

## Innehåll

Krafterna.....	5
Dimensions krafter .....	5
Tidsangivelser, avståndsangivelser och dimensioner. ....	6
Kraftföljder .....	6
Vad motsvarar ungefär kraften i kraftpoäng?.....	6
Gripens kraft.....	6
Novis 25p.....	7
Elev 50p .....	8
Lärare 100p.....	10
Mästare 150p .....	11
Exalterad 200p.....	13
Extremt exalterad 250p.....	14
Drakens kraft .....	15
Novis 25p.....	15
Elev 50p .....	17
Lärare 100p.....	18
Mästare 160p .....	20
Exalterad 210p.....	21
Extremt exalterad 260p.....	22
Spegelns kraft .....	24
Novis 30p.....	24
Elev 60p .....	26
Lärare 120p.....	27
Mästare 180p .....	29
Exalterad 220p.....	30
Extremt exalterad 240p.....	31
Symbolens kraft.....	32
Novis 30p.....	32
Elev 65p .....	34
Lärare 100p.....	36
Mästare 150p .....	38
Exalterad 185p.....	40
Extremt exalterad 235p.....	41
Drömmens kraft .....	42

Novis 25p .....	42
Elev 50p .....	44
Lärare 100p.....	45
Mästare 150p .....	47
Spökets kraft.....	48
Novis 25p .....	49
Elev 50p .....	50
Lärare 80p.....	51
Mästare 120p .....	52
Magikerns kraft .....	53
Novis 25p.....	53
Elev 50p .....	54
Lärare 100p.....	55
Mästare 150p .....	58
Teaterns kraft .....	59
Novis 25p.....	59
Elev 50p .....	60
Lärare 100p.....	62
Mästare 150p .....	63
Formens kraft .....	64
Elev 15p .....	64
Lärare 40p.....	64
Mästare 75p .....	65
Djurets kraft.....	65
Elev 15p .....	66
Lärare 40p.....	66
Mästare 75p .....	67
Naturens kraft .....	67
Novis 20p.....	67
Elev 40p .....	68
Lärare 80p.....	69
Mästare 120p .....	70
Exalterad 160p.....	71
Vattnets kraft .....	72
Novis 25p.....	72
Elev 50p .....	73

Lärare 100p.....	74
Mästare 150p .....	74
Exalterad 200p.....	75
Jordens kraft.....	76
Novis 25p.....	76
Elev 50p .....	77
Lärare 100p.....	78
Mästare 150p .....	79
Exalterad 200p.....	80
Ljusets kraft .....	81
Novis 25p.....	81
Elev 50p .....	82
Lärare 100p.....	83
Mästare 150p .....	84
Exalterad 200p.....	85
Elektricitetens kraft .....	86
Novis 25p.....	86
Elev 50p .....	87
Lärare 100p.....	89
Mästare 150p .....	90
Exalterad 200p.....	91
Eldens kraft.....	92
Novis 25p.....	92
Elev 50p .....	93
Lärare 100p.....	94
Mästare 150p .....	95
Exalterad 200p.....	96
Vindens kraft .....	97
Novis 25p.....	97
Elev 50p .....	98
Lärare 100p.....	100
Mästare 150p .....	101
Exalterad 200p.....	102
Mörkrets kraft .....	103
Novis 25p.....	103
Elev 50p .....	104

Lärare 100p.....	106
Mästare 150p .....	107
Exalterad 200p.....	108
Svärdets kraft .....	109
Novis 25p .....	109
Elev 50p .....	110
Lärare 100p.....	111
Mästare 150p .....	112
Exalterad 200p.....	113
Materians kraft.....	113
Novis 25p.....	113
Elev 50p .....	114
Lärare 100p.....	116
Mästare 150p .....	117
Exalterad 200p.....	119
Sinnets kraft .....	120
Novis 25p.....	120
Elev 50p .....	121
Lärare 100p.....	122
Mästare 150p .....	124
Exalterad 200p.....	125
Extremt exalterad 250p.....	126
Läkarens kraft.....	127
Novis 20p.....	127
Elev 40p .....	128
Lärare 70p.....	128
Mästare 110p .....	129

## Krafterna

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

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

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

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

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

## Dimensions krafter

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

- Verklighetens färg är grön.
- Draperiets färg är blå
- Dysterhetens färg är röd

- Kronans färg är vit
- Rotdimmanns färg är svart
- Strictodimensioner har ofta lila portaler.
- Elementas färg skiftande färger som en regnbåge
- Parallellium har en blank silvrig färg, lite som en spegel.

### Tidsangivelser, avståndsangivelser och dimensioner.

De tids- och avståndsangivelser som angetts är ungefärliga, spelledaren eller spelarna bör inte sitta med linjal och klocka utan spelledaren avgör. Generellt fungerar alla krafter överallt i alla dimensioner men vissa effekter i en del av krafterna fungerar sämre eller drar mera kraft. Vatten är svårare att skapa utanför Verkligheten och drar extra mycket kraft i Kronan eller Rotdimmann men bara mer kraft i Draperiet och Dysterheten. Samma gäller för grindar och portaler, det går inte att öppna en portal i Dysterheten eftersom Dysterheten och Draperiet inte har kontakt med varandra.

### Kraftföljder

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

### Vad motsvarar ungefär kraften i kraftpoäng?

Listan ska ses som riktlinjer.

- Under 20 - Drar mycket lite kraft av användare.
- Mellan 20 och 45 - Drar lite kraft av användaren.
- Mellan 45 och 65 - Drar en del kraft av användaren.
- Mellan 65 och 85 - Drar en hel del kraft av användaren
- Mellan 85 och 105 - Drar mycket kraft av användaren.
- Mellan 105 och 125 - Drar väldigt mycket kraft av användaren
- Mellan 125 och 145 - Drar otroligt mycket kraft av användaren
- Mellan 145 och 165 - Drar extremt mycket kraft av användaren
- Mellan 165 och 185 - Drar extra ordinärt mycket kraft av användaren
- Mellan 185 och 205 - Drar gudalikt mycket kraft av användaren
- Mellan 205 och 225 - Drar mycket gudalikt mycket kraft av användaren
- Över 225 Drar otroligt mycket gudalikt mycket kraft av användaren

### Gripens kraft



Kraften har sitt ursprung hos Serdan och David. En fråga som man kan ställa sig är vad man ska ha Gripens kraft till istället för Spegelns kraft? Serdan slipper oftast Edlosi i Draperiet, även om griparna kan vara jobbiga så vet man i alla fall vart man har dem, så att säga.

## Novis 25p

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

**Känna rums störningar,** alla störningar inom 1000 m i den dimension där man befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt påverkar förvrängningar av rummet men även när fysiska portaler öppnas och stängs mellan dimensioner. Man känner alltså inte av de som tar bildkontakt. Drar mycket lite kraft av användare.

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

**Skydd mot oordning,** användaren fyller sig med "ordning" och blir då motståndskraftigare mot oordning och magi som påverkar sinnet och psyket negativt. Användaren måste koncentrera sig och kan enbart röra sig långsamt när effekten är aktiv. Effekten har sitt ursprung från användaren själv och kan aktiveras i alla dimensioner samt platser där annan magi är avskärmad. Effekten får även effekten att tankar och intryck sorteras och att användaren lättare kan se mönster och upprepningar. Varaktigheten är koncentration och drar lite kraft av användaren.

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

**Draperiets rening,** användaren kan nu låta sig fyllas av Draperiet. Det innebär att kroppen rensas från alla gifter samt att alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner. Effekten tar 2 minuter att göra. Draperiet beskaffenhet gör att användarens kreativitet minskar något om allt för frekvent användning sker. Effekten kan inte aktiveras i Rotdimmann eller Dysterheten. Användaren kan även rena andra som användaren rör vid och som vill renas. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Se strukturer**, innebär att användaren kan stå på en plats i Draperiet och se strukturer i Verkligheten och tvärtom. Strukturen som ses är mycket grov och kan användas så att öppningen kan placeras så att den ansluter till en fast struktur. Om användaren vill se struktur från Verkligheten in mot Draperiet så ser användaren om det finns en anslutande väg i närheten och kan då enkelt anpassa sin portal till närmaste väg. Användaren känner eller anar om någon eller några levande varelser samt deras form är i närheten där användaren tittar. Observera att användaren inte öppnar en portal utan tittar genom gränsen mellan Draperiet och Verkligheten. Närliggande aktiva grindar stör "titten". Effekten kan enbart användas mot Verkligheten eller Draperiet. Användaren kan titta i 5 minuter. Kan även användas för att upptäcka om det finns en symbol som blockerar någon magi. Användaren ser lika långt som användarens normala synförmåga. Drar lite kraft av användaren.

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

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

**Känna dysterhetsaktivitet**, användaren kan i Verkligheten känna rörelser i Dysterhetens korridorer som finns inom användarens psyke gånger 100 m från användaren. Så ett psykevärde på 100 innebär att användaren känner aktivitet inom 10 km från användaren (i Verkligheten). Ju närmare användaren aktiviteten sker ju mer detaljer kan användaren känna. Inom sin psykiska förmåga i meter känner användaren antal personer som rör sig. Effekten vara i 10 minuter efter aktivering. Drar lite kraft av användaren.

**Mäta magiindex**, användaren kan från Draperiet mäta magiindex i Verkligheten innan användaren öppnar en portal och kliver ut i Verkligheten. Användaren kan även direkt mäta magiindex i Verkligheten. Skiljer sig mellan världar. Drar mycket lite kraft av användaren.

## Elev 50p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 25:** Användaren ogillar oordning vilket främst märks i användarens egen bostad, skrifter och liknande. Användaren kan stå emot att städa andras bostäder men känner ofta ett obehag mot att vistas där en länge period.

**Skapa vägar**, användaren kan i Draperiet skapa vägar. Skapandet är en långsam och tidskrävande uppgift som drar lite kraft för användaren för en timmens skapande vilket motsvarar cirka 1 km väg. Det som skapas görs alltid framför användaren. En väg som skapas blir som en ellips och där



det är tjockast är det ungefär 15 m och bredden är ungefär 50 m. Från början består vägen enbart av grått grus. I närheten av världar är 1 km väg ungefär 1000 km i Verkligheten och mellan världarna är 1 km väg cirka 20 ljusår. Drar lite kraft av användaren.

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

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

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

**Skanna dimensioner**, användaren kan i Verkligheten koncentrera sig och skanna närmaste omgivande draperi eller dysterhet. Användaren får en bild av vad som finns på "andra sidan". Ju högre psykisk förmåga desto bättre bild. För att se detaljer som ansikte krävs minst +150 i psykisk förmåga. Antal meter användaren ser är lika med användarens psykiska förmåga. Varar i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Stänga grind**, om användaren ser en aktiv grind som är öppen i Verkligheten kan användaren kasta energi från Draperiet mot grinden och tvinga den att stänga. Stängningen ger även en lätt skada till de som befinner sig nära grinden vid stängningsögonblicket. Avståndet till grinden är maximalt 1000 m från användaren. Drar en del kraft av användaren.

**Öppna portal**, användaren öppnar en portal till eller från Draperiet. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Om portalen öppnas mot Draperiet och det inte finns befintlig väg i Draperiet skapas det en 3x3 m stor plattform i Draperiet. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren. Någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen, och om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning till eller från Draperiet kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv grind till Dysterheten och tvärtom. För Verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Portalen kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll. Drar en del kraft av användaren. Att öppna en portal från Draperiet in till en Verkligheten så påverkar inte magiindex kraften som behövs men från Verkligheten mot Draperiet påverkar magiindex.

