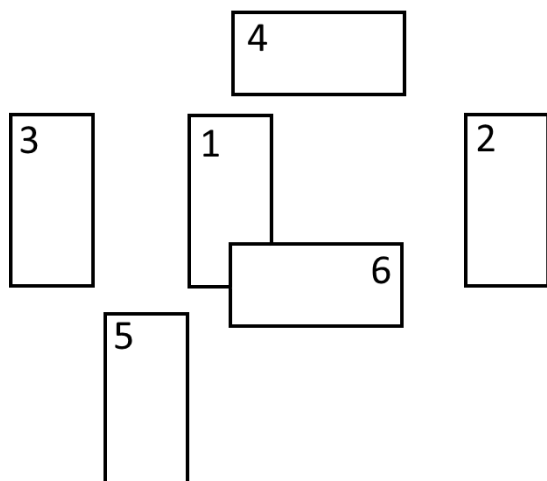
Våld definieras som fysiskt våld, psykiskt våld, krafter, magi eller att tvinga någon till underkastelse till exempel genom att hota någon man har kär.

Anledning	Poäng Enskilt/del av gruppen/hela gruppen
<b>Allvarligt hot – löser med våld eller utan våld</b> Hotet kan vara en eller flera personer eller varelser. Hotet kan allvarligt skada eller med viss svårighet eller uppoffring döda spelaren eller hela gruppen. Löser man hotet utan våld men besegrar ändå fienden får man +1 poäng det vill säga 2/3/4	1/2/3
<b>Dödligt hot – löser med våld eller utan våld</b> Någon eller några som anses var över spelarens eller gruppens förmåga. Hotet kan utan ansträngning döda alla spelare, en och en. Hotet vill döda eller allvarligt skada sin motståndare. Löser man hotet utan våld men besegrar ändå fienden får man +1 poäng det vill säga 3/4/6	2/3/5

<b>Lyckas med svår intrig/plan med ickevåld</b> Intrigen och planen är svår men inte så svår att den inte går att genomskåda, motståndet är ungefär på samma nivå som gruppen/spelaren.	1/2/3
<b>Lyckas med komplicerad intrig/plan med ickevåld</b> En stor och komplicerad intrig eller plan som kräver att flera av varandra oberoende saker ska ske för att lyckas. Motståndet är över gruppens/spelarens nivå.	2/3/5
<b>Ser komplexa samband</b> Genom kunskap förstår spelaren/gruppen en lärd kunskap i sitt större sammanhang.	1/2/3
Övrigt	
<b>Deltar i en omgång.</b> Spelare som deltar i en omgång får alltid 2 poäng.	2
<b>Lyckas med svåruppnått utvecklande mål.</b> En spelare, en del av en grupp eller hela gruppen har ett mål i spelet. Genom att rollspelare lösa uppgifter så att målet så småningom uppnås och gör att man lyckas med uppgiften.	2/3/5
<b>Lyckas med omöjligt utvecklande mål.</b> En spelare, en del av en grupp eller hela gruppen har ett mål i spelet. Genom att rollspelare lösa uppgifter så att målet så småningom uppnås och gör att man lyckas med uppgiften.	3/5/7

### Spådom med kort i Serdan

Spådom är många sätt att försöka få lite koll på vad som händer i framtiden. Men spådomar är svårt och skickliga personer som spår är ofta mycket specifika i sina frågor. Det innebär att det kan vara tidskrävande att spå eftersom flera specifika händelser måste "frågas". Ofta måste man fråga flera gånger för att få en glimt av vad som komma skall. Den som spår behöver inte ha några andra krafter eller magiskt kunnande utan det viktiga är att ha en så komplett kortlek som möjligt.



Korten när man spår i Serdan placeras enligt följande, framför frågeställaren. De olika korten symboliserar de olika positionerna.

Allmänt om spådomar så gäller att ju högre någon har på Sinnets egenskap desto lättare är det att tolka resultatet. Ju mera specifik och detaljerad en fråga är, ju bättre och tydligare svar kommer det

ge. Men kom ihåg att det är just en spådom, ingen sanning. Det är snarare som en riktning än exakta vägbeskrivning.

Det går även att blanda in sina egna avläsningar i kortleken. Man kan i princip blanda in hur många avläsningar som helst men oftast blir det för en kortläggare inte hanterbart. En avläsning kan även hamna på en plats då den representerar något som personen eller platsen representerar för den som lägger spådomen. Detta innebär att en specifik Serdan kan vara frid för någon och död för en annan. Platser är ännu svårare eftersom de kan hamna i en spådom för det som finns på platsen, exempelvis en stad eller öken men behöver inte betyda den specifika platsen som finns på koordinaten i avläsningen.

Frågan måste alltid ställas som en fråga utifrån frågeställaren om det som kan ske. Det går inte att fråga om det som skett, då är det inte spådom längre.

Positionernas betydelse:

1. Frågeställarens nuvarande position. Det vill säga hur frågeställaren förhåller sig just nu till frågan hon ställer.
2. Trolig utgång av frågan. När det kommer till spådomar är utgången otydlig utan spådomen ska snaras se som en indikation om vad som kan hända inte vad som kommer att hända.
3. Förföljare till frågeställaren. Den eller det som aktivt och öppet försöker påverka frågeställaren i denna fråga. Observera att förföljaren inte behöver vara fientlig utan någon eller något som vill hindra utgången.
4. Det som inspirerar frågeställaren. Vad som driver frågeställaren alltså frågeställarens egna mål i denna fråga.
5. Den eller det som manipulerar. Ungefär som förföljaren men här sker påverkan i det fördolda och således blir det manipulation.
6. Svaret på frågan eller vad som krävs för att svaret ska kunna ges. Hur, var eller vad som krävs för att frågan ska kunna få ett svar.

### Kortleken

Frågeställarens kortlek består av en grundlek samt kompletteras av frågeställarens egna avläsningar. Det viktiga är att baksidan är likadan och storleken på korten är samma. Det är även möjligt att låna in andras avläsningar om ovanstående krav uppfylls.

### Grundleken

Visar vilka kort som ingår i grundleken och vad de anses symbolisera. Det finns även andra mer dolda tolkningar. Vissa kort hamnar felvända för den som lägger korten och då får kortet motsatt betydelse, inte alla kort får detta dock.

1. **Draken:** Drakar, rikedom och makt eller fattigdom och förlorad makt
2. **Gripen:** Gripar, frihet och skapande eller ofrihet och förstörelse
3. **Staven:** David, Serdan, långsam förändring och stabilitet, en fader eller dålig förändring och en styvfader
4. **En svart kittel:** Xara, Edlosi, oväntade händelser och oordning, en moder eller snabba dåliga händelser och en styvmoder.
5. **Människan** (oftast ett par): Människan och mänsklighet eller det omänskliga och grymhet
6. **Miral** (oftast ett par): Miralerna, masker och förklädnad eller det som är avslöjat
7. **Aet** (oftast ett par): Aeter, djuriska och närhet till naturen eller besten och naturkatastrofer