## Lärare 100p

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

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

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

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

**Skyddande kupa,** användaren kan nu i Draperiet, Verkligheten och i Kronan omsluta sig med Draperiet och på så sätt bli så gott som osårbar. Kupan omsluter helt användaren och de som håller i användaren, men kupan kan maximalt ha en diameter på botten av 3m och max 2m hög. Inget kan komma igenom kupan på något håll annat än underifrån. Kupan känns som kallt glas som är klarblå i färgen och delvis genomskinlig. Värme, strålning och annat som kan skada användaren hindras men kupan är inte lufttät så gas och syre kan tränga in i kupan. Skulle golvet/marken under användaren försvinna kan det även komma in värme och annat den vägen. Kupan är lätt men inte lämplig som fallskärm. Användaren måste koncentrera sig på att upprätthålla kupan men ju starkare användaren är i sin psykiska förmåga desto lättare kan användaren göra andra saker. Användaren kan gå med kupan, hastigheten bestäms av förmågan att koncentrera sig. Föremål och levande saker hindrar som vanligt. Rörelseenergi kan även påverka kupan så att den förflyttas en längre sträcka. Saker eller varelser som har sitt ursprung från Dysterheten eller Rotdimmann skadar kupan men får lika mycket skada själv. I detta fall motsvarar kupans fysiska förmåga 50. Om en Dysterhetenskula träffar kupan drabbas användaren av en lättare psykisk skada. Skadan ökar för varje ny kula som träffar kupan. Kupan måste förnyas var 5:e minut. Drar en hel del kraft av användaren.

**Utökad skanna dimensioner,** som den vanliga Skanna dimensioner men nu kan även Kronan och Rotdimmann skannas. I Verkligheten begränsas av att avståndet som ses enbart till psykiska förmågan/4 meter medan i Draperiet mot Kronan användarens psykiska förmåga/2 meter.

Rotdimmann kan enbart skannas från Verkligheten och avståndet är då psykiska förmågan/4 meter. Varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

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

Användaren kan bara flyga ensam och klarar inte av att bära med sig mer än  $\frac{1}{4}$  av sin psykiska

förmåga i vikt.  $\frac{1}{2}$  psykiska förmågan är samma värde som anger användarens flyghastighet i km/h.

Det vill säga en person med psykisk förmåga på 100 flyger fram med 50 km/h. När användaren flyger så är användaren immun mot negativa effekter i Draperiet. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar Draperiet. Drar en del kraft av användaren.

**Ordning kula**, användaren kan skjuta en kula med ordning. Mot ting skapade i Dysterheten eller Rotdimmann sker en explosion som ger alla inom 5 m en svår skada. Mot Drakar ger kulan en lite mer frostska medan mot andra varelser är det lite mindre frostska. Kulan har en räckvidd som är 250 m, träffchansen styrs av Avståndsvapens förmågan. Varje kula drar lite kraft av användaren.

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

## Mästare 150p

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

**Draperiföremål**, användaren kan nu skapa mindre föremål av ren draperienergi. När föremålet skapas vrider användaren till rummet och tar tillfälligt kontakt med Draperiet oavsett var användaren befinner sig. Draperiföremål kan skapas i samtliga dimensioner men skapas det i Dysterheten eller slöjan orsakar det en medelsvår skada på användaren. Föremålet får inte vara större än  $3 \text{ dm}^3$ . Föremålet väger ca 1kg och är nästan oförstörbart under varaktigheten. Föremålet varar i 30 minuter och upplöses sedan i ett blått skimmer. Föremålet är oförstörbart mot vanligt fysisk skada men tar och ger extra skada mot saker eller varelser som härstammar från Dysterheten eller slöjan. Större skador kan orsaka explosioner, exempelvis om ett sådant föremål förs in i en aktiv grind. Skulle ett draperiföremål komma i kontakt med ett dysterhetsföremål kommer båda (om det finns två) användarna få en svår skada och båda föremålen upplösas. Föremålet skapas direkt och alltid i valfri hand på användaren. När varaktigheten närmar sig sitt slut kan användaren förlänga varaktigheten och ladda upp föremålet igen annars upplöses föremålet i tomma luften. Formen på föremålet bestämmer användaren själv men måste vara en av användaren känd form. Formen får inte vara en

komplicerad maskin, till exempel en klocka. Ett hjul med en axel hade kunnat fungera. Drar en hel del kraft av användaren.

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

**Blockera samtliga dimensioner**, fungerar som Blockera dimension men utsträcks så att samtliga dimensioner blockeras även Strictodimensioner. Även ingångar till en Stricotdimension kan inte användas under varaktigheten. Drar en hel del kraft av användaren.

**Skanna Stricotdimensioner**, fungerar som Skanna Dimension men nu kan även Strictodimensioner skannas. Avståndet är enbart psykisk förmåga/10 meter in i Strictodimensioner som ses och mycket suddiga bilder oftast är det enbart skuggor som man anar. Vara i 5 minuter. Drar mycket litet kraft av användaren.

**Snärja med Draperiet**, användaren låter blå trådar komma ut från sina händer. Trådarna är som oförstörbara bojor som omsluter ett offer. Chansen att snärja en motståndare avgörs av användarens vapenförmåga samt av offrets vapenförmåga. Användaren har full kontroll över sina trådar som arbetar som en enhet men varje tråd måste skapas. Tråden kan maximalt sträckas 250 m. Trådarna är inte oförstörbara, dysterhetsföremål upplöser trådarna. Trådarna varar i 5 minuter sen måste användaren förnya effekten. Trådarna gör inte användaren starkare utan bara att användaren kan omsluta ett offer eller något annat. Efter varaktigheten så upplöses trådarna i ett blått ljus. Att använda trådar i Dysterheten eller Rotdimmann är möjligt men om en tråd kommer i kontakt med ett fast föremål så orsakar varje tråd en lätt skada på användaren. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Fly**, om användaren hamnar i farlig situation och inte har någon utväg kan användaren aktivera Fly. Det gör att användaren blir en liten blå kula och transporteras direkt till en lugn och stabil plats. Platsen bestäms av spelledaren men oftast hamnar användaren på en ödlig plats långt bort. Skulle platsen som användaren flyr ifrån vara blockerad tar användaren fysiska och psykiska skador, hur stora får spelledaren avgöra från fall till fall. Användaren kommer vara omtöcknad av flykten. Drar mycket kraft av användaren.

**Öppna kronportal**, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren och är öppen i ungefär 5 minuter. Kronportaler öppnas alltid mellan Draperiet och Kronan eller vice versa. Alla portaler in till Kronan sker alltid i Kronans ytterkanter. Det går alltså inte att öppna en portal till Draperiet från det inre av Kronan. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in

genom öppningen. Om öppningen är mot Draperiet och det där inte finns en väg så skapas en liten 3x3 m stor platta. Tar en del kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 100:** Användaren avsky mot Rotdimmann och Dysterheten gör användaren fysiskt illamående om något från dessa dimensioner kommer i närheten. Varelsor som bor och lever mestadels i Rotdimmann och Dysterheten påverkar användaren genom sin närvaro då användaren blir illamående. Att vistas i Dysterheten gör användaren först vid om användaren tvingas till det.

**Forma vägar,** användaren kan istället för att skapa en väg skapa exempelvis en plåtå eller ett berg. Spelledaren avgör hur stor det som formas blir, men det ska vara någorlunda rimligt. Dessutom tenderar större konstruktioner och plåtår att vittra sönder även om det tar tid, varför vet man inte. Detta gäller framförallt om plåtån ligger en bit från en värld och andra vägar. Skapandet pågår i 5 minuter men kan förlängas. Tar en del kraft av användaren.

**Draperiskepp,** användaren kan få ett föremål exempelvis ett skepp eller en plåtå att röra sig fritt fram i Draperiet. Föremålet färdas med  $\frac{1}{4}$  av användarens psykiska förmåga i km/h. Det vill säga en person med psykisk förmåga på 100 flyger fram med 25 km/h. Här finns dock inga vikt begränsningar. Alla som befinner sig på föremålet eller plåtån är immuna mot negativa effekter i Draperiet. Varaktigheten är 24 timmar eller tills användaren lämnar Draperiet, föremålet ligger då kvar där användaren lämnade det. Tar väldigt mycket kraft av användaren.

**Draperienergi,** användaren kan koppla en mekanisk konstruktion eller ett magiskt föremål till Draperiet. Föremålet eller maskinen får nu sin energi direkt från Draperiet energi och så länge som den kopplingen finns fungerar magin eller maskinen. Energiflödet kommer via en portal (undantaget är om konstruktionen står i Draperiet), det gör att sådan energiförsörjning enkelt kan upptäckas. Maskinen eller föremålet måste befinna sig i Verkligheten, Draperiet eller Kronan. När energin aktiveras drar det väldigt mycket kraft av användaren men efter det är ju konstruktionen självförsörjande.

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

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

**Draperikamouflage,** i Draperiet kan användaren kamouflera sig och nästan helt smälta in i "omgivning". Det går inte att upptäcka användaren så länge som användaren är stilla och även i

rörelse är det mycket svårt att se användaren. Med hög uppmärksamhets förmåga och psykisk förmåga går det att förnimma användaren. Varaktigheten är 30 minuter. Användaren kan även kamouflera andra så länge de inte rör sig. Det är inte användarens hud, kläder och liknande som ändras utan själva Draperiet som omsluter användaren. Drar en del kraft av användaren.

### Extremt exalterad 250p

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

**Draperiavläsning,** användaren kan göra en avläsning som fungerar som vanlig kontakt med använder Draperiet istället för Parallellium. I övrigt fungerar avläsningen som vanligt. En Draperiavläsning kan användas av andra krafter. Själva avläsningen kan göras i samtliga dimensioner. Drar mycket litet kraft.

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

**Kontakt via Draperiet,** användaren kan nu använda avläsningar och kontakta personer som användaren har avläsning på. Kontakten känns lite kyligare och stelare jämfört med en andra typer av kontakt men fungerar i övrigt på samma sätt. Kontakten varar i 5 minuter. Kontakten fungerar i alla dimensioner utom i Dysterheten och Rotdimmann. Vilken kraft som har gjort avläsningen spelar alltså ingen roll utan skillnaden är vilken dimension kontakten går via. Drar lite kraft av användaren.

**Dra annan genom Draperiet,** personer som användaren har en Draperiavläsning på kan användaren dra igenom Draperiet till den plats där användaren är. Båda två måste stå i antingen Draperiet eller Verkligheten. Enbart personen (med kläder och utrustning) dras med, inte andra även om de håller fast personen. Den som dras kan göra motstånd med sin psykiska förmåga eller sin fysiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

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

**Draperispöke,** användaren kan skapa ett spöke av sig själv som kan färdas i Verkligheten, Draperiet och Kronan. Användaren väljer en plats i Draperiet där användaren omsluter sig med Draperiet och sedan faller i en sorts dvala. Användaren blir då enbart vagt medveten om vad som händer eller sker runt sin kropp. Samtidigt som dvalan sker skapas en avbild av användaren som en svag halvt genomskinlig kropp. Avbilden kan uppfattas som ett blått spöke. Denna kropp kan sedan glida mellan Draperiet, Verkligheten eller Kronan och vistas i dessa dimensioner utan problem. Som spöke kan användaren tala, lyssna och se men inte känna eller smaka. Som spöke går det inte heller att plocka

upp saker och ta med sig. Användaren kan inte såras av vanliga vapen men magi från Dysterheten skadar spöket och tvingar användaren vakna samt ger en svår skada. Även eld och starkt ljus skadar spöket och en medelsvår skada tvingar användaren att vakna och spöket försvinner. Som spöke kan användaren färdas med nästan 50km/h. Användaren använder draperispöke som ett sätt att kartlägga de olika dimensionerna. Drar en del kraft att aktivera.