8. **Hybridmänniska** (oftast ett par): Hybridmänniska, utveckling och främlingskap eller tillbakagång och rasism
9. **Kista mot vitt**: Dimensionen Elementias ovansida, en bra, stabil och förväntad förändring eller dåliga förändring
10. **Sfär mot svart**: Dimensionen Elementia undersida, instabil och oväntad förändring men bra eller hastig dåliga förändring
11. **Ett träd, ett berg, hav och himmel**: Dimensionen Verkligheten, även sanningen eller osanningar
12. **Lava som rinner ur berget**: Dysterheten, kaos, ge liv eller tar liv
13. **Isblock som flyter i havet**: Draperiet, ordning, bra stabil och långsam förändring eller dålig förändring
14. **En trädkrona**: Dimensionen Kronan, även födelse
15. **En rot från ett träd**: Dimensionen Rotdimman, även döden
16. **En kista på ett pentagram**: Elementias Magiområde, även känslan glädje
17. **En kista i en kub**: Elementias Rumsområde, även känslan sorg
18. **En kista omgivet av eld**: Elementias Energiområde, även känslan förakt
19. **En kista full med sten**: Elementias Materiaområde, även känslan oro
20. **En sfär på ett pentagram**: Elementias Nigamområde, även känslan intresse och nyfikenhet
21. **En sfär omgivet av små stjärnor**: Elementias Orumsområde, även känslan sorg
22. **En sfär omgivet av rödbrinnande is**: Elementias mörka energiområde, även känslan avsky
23. **En sfär som exploderar**: Elementias Antimateriaområde, även känslan överraskning
24. **Stjärnan**: Representerar Vivad och drömmar, bra eller dåliga
25. **Graven**: Representerar Axera, döden och själen
26. **Spegeln**: Representerar Parallellium men även en väg bort eller en väg vidare
27. **Lien**: Representerar döden, det oundvikliga och ett slut
28. **Veteaxet**: Representerar livet, födelse och en nystart
29. **En svart stjärna omgivet av röda eldsflammar**: Motsatser, värme och kyla, ljus och mörker
30. **En labyrint**: Uppgivenhet, att aldrig finna vägen ut, meningslösa val men ett mål
31. **Stenring, slät på insidan och kantig på utsidan**: Stabil förändring, inre skönhet före yttre
32. **Flera spiraler som hänger ihop**: Evighet, ständig förändring
33. **Kristall som skiner**: Det kalla ljuset som fryst i tiden, tid som stannat
34. **Sten som blöder**: Styrka, det obearbetade
35. **Kub med genomskinligt inre**: Resa och orientering i rummet, begriplighet
36. **En perfekt cirkel**: Det återkommande, ingen början och inget slut, livets gång
37. **Två olika färgade moln**: Tro och hopp, en gud
38. **En råtta**: Skapa sin eller andras lycka, väcka avsky och startar revolutioner
39. **En bägare**: Det försåtligt vackra och dödliga, gift
40. **En vit kittel**: Att aldrig ge upp, krigaren, styrka och makt.
41. **En veteskära**: Galenskap
42. **En svart sol**: Solen som ger liv men också som tar, törst och illusioner.
43. **En myra**: Tid och öde, det som är bestämt
44. **Lila ros**: Lust och förbjuden kärlek, passion och hat
45. **Ett svärd**: Hämnd och mord
46. **Ett svart hjärta**: Våldsamt kärlek och stridens passion
47. **En likbent triangel**: Hatet och den rättfärdiga hämnanden
48. **En smedshammare**: Rättvisa, domaren och heder
49. **En slingrande orm**: Sjukdom och läkning
50. **Brinnande svärd**: Jakt och förbjuden önskan

51. **Orm som biter sig själv i svansen:** Makt, kunskap och absolut lydnad
52. **Ett öga:** Hemligheter, jakten på kunskap, förbjuden kunskap
53. **En blomma:** Avund och skönhet
54. **Ett hav eller vatten:** Renhet, lugn och frid men även det stormiga och okontrollerbara
55. **Ett sädesfält eller jord:** Framgång, kompensation, flykt men även tröghet och beständighet.
56. **En eldsflamma:** Passion, energi, entusiasm och sexualitet
57. **Blåst eller luft:** Skapa, förstå mönster, tankens kraft, lära sig från erfarenhet och minnen.
58. **Magikern:** Magi, kraft och styrka, godhet eller ondska
59. **Jokern:** Destruktiv magi, den som säger sanningen eller kommer med lögn
60. **Prästen:** Gudarnas vilja, auktoritet och den som tolkar
61. **Kung och/eller drottning:** Makt, arvsrätt och nödvändig vaksamhet
62. **Bonden:** Jordbruk, jorden, liv och årstiderna
63. **Smeden:** Styrka, metall, värme och forma långsamt
64. **Snickaren:** Konstruktioner, byggande och praktiskt kunnande.
65. **Drängen och/eller pigan:** Hårt arbete, önskan om förändring och drömmar.
66. **Myntet:** Rikedom, ekonomi men även skulder
67. **Tärningen:** Slumpen, tur eller otur
68. **Det svarta kortet:** Representerar tomheten, det slutgiltiga och döden. Detta är det mest mytomspunna kortet. Anses vara ett ytterst dåligt omen om det fås i någon position.

## Magi



Figur 5, Edlosi Merlin

Världen i spelet Serdan är magisk, det finns magi och med den kan rollpersoner och andra spellearpersoner skapa och göra fantastiska saker. Magi är makt och kunskap men med all makt och kunskap finns risker. Risken är att man överväldigas av makten och kunskapen och glömmer sin ödmjukhet. När en magiker förlorar sin ödmjukhet glömmer han eller hon bort att även han eller hon är dödlig och det är då oväntade saker sker. Reglerna är gjorda för att vara enkla och snabba men det är alltid spelledaren som bedömer vad som händer, hur snabbt det händer och hur mycket magin kostar i kraft.

Magin kan komma från två sidor av Elementia, Magi sidan som är den vanligaste och Nigam sidan som är mera ovanlig. En magiker känner genast igen var kraften härstammar och man kan ta kraft från båda men oftast är det den ena man använder. Generellt går det inte att blanda kraften från Magi och Nigam men undantag finns. Magiker upplöser trollformler genom att använda dess motsats. Så en magiker som skapat en illusion med ljus med kraften från Magi kan få den förstörd av en annan

magiker genom ljus som skapats med Nigam **men** det krävs lika mycket kraft, tid och komplexitet att ta bort magi som det tog att skapa den.

Beroende på om formeln tar kraft från Magi eller Nigam så gestaltar den sig lite olika. Generellt kan man säga att Nigam upplevs som mera instabil, mera föränderlig och märkligare än Magi. Resultatet är dock alltid det samma.

## Grundregler

Följande är mera som en förklaring varför magin kan ta olika lång tid, vara mera krävande och mer komplicerad. Det ska mera ses som en guide än strikta regler, det är alltid spelledaren med sina spelare som tillsammans avgör om och hur magin gestaltar sig.

**Komplexitet** – ju mer komplex magin är ju mer kraft drar den.

**Förändring** – ju mer magin ska avvika från Verkligheten desto mer komplex är den.

**Område** – ju större område som ska påverkas och ju längre bort det som ska påverkas befinner sig ju mer komplex blir magin.

**Akkumulering** - ju fler regler som samverkar ju mer komplex blir magin. Så en stor magisk formel som ska vara länge och påverka ett stort område och göra en stor förändring anses vara extremt komplex.

**Tid** – ju mer komplex magin är ju längre tid tar den att aktivera. Hur länge magin ska verka påverkar också komplexiteten, det vill säga behövs magi för att upprätthålla en icke naturlig process ökar magins komplexitet drastiskt. Ibland behöver man bara aktivera magin en kort stund och efter det tar en naturlig process över. Så är det med föremål som repareras, väl reparerad så är ju magin klar och behövs inte mera. En kropps som läks är läkt men man ska även ha i åtanke naturlagen om magin som läkt såret upplöses innan den naturliga processen är klar.

Minimagi som att få vinden att blåsa till i håret, att få dörren att knarra och så vidare går oftast snabbt med liten ansträngning, få ord eller få ingredienser eller enkla tecken. Men magi som reser byggnader, gräver tunnlar, återställer kroppar är komplex och tar ibland flera timmar eller till och med dagar. Magi som skapar dimensioner eller som påverkar hela länder tar oftast år att förbereda. Genom att öka kraftåtgången kan tiden som krävs minskas men det är ett farligt sätt att använda magi på. Om en magiker använder mera kraft än vad som det finns tillgång till kan det orsaka magikern skada och i värsta fall död.

**Igenkänning** - Ju bättre en magiker kan magin, platsen och dimensionen, desto mindre komplex blir magin. Nya dimensioner måste magikern lära sig behärska, innan är magin betydligt mer komplex. Hur lång tid det tar för en magik att vänja sig styrs av magikerns värde på Psyket.

**Uttryck** - ju mera bunden eller begränsad magin är desto mindre komplex är den.

**Naturlagar** - allt har en form som kan skapas av naturliga och ofta långsamma processer, smeden smider ett svärd, ett barn växer och formas av sin uppväxt och sitt arv.

- **Ju mer naturstridig något skapats eller förändrats ju lättare är det att upplösa det medan naturliga saker är omöjliga att upplösa magin.**
- **Ju mer naturstridigt något skapats eller förändrats ju lättare är det att upptäcka den kvardröjande magin som håller samman det som förändrats eller skapats. Naturliga saker behöver inte magi för att upprätthållas och därför kan de inte heller upptäckas som magiska.**



Förändringen eller skapandet går alltid tillbaka till det naturliga stadiet för förändringen eller det som skapats. Om levande materia dör medan magin fortfarande finns kvar återgår hela eller delar av det oorganiska materialet till sitt ursprung.

Exempel ett: En magiker har ett träsvärd och omvandlar det till ett skinande tvåhandssvärd i stål. Det räknas som en naturstridig förändring och om magin skingras så blir svärdet ett träsvärd igen. Förändringen är lätt för andra magiker att upptäcka och räknas som magiskt aktiv under resterande av sin livstid. Om samma magiker har ett trasigt och rostigt tvåhandssvärd och med magi reparerar det och putsar upp det är det enbart en lite naturstridig förändring som inom några timmar inte längre går att återskapa.

Exempel två: En magikers går på ett slagfält och finner en sårad soldat. Soldaten blöder kraftigt från ett stort skärsår på benet. Att bara peka på såret och få det att försluta sig är bara lite naturstridigt och redan efter en knapp dag går det inte att återskapa. Hade magikern istället valt att förbinda såret och lägga ett grötsförband och sedan lagt sin magi hade effekten blivit den samma men magin hade knappt varit naturstridig och redan efter en timme så hade såret inte längre kunnat återskapats.

Exempel tre: Samma magiker som exempel två finner en annan soldat som fått sitt ena öga förstört. Med enbart magi är det naturstridigt att återskapa ögat och blir inte en naturligdel av kroppen på över en vecka och således går det kort efter att upplösa ögat och magi ganska enkelt men ju längre tiden förflyter ju svårare blir det och när ögat väl är en naturligdel av kroppen går det inte längre att upptäcka eller upplösa. Hade samma magiker istället tagit ut ett öga från en död soldat och placerat det i patientens öga och sedan aktiverat magin hade magin varit något naturstridig men redan efter två till tre dagar så är det nya ögat en naturligdel av patienten.

Exempel fyra: En magiker skapar ett guldmynt från tomma luften, myntet är lätt att upptäcka som magiskt och lätt att upplösa med magi så att det åter blir tom luft.

Exempel fem: En prins blir förvandlad till en groda. Det är mycket naturstridigt och inom det närmaste året är det lätt att se grodan som magisk och lätt att upplösa magin men ju mera tiden går ju mera naturlig blir grodan efter kanske fem till tio år är det bara en vanlig groda som troligen snabbt dör av en ovanligt hög ålder för en groda. Om prinsen äts av ett rovdjur strax efter att prinsen förvandlats till en groda blir grodan åter prins vilket troligen får otäcka konsekvenser för rovdjuret om den hunnit svälja någon del.

Exempel sex: En människa byter genom magi sitt utseende. Beroende på hur stora förändringar som görs tar det allt från en dag till en månad innan det blir en naturligdel av kroppen och således inte kan upptäckas eller upplösas. Här finns dock ett men, att förändra ens ursprung (vårt DNA hade vi sagt) är alltid mycket komplext och görs därför sällan. Det går därför att återställa en människa eller annan levande varelse som den skulle vara enligt sitt ursprung.

**Motstånd** - allt levande gör alltid motstånd mot förändringar i synnerhet sådana som är destruktiva. Motståndet är automatiskt och sker direkt. Ju mer medvetande ju större motstånd blir det. Motståndet är summan av den drabbades Fysik och Psyke som sätts mot kraften i magin.

**Blockad** - Det går att spärra eller blockera vissa typer av magi eller all magi. Vanligast är att man blockerar en eller flera typer av dimensioner. Om man upptäcker blockaden kan den upplösas annars om man bryter blockaden orsakar den skada på den som bryter. Hur mycket skada beror på men just med komplex och kraftfull magin är ju mer skada, både fysisk och psykiskt tar man.

**Magiindex** - I Verkligheten är magin starkast på Galo och ju längre bort man kommer från Galo desto tyngre är magin. Det är inte komplexiteten som ökar utan åtgången av kraft. I nuvarande situation på Galo är index cirka 0,8 medan en bit bort i Galaxen kan index vara 3, 4 eller ännu högre det gör att kraftåtgången drastiskt ökar. Det medför så klart att komplex magi är svårare och tar längre tid.

## Magins uttryck

Uttryck är hur man skapar magin. I princip finns två grupper, antingen det friare där man på olika sätt skapar magi i stunden. Den är flexiblare men tar längre tid. Sedan finns den bundna, man skapar en magi efter fasta formler som krafter, symboler och alkemi. I vanliga fall väljer en magiker ett huvuduttryck men framförallt på större akademier tränare man även på andra uttryck.

### Fri magi

Magi som skapas utifrån stunden och behoven. Grundregeln är att all fri magi tar tid och kraft att utföra. Mycket enkel magi tar trots det strax under en minut att aktivera. Som spelare och spelledare ska man ha det i åtanke. En av anledningen till att Serdan och Edlosi är så mäktiga är inte bara för deras höga ålder utan främst för deras krafter som går snabbt att aktivera och inte drar alls lika mycket kraft som den fria magin.

### Visuellmagi

Den visuella magin är det som de flesta människor tänker att en magiker gör när han eller hon skapar sin magi. Magikern gör något med händerna och ofta använder magikern även rösten för att skapa magin. Vissa dansar, vissa sjunger eller spelar instrument men de flesta rör sina händer i ett bestämt rörelsemönster. Rörelsen är magikerns sätt att fokusera kraften och formalisera magin. Generellt för det Visuella uttrycket är att det alltid syns eller hörs.

### Ritualmagi

Ritualmagi är en variant mellan symbolmagi och visuellmagi. Den används av magiker när komplexiteten blir för stor. En ritual tar mycket lång tid att genomföra med brukar generellt halvera komplexiteten. En ritual kan innebära stora golvsymboler, magiska fokus och material som är i samklang med den magi man lägger. Skillnaden mot visuell magi är att den är mer stabil och det är mindre risk att magin slår fel. Nackdelen är att dels tar den tid att genomföra, helst ska den genomföras i ett sträck och går något fel måste man börja om.

### Blodsmagi

Blodsmagi fungerar som den visuella magin men magikern hämtar kraften till magin från blod och halverar tidsåtgången. Det gör att magikern snabbt kan få mycket kraft genom offer. Just offer är anledningen till att blodsmagi är mycket illa sedd och inte sällan förbjuden av härskare. Det är inte möjligt att tömma en kropp snabbt på allt blod, spelledaren får göra en bedömning från fall till fall men mer än 75 % får man sällan ut under själva formaliseringen. Eftersom blodsmagin är kraftfullare blir den även med instabil och ökar risken för baktändning.

Sett i mängden blod som behövs delas det in i fyra grupper. Ju kraftfullare ett blod är desto mindre mängd krävs för att genomföra magin.

- Kraftfullt blod kommer från en varelse med bunden magi till exempel en drake, grip eller en Serdan eller Edlosi. Även de uråldriga varelserna räknas hit så som enhörningar, sfinxar osv.
- Starkt blod kommer från magikern själv räknas som starkt och kraftfullt. När magikern skadar sig själv för att ta kraft från sitt blod så kan magikern inte läka sina skador med hjälp av magi.
- Normalt blod kommer från människor, Hybridmänniskor, Aeter och Miraler.

- Svagt blod kommer från djur.

### Tankemagi

Som visuellmagi men man tänker sin magi istället. Tankemagi tar lika lång tid som den visuella magin. Som spelare kan man inte lära sig Tankemagi från början i spelet. Tankemagi kräver en del psyke och koncentration. Med högt psyke så går det att både skapa magi i tanken och samtidigt göra andra enklare saker.

### Bunden magi

Bunden magi är magi som inte anpassar sig utan som mer eller mindre är fast. Magiska föremål är typiska exempel på bunden magi.

### Alkemi

Alkemin utgår från effekter som finns i olika växter, djur, materia eller annat dött organiskt material. Olika material skapar olika effekter som kan kombineras, ofta till drycker som antingen dricks eller kastas och då aktiveras när vätskan befrias. All alkemi har ett aktiveringsvillkor, det kan vara att vätskan kommer i kontakt med vatten, luft eller drickas. När alkemin skapas så binds den magiska kraften i drycken och det går att känna på flaskan eller kärlet med brygden om den innehåller magiskt bunden energi. Alkemi har fördelen att den är stabil och riskerna är små. En nackdel är att den alkemiska processen inte kan skyndas på. Så när magin aktiveras drar den ingen energi från den som aktiverar magin då den redan är bunden i brygden. En annan nackdel med alkemi är att man inte kan anpassa den i stunden. Komplex magi kräver extrema ingredienser. Ju komplexare magin är desto ovanligare ingrediens är det, på de högsta nivåerna är det extrema ingredienser som ofta kräver speciella händelser för att framträda och som måste fångas i stunden. Till exempel en drakes hjärta som dödas av en hjältes spjut under månens strålar.

### Symbolmagi

Symboler är tecken, föremål eller annat som är en symbol för något. Det finns symbolmagiker som även experimenterar med lukter och ljud som symboler, det behöver med andra ord inte vara symboler som ses utan kan vara symboler som upplevs med andra sinnen. Syn är dock helt klart vanligast. Det som är speciellt i en symbol är att magikern måste lägga in en fysisk händelse som utlöser formaliseringen. Då det sker drar symbolen kraft från sin omgivning och aktiveras direkt. Den utlösande faktorn är både symbolens styrka och svaghet. Styrka då magikern kan skapa sin formel och sedan lämna den, den kan ligga inaktiv i flera hundra år innan den aktiveras. Nackdelen är att utlösningsvillkoren är magiskt aktiva och kan upptäckas med uppmärksamhet.