## Drakens kraft



Kraften har sitt ursprung hos Edlosi och Xara. En fråga som man kan ställa sig är vad man ska ha Drakens kraft till istället för Spegelns kraft? Edlosi slipper oftast Serdan i Dysterheten, även om drakarna kan vara jobbiga så vet man i alla fall vart man har dem, så att säga.

## Novis 25p

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

**Känna rums störningar,** alla störningar inom 1000 m i den dimension där man befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt påverkar förvrängningar av rummet men även när fysiska portaler öppnas och stängs mellan dimensioner. Man känner alltså inte av de som tar bildkontakt. Drar mycket lite kraft av användare.

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

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

**Öppna enkel grind,** användaren öppnar en grind till eller från Dysterheten och Verkligheten. Grinden som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppnandet. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. Om grinden öppnas mot Dysterheten bör den öppnas där det finns en befintlig korridor då effekten på denna nivå inte skapar en kub i Draperiet. För att försäkra sig om att grinden har "fast" mark på andra sidan går det att sticka in en trästav, om den inte brinner när man drar tillbaka den är det säkert att kliva in. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning

till eller från Dysterheten kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv portal till Draperiet och tvärtom. För Verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Grinden kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Se strukturer** innebär att användaren kan stå på en plats i Dysterheten och se strukturer i Verkligheten. Strukturen som ses är mycket grov och kan användas så att öppningen kan placeras så att den ansluter till en fast struktur. Om användaren vill se struktur från Verkligheten in mot Dysterheten så ser användaren om det finns en anslutande korridor i närheten och kan då enkelt anpassa sin grind till närmaste korridor. Användaren känner eller anar om någon eller några levande varelser samt deras form är i närheten där användaren tittar. Observera att användaren inte öppnar en grind utan tittar genom gränsen mellan Dysterheten och Verkligheten. Närliggande aktiva portar stör "titten". Effekten kan enbart användas mot Verkligheten eller Dysterheten. Användaren kan titta i max 5 minuter. Kan även användas för att upptäcka om det finns en symbol som blockerar någon magi. Användaren ser lika långt som användarens normala synförmåga. Drar lite kraft av användaren.

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

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

**Känna draperiaktivitet**, användaren kan i Verkligheten känna rörelse på vägar i Draperiet som finns inom användarens psykiska förmåga gånger 100 m från användaren. En psykisk förmåga på 100 innebär att användaren känner aktivitet inom 10km från användaren (i Verkligheten). Ju närmare användaren aktiviteten sker ju mer detaljer kan användaren känna. Inom sin psykiska förmåga i



meter känner användaren antal personer som rör sig. Effekten vara i 10 minuter efter aktivering. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Mäta magiindex**, användaren kan från Dysterheten mäta magiindex i Verkligheten innan användaren öppnar en grind och kliver ut i Verkligheten. Användaren kan även direkt mäta magiindex i Verkligheten. Skiljer sig mellan världar. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 25:** Användaren är mycket spontan men kan ännu behärska sig. Användarens personliga hem är oftast oordnat och att organisera sina saker runt omkring sig har användaren svårt med.

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

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

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

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

**Skanna dimensioner**, användaren kan i Verkligheten koncentrera sig och skanna närmaste omgivande draperi eller dysterhet. Användaren får en bild av vad som finns på "andra sidan". Ju högre psykisk förmåga, desto bättre bild. För att se detaljer som ansikte krävs minst +150 i psykisk förmåga. Antal meter användaren ser bort är lika med användarens värde i sin psykiska förmåga. Varar i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Stänga portal**, om användaren ser en aktiv portal som är öppen i Verkligheten kan användaren kasta energi från Dysterheten mot portalen och tvinga den att stänga. Stängningen ger även en skada till

de som befinner sig nära portalen vid stängningsögonblicket. Avståndet till portalen är maximalt 1000 m från användaren. Drar en del kraft av användaren.

**Öppna grind**, användaren öppnar en grind till eller från Dysterheten. Grinden som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. Om grinden öppnas mot Dysterheten och det inte finns befintlig korridor i Dysterheten skapas det en 3x3x3 m stor kub i Draperiet. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren. Någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen, och om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. En öppning till eller från Dysterheten kan inte öppnas inom 2 km från en aktiv portal till Draperiet och tvärtom. För Verkligheten måste en öppning ske på fast mark, det går inte att öppna en öppning i farten, i luften eller på/i vatten. Grinden kan maximalt vara öppen i 5 minuter eller tills användaren stänger eller själv går igenom den. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll. Drar en del kraft av användaren. Att öppna en grind från Dysterheten in till en Verkligheten så påverkar inte magiindex kraften som behövs men från Verkligheten mot Dysterheten påverkar magiindex.

### Lärare 100p

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

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

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

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

**Kaos runt mig**, användaren kan omge sig med oordning vilket även får slumpen att löpa amok runt användaren. Området som påverkas runt användaren är 100 m<sup>2</sup> stort och effekten vara i 5 minuter och området följer användaren. Det som användaren gör är att ta energi från Dysterheten och låter den drabba allt omkring användaren. Området runt användaren ser ut som en blandning av svart, grå och röd rök och eld även om elden inte är varm och därför inte antänder något. Det är 50 % chans att alla handlingar påverkas och om de blir påverkade är det 50 % chans att det blir negativa följder annars positiva följder. Effekten kan göras i Verkligheten, Dysterheten och Rotdimmann. Drar en hel del kraft av användaren.

**Utökad skanna dimensioner**, som den vanliga Skanna dimensioner men nu kan även Kronan och Rotdimmann skannas. I Verkligheten begränsas av att avståndet som ses enbart till användaren psykiska förmåga/4 meter medan i Dysterheten mot Rotdimmann användaren psykiska förmåga/2 meter. Kronan kan enbart skannas från Verkligheten och avståndet är då psykisk förmåga/4 meter. Varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

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

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

**Kaos kula**, användaren kan skjuta en kula med kaos. Mot ting skapade i Draperiet eller Kronan sker en explosion som ger alla inom 5 m en svår skada. Mot Gripar ger kulan en lite mer eldskada medan mot andra varelser är det lite mindre eldskada. Kulan har en räckvidd som är 250 m, träffchansen styrs av Avståndsvapens förmågan. Varje kula drar lite kraft av användaren.

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

## Mästare 160p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 80:** Användaren mår dåligt av för mycket ordning, det är inget som påverkar några förmågor eller egenskaper men användaren undviker instinktivt alla ordningsvarelser som användaren uppfattar, alternativt försöker användaren ta bort eller oskadliggöra det som orsakar användaren obehag. Användaren kan fortfarande ha kontakt med serdan utan större bekymmer. Användaren kan inte längre kontaktas av Drakens kraft med "Kontakt via Draperiet".

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

**Galenskap,** användaren kan skjuta en stråle av oordning mot en intelligent varelse vars effekt gör offret helt desorienterat och förvirrad under varaktigheten. Offrets samtliga egenskaper och färdigheter halveras. Användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och uppmärksamhets förmåga med sin psykiska förmåga. Träffchansen styrs av Avståndsvapens förmågan men kroppen kan renas med exempelvis Skydd mot kaos eller Draperiets rening. Varaktigheten är 5 minuter och avståndet är 250 m. Drar en del kraft av användaren.

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

**Blockera samtliga dimensioner,** fungerar som Blockera dimension men utsträcks så att samtliga dimensioner blockeras även Strictodimensioner. Även ingångar till en Stricodimension kan inte användas under varaktigheten. Drar en hel del kraft av användaren.

**Skanna Stricodimensioner,** fungerar som Skanna Dimension men nu kan även Strictodimensioner skannas. Avståndet är enbart användaren psykiska förmåga/10 meter in i Strictodimensioner som ses och mycket suddiga bilder oftast är det enbart skuggor som man anar. Vara i 5 minuter. Drar mycket litet kraft av användaren.

**Kaosnystan,** användaren låter svarta trådar komma ut från sina händer. Det formligen sprutar ut trådar, varje tråd ungefär som en garntråd men hållfast som ett starkt rep. Trådarna är mycket klibbiga som spindelnät och hindrar snabbt allt som är i dess väg. Användaren har mycket liten kontroll över sina trådar men mängden gör att användaren ändå fångar det mesta i en kvarts cirkel från användaren. Trådarna kan maximalt sträckas 250 m. Trådarna är inte oförstörbara,

draperiföremål upplöser trådarna. Trådarna varar i 5 minuter sen måste användaren förnya effekten. Efter varaktigheten så upplösas trådarna i en grå dimma. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Fly**, om användaren hamnar i farlig situation och inte har någon utväg kan användaren aktivera Fly. Det gör att användaren blir en liten svart kula och transporteras direkt till en lugn och stabil plats. Platsen bestäms av spelledaren men oftast hamnar användaren på en ödlig plats långt bort. Skulle platsen som användaren flyr ifrån vara blockerad tar användaren fysiska och psykiska skador, hur stora får spelledaren avgöra från fall till fall. Användaren kommer vara omtöcknad av flykten. Drar mycket kraft av användaren.

**Öppna Rotdimman grind**, öppningen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. Rotdimman grindar öppnas alltid mellan Dysterheten och Rotdimmann eller vice versa. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna grinden på en person. När användaren kliver in i öppningen stängs den efter användaren, någon annan som kliver in i öppningen kan alltid gå tillbaka så länge som öppningen är öppen. Så om någon väntar på andra sidan är det enbart att kliva in genom öppningen. Effekten kraft var 30:e sekund och kan vara öppen maximalt 5 minuter. Om öppningen är mot Dysterheten och det där inte finns en korridor så skapas en liten kub som är 3x3x3m stor. Alla grindar mellan Dysterheten och Rotdimmann sker alltid i utkanten av Rotdimmann. Det går alltså inte att öppna en grind i centrum av Rotdimmann till Dysterheten. Observera att det tar 6 sekunder att öppna grinden innan den kan användas åt något håll. Drar lite kraft av användaren.

### Exalterad 210p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 105:** Användaren avsky mot Kronan och Draperiet gör användaren fysiskt illamående om något från dessa dimensioner kommer i närheten. Vareler som bor och lever mestadels i Kronan och Draperiet påverkar användaren genom sin närvaro då användaren blir illamående. Att vistas i Draperiet gör användaren först vid om användaren tvingas till det.

**Förvrida växter**, användaren kan låta Dysterhetens oordning påverka enskilda växter eller ett områdes växter. Effekten är mycket slumpartad och användaren har ingen kontroll över den mer än att alla växter som påverkas ofta blir mycket förvridna och i bästa fall märkliga. Människor blir generellt ofta mycket rädda för sådana platser och växter och kopplar inte sällan det till ondska i någon form. Växterna kan även få nya egenskaper som att de blir giftiga eller utveckla taggar. Växterna kan sällan själva överleva utan oftast dör de sakta. Effekten används främst för att skrämma men även för att finna nya spännande växtgift eller läkande effekter. Effekten påverkar en specifik växt inom 250 m eller ett område som är 100 m<sup>2</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa grotta**, användaren kan istället för att skapa en korridor skapa exempelvis en grotta eller en inspräng byggnad. Spelledaren avgör hur stor det som formas blir, men det ska vara någorlunda rimligt. Dessutom tenderar större konstruktioner och grottor att vittra sönder ganska snabbt till skillnad från korridorer. Skapandet pågår i 5 minuter men kan förlängas. Drar lite kraft av användaren.

**Dysterhetsfarkost**, användaren skapar en sidokorridor som kopplas loss från huvudkorridoren och sedan kan röra sig fritt fram i Dysterheten. I själva "farkosten" finns titthål så att användaren kan navigera. Föremålet färdas med ¼ av användarens psykiska förmåga i km/h. Det vill säga en person med psykisk förmåga på 100 flyger fram med 25 km/h. Här finns inga vikt begränsningar. Alla som befinner sig i farkosten är immuna mot negativa effekter i Dysterheten. Varaktigheten är 24 timmar

eller tills användaren lämnar Dysterheten. Användaren måste stå i farkosten för att kunna styra den. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Väderkaos**, användaren kan påverka vädret i ett stort område genom att låta Dysterhetens energi påverka hela området. Energin påverkar vädret mycket negativt och förstärker inte sällan dåligt väder till katastrofalt väder. Effekten är tillfällig men kan ändå bli mycket förödande. En annan nackdel är att användaren inte har någon som helst kontroll över vädret som kan vända sig mot användaren. Så i krigsföringsyfte är det väldigt vanskligt att använda sig av effekten. När effekten aktiveras står användaren mitt i centrum av effekten och inte sällan väljer användaren att snabbt lämna platsen via exempelvis Dysterheten. Effekten fungerar bara i Verkligheten och täcker ett område som är 2000 m<sup>2</sup> stort, effekten tar 5 minuter innan den maximeras och sedan tonar den ut under max 30 minuter till vädret som var innan. Drar en del kraft av användaren.

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

**Kliv ut i Dysterheten**, användaren behöver inte längre använda en grind för att komma ut i Dysterheten. Användaren kliver ut från Verkligheten och in i Dysterheten i en kub med en sluss. Användaren hamnar på en kub som är 3x3x3 m och som inte kan röra sig av egen kraft, men användaren kan sedan använda Dysterhetsfarkost för att förflytta den. Kuben innehåller även en så kallad sluss om användaren istället vill flyga ut i Dysterheten. Skulle det finnas en korridor i Dysterheten skapas inte kuben utan användaren kliver ut i korridoren istället. Användaren kan även kliva från Dysterheten in till Verkligheten. Kliva ut i Dysterheten kan även användas när användaren är i rörelse. Alla som håller i användaren följer med men enbart det som rör användaren själva. Exempelvis skulle användaren sitta på en vagn som dras av hästar och användaren kliver ut i Dysterheten är det enbart vagnen som hamnar i Dysterheten. En annan nackdel kan vara att den rörelseenergi som användaren har försvinner inte genom steget. Det tar från 2 sekunder att kliva ut i Dysterheten, beroende på om det enbart är användaren eller större föremål som tonas ut. Drar en hel del kraft av användaren.

**Labyrint**, användaren kan i Dysterheten eller Verkligheten skapa en labyrint av fasta strukturer, exempelvis en slätt, ett grottsystem eller en skog osv. Labyrinten är mycket slumpartad och användaren kan enbart bestämma en ingång och en utgång. Flera labyrinter kan läggas ihop. Exempelvis vill en användare skapa en labyrint av murar på en slätt. Användaren drar således upp ur marken murar slumpartat i området. Hur höga murar eller häckar är skiftar men alltid så höga att man inte kan se över kanten. Det tar ca 5 minuter att skapa en labyrint som efter skapandet står kvar. Området som påverkas är 100 m<sup>2</sup> stort och användaren står vid den ena ingången. Drar en del kraft av användaren.

### Extremt exalterad 260p

**Krafftöljder, psykisk förmåga 130:** Användaren tar lite extra skada av allt som har ordning i sig, användaren måste verkligen anstränga sig för att befinna sig i samma rum som en Serdan och skulle få panik av att hamna i Draperiet eller Kronan. Helst vill användaren besöka Dysterheten en gång per dag för att må riktigt bra.

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

**Dysterhetsavläsning**, användaren kan göra en avläsning som fungerar som vanlig kontakt med använder Dysterheten istället för Parallellium. I övrigt fungerar avläsningen som vanligt. En Dysterhetsavläsning kan enbart användas av Spegelns, Drakens och Gripens krafter. Själva avläsningen kan göras i samtliga dimensioner. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kontakt via Dysterheten**, användaren kan nu använda avläsningar och kontakta personer som användaren har avläsning på. Kontakten känns lite het och instabilare jämfört med en andra typer av kontakt men fungerar i övrigt på samma sätt. Kontakten varar i max 5 minuter. Kontakten fungerar i Verkligheten, Dysterheten, Rotdimmann, Parallellium och Elementa. Vilken kraft som har gjort avläsningen spelar alltså ingen roll utan skillnaden är vilken dimension kontakten går via. Drar en del kraft av användaren.

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

**Dra annan genom Dysterheten**, personer som användaren har en Dysterhetsavläsning på kan användaren dra igenom Dysterheten till den plats där användaren är. Båda två måste stå i antingen Dysterheten eller Verkligheten. Enbart personen (med kläder och utrustning) dras med, inte andra även om de håller fast personen. Den som dras kan göra motstånd med sin psykiska förmåga eller sin fysiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Monster**, användaren kan skapa ett monster i Dysterheten men kan förflytta sig mellan Dysterheten, Rotdimmann och Verkligheten. Monstret har en enklare själ men kan utföra enklare uppdrag och lyder användaren motvilligt. Monstret rör sig fritt i Dysterheten men i Rotdimmann eller Verkligheten så är dess rörelsemönster begränsat till hur djuret rör sig, alltså ett monster med ben springer medan något med tillräckligt stora vingar flyger. Alla monster är alltid flammande röda och ogillar ordning och struktur. Monster används mestadels som anfallare; kanonmat om man så vill. Monster kan enbart skapas i Dysterheten men rör sig fritt mellan Verkligheten, Dysterheten och Rotdimmann. Skulle ett Monster komma in i en portal exploderar portalen och ger alla inom 5 m en svår skada,

andra föremål gjorda av ordning orsakar samma skada. Monstret finns till i ca 24 timmar plus minus 120 minuter sedan exploderar den och ger alla inom 10 m en svår skada. Användaren kan grovt styra hur monstret ska se ut men så snart det skapats börjar det degenerera och falla sönder för vid varaktighetens slut explodera. Monstret kan inte ha några övernaturliga förmågor som spruta eld eller liknande, däremot gift. Alla monster får förmågan att vandra mellan dimensionerna Verkligheten, Dysterheten och Rotdimmann och väger mellan 100–300 kg och varierar i längd 1,5–4 m, längd och vikt är vanligen slumpartat. Drar en hel del kraft av användaren.

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

## Spegelns kraft



Kraften är den mest använda och vanliga hos Serdan och Edlosi

### Novis 30p

**Krafterföljder, social förmåga 15 och psykisk förmåga 15:** Användaren har svårt att gå förbi en spegel utan att stanna för att titta i den och rätta till klädsel och annat. Användaren är noga hur hen klär sig och ser ut men håller sig för att kommentera andras utseende.

**Känna rums störningar**, alla störningar inom 1000 m i den dimension där man befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt påverkar förvrängningar av rummet men även när fysiska portaler öppnas och stängs mellan dimensioner. Man känner alltså inte av de som tar bildkontakt. Drar mycket lite kraft av användare.

**Avläsning**, användaren kan skapa en avläsning på en person. Med avläsningen kan samma person kontaktas med effekten kontakt. Avläsningen är bara en fysisk effekt när den som avläses godkänner det. Motståndet är alltid användarens psykiska förmåga mot motståndarens psykiska förmåga. Med Överföra avläsning effekten kan även en avläsning skrivas ned så att användaren slipper ha alla avläsningar i huvudet. En avläsning kan användas av andra krafter som har kontakt. Skillnaden är alltså vilken dimension som används för att använda kontakten. Användaren känner direkt vilken inriktning som avläsningen är gjord på. En avläsning kan göras i samtliga dimensioner. Användaren



kan maximalt ha sin psykiska förmåga delat med 5 i minnet (avrunda nedåt). Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Kontakt via Parallellium**, är en krafteffekt som gör att användaren får kontakt med en person som användaren har avläsning på. Antingen har användaren avläsningen i minnet eller så tar användaren upp ett föremål, vanligen ett kort, där en avläsning är nedtecknad. Användaren känner vid kontakt en vag riktning till personen men inte mer. För den som kontaktas känns det som en ringsignal men mottagaren kan inte avgöra vem det är som söker kontakt. Den kontaktade kan försöka blockera kontaktförsöket och vill då användaren ändå tränga sig igenom räknas den blockerandes psykiska förmåga som dubblerad mot kontaktarens psykiska förmåga. Om kontakten väl är etablerad sker ett samtal som om de två talade i telefon. Användaren kan inte anfalla den kontaktade på något sätt och inte heller kan det omvända ske. Om den som kontaktas sover fungerar inte kontakten. Enbart intelligenta varelser kan kontaktas. Det går att spionera genom eller med kort. Det går till så att så kallade tvillingkort skapas. Mellan korten finns en kontakt och använder man det ena kortet kan man lyssna på vad det andra kortet hör på sin plats. Nackdelen är att ett sådant kort, när det är aktivt, är magiskt aktivt och orsakar en rumstörning (utom i Parallellium om båda korten ligger där). Krafteffekten saknar avstånd och kan göras på alla platser överallt även mellan världar mellan följande dimensioner: Verkligheten, Draperiet, Dysterheten, Kronan, Rotdimman, Parallellium och Elementia. Skulle den som blir kontaktad befinna sig i en annan Strictodimension är det som om kontakterna inte finns. Kontakt via Parallellium upplevs kallt uppiggande. Kontakten varar i max 5 minuter. Drar en del kraft av användaren.

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

**Blockera kontakt**, användaren kan under 24 timmar blockera sin egen kontakt i Verkligheten så att man inte finner användaren. Alla som försöker söka efter eller kontakta användaren får inget svar. Effekten bryts om användaren lämnar Verkligheten. Drar en del kraft av användaren.

**Identifiera avläsaren**, alla som fysiskt lägger en avläsning på ett föremål lämnar spår. Dessa spår är unika för varje avläsare. Okända identifieras som exempelvis människa, drake, grip eller övriga. Kända räknas som att användaren fått en annan användares avläsning och användaren vet vem som gjort originalet. Exempelvis Karin ger Kalle en avläsning på Peter. Vid ett annat tillfälle hittar Kalle en avläsning på Gunnel. Om det är Karin som gjort denna vet Kalle det. Effekten fungerar bara i i alla dimensioner som användaren kan ta kontakt i. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

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

**Mäta magiindex**, användaren kan mäta magiindex i Verkligheten Skiljer sig mellan världar. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Känna Parallellium signatur**, om användaren är inom sin psykiska förmåga i meter från en Parallellium portal när den öppnas eller är öppen kan användaren registrera den speciella signatur som varje portal från Parallellium skapar. Om användaren en annan gång ser en Parallellium portal öppnas med samma signatur känner användaren igen signaturen. Bara för att man känner igen signaturen på en portal vet man inte vem som öppnat. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 60p

**Kraftföljder, social förmåga 20 och psykisk förmåga 20:** Användaren ägnar lång tid för att se snygg och proper ut och kommenterar gärna andras klädsel och frisyrier.

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

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

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

**Skapa mindre växter**, användaren kan teckna en växt på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa växten på bilden. Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir växten. Det som skapas får samma storlek som ett liknande växt skulle ha i verkligheten och användaren måste ha sett växten i verkligheten men inte på samma värld. Växten får inte vara större än en normal stol. Sunt förnuft ska gälla här och spelledaren har vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på växten måste vara foto lik. En bild som innehåller "Skapa mindre växter" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan en och fem timmar att "tillverka" växten beroende på detaljrikedomen. Korten kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Alla växter som skapas på detta sätt kan ganska enkelt upptäckas vara magiska och ganska enkelt upplösas närmaste tre timmarna sedan övergår växten till att bli naturlig. Drar lite kraft av användaren.