Symbol uttryck har ytterligare en nackdel och det är skörhet. En symbol fungerar bara så länge som alla ingående symboler är intakta. Om en formaliserad symbol förstörs så förstörs även utlösningsvillkoret vilket gör att magin försvinner. Bunden kraft i symboler som förstörs får magin att reagera. Oftast i händer ingenting, magin bara försvinner men i enstaka fall upplöses magin i någon form av energi, så som eld, kyla. Spelledaren avgör från fall till fall och styrande är vad magin skulle göra, hur mycket kraft som var lagrad och hur länge den lagrats. Det finns alltså en stor risk med att skapa stora symboler som ska skydda hela städer eller byggnader. En annan nackdel som Symbolmagin har är att den alltid aktiveras på platsen där symbolen finns. Det tar dessutom ganska lång tid att göra en symbol även om magin som inte är speciellt komplex tar några minuter att aktivera.

Alla symboler utlöses med en fysisk handling. En fysisk handling kan vara att en människa ser symbolen men inte att Lars Svensson ser symbolen. Som fysisk handling är även att någon inom

angivet avstånd tänker eller säger ett speciellt ord på ett speciellt språk. Magikern väljer vilket ord och vilket språk som aktiverar symbolen. En utlöst symbol kan återaktiveras om den är intakt, tiden det tar att återaktivera den är då hälften av den ursprungliga tiden. Vid återaktivering kan inte utlösningvillkoret ändras.

### Kraft

Kraftmagi är bunden magi i formler som binds på ett eller annat sätt i en kropp. Typiskt är Serdan och Edlosi men även andra varelser har krafter. Mycket få kan skapa nya krafter. Fördelen med kraft är att den nästan alltid aktiveras snabbt, drar något mindre kraft än vanlig magi och att den är säker, den baktänder sällan. Nackdelen är att den är svår att anpassa.

## Magins nivåer

Magi tar tid och kraft av den som ska lära sig, många stora magiker är sådana som studerat länge. Beroende på hur långt man kommit i sina studier avspeglas på vilken nivå man befinner sig. Det finns magiker som tar lärlingar och tränar upp dem som sina efterföljare och det finns stora akademier men dessa är dyra och få får studera där. Det finns även system där talangfulla elever får studera på akademier men binder sig sedan till att tjänstgöra hos den familj eller härskare som sponsrat utbildningen. På de lägre nivåerna håller sig kraftåtgången under hundra men kraft som behöves på de högra nivåerna är betydligt högre, ibland flera tusen kraftpoäng. Kraftåtgången är betydligt större för magin än för motsvarande krafteffekter. Lite förenklat kan man tänka att kraften för att aktivera magin tre- eller fyrdubblas.

### Kraftåtgång

Under krafternas effekter finns det angivet hur mycket kraft som krävs för att aktivera effekten. Gällande magi så drar generellt sett fri magi en till två nivåer mera kraft av magikern. Kraftåtgången påverkas av tidsåtgången.

## Nivå 1 – Teoretiker – 5p

Eleven kallas för teoretiker då eleven egentlig inte lär sig magi utan teorin bakom. Oavsett vem eller hur Teorin lärs ut ingår det alltid en förståelse för hur man kan skapa, forma och uttrycka magin. Hur den ska kontrolleras och farororna och möjligheterna med magi. Teoretikern får även kunskap om Elementias olika områden och hur det påverkar magin och används i magin. Grundläggande kunskap om dimensioner lärs ut samt hur aspekterna samverkar och används i magin. En teoretiker kan även genom att se när en formel aktiveras se om kraften är från Magi eller Nigam.

## Nivå 2 – Novis – 10p

Magikern kallas för Novis och lär sig främst det som kallas för minimagi. Det är magi som har mycket liten påverkan. En vindpust, värma drycken i en liten behållare eller kyla ned drycken. Få en dörr att tillfälligt knarra. En vissling i luften, ett skrubbsår som läks, ett stearinljus lyser lite starkare ett kort ögonblick, en skugga blir mörkare och så vidare. All magi är nästan ögonblicklig och sker alltid i närheten av Novisen.

### Exempelformler

- Åkarbrasa – eleven värmer sina egna ytterkläder någon grad, beroende på material klingar effekten av snabbt.
- Kall pust – eleven låter en lite kyligare vind omge en person inom en arms avstånd.
- Kalla drycken – eleven kyler ned sin dryck i glaset så den blir uppfriskande kall.

- Varma koppen – eleven värmer drycken i koppen till behaglig temperatur.
- Grundmaterial – eleven kan genom att röra ett föremål se det främsta grundmaterialet.
- Rötan i trädet – eleven kan röra vid ett träd och se om det drabbats av röta i det inre av stammen, det vill säga se om det är ihåligt.
- Askens innehåll – eleven kan röra en liten ask och se formen på innehållet.
- Storleken på det lilla rummet – eleven kan mäta hur många meter ett litet rum är.
- Känna magi – eleven kan känna aktiv magin inom en armlängds avstånd.

### Nivå 3 – Elev – 20p

Eleven kallas nu just elev, magin är ännu enkel men påverkar sin omgivning något. Eleven kan nu få trä att flamma upp, vatten att frysa, skapa en liten vindpust, skapa en liten ”knäpp” på någons kind. Eleven kan tillfälligt få något att blinka till eller ett ljus att kort skifta färg. Eleven sluta ett litet sår, stoppa en liten blödning, ta bort lite hosta och huvudvärk. Föremål som fått mindre skavanker så som en repa kan fixas till. Magin är inte längre direkt utan tar någon sekund att genomföra, det krävs två till tre ord och gester. Varaktigheten sträcker sig till ett ögonblick till en mycket kort stund. Kraften som används är något större. All magi sker i elevens närhet och rummet som mäts eller strukturen som ses sträcker sig lite längre bort. Magin är ännu säker men ibland händer det att elever blir övermodiga och gör magin direkt vilket gör att riskerna ökar.

### Exempelformler

- Fackla, eleven håller i en bit trä (som är ganska torr) och kan tända eld på den.
- Isvatten, eleven rör dig ett glas med vatten och sänker temperaturen så att vattnet blir till is. Vätska med alkohol eller annat som kräver lägre temperaturer för att frysa blir inte is. Storleken är maximalt en dryckesbägare.
- Liten frostskada, eleven kan genom att röra en person tillfoga den lättare och ytliga frostsador.
- Liten brännkada, eleven kan genom att röra vid någon tillfoga en lättare och ytlig brännkada.
- Nordanvinden, eleven ska skapa en kall vindstöt i ett begränsat område.
- Södervinden, eleven kan skapa en varm vind som ger en varm tillfällig känsla.
- Knäpp, eleven kan inom 1 meter knäppa någon på kinden genom att koncentrera vinden dit.
- Ljusblinkning, eleven kan under en kortare stund få ett föremål att blinka svagt (som ett stearinljus ungefär).
- Regnbågenssvans, eleven kan tillfälligt få naturligt ljus att skifta till regnbågen olika färger.
- Första hjälpen, om eleven rör vid ett ytligt sår så kan det läkas nästan direkt.
- Stoppa näsblod, eleven kan inom 1 meter stoppa en liten blödning direkt.
- Hoststopp, eleven botar tillfälligt en hosta, patienten blir inte frisk utan slutar bara tillfälligt att hosta.
- Huvudvärk, lättare huvudvärk kan eleven bota, motsvarar en vanlig huvudvärkstablett.
- Putsa, eleven kan putsa upp ett mindre föremål (eller lägga formeln flera gånger vid större föremål) så att små skavanker försvinner och damm och smuts försvinner.