**Enkelt ankare**, användare kan nu lagra koordinaterna på en plats i verkligheten i sitt minne. Anledningen till att användaren måste använda magi för att lagra dessa är att koordinaterna är så komplicerade och abstrakta att det krävs magi för att bibehålla de intakta. Enbart ett ankare åt gången kan vara aktivt. Om användaren blir medvetslös eller sövd så förstörs ankaret men vanlig sömn påverkar inte ankaret. Ett ankare behöver inte ha fast mark, det går att sätta ett ankare i vatten eller i luften. Användaren måste vara på platsen när ankaret placeras. Ankaret på denna nivå kan enbart placeras i Verkligheten. Om användare sätter ett nytt ankare så försvinner den tidigare ankaret. Med hjälp av ankaret kan användaren nu öppna en Parallellium portal men användaren kliver inte in i Parallellium utan kliver ut där användaren satt sitt ankare. Det förflyter ingen tid mellan det att användaren kliver in och att användaren kliver ut. Anledningen till det är att tiden i Parallellium inte finns. Ankaret är en sorts markering så när användaren öppnar en portal någon annanstans är destinationen där ankaret är. Ett ankare kan inte upptäckas med rumstörning eftersom effekten är att användaren lagrar koordinaterna i sitt minne. Drar lite kraft av användaren.

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

Lärare 120p

**Kraftföljder, social förmåga 35 och psykiska förmåga 35:** Användaren får tydliga narcissistiska drag och är självupptagen.

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

**Skjuta kristaller**, användaren kan kasta i väg en vit kristall mot en varelse. Träffsäkerheten är som ett normalt kastvapen och skadan är en medelsvår frostskada. Avståndet är maximalt 50 m. Drar lite kraft av användaren.

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

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

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

**Vanligt ankare**, som enkelt ankare men användaren kan nu även placera ankaret i Draperiet och Dysterheten. Drar lite kraft av användaren.

**Öppna enkel Parallellium portal**, användaren öppnar en portal till Parallellium från Verkligheten, Draperiet och Dysterheten. Väl inne kan användaren vandra i de spegelförsedda korridorerna som går i

ett virrvarr i Parallellium. För användaren kommer nu tiden att gå men för alla utanför Parallellium är det som om tiden står stilla. I teorin skulle användaren kunna vara i Parallellium flera år men ändå kliva ut i samma stund som användaren klev ut. Av denna anledning fungerar inte kontakt när man befinner sig i Parallellium. Man får dock inte stanna där vilket Parallelliums väktare snabbt ser till. De har verkligen koll på om man dröjer sig kvar för länge. Portalen stängs när användaren går igenom men är annars aktiv i 5 minuter. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2 m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande som hindrar öppningen. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Portalen är två vägs, det vill säga på platsen där portalen öppnas kan någon kliva in och komma där användaren är. Väktarna brukar bli mycket irriterade (det vill säga dödliga) när de får in något de inte önskar, vatten, damm och objudna gäster. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll. Drar lite kraft av användaren.

**Öppna enkel portal i Parallellium**, när användaren är i Parallellium kan användaren på denna nivå öppna portaler mot Verkligheten, Draperiet och Dysterheten. Portaler i Parallellium öppnas alltid mot en vägg i en korridor. I övrigt gäller samma regler som med en vanligt Parallellium portal. Drar lite kraft av användaren.

**Söka efter enkel plats från Parallellium**, användaren söker efter en plats i Verkligheten, Dysterheten eller Draperiet. Man kan även använda effekten för att hitta rätt i Parallelliums korridorer men väktarna gillar som sagt inte att man vandrar omkring i onödan. Man kan inte använda effekten för att kartlägga Parallellium utan man måste känna till den plats man söker sig emot. Platsen man söker sig mot oavsett vart den ligger måste vara känd för användaren. Om man får en "träff" så får man en väg dit i sitt inre. Drar lite kraft per sökning.

### Mästare 180p

**Kraftföljder, social förmåga 40 och psykisk förmåga 50:** Användaren är extremt självupptagen och förväntar sig att de som följer honom ska dyrka honom. Användaren är även mycket kritiskt till andra och säger det med en förödmjukande ton även om det inte gynnar användaren. "Det måste sägas" tycker användaren.

**Parallelliums rening**, användaren kan skapa ett kort som när det aktiveras fyller användaren med Parallellium. Kroppen rensas från alla gifter samt alla magiska förbannelser och annan psykisk påverkan försvinner men användaren blir under en stund självupptagen. Kortet läker även en lätt skada och en medelsvår psykisk skada. Effekten sker direkt och själva kortet tar 1 timme att göra. En sådan rening kan enbart göras var 24:e timme. Effekten kan enbart aktiveras dit Parallellium når. Kortet kan aktiveras av andra om användaren så önskar. I dessa kort binder användarens kraftpoäng tills kortet aktiveras. Vill mottagaren inte renas måste användaren övervinna summan av personens psykiska förmåga och fysiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Förstöra avläsningar**, användaren kan förstöra alla avläsningar på en avläst person. Genom att användaren koncentrerar sig på en avläsning kan hon eller han förstöra samtliga fysiska avläsningar som finns på den avlästa personen. Undantaget är de avläsningar som finns som är spärrade mot Parallellium. Avläsningen i användarens huvud påverkas dock inte. Drar lite kraft av användaren.

**Hela kontakt**, användaren kan nu läka någon via kontakt. När kontakt är etablerad skickar användaren psykisk energi mot den som är kontaktad. Om mottagaren inte vill bli läkt måste användaren ha mer i psykisk förmåga än den kontaktades psykiska förmåga eller fysiska förmåga.

Effekten läker medelsvår skada och kan enbart användas en gång var 8:e timme, effekten är direkt och fungerar där Parallellium når. Drar lite kraft av användaren.

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

**Finna plats och sätta ankare**, användaren kan söka efter en plats via Parallellium. Användaren kan bara söka efter platser i Verkligheten, Parallellium, Dysterheten och Draperiet. Ju noggrannare användaren kan beskriva platsen ju snabbare finner användaren platsen. Skulle platsen kunna överens stämma med flera platser är chansen stor att ankaret sätts på fel plats. Användaren ser inte platsen som användaren beskriver utan känner bara att användaren funnit en plats som överensstämmer med den beskrivningen som användaren gav. För att ta sig till platsen använder användaren Öppna enkel Parallellium portal. Drar lite kraft av användaren.

**Öppna Parallellium portal**, som Öppna enkel Parallellium portal men användaren kan även öppna från Kronan och Rotdimman.

**Öppna portal i Parallellium**, som öppna enkel portal i Parallellium men användaren kan även öppna mot valfria platser i Kronan och Rotdimman med undantag för området i och runt Vita sfären och Svarta spiralen. Portaler i Parallellium öppnas alltid mot en vägg i en korridor. I övrigt gäller samma regler som med en vanligt Parallellium portal. Drar lite kraft av användaren.

**Söka efter plats från Parallellium**, som söka efter enkel plats i Parallellium men användaren söker efter en plats i Kronan eller Rotdimman med undantag för området i och runt Vita sfären och Svarta spiralen. Platsen man söker sig mot oavsett vart den ligger måste vara känd för användaren. Om man får en "träff" så får man en väg dit i sitt inre. Drar lite kraft per sökning.

## Exalterad 220p

**Kraftföljder, social förmåga 50 och psykisk förmåga 60:** Användaren står inte ut med andra utan isolerar sig, helst i rum med massor av speglar. Ingen är så perfekt som användaren, enbart med stor ansträngning och stort illamående kan användaren titta på andra.

**Öppna avancerad portal i Parallellium**, som öppna enkel portal i Parallellium men användaren kan även öppna mot valfria platser i Elementia med undantag för området i och runt Magi och Nigam. Portaler i Parallellium öppnas alltid mot en vägg i en korridor. I övrigt gäller samma regler som med en vanligt Parallellium portal. Drar lite kraft av användaren.

**Söka efter avancerad plats från Parallellium**, som söka efter enkel plats i Parallellium men användaren söker efter en plats i Elementia med undantag för området i och runt Magi och Nigam. Platsen man söker sig mot oavsett vart den ligger måste vara känd för användaren. Om man får en "träff" så får man en väg dit i sitt inre. Drar lite kraft per sökning.

**Kom till plats**, användaren kan teckna ett kort som är knutet till en plats, egentligen platsens koordinater. Därefter kan användaren öppna en portal till platsen och det är bara kliva in i den. När portalen aktiveras förstörs kortet. Användaren måste veta koordinaterna eller teckna en mycket noggrann bild av hur platsen ser ut i det ögonblick som kortet aktiveras. Det är enbart fasta

strukturer som behöver avbildas, väggar, tak, golv, pelare och så vidare. Men alla färger, mönster och annat måste vara korrekta annars fungerar inte kortet. Platsen måste ligga i Verkligheten, Dysterheten eller Draperiet. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas. Portalen är öppen i cirka 5 minuter och det tar mellan 5 och 10 timmar att teckna kortet. Skillnaden mot till exempel Finna plats och sätta ankare är att användaren kan fylla kortet med kraft och sedan låna ut det till någon som inte har Spegelns kraft. Aktiveringen sker genom att man river sönder kortet. Drar en hel del kraft av användaren att fylla kortet.

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

**Kraftkort**, användaren kan spara sina kraftpoäng ned i speciella kort för senare användning. Användaren kan ha hur många kort som helst men kan spara maximalt hälften av sina kraftpoäng. Korten är dessutom magiskt aktiva. Över tid tappar de även kraftpoäng och laddas ut sakta. Korten kan användas i alla dimensioner men bara tillverkas i Verkligheten. De poäng som användaren lägger ned i kortet återfår användaren på vanligt sätt. Drar lite kraft plus antal kraftpoäng som användaren lägger ned i kortet.

### Extremt exalterad 240p

**Krafftöljder, social förmåga 55 och psykisk förmåga 65:** Användaren isolerar sig och har ingen kontakt med andra på något sätt. Om användaren blir tvingad att ta kontakt med någon annan medför det att användaren får panikångest. Användaren kräkas av åsynen av andra.

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

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

kortet och ger en medelsvår skada men offret stannar kvar på platsen. Drar en hel del kraft när kortet aktiveras.

**Finna plats och sätta avancerat ankare**, som den enklare varianten men användaren kan söka efter platser även i Kronan och Rotdimman men inte i eller området runt Vita sfären och Svarta spiralen. Ju noggrannare användaren kan beskriva platsen ju snabbare finner användaren platsen. Skulle platsen kunna överens stämma med flera platser är chansen stor att ankaret sätts på fel plats. Användaren ser inte platsen som användaren beskriver utan känner bara att användaren funnit en plats som överensstämmer med den beskrivningen som användaren gav. För att ta sig till platsen använder användaren Öppna enkel Parallellium portal. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa byggnad**, användaren kan teckna en byggnad på en bild och sedan genom att offra bilden, direkt skapa byggnaden bilden. Byggnaden på bilden måste dock ställas i relation till ett föremål eller plats som är känt av eller i Parallellium (vanligen en väktare). Normalt så river användaren sönder bilden eller förstör den på något sätt, vid aktivering upplöses kortet som blir byggnaden framför användaren. Sunt förnuft även om det absurda i viss mån kan tillåtas, spelledaren har som alltid vetorätt. Användaren kan enbart aktivera bilder som har skapats med denna effekt. Bilden måste vara tillräckligt stor för att kunna ses med normal syn inom en meters avstånd. Bilden på byggnaden måste både innehålla interiöra bilder och exteriöra bilder från flera vinklar. En bild som innehåller "Skapa byggnad" kan inte kopieras utan varje bild är unik. Det tar mellan 30 och 100 timmar att "tillverka" föremålet beroende på detaljrikedomen och storleken på byggnaden. Korten kan enbart aktiveras i verkligheten och det är vid aktivering som kraftpoängen dras. Drar väldigt mycket kraft av användaren vid aktivering.

## Symbolens kraft



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

### Novis 30p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 15 och psykisk förmåga 15:** Användaren söker alltid omedvetet efter symboliska tolkningar av konst och texter.

**Känna rums störningar**, alla störningar inom 1000 m i den dimension där man befinner sig känner användaren direkt av under 5 minuter efter aktivering. Med störningar avses allt påverkar förvrängningar av rummet men även när fysiska portaler öppnas och stängs mellan dimensioner. Man känner alltså inte av de som tar bildkontakt. Drar mycket lite kraft av användare.

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



lite kan spelledaren välja att be användaren att specificera vilka tidpunkter användaren är intresserad av, exempelvis senaste. Drar lite kraft av användaren.

**Läsa**, användaren kan nu även tolka och förstå alla skrivna språk som användaren ser, användaren kan inte tolka krypteringar men väl få det till ett språk som användaren är van vid och därför lättare knäcka krypteringen. Bara för att användaren kan läsa en text innebär det inte att användaren kan tala det samma. Effekten är alltid nära i den bemärkelsen att användaren bara kan tolka det användaren tydligt ser och kan överblicka. Effekten gör inte att användaren lär sig språket utan att under det att effekten är aktiv då kan användaren läsa texten. Effekten är aktiv i 30 minuter sedan måste den åter aktiveras. Varje gång effekten aktiveras drar den lite kraft av användaren.

**Kartlägga strukturer**, användaren kan koncentrera sig och kartlägga strukturer i Verkligheten. Inom 200 m<sup>2</sup> får användaren en 3 dimensionell inre bild som dock sträcker sig maximalt 1000 m horisontellt. Bilden är vara enbart i 5 sekunder och kommer inte användaren ihåg måste användaren använda effekten igen. Effekten kan blockeras av Blockera dimension. Effekten kan enbart användas i verkligheten. Med struktur menas sådant som är fast (icke levande), berg, grottor, väggar, murar, tak, osv. Men inte möbler, växter, människor, mindre håligheter i berg eller väggar (som lönnfack) men väl lönngångar. Drar lite kraft av användaren.

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

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

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

**Bildsekvens**, användaren kan måla, rita eller på annat sätt skapa en två-dimensionell bild som användaren lägger flera lager i. Lagren aktiveras via en dold symbol (vanligen längst bak i bilden). Bilderna spelas sedan upp en efter en i den ordning och hastighet som symbolen beskriver. Bilderna är permanenta och kan aktiveras hur många gånger som helst så länge som bilden är intakt. Alla med

effekten Bildsekvens eller magiker (med rätt kunskap) kan aktivera en Bildsekvens. Det är obegränsat med bilder men maximalt under 5 minuter. På detta sätt kan en användare skapa små filmsekvenser. Det tar ganska lång tid att skapa en sådan bild, men beror mycket på detaljrikedomen och antalet bilder. Varje Bildsekvens är unik, bilderna kan maximalt vara 1 x 1 m. Drar mycket litet kraft av användaren.

**Trollkarlenshatt**, användaren kan skapa ett tillfälligt extra rum knutet till ett föremål med tomrum, exempelvis en låda, hatt eller liknande. Effekten gör att inne i föremålet skapas ett lika stort tillfälligt tomrum som en extra låda. Detta extra utrymme kan inte upptäckas med vanliga sinnen men väl att det finns en rums störning kopplad till föremålet. Föremålet blir även magiskt aktivt. Saker som stoppas in i extra utrymmet försvinner bokstavligen och användaren kontrollerar utrymmet så att enbart användare kan öppna eller försluta utrymmet. Efter varaktigheten så försvinner extra utrymmet och eventuella föremål hamnar i närmaste lediga utrymme, vanligen det tomma utrymme som fanns från början. Effekten fungerar i Verkligheten, Elementia och i Semidimensioner, varaktigheten är 5 minuter och föremålet och det extra utrymmet kan maximalt vara 1m<sup>3</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

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

**Mäta magiindex**, användaren kan mäta magiindex i Verkligheten Skiljer sig mellan världar. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 65p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 15 och psykisk förmåga 20:** När användaren skriver börjar användaren blanda olika språk vilket ofta gör användarens skrifter svårtydda. Om användaren anstränger sig håller sig användaren till ett språk men så fort tankarna rusar iväg blandas språket igen.

**Binda fysisk effekt**, är i princip symbolmagi för de effekter och magi som användaren behärskar men med undantaget att enbart en symbol åt gången kan vara aktiv samt att alla effekter måste vara fysiska. Användaren kan dock ha flera symboler "färdiga" som aktiveras efter hand. Krafteffekten är alltså kunskapen hur användaren gör, själva skapandet tar samma tid som med magin. När symbolen aktiveras tar den energin av omgivningen, själva symbolen är egentligen därför i två delar. En del som är effekten som ska aktiveras och den andra delen är en symbol som tar energi från omgivningen. Symbolen kan alltså vara vilande så länge den är intakt och så länge användaren inte tecknar en annan Binda fysisk effekt. Aktiveringsvillkoren är det samma som gäller för symbolmagi. Effekten drar ingen kraft men tar mellan en och fem timmar att nedteckna.

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

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

**Enkel cirkel**, är att användaren skapar en skyddande cirkel där en specifik art inte kan komma in eller lämna. Art menas människa, drake, grip, hund, katt osv. För att kunna spärra en specifik art måste användaren ha blod från en varelse som tillhör den art som användaren vill spärra. Lite av blodet droppas i symbolen. Enbart en art åt gången kan spärras på detta sätt. Cirkeln kan göras hur stor som helst men får inte brytas, minsta öppning gör att den som är inspärrad kan lämna cirkeln. Cirkeln måste vara synlig men hela cirkeln behöver inte överblickas. Det eller den som är inspärrad kan inte flyga ut ur cirkeln eller gräva sig ut ur den. Men eftersom cirkeln inte får brytas kan till exempel inte murar användas då dessa oftast har portar. Den som är inspärrad i cirkeln kan inte själv bryta cirkeln men kan använda magi och inneboende kraft för att påverka andra att bryta cirkeln. till exempel kan en person utanför cirkeln förmås att förstöra den. Cirkeln måste tillverkas och hur lång tid det tar beror på storleken, material osv. Den måste även vara så stor att det eller den som ska bindas får plats. Effekten räknas som fysisk och vara i 24 timmar. Det måste inte vara en rund cirkel utan i princip kan den ha valfri geometrisk figur men den måste hänga samman. Det som är gränsen i figuren måste vara av samma material. Det går alltså inte att göra en cirkel av ihop plockade föremål. Fungerar överallt utom i Stricotdimensioner. Drar lite kraft av användaren.

**Spionens gissel** är att användaren förseglar ett rum så att inga sinnesintryck kan användas för att spionera in mot rummet. Utanför anar man att rummet finns men kan inte se in i det, allt är bara färgad vägg (användaren väljer vilken färg som ses utanför). I rummet kan magi och krafter som påverkar sinnen inte användas medan rumsmagi inte blockeras av denna effekt. Rummet räknas som magiskt aktiv, rummet måste vara utan större öppningar och användaren måste teckna/rita en symbol på samtliga väggar med hörn. För insidan av ett klot räcker det med en symbol. Tiden det tar att teckna en symbol varierar beroende på antal tecken och storleken på rummet. Om användaren använt rummet tidigare så kan aktiveringen ske direkt men då får ingen symbol vara förstörd eller skadad på något sätt. Rummet får inte ha en volym som är större än 50 m<sup>3</sup>, effekten varar i 30 minuter. Drar en hel del kraft av användaren.

**Dörr**, användaren ritar en symbol av en dörr (eller ritar en dörr) på en tunnare vägg (max 50 cm). Användaren kan sedan öppna dörren och kliva in och komma ut på andra sidan. Lösa föremål som finns på andra sidan påverkas inte vilket kan medföra att passagen ändå blir hindrad. Dörren försvinner när dörren stängs och stängs den inte inom 5 minuter blir det ett permanent hål i väggen (vilket påverkar hållfastheten av väggen) dörren kan inte längre stängas då utan måste modifieras exempelvis med gångjärn. Dörren är av samma material som väggen är, alltså en stenvägg medför en sten dörr. En stor dörr (storleken bestäms av användaren men måste rymmas på väggen) kan

beroende på material och volym vara mycket tung. Fungerar enbart i samtliga dimensioner utom Strictodimensioner, dörren får inte ha en volym större än 5 m<sup>3</sup>. Observera att det inte är en rumsförvrängning utan en Materia förändring. Drar lite kraft av användaren.

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

**Tankens skrift**, användaren kan röra vid yta, exempelvis ett papper eller en bok, och skapa en text på ytan genom att tänka på vad användaren ska skriva. Skriften anpassar sig efter underlaget, på papper blir det bläck, på sten färg och så vidare. Användaren bestämmer själv vilken typ det ska vara. Skrivstilen är den samma som användaren har. Enbart text kan skapas på detta sätt, inte symboler eller bilder. Skriften är lika permanent som sättet som det skrivs på. Tankens skrift kan användas i alla dimensioner. Användaren måste röra ytan och texten får inte vara mer än 50 m från användaren, effekten är aktiv under 30 minuter. Det går alltså att skriva på en hel mur. Drar lite kraft av användaren.

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

### Lärare 100p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 25 och psykisk förmåga 25:** Användaren får den irriterande ovanan att rätta till folk som använder språket fel, exempelvis om någon säger hon istället för henne så måste användaren genast rätta till det. Användaren får även en egenhet som har att göra med symboler eller rummet och som påverkar vardagen för användaren. Exempel på egenheter är att medvetet undvika att kliva på linjer på marken, att skriva sin signatur över allt, att öppet klaga på byggnaders arkitektur och hur mycket bättre det kunde göras osv. Serdan och edlosi skiljer sig troligen åt här, en serdan vill troligen att allt är korrekt, räta hörn, raka linjer medan en edlosi är tvärtom, istället för att rätta så påpekar edlosi hur mycket mera intressant det hade varit att säga *Väl-entré* istället för *Välkommen* eller *På-åter-hörande* istället för *på återseende* osv

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

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

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

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

**Skyddande sfär**, användaren tecknar en symbol på platsen där användaren står. Runt användaren skapas en sfär av rumsförvriddning. Effekten kan trigga igång andra blockader av rummet vilket avbryter effekten samt ger skada enligt gällande regler. Allt som finns inom symbolen är skyddat mot fysiska anfall. Effekten fungerar som en rumsförvriddning så allt som fysisk "rör" vid sfärens gräns hamnar på andra sidan. Även människor, djur och liknande hamnar på andra sidan. Detta gör att inget fysiskt kan påverka de inne i sfären så länge som den är aktiv. Sfären har en maximal storlek av 5m<sup>3</sup> och är alltid klotformad blir helt osynlig (ljuset kommer ju igenom på andra sidan) men en förvriddning anas och därför kan sfären "ses". På insidan kommer inget ljud in från utsidan medan de på insidan kan se och höra allt från utsidan. Den skyddande sfären finns kvar under 5 minuter och måste sedan förnyas. Drar lite kraft av användaren.