### Nivå 4 – Lärling – 40p

Eleven blir nu lärling och stiger i rang och aktning och har studerat under två till tre år och börjar se slutet av sin utbildning. Lärlingen kan orsaka mindre bränn- och köldskador på nära håll. Tända och släcka ett ljus, få ett föremål att lysa svagt eller även en kroppsdel. Lärlingen kan skapa enklare ljud så som visslingar eller att en dörr knarrar. Lärlingen kan även nu börja mäta och se rörelseenergi, gravitation och elektricitet. De gör att lärlingen kan se rörelse bakom väggar eller se elektriska

signaler. Det innebär inte att lärlingen kan se tankar eller känna igen en specifik persons tankemönster och ana att det finns en tänkande varelse i närheten. Lärlingen kan börja rena eller smutsa ner vätskor. Reparera skadade föremål med mindre skador, byta färg på ett litet föremål. Lärlingen kan bota mindre sjukdomar som förkylningar och sluta och läka mindre sår. Lärlingen kan även skapa mindre blödningar hos offer genom beröring som dock gör motstånd mot sådan påverkan. Lärlingen kan även nu börja påverka utgången av en händelse. Påverkan är mycket liten och händelsen måste ske nästan direkt efter magin aktiveras. Lärlingen kan även sluta Verklighetens rum magiskt så att ingen med rumsmagi kan spionera mot magikern. Det är även möjlig för lärlingen att spionera mot andra med sin magi. Magin börjar nu ta en kortare stund av aktiveras, lärlingen måste samla kraften och fokusera den vilket kräver koncentration och ett antal kombinerade rörelser och ord. Varaktigheten kan nu sträckas till en kortare stund. Det drar något mera kraft än nivån under och avståndet för magin är fortfarande i lärlingens närhet.

### Exempelformler

- Brännskada, lärlingen kan nu i sin närhet (ca 10 m) orsaka en brännskada på ett föremål eller varelse. Man anar bara att luften dallrar till av värmen.
- Frostskada, lärlingen kan nu i sin närhet (ca 10 m) orsaka en frostskada på ett föremål eller varelse. Man anar bara lite små lita froststrimlor i luften ett kort ögonblick.
- Tänd ett ljus, lärlingen kan antingen tända ett ljus i sin närhet eller tillfälligt få något att lysa i sin närhet. Är det skapat ljus lyser det bara en kort stund och ganska svagt.
- Släcka, lärlingen kan släcka ett ljus i sin närhet. Även mindre brasor kan släckas eller dämpas.
- Skugga, lärlingen kan dämpa ljuset i ett litet område omkring sig så att lärlingen det kan vara svårare att upptäcka lärlingen.
- Ljushand, lärlingen kan låta en valfri kroppsdel (vanligen sin hand) börja lysa svagt en liten stund.
- Spökljud, lärlingen kan i sin närhet skapa ett onaturligt ljud som är högt som en man talar. Det är enbart kortare ljud som stön, ilningar eller liknande. Ord är det enbart enstaviga ord (kom, gå, här).
- Vissla, lärlingen kan skapa en kort skarp vissling i sin närhet.
- Vad rör sig i väggen? Lärlingen kan ana rörelse bakom en vägg, lärlingen anar även den ungefärliga storleken.
- Litet hopp, lärlingen kan påverka gravitationen så att lärlingen kan hoppa något högre än hen normalt kan.
- Dämpa fall, lärlingen kan i ett begränsat område gör så att gravitationen dämpar ett fall något.
- Se elektricitet, lärlingen kan nu se elektricitet i sin närhet. Lärlingen ser inte tankar bara att någon tänker eller att det skickar nervpulser genom en kropp.
- Drickarens förtvivlan, lärlingen kan nu ta bort all alkohol från en dryck.
- Rent vatten, lärlingen kan rena även kraftigt nedsmutsat vatten
- Smutsa ned, lärlingen kan göra ett föremål se smutsigt och fult ut eller göra vatten smutsigt och till utseendet nästan illaluktande.
- Reparera föremål, lärlingen kan reparera enklare skador på föremål, alla bitar måste finnas tillgängliga. Efter reparationen blir föremålet lika bra som det var innan skadan.
- Färgbyte, lärlingen kan byta färg på ett föremål, till exempel färgen på en skjorta, färgen på en tabard osv.
- Läka sårskada, lärlingen kan få skador som inte förstört vävnad att sluta sig och stoppa blödningar. I samma process renas även såret från lättare infektioner.

- Bota lättare sjukdomar, lärlingen kan bota sjukdomar så som feber, halsont, hosta, snuva och återställa patienten till tidigare tillstånd. Svårare sjukdomar mildras men botas inte.
- Blöd, lärlingen kan i sin närhet skapa yttre blödningar hos ett offer. Skadan är ganska liten och används främst för att skrämma offret. Blödningen upphör ganska omgående och det går inte att finna ett sår där det blödde ifrån.
- Bättre tur, lärlingen kan påverka utgången av en repetitiv händelse så att den utgången lärlingen önskar uppstår lite oftare än det är sannolikt. Typiskt är att påverka tärningslag så att det lite oftare kommer den utgång som lärlingen önskar.
- Spionera, lärlingen kan sitta en bit ifrån ett rum och genom rumsmagin gör så lärlingens sinnen vore i ett annat fysiskt rum.
- Blockera magiska spioner, lärlingen gör så att det avgränsade fysiska rummet blockerar andra som försöker använda magi för att spionera.

### Nivå 5 – Magiker – 80p

Nu kan magikern kalla sig magiker och kan nu skjuta eldbollar, skjuta köldstrålar men även börja påverka sådan energi som rörelseenergi, gravitation och elektricitet. Påverkan av rörelseenergi, gravitation och elektricitet är liten men gör att magikern påverka objekts hastighet lite, och se ytliga tankar och känslor. Magikern kan skapa ett skarpt ljus och försänka ett litet område i mörker. Magikern kan börja reparera enklare trasiga saker. Sakerna förändrar inte sin storlek och form men det är inga problem att göra föremålet som nytt igen. När magikern identifierar legeringar och blandningar kan magikern även se vilka grundämnen som finns och proportionerna. Det går att läka större sår och skador och ben som brutits kan spjälas magiskt, även svårare sjukdomar kan mildras. Magikern kan nu börja känna störningar i rummet som när portaler till andra dimensioner har öppnats. Magikern kan nu även ta avläsningar och kontakta via Draperiet eller Dysterheten. Det går även att kartlägga rummet kring magikern, så magikern får en bild av fysiska objekt så som saker och personer. Magikern kan även blockera Semidimensioner så att portaler och grindar inte kan öppnas inom ett visst område. Magin som skapas kräver flera ord och gester och kräver koncentration av magikern, kraftåtgången ökar och börjar bli kännbar för magikern med normal fysik och psyke. Magin kan nu skapas för att synas en liten stund. Magin kan aktiveras en bit från magikern.

### Exempelformler

- Eldboll, magikern kan nu skapa en Eldboll och skjuta iväg den mot sitt offer. Träffar den orsakar den allvarligare brännskada. Avståndet är en bit från magikern.
- Köldstråle, magikern skjuter iväg en vit stråle av köld mot sitt offer. Träffar den orsakar den en allvarlig frostskada. Avståndet är en bit från magikern.
- Snabba på, magikern kan öka rörelseenergin hos ett föremål så att dess hastighet dubblas. Avståndet är en bit från magikern.
- Sakta ner, magikern kan minska rörelseenergin hos ett föremål så att dess hastighet halveras. Avståndet är en bit från magikern.
- Hoppa högt eller långt. Magikern kan påverka sig själv eller andra så att från en specifik plats de kan hoppa tre gånger så högt eller tre gånger så långt.
- Se små elektriska pulser, magikern kan en bit från sig själv upptäcka elektriska pulser från ett nervsystem och på så sätt identifiera vilken typ av ras det är.
- Paralysera, magikern kan en bit från sig själv skicka ut en elektrisk stöt som gör att offret tvingas rycka till. Offrets fysik och psyke påverkar effekten. Effekten är obehaglig men inte skadlig.
- Se ytliga tankekänslor, magikern kan känna igen känslor som en individ känner även om det inte syns på individens yttre. Mönstret som magikern känner igen är de elektriska pulserna.

- Skapa ljus, magikern kan inom ett område skapa ett artificiellt ljus under en liten stund.
- Skapa mörker, magikern kan inom ett område sänka ett befintligt ljus styrka, beroende på utgångsläget kan det blir helt mörkt, effekten varar under en liten stund.
- Som nytt, magikern kan genom att röra vid ett trasigt och gammalt föremål (ungefär i stolsstorlek) gör det som nytt igen, det tillkommer inga nya delar utan saknas delarna kan det vara så att föremålet inte fungerar som det är tänkt.
- Antikt, magikern kan röra vid ett föremål och göra så att et ser gammalt och trasigt ut.
- Se legeringar eller blandningar, magikern kan titta på ett föremål eller en vätska och se vad legeringen innehåller för ämnen eller vad vätskan innehåller för ämnen. Om det innehåller gifter måste magikern ha den kunskapen inom kemin.
- Lindra svåra sjukdomar, magikern kan lindra svårare kroniska sjukdomar så att individen kan leva ett ganska vanligt liv, effekten varar tills sjukdomen naturligt blir försämrad. Magikern botar inte individen helt från sjukdomen.
- Låka allvarliga sår och benbrott. Magikern kan försluta stora skador och allvarliga sår men även låka brutna och inte alltför krossade bensador.
- Ta avläsning av en person för att sedan använda denna för en kontakt via Draperiet eller Dysterheten.
- Ta kontakt via Draperiet eller Dysterheten.
- Känna störningar i rummet, magikern kan i sin närhet känna om det ganska nyligen har varit en störning i rummet. Magikern känner även om det är portaler från eller till andra dimensioner som har öppnats.
- Kartlägga rummet, magikern kan i sin närhet känna av fasta strukturer i rummet så som väggar, golv och tak. Magikern känner även av dolda saker i väggar eller i föremål.
- Blockera grindar/portaler, magikern gör att i sin närhet går det inte att titta in från Dysterheten eller Draperiet eller att öppna en grind eller portal.