**Hemmets borg**, är att användaren kan skapa en symbol på alla dörrar och portar till en byggnad som gör att en specifik art inte kan komma passera. Art menas människa, drake, grip, hund, katt osv. För att kunna spärra en specifik art måste användaren ha blod från en varelse som tillhör den art som användaren vill spärra. Lite av blodet droppas i symbolen. Enbart en art åt gången kan spärras på detta sätt. Symbolen gör att den art som ska spärras inte kan komma in i den byggnad där symbolen är ritad. Symbolen måste vara synlig, varelsen kan inte aktivt anfalla eller förstöra huset eller

symbolen men kan övertyga andra om det. Varelses inom arten kan enbart med en sådan symbol gå in i byggnaden genom en dörr eller port som har någon slags hinder rent fysiskt. Varelses inom arten kan inte heller flyga eller gräva sig in. Spärren är egentligen psykisk, varelsen kan inte på något sätt förmå sig att självmant passera dörren eller porten eller andra ingångar till byggnaden men kan tvingas. Väl inne kan den agera fritt och även gå ut igen. Huset eller byggnaden kan vara hur stor som helst men måste vara sammanhängande, alltså ha intakta väggar och helt tak. Effekten räknas som fysisk och vara i 24 timmar. Effekten kan enbart göras i verkligheten och skyddar inte mot dimensionsportaler. Observera att alla dörrar eller portar i byggnaden måste ha symbolen för att uppnå totalt skydd, saknas en symbol på en dörr kan varelses från arten komma in där. Effekten måste aktiveras en gång per dörr eller port. Drar mycket kraft av användaren.

**Renade symbol**, användaren ritat en symbol som när användaren eller någon annan ser på symbolen uppnår en inre frid och skyddas mot alla psykiska attacker som kommer från magi och krafter. Användaren fyller sin kropp med energin från verkligheten och kan då stå emot alla typer av attacker som anfaller sinnet. Skyddet kan bara aktiveras i verkligheten och skyddar inte mot fysiska attacker. Effekten varar i ca 5 minuter och är alltid personlig. En nackdel är att efter att effekten aktiverat kan den inte aktiveras igen på 60 minuter för samma individ men symbolen kan aktiveras igen om någon annan behöver effekten. Vid återaktivering dras kraften åter, symbolen kan även tecknas på någon som är medvetslös och aktiveras. Effekten påverkar då den medvetslöse. Drar en del kraft av användaren.

**Heligt vapen**, användaren kan teckna en liten symbol som aktiveras om blod från en specifik typ av art kommer på symbolen. Detta kräver att användaren har blod från den art som det Heliga vapnet ska användas mot. Vid aktivering så kan en av följande effekter aktiveras (användaren väljer vilken): Eld, Is eller Elektricitet som orsakar en svår skada på den typen av varelse. Symbolen laddas med kraft och räknas därför som magiskt aktiv. Vid aktivering tar symbolen kraft från omgivningen. Enbart en symbol i taget kan tecknas, om en ny symbol tecknas slutar de andra att fungera. Vapnet fungerar i alla dimensioner men måste tillverkas och aktiveras i Verkligheten. Drar ingen kraft men tar mellan tre och fem timmar att nedteckna.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 35 och psykisk förmåga 40:** Användaren börjar mäta allt och framförallt tala om för omgivningen hur långt det är till en plats, hur högt något är, vilken volym som rummet har osv. Användaren kan koncentrera sig och sluta men är användaren nervös kommer det snabbt massor av mått.

**Fjärrbild**, användaren kan binda samman två spegelytor så att ser det som visas på den andra spegeln. Bara bilden syns inte ljud, avståndet är obegränsat och kraften fungerar även mellan olika världar men enbart i Verkligheten. Användaren måste ha bundit ihop två ytor som sedan är sammanlänkade, om en yta förstörs kan länken inte repareras igen. En yta kan bara vara länkad till annan yta, det vill säga en yta kan inte ses av flera andra ytor. För att knyta ihop två ytor måste samma unika tecken tecknas på båda ytorna. När användaren använder krafteffekten räknas ytan som magiskt aktiv, det sker även en liten rumsstörning via Parallellium. Användaren har 5 minuter på sig att skriva sen måste effekten aktiveras igen. Drar en hel del kraft av användaren.

**Slutet rum**, effekten skapar det maximala säkerhetsrummet och under varaktigheten kan inget komma in i eller ut ur rummet, varken fysiskt eller med något sinne eller via någon form av kontakt.

Det användaren gör är att rita symboler på samtliga väggar och golv i ett rum. När sedan effekten aktiveras flyttas rummet till en temporär Strictodimension och tomrummet som blir kvar är som det inte finns. Så öppnar någon en dörr in till rummet möts man av väggen på andra sidan av rummet. Detta är en kraftig Rumsstörning men svår att göra något åt. Inne i rummet kan ingen annan än de som befinner sig i rummet uppfatta vad som händer. När effekten är över återställs rummet. Slutet rum är aktivt under 30 minuter sedan återställs rummet. Användaren måste själv befinna sig i det rum som förflyttas. Slutet rum kan skapas överallt utom i Elementia och andra Strictodimensioner. Drar en hel del kraft av användaren.

**Tatuera fysisk effekt**, fungerar som Binda fysisk effekt men symbolen tatueras in istället och blir permanent. Undantag finns (spelledaren har veto) och ett är Binda fysisk effekt som inte kan tatueras in. Den som blir tatuerad måste då frivilligt offra personliga poäng, spelledaren gör en bedömning, men allt från 1p till 10p (samma regler som att skapa magiska föremål). Det går dock inte att tatuera in en kraftkälla utan all kraft till effekten kommer från den som bär tatueringen. Om tatueringen blir skadad (sl bedömer) slutar effekten fungera och måste tatueras på nytt på annan plats på kroppen om inte huden renas med magi eller kraft. De spenderade poängen förloras återfås inte så vida inte någon gör "Återför personliga poäng" (Magikerns kraft). Men om tatueringen tatueras in igen behöver inte användare spendera nya poäng. Alla effekter är precis som krafter direkta när de aktiveras. Tatueringen måste på något sätt synas och skulle användaren "ta bort" tatueringen genom att förändra sin kropp så räknas tatueringen som förstörd och de personliga poängen återfås långsamt under antal poäng gånger 10 dygn. Drar ingen kraft att skapa tatueringen men tar lika många timmar som poäng att skapa.

**Symbolkänsla**, denna effekt kan enbart tatueras eller målas på eftersom den är koppla till ett sinne. Användaren kan koppla en känsla till en symbol och om den som ser symbolen och symbolägarens psykiska förmåga övervinner offrets psykiska förmåga så faller offret för symbolens känsla som riktas mot ägaren av symbolen. Fler än en person kan falla offer för symbolen men effekten måste "fyllas på" efter varje användning av någon som behärskar Symbolkänsla eller samma magi. Varaktigheten är antal minuter som skillnaden mellan ägarens värde i psykiska förmåga mot offrets psykiska förmåga. Om tatueringen eller målningen skadas slutar effekten att fungera och måste tatueras eller målas om. Med känslor menas till exempel åtrå, ilska, attraktion, rädsla, tillit men offret slutar inte att tänka själv och blir ingen viljelös slav. Effekten bryts dock av smärta som till exempel eld eller andra skador. Enbart att nypa offret hjälper inte. Varje gång symbolen fylls på måste användaren se symbolen och varje påfyllning drar lite kraft av användaren.

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

**Varnare**, användaren kan rita en symbol på en plats som vid en given fysisk händelse aktivera bundna effekter i symbolen. Varnare tecknas alltså ofta tillsammans med andra effekter, till exempel kontakt, fjärrskrift osv. Till fysiska händelser kan räknas "När ljus träffar symbolen" eller "När en människa är inom fem meter". Däremot räknas inte specifika djur eller människor som fysiska i detta

sammanhang. Exempelvis "Gunnar ser symbolen" är inte en fysisk händelse medan "En människa ser symbolen" är det. Varnaren blir magiskt aktiv vid aktivering annars ser man bara en symbol. Symbolen måste kunna ses av någon med normal syn på 5 m håll och kan bara aktiveras när det som aktiverar symbolen är inom 25m. Symbolen drar ingen kraft vid skapandet utan drar kraft från omgivningen. Det tar mellan en och tre timmar att nedteckna symbolen.

### Exalterad 185p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 40 och psykisk förmåga 55:** Användaren slutar att säga onödiga saker eller tala om saker som användaren tycker är ovidkommande. Det gör användaren något osocial, varför ska användaren prata om vädret? Det går ju ändå inte att ändra på. Varför ska man fråga om hur andra mår om det inte har direkt betydelse för dig själv? Detta gör inte att användaren slutar att känna känslor utan snarare att användaren väljer sortera bort känslor som användaren tycker är onödiga. Om användaren tränar sig kan användaren prata om det som är ovidkommande men då måste det helst finnas ett syfte längre bort.

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

**Det omöjliga rummet,** användaren påverkar ett rum så det blir "omöjlig". En trappa där man i slutet kommer till början, en dörr som leder till sig själv osv. Det kan upplevas som en mycket psykedelisk effekt som orsakar stor rumsförvrängning. Aktiv under 30 minuter och påverkar ett 50 m<sup>3</sup> stort rum som på något sätt tydligt måste vara ett rum. Drar en del kraft av användaren.

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

**Levande tecken,** användaren kan tillfälligt levandegöra en bild som lyder användaren men som inte kan hantera mer avancerade order. Bilden blir tre dimensionell och kan verka levande men saknar riktig själ och kommer när varaktigheten är över att återgå som bild på sin originalplats. Varelsen är ungefär lika stark som en verklig varelse i samma storlek kan förväntas vara. Skickligheten är oftast



något lägre. Både statyer och bilder kan aktiveras, varelsen ser ut som på bilden förutom att den eventuellt är 3 dimensionell. Enbart icke organiska bilder kan aktiveras men i detta fall räknas tatueringar som icke organiska. Drar en del kraft av användaren.

### Extremt exalterad 235p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 55 och psykisk förmåga 65:** När användaren beskriver mycket med metaforiska symboler, det blir alltså svårt att få korta snabba svar. Ett enkelt "ja" ersätts av "skulle flickan säga nej till skönhet?" och ett enkelt "nej" kan bli "att säga ja på din fråga vore som att bli kokad i olja". Ju mer komplext någon beskrivning är ju mer invecklad är metaforen. Serdan beskriver ting som väldigt exakta metaforer medan känslor blir mycket luddiga, för Edlosi är det tvärtom.

**Vika ihop rummet,** användaren kan vika ihop ett rum och på så sätt stänga in alla och allt som är i rummet. Användaren kan stå max 50 m från det rum som ska vikas ihop och användaren måste se rummet som ska vikas ihop. Rummet måste på något sätt vara avgränsat och får inte vara större än 50 m<sup>3</sup>. Rummet som viks ihop försvinner och det är som det inte längre finns. Exempelvis ett rum i ett litet hus blir helt tomt rum. Det riktiga rummet blir en liten kub (eller annan geometrisk form) med storleken av 1/100 av det riktiga rummet. Kuben går inte att förstöra eller flytta från platsen där den skapades. Effekten är tillfällig, 30 minuter, och orsakar en stor rumsstörning. Efter varaktigheten så återställer sig rummet så som det var från början. Alla nya saker eller varelser som finns i tomrummet hamnar i det ursprungliga rummet. Inne i det vikta rummet blir allt ihop pressat och allt blir dessutom två dimensionellt. Efter att rummet återställt brukar de som vikts ihop uppleva en stunds förvirring. Ju högre psykiska förmåga desto snabbare återfår man sina sinnen. Drar en del kraft av användaren. Effekten fungerar inte i Stricotdimensioner.