### Nivå 6 – Magiker – 160p

Magikern stiger nu i erfarenhet och har troligen fortsatt sina studier för att komma till denna nivå. Det går nu att förvanska energin och skapa köld som bränner som eld eller eldbollen som fryser offret till is. Kontrollen över rörelseenergi, gravitation och elektricitet ökar så att magikern kan göra något betydligt snabbare eller långsammare, magikern kan nästan börja sväva ovanför marken. Magiker kan börja låka avancerade benbrott så som krossade ben men även bota svårare sjukdomar. Magikern kan nu även börja påverka själva livets grundstenar, liv som är i sin början kan magikern göra mycket små förändringar på. Det går även att börja förvanska kroppar något, förändra ögonfärg, hårfärg och annat. Med oorganiska material kan magikern påverka materian så den blir starkare, sprödare eller mer lättantändlig. Magikern kan nu även börja få saker att sväva eller nästan flyga, även sig själv. Kartläggning av rummet sker mera detaljerat och även att se och känna av Semi- och Strictodimensioner. Med stora komplicerade ritualer går det även att öppna mot andra dimensioner, dock inte Elementia. Det är även möjligt att göra större påverkan på sannolikheten och börja spå med viss träffsäkerhet. Magin skapas med fler gester och kräver en ordentlig med tid av magikern. Magikern kan nu börja blockera och spionera från och till Strictodimensioner. Kraftåtgången ökar något ytterligare och magin som skapas en liten stund. Magin kan aktiveras en bit från magikern.

### Nivå 7 – Mästare – 250p

Magikern kan nu kallas sig för mästare. Magikerna som når hit är ganska få och oftast gamla. De kan nu kasta eldbollar långt bort och påverka områden som är lite större, frysa vattnet i en liten sjö. De kan skapa stormvindar och påverka rörelsen så hastigheter flerdubblas eller nästan helt avstannar. De skjutet blixtrar och påverkar gravitationen. Magikern kan nu även påverkar livets grundstenar och



göra större förändringar på kroppar så som huggtänder, klor istället för naglar, hårlängd, ansiktsform osv. Magikern kan forma om mindre föremål, göra ett föremål större eller byta färg och form. Magikern kan inte återskapa helt förstörda organ men återuppbygga även kraftigt skadade organ. Magikern kan nu, lite enklare och med mera precision, öppna och stänga mellan Verkligheten och Semi- och Strictodimensioner i de fall där det är möjligt. Magin är generellt långsam och tidskrävande, den drar lite mera kraft av mästaren. Avstånden som magin kan sträcka sig ut är långt bort från mästaren.

#### Nivå 8 – Mästare– 350p

Andra nivån som mästare, ett fåtal människor når hit men det händer. Magikern kan nu påverka sannolikheten ganska mycket och spå med stor träffsäkerhet om parametrarna inte är för många. Mästaren kan även kontrollera gravitation och elektricitet nästan fullt ut vilket gör att mästaren kan flyga och sväva längre sträckor. Mästaren kan nu forma om en kropp helt, byta kön och göra kroppen större eller mindre. Även skapa enklare materiella saker som mindre dolkar, mynt och annat från annan materia. Befintliga föremål kan närmast få "magiska" egenskaper gällande hållfasthet. Mästaren kan börja förvanska rummet, så ett rum blir lite mer förvirrande men mästaren kan även börja med stor ansträngning öppna mot Elementia. Mästaren kan nu även skapa enklare magiska föremål och binda magi i föremålet. Sådana processer är oftast omständliga och tidskrävande, oftast flera dagar även för enklare föremål, till exempel en lysande dolk. Magin är långsam varar en lite längre stund och når långt bort.

#### Nivå 9 – Kreatör– 500p

Mästaren är nu en kreatör, få människor når hit och blir i de fallen nästan legendariska. En kreatör kan nästan helt kontrollera energi, omvandla den och forma den. Kreatören kan nu börja skapa sina egna små Strictodimensioner, oftast kraftigt begränsade även för en Strictodimension. Kreatören kan påverka livet i dess början och skapa sådant som inte fanns, som vingar på en människa. Förändringarna är dock inte genetiska, bara för den individen. Föremål och annat som kreatören skapar är mera avancerade och ofta eftertraktade. Magin är tidskrävande, tar en bra stund och nästan alltid ritualiserade och når mycket långt bort.

#### Nivå 10 – Kreatör – 650p

Kreatören är nu en sann kreatör, de som når hit är oftast Serdan och Edlosi eller andra kraftfulla varelser. Kreatören har nu kontroll över energin och kan omvandla den efter eget tycke, dock alltid till något naturligt. Kreatören kan skapa djur och annat ur tomma intet, även föremål från tillsynes tomma luften. Kreatörens rumsliga förmåga är att skapa även stora Strictodimensioner och påverka befintliga Semidimensioner även om det inte är så uppskattat. Det är tidskrävande, kräver en hel del kraft och når långa sträckor.

#### Nivå 11 – Skapare – 800p

Nu är det skaparnivån, man är att betrakta som en sorts gud. Nu kan Skaparen även påverka tidens så att händelser går långsammare i ett begränsat utrymme. Se bakåt under långa tidsskeenden och med träffsäkerhet se vad som troligen kommer ske även i komplexa spådomar. Skaparen kan skapa nya raser men det är svårt att skapa livskraftiga sådana, parametrarna är så många att det är få som lyckas. Det går även att kontrollera magin och nigam så att den kan minskas eller ökas i begränsade områden. Områden stora som länder påverkas av magin och den är så tidskrävande och komplex att det inte sällan tar månader att genomföra den. Den tar mycket kraft och varar länge.

## Nivå 12 – Skapare – 1000p

Skaparen är nu en gud, som kan påverka en hel värld i Verkligheten. Det finns nästan inga begränsningar vad Skaparen kan göra. Allt kräver tid, massor av kraft och är alltid stora årslånga projekt.

## Kontakter och beskyddare

När spelaren gör sin rollperson har han möjlighet att skaffa sig mer eller mindre mäktiga och goda vänner för sina poäng.

### Serdan eller Edlosi kontakt 4p

Rollpersonen har en kontakt som är en Serdan eller Edlosi. Kontakten ställer upp med goda råd och hjälper när han eller hon hinner men skulle knappast offra livet. En Serdan kan ha både Serdan och Edlosi som kontakt och en Edlosi kan ha både en Edlosi och en Serdan som kontakt. I vanliga fall är det inte en karaktärs förälder som är kontaktpersonen.

### Övernaturlig kontakt 4p

Rollpersonen har kommit i kontakt med antingen en uråldrig varelse eller en drake eller en grip. Det finns en ömsesidig respekt och rollpersonen kan främst använda kontakten till att fråga om råd och om mindre ofarliga tjänster. Kontakten är två vägs, det vill säga kontakten kan lika gärna komma till rollpersonen och be om råd eller en mindre tjänst. Så länge kontakten mellan de båda är respektfull upprätthålls kontakten. Spelaren får berätta för spelledaren hur kontakten uppstått och vad som gör att banden mellan dem upprätthålls. Spelaren får även önska vilken sorts varelse det är, det är dock spelledaren som bestämmer om motiveringen räcker.

### Vakande vän 8p

En vakande vän är någon som håller ett öga på rollpersonen i det fördolda. Denna person har svurit att skydda rollpersonen men vill inte gärna göra det offentligt, då det kan användas mot honom av hans fiender. Den hemliga beskyddaren är alltid en Serdan eller Edlosi då det gäller spelar karaktärer. Det är spelledaren som bestämmer varför denna någon svurit att beskydda karaktären. Motiven är inte alltid hedervärda, inte heller behöver den vakande vännen älska eller tycka om rollpersonen även om det ofta är fallet. Det finns givetvis gränser för vad den vakande vännen kan tåla om nu rollpersonen gör något "fel" mot den vakande vännen, ofta helt omedveten om att han gjort "fel". Men ofta så överslätas detta av eden som den vakande vännen har svurit mot rollpersonen eller rollpersonens föräldrar. Det är sällan den vakande vännen som tar direkt kontakt med sin skyddsling utan föredrar att diskret studera och hjälpa och om möjligt rensa vägen om han vet var rollpersonen skall åka. Skulle rollpersonen dö finns det olika sätt som den vakande vännen kan reagera på. Det hela beror på vilken sorts ed han svurit och/eller hur rollpersonen uppträtt och handlat.

### **Som spelare kan man inte räkna med att en vaknade vän alltid räddar ens karaktär från trubbel!**

Typiska situationer som en vakande vän agerar i:

- Någon har uttalat ett dödshot mot karaktären och gör sitt bästa för att verkställa detta. Den vakande vännen kan då antingen direkt eller indirekt hindra den som hotar karaktären.
- Karaktären sitter fängslad i väntan på ett hårt straff, plötsligt drar den vakande vännen i rätt trådar och straffet förmildras kraftigt.
- Karaktären har fastnat och behöver en lösning för ett problem, plötsligt en dag så ligger lösningen där framför karaktären.

Situationer när man inte ska räkna med att ens vakande vän kommer stormande:

- Karaktären har kommit till mystiska ruiner och det dyker upp stora hemska monster.
- Karaktären har i största hemlighet gett sig av och sett till att ingen kan spåra karaktären. Så blir karaktären överraskad av någon stor fiende.

Kontakten är att om det finns en rimlig chans för den vakande vännen att hinna agera och det kan göras på ett sätt som inte utsätter personen för direkt livsfara eller att avslöjas kommer den vakande vännen stötta och hjälpa personen så gott den kan.

## Egen dimension

Spelaren kan välja att dess rollperson har fått tillgång till en egen Strictodimension. Hur rollpersonen kommer över dimensionen är upp till spelaren att beskriva. En Strictodimension kostar allt minst 1p.

### Storlek

Hur stor dimensionen är. Storleken styr ingången till dimensionen. Spelaren måste bestämma var dimensionen ligger i förhållande till Verkligheten. Så en liten dimension kanske ligger vid rollpersonens hus på en bestämd värld, då går det enbart att komma in i dimensionen från den platsen, genom till exempel en dörr. Det samma gäller till andra dimensioner, låt säga att spelaren vill ha sin dimension som en genväg mellan Rotdimman och Verkligheten, då begränsas även platsen vart i Rotdimman man kliver in eller ut. Poängen det kostar summeras. Ju mer poäng som spelaren spenderar på sin dimension ju svårare är den att förstöra. Skulle en spelares dimension av någon anledning förstöras återfår spelaren poängen i en takt av 1 poäng varannan dag tills alla poängen är återlämnade.

- Liten, cirka 100 kubikmeter, till exempel 5x5x4 meter. 1p
- Medelstor, cirka 1000 kubikmeter, till exempel 20x20x2,5 meter. 2p
- Stor, cirka 10 000 kubikmeter, till exempel 50x50x4 meter. 4p
- Omfattande, cirka 100 000 kubikmeter, 8p
- Global, täcker en hel värld, 16 p (går inte att vistas fysiskt i dimensionen)
- Astronomisk, täcker hela galaxen, 32p (går inte att vistas fysiskt i dimensionen)

### Kontroll

Vad rollpersonen kan kontrollera i sin dimension, om spelaren inte väljer något måste spelaren ändå bestämma tid och natur.

- Tid, rollpersonen kan styra hur snabbt eller långsamt tiden förflyter i sin dimension. 1p
- Natur, rollpersonen kan styra vilka naturlagar som gäller i sin dimension. Magin fungerar alltid på samma sätt som i Verkligheten i fysiska dimensioner. I en icke fysisk dimension får spelaren välja hur magin ska fungera men inget fysiskt kan föras in eller ut från dimensionen. 1p
- Väktare, finns det väktare som skydda dimensionen? Hur starka är de och hur många? En väktare kan även vara en person som bara agerar som spion i dimensionen. En väktare är inte "naturlig" och kan bara finnas i dimensionen. Rollpersonen kan även återskapa alla dödade väktare.
  - En väktare 1p
  - Fem väktare 2p
  - Tio väktare 4p
  - Hundra väktare 8p
  - Tusen väktare 16p

- Styrka, hur stark väktaren är. Siffran multipliceras med poängen för antalet väktare. Väktaren har valfritt utseende.
  - Som en människa, 25 i alla egenskaper x1
  - Som en bra människa, 25 i grund på egenskaper, sätt ut 50 extra poäng, x2
  - Som en mycket bra människa, 25 i grund på egenskaper, sätt ut 100 extra poäng, x3
  - Som en extrem människa, 25 i grund på egenskaper, sätt ut 200 extra poäng, x4
- Larm, ska rollpersonen känna när obehöriga kommer in i dimensionen? 1p

## Ingångar

Hur kommer man in i dimensionen från vilka andra dimensioner.

- En in och ut gång i Verkligheten (på en och samma värld), 0p
- En in och ut gång i Verkligheten (på olika världar), 1p
- Två in och ut gång i Verkligheten (på en och samma värld), 1p
- Två in och ut gång i Verkligheten (på olika världar), 2p
- Upp till tio in och ut gång i Verkligheten (på en och samma värld), 2p
- Upp till tio in och ut gång i Verkligheten (på olika världar), 4p
- Oändligt många men villkorade (går inte att vistas fysiskt i dimensionen), 2p
- En in och ut gång i Dysterheten eller Draperiet, 4p. Spelaren måste välja vilka som kan öppna dörren och vad som krävs, till exempel en viss nyckel. (Kostnad per utgång, kan välja flera gånger)
- En in och ut gång i Rotdimman eller Kronan, 8p. Spelaren måste välja vilka som kan öppna dörren och vad som krävs, till exempel en viss nyckel. (Kostnad per utgång, kan välja flera gånger)
- En in och ut gång i Elementia, 16p. Spelaren måste välja vilka som kan öppna dörren och vad som krävs, till exempel en viss nyckel. (Kostnad per utgång, kan välja flera gånger)

## Fysisk eller icke fysisk dimension

En fysisk dimension, räkna ihop poängen enligt ovan.

En icke fysisk dimension: Innebär att totalpoängen halveras men som lägst 1p. Det går inte att komma in i dimensionen fysiskt. Spelaren väljer hur man kommer in i dimensionen och vilka villkor det är. Det är även viktigt att bestämma hur kroppen som blir kvar hanteras.

## Magiska föremål

Användaren kan lägga sina personliga bakgrundspoäng och skapa ett magiskt föremål. Det är inte rollpersonen som skapat föremålet utan det har hamnat i rollpersonens liv och räknas som hans egna. Fördelen med föremål är att spelaren kan få en eller flera specifika effekter utan att exempelvis ta hela kraften men nackdelen är att man kan förlora sitt föremål och då förlora sina poäng man lagt i föremålet.

Först måste spelaren bestämma vilken formel eller effekt som föremålet ska ha. Användaren måste bestämma hur effekten ska aktiveras. Ett föremål kan ha flera formler och effekter. Varje formel eller effekt kostar lika många poäng som det krävs i magisk nivå att lägga den. Så en formel på nivå 3 kostar 3 personliga poäng att skapa.

När formeln eller effekten aktiveras måste den försörjas med magisk kraft. Antingen kommer kraften från användaren av föremålet eller försörjs kraften av en Kraftkälla. Om försörjningen är av användaren själv kostar det inga extra poäng men ska den försörjas av en kraftkälla. För varje nivå av kraft som behövs krävs 3 personliga poäng. Så om det räcker med mycket lite kraft kostar det 3 poäng att skapa kraftkällan, om det är lite kraft kostar det 6 poäng och så vidare. Kraftkällan måste försörja samtliga formler i föremålet.

Den högsta nivån som en formel kan ha i ett föremål som en rollperson kan starta med i spelet är nivå 7. När spelledaren ska bestämma hur mycket kraft som krävs ska hen utgå från hur mycket kraft motsvarande effekt kräver.

### Exempelföremål

Brinnande dolk, en dolk som börjar brinna när den dras från sin skida. Att låta en klinga brinna är nivå 3, skadan dolken tillfogar är en nivå högre. Klingan brinner i fem minuter sedan måste effekten förnyas. Att skapa elden på dolken drar mycket lite kraft. Det magiska föremålet har ingen egen kraftkälla och således kostar föremålet 4 personliga poäng och varje gång den aktiveras drar klingan mycket lite kraft av användaren. Dolken är lika tålig som en vanlig dolk.

Läkande sten, användaren har en sten som om den stryks över lättare sår läker såret. Effekten är en nivå 4 och effekten drar lite kraft och har en egen kraftkälla. Stenen kostar  $4 + 3 + 3 = 10$  personliga poäng.

Lära sig språk, ett smycke som gör att man efter 30 minuters lyssnande på någon som pratar ett främmande språk lär sig språket. Effekten är nivå 4 och drar en del kraft av användaren. Smycket har ingen kraftkälla och kostar 4 personliga poäng.

Läsa språk, användare har ett föremål som gör att det går att läsa och tolka främmande språk under 30 minuter. Effekten är nivå 4 och drar en del kraft av användaren. Det har ingen kraftkälla och kostar 4 personliga poäng.

Hoppande skor, om skorna bärs och klackar slås ihop så gör det att bäraren inom 5 sekunder kan hoppa tre gånger så högt eller fem gånger så långt. Effekten är nivå 4 och drar mycket lite kraft av användaren. Föremålet kostar 4 personliga poäng och varje gång de används drar de mycket lite kraft av användaren.

Kontakt kort, ett kort som om det läggs under ett annat kort som innehåller en avläsning och hålls i handen gör att man kan få kontakt via parallellium som är en effekt på nivå 6. Effekten drar en del kraft och Kontakt kortet har ingen kraftkälla. Kontakt kortet kostar 6 personliga poäng och drar en hel del kraft när det aktiveras.

Värmande kopp, en kopp om man håller vätska i koppen och rör med en träsked gör att vätskan värms till strax under kokpunkten. Effekten är nivå två och dra mycket lite kraft. Koppen har en egen kraftkälla och kostar  $2 + 3 = 5$  personliga poäng.

Semi intelligent själ i djur. Det går att binda en enklare själ till ett djur. Djuret lyder sin ägare men till en viss gräns. Djuret är lite mer intelligent än en kråka eller apa. Har djuret eller varelsen inte fått sina strupar anpassade kommer dess tal vara otydligt. Djuret kan följa enklare instruktioner men inte läsa, räkna eller liknande. 2 personliga poäng.

Semi intelligent själ i föremål. Fungerar som djur men för att föremål ska ha rörlighet och kunna förmedla sig på något sätt förutom kontakt måste man magiskt aktivera materian och ha en kraftkälla.  $2 + 2 + 6 = 10$  poäng.

## Magimekanik

I dagligtala använder vetenskapsmän Magimek men det egentliga namnet är Magimekanik. Concillen har sedan länge visat att det går att blanda magi och maskiner men troligen finns det flera Serdan och Edlosi som redan kände till tekniken men som höll den för sig själv. I början av spelet kan en spelare skapa sin egen Magimek konstruktion. Troligen har någon hjälpt rollpersonen eller har rollpersonen själv skapat konstruktionen eller sprungit på den och gjort den till sin egen. Magimeker har nackdelen att om den förstörs återfår rollpersonen inte poängen som är investerade.

Enkelt kan man säga att Magimek är en blandning mellan Alkemi och Symbol magi som i princip ger kraft till maskiner. Vanligast är att man skapar magiska effekter med olika alkemiska preparat. Oftast är det en maskin för ett syfte, då man håller den alkemiska väskan i maskinen som aktiverar effekten. Magimeker är aldrig självförsörjande utan kräver tillförsel av materia för att fungera.

Magimek konstruktioner är oftast stora och monterade antingen på andra flyttbara konstruktioner (till exempel ett skepp) eller är fast monterade. Varför Magimek jämfört med vanliga maskiner? Därför Magimeker är så mycket effektivare samt att på sin höjd finns ångmaskiner på experimentstadiet. Flera maskiner kan ibland behövas för att uppnå det syfte man har, ett flygande skepp i Verkligheten behöver kanske enbart en maskin medan om det ska även öppna och flyga i Dysterheten behövs ytterligare maskiner (en för att öppna en grind, en för att skydda från Dysterhetens miljö, en för att driva skeppet även i Dysterheten).

### Komplexitet

Ju mera komplex magi som ska genomföras av Magimeken ju mera poäng kostar konstruktionen. Kostnaden kan variera mellan 1 och 100 eller ännu högre. Det är alltid spelledaren som avgör men nedan kommer några exempel som ska ses som riktlinjer.

- Motor som driver en maskin – 2 till 10p beroende på storlek.
- Motor som fungerar i en Semi- eller Strictodimension – 4p
- Motor som öppnar en portal mellan Verkligheten och en Semidimension – 4p
- Motor som gör att en större konstruktion kan sväva strax ovanför marken i Verkligheten – 2p
- Motor som gör att en större konstruktion flyger i Verkligheten – 3p
- Motor som gör att en större konstruktion färdas i en Semidimension – 3p
- Motor som skyddar ett område mot skadliga effekter från omgivning (till exempel i Draperiet) – 2p
- Motor (kikare) som medför att man ser mycket längre än andra kikare – 2p
- Kartlägga portaler till och från Semidimensioner i en stor stad – 5p
- Kartlägga portaler till och från Semidimensioner i ett större land – 15p
- Kartlägga portaler till och från Semidimensioner över en hel värld – 40p

### Bränsle

Vad driver Magimeken? Olika effekter kräver olika sorters bränsle. Åter är det riktlinjer:

- Eld och värme: stenkol
- Kyla: is
- Tyngdkraft: magnetiskt järn
- Ljus: fosfor
- Mörker: kolpulver
- Rörelse: kvicksilver
- Elektricitet: koppar

- Rumsliga effekter (till exempel portaler) i Verkligheten: Stenmjöl
- Rumsliga effekter i Draperiet: Medicinsk alkohol
- Rumsliga effekter i Dysterheten: Rostflagor (järn)
- Rumsliga effekter i Kronan: Glaspulver
- Rumsliga effekter i Rotdimman: Svavelpulver
- Organiska effekter: Organiskt material
- Oorganiska effekter: Samma typ av material
- Effekter från Sinnet: Oftast alkemiska preparat från naturen, falkögon för att se längre, olika sorters droger för att stärka psyket, och så vidare.

## Utrustning



Kort beskrivning av olika sorters utrustning som finns. Det är så klart stora skillnader mellan länder och framförallt världar.

## Pengar

Mynt delas in i guldmynt (gm), silvermynt (sm) och kopparmynt (km). Varje myntsort delas sedan in i hel, halv och kvarting efter vikten.  $10km = 1sm$ ,  $10sm = 1gm$ . 1 hel gm = 2 halva gm = 4 kvarting gm. Olika länder och världar har olika vikt och priserna som anges är de som gäller i antingen Cianom eller Averno.

Priserna som anges varierar sedan beroende vart man köper dem och kvaliteten. Enbart vissa föremål är angivna och sedan får man härleda andra specifika saker som man ska köpa.

Närstridsvapen	Pris i silver	Avståndsvapen	Pris i silver
Dolk	7	Pilbåge, liten	15
1H-svärd litet	40	Pilbåge, stor	70
1H-svärd stort	100	Armborst, litet	130
2H-svärd	350	Armborst, stort	225

Påk	2	Slunga	4
Spjut, kort	9	Kastkniv	10
Spjut, långt	30		
Vedyxa, liten	6		
Vedyxa, stor	12		
Hillebard	190		
<b>Rustning</b>	Pris i silver, heltäckande	<b>Sköldar</b>	Pris i silver
Tjockt tyg	30	Sköld, liten	65
Läder, enkelt	140	Sköld, stor	100
Läder, förstärkt	260		
Ringbrynja	480		
Metall	670		
<b>Diverse föremål</b>	Priser i koppar	<b>Kläder</b>	Priser i koppar
10 pilar	20	Byxor	25
10 lod	50	Bälte	20
Vaxljus	15	Handskar	40
Fackla (1 timme)	5	Hatt	30
Oljelampa	40	Hosor	25
Lampolja (1 timme)	3	Jacka	30
Filt	310	Kåpa	130
		Kängor	75
		Mantel	200
		Kjol	25
		Klänning	35
<b>Tjänster</b>	Priser i koppar	På värdshuset	Priser i koppar
Badhus	4	Sovsal	10
Klippning	5	Dubbelrum	20 per person
Skoning av häst	30	Enkelrum	35
Sjöresa utan hytt	20 per dag	Stallplats häst	10
Sjöresa med hytt	50 per dag	Stop med öl	4 (1 liter)
		Bordsvin	3 (1 liter)
		Brännvin	10 (1 liter)
		Köttstuvning	4
		Paj	4
<b>Övrigt</b>	Priser i silver		
Häst	500		
Sadel	40		
Enkelt hus i fattigområde	100		
Hus i köpmansvarter	500		
Hus i fint kvarter	1000		