**Skapa en spegel,** användaren kan skapa en spegel på en slät vägg. Spegeln anpassas efter storleken på väggen men får maximalt vara 3 meter hög och 4 meter bred. Spegeln omges av en vacker ram som användaren bestämmer utseendet på. Spegeln är lätt att upplösa med magi om man så önskar. Drar lite kraft av användaren och är efter skapandet permanent till någon upplöser den eller förstör den. Efter skapandet går det att flytta spegeln. Det tar några sekunder att skapa spegeln.

**Spegelvärlden,** användaren kan aktivera en spegel som då blir som en blank vattenyta. Enbart fasta speglar kan aktiveras alltså inte en blank vattenyta. Allt som kastas in i spegeln hamnar i en spegelvänd parallellvärld till verkligheten. Parallellvärlden är lika stor som spegelbilden är. Så om en spegel visar ett rum är parallellvärlden ett lika stort rum. Parallellvärlden är en temporär Stricotdimension som existerar tills spegeln förstörs. Tiden förflyter på samma sätt i Parallellvärlden som i den riktiga världen. Allt som kastas in i parallellvärlden under de fem minuter hamnar i parallellvärlden och stannar där till någon förstör spegeln i Verkligheten. Parallellvärlden är permanent och kommer de eller de som kastas in i världen inte ut så finns risken att de dör av svält. I parallellvärlden fungerar magi och annat som vanligt men alla rumsliga effekter är avstängda. Effekten kan bara aktiveras i Verkligheten. Spegeln som används för att kasta in saker måste vara tillräckligt stor för att det eller de som kastas in får plats. Efter att man skapat parallellvärlden så kan de som kastats in titta ut mot Verkligheten och tvärtom. Ljud kan dock inte förmedlas. Effekten drar väldigt mycket kraft av användaren och orsakar en rumsstörning.

**Skapa en Stricotdimension,** användaren kan nu skapa en Stricotdimension. Ska den bli permanent måste användaren eller den blivande ägaren offra de poäng som krävs (se Reglerna 1). Processen är

lång och kräver flera ganska avancerade ritningar, beskrivningar och bilder som sedan ska överföras till en stor symbol. Själva symbolen tar lika många poäng som Strictodimension "kostar" multiplicerat med 12 och svaret är i timmar. Så en Strictodimension som kostar 3 poäng tar 36 timmar effektivt arbete att skapa symbolen som ska bli Strictodimensionen. När symbolen är färdig aktiverar användaren den med sig själv eller ägaren i mitten. Effekten drar extra ordinarie mycket kraft av användaren. De som är Extrmet exalterade inom Symbolens kraft använder ofta effekten som betalning för olika tjänster och gentjänster.

**Forma strukturer**, användaren kan nu rita symboler på naturliga föremål eller platser och sedan vid aktivering forma om strukturen. Vanligaste är att användare omformar grottor, klippskrevor blir inhuggna byggnader i berg osv. Det går bara att forma naturliga strukturer inte växter, djur, byggnader eller föremål. Efter omformningen måste strukturen själv hålla och vara stabil annars faller den ihop. Symbolen måste vara lika stor som det som ska formas men maximalt kan 200 m<sup>3</sup> formas. Det blir inte mer eller mindre volym eller annat material utan bara ny struktur som är permanent. Drar lite kraft av användaren.

## Drömmens kraft



Sedan kraft som använder den av David skapade Stricodimensionen Vivad. Kraften är mycket inriktad på att tolka och förstå drömmar, att resa i tanken till Vivad och utforska den. När man med kraften hamnar i Vivad blir man en Vandrare och kan förflytta sig i själva Vivad. I Vivad kommer användaren se ut som en inre egenbild är, det behöver inte alls vara hur användaren ser ut i verkligheten men påminner ganska mycket om den verkliga bilden.

### Novis 25p

**Kraftföljder, social förmåga 10 och psykisk förmåga 10:** Användaren är lite disträ och frånvarande som hen alltid går och dagdrömmar.

**Se drömmare**, användaren kan inom 100 meter se alla intelligenta varelser som drömmar och eller sover. Användaren ser inte vad drömmarna drömmar utan enbart att de drömmar något. Drar lite kraft av användaren.

**Se Vivad drömmare**, användaren ser enbart de som fått sina drömmar fångade av Vivad. Användaren ser alla inom 100 m från honom och vet exakt avstånd till varje drömmare som en rät linje som utgår från användaren. Användaren ser inte vem som drömmar utan bara att någon drömmar en dröm som är fångad av Vivad. Är det en Spökvandrar (utan kraft eller magi) ser användaren dessa med. En Drömmare ser användarens om vit gnistrande stjärna medan en Vandrare ser användarens om en grön gnistrande stjärna. Drar en del kraft av användaren.

**Drömförståelse**, användaren har nu en ökad förståelse för sina egna drömmar och andras drömmar. När effekten aktiveras kommer användaren i kontakt med själva drömmen eller får den detaljerat återberättad. Efter en kortare analys, alltså att användaren aktiverar kraften får användaren en tolkning av drömmen. Tolkningarna ges genom förtydligande bilder. Exempel på drömbilder och det svar som effekten kan ge:

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

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

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

**Vivads psykologi**, användaren får en grundläggande förståelse av människor och vad som gör att de känner sig trygga och säkra. Genom att observera eller samtala med en person kan användaren förstå vad som gör hon eller han lugn, säker och trygg. Hur snabbt beror på användarens insikt. Användaren gör först en observation och samtalar med den som användaren vill observera och sedan aktiverar användaren effekten. Om motparten har hög psykisk förmåga och är medveten om att användaren har Drömmens kraft eller att användaren själv har Drömmens kraft så motverkas effekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Se känslor**, användaren kan avläsa den känsla som en person inom 10 meter har. Effekten motverkas av det högsta värdet av psykisk- eller social förmåga. Har offret högre värde än användaren psykiska förmåga förmedlas inte den sanna känslan utan den känsla som offret vill utstråla. Drar lite kraft av användaren.

**Vandrare**, användaren kan försätta sig i Trans och kan sedan med sinnet vandra in i Vivad. Användaren blir där en Vandrare. Effekten vara i max 12 timmar men användaren kan när som helst avbryta sin vandring och återvända med sinnet till sin kropp. Medan användaren är i Vivad är användaren helt omedveten om vad som händer med kroppen. Kroppen hamnar i en sorts dvala som påminner om koma. En kropp utan sinne kommer att dö av uttorkning efter 4 till 15 dagar beroende på kroppens fysiska förmåga. Enbart mycket stark smärta gör att användaren känner att något är fel och kan därför välja att återvända till kroppen. Av denna anledning väljer användaren noga platsen och tillfället när de vandrar in i Vivad. Användaren kan enbart gå in i Vivad från Verkligheten. Skillnaden mot att Spökvandra är att användaren inte hamnar i en Bubbla utan hamnar direkt i det "riktiga" Vivad. Användaren är inte alls lika begränsad av sina känslor, enbart mycket starka känslor tvingar användaren återvända till sin kropp. I Vivad omges en vandrare av ett Vitt ljus. Drar en del kraft av användaren.

**Söka specifik spökvandrare i Vivad**, användaren kan i Vivad söka efter en Spökvandrare som användaren har rört vid i verkliga livet. Användaren vet exakt utifrån sig själv vart en specifik Spökvandrare är och hur man snabbast tar sig till denna. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Söka Spökvandrare i Vivad**, i Vivad kan användaren söka upp de fem närmaste varelserna som Spökvandrar. Användaren vet både avstånd till Spökvandraren i Vivad och avstånd (i en rät linje) från sin kropp i Verkligheten till Spökvandrarens kropp i Verkligheten. Effekten är aktiv i 30 minuter sedan tonar den bort. Drar lite kraft av användaren.

**Stäng Parallellium spegel**, det går från Parallellium öppna ett titthål in i Vivad, detta skapar dock en spegel i Vivad. Spegeln är två vägs, den som finns i Parallellium ser och kan prata med den som finns i Vivad. Användaren kan inom 5 m upplösa en sådan spegel i Vivad. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Skapa saker i Vivad**, användaren kan skapa personliga saker i Vivad, nya kläder, ny utrustning, enklare möbler och så vidare. Sakerna är kvar även om användaren lämnar Vivad men kommer sakta under flera år att vittra sönder. Drar lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, social förmåga 20 och psykisk förmåga 20:** Användaren är socialt klumpig och säger ofta fel saker vid fel tillfällen, eller saknar ord att uttrycka sig när användaren som bäst behöver det.

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

**Dölja sitt sken**, en vandrare i Vivad som går in med magi eller kraft omges i Vivad med ett Vitt lysande sken. Detta är ganska avslöjande och användaren kan med effekten dölja sitt sken. Effekten varar i 1 timme och måste sedan förnyas. Användaren kan när som helst ta bort effekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Titta in i bubblan**, användaren kan röra en bubbla i Vivad och se och uppleva drömmen i realtid. Användaren stör inte drömmen eller drömmaren och drömmaren är inte heller medveten om att någon tittar in i hens dröm. Användaren måste röra vid Bubblan och effekten drar lite kraft av användaren.

**Avbyta dröm**, användaren kan antingen röra en bubbla i Vivad eller en drömmare i Verkligheten och avbryta kontakten mellan drömmaren och Vivad. Drömmaren vaknar och bubblan kommer att försvinna. Drar lite kraft av användaren.

**Mörkerstråle**, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat mörker. Strålen är kolsvart och suger bokstavligen upp ljus i sin närhet, den ger skada i form av koncentrerad kyla. Skadan är medelsvår. Räckvidden är inom 50 m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål kyla blir delvis skadade av träffen som oftast är mycket koncentrerad. Drar mycket lite kraft av användaren. Används för att skada främst Återvändare från Vivad som ställer till med oreda.

**Väsen vapen**, användaren kan i Vivad skapa valfritt vapen som gör dubbelt så mycket skada mot Väsen jämfört med andra vapen som i Vivad. Vapnet kan även användas för att sticka hål i en bubbla, det medför att bubblan spricker, drömmaren vaknar (troligen med huvudvärk) och bubblar försvinner. Vapnet finns i 24 timmar och upplöses sedan. Drar lite kraft av användaren. Om användaren lämnar Vivad medan vapnet är aktivt så upplöses vapnet också.

**Avläsning**, användaren kan skapa en avläsning på en person. Med avläsningen kan samma person kontaktas med effekten kontakt. Avläsningen är bara en fysisk effekt när den som avläses godkänner det. Motståndet är alltid användarens psykiska förmåga mot motståndarens psykiska förmåga. Med

Överföra avläsning effekten kan även en avläsning skrivas ned så att användaren slipper ha alla avläsningar i huvudet. En avläsning kan användas av andra krafter som har kontakt. Skillnaden är alltså vilken dimension som används för att använda kontakten. Användaren känner direkt vilken inriktning som avläsningen är gjord på. En avläsning kan göras i samtliga dimensioner. Drar mycket lite kraft av användaren och gör alltid i Verkligheten. Användaren kan maximalt ha sin psykiska förmåga delat med fem (avrunda nedåt) i sitt minne.

**Spåra avläsning i Vivad**, de avläsningar som användaren har i sitt huvud kan användaren känna avstånd till i Vivad och söka sig ditåt. Om användaren rör en bubbla eller en Kreativ bubbla kan användaren se om det är en person som användaren har en avläsning på. Drar lite kraft av användaren.

**Massvandring**, användaren kan försätta sig själv och alla personer som rör användaren och ta med dessa till Vivad. Effekten är just att användaren själv och andra hamnar i Vivad. De som följer med måste göra det frivilligt det går inte att tvinga andra att bli vandrare. Drar en hel del kraft av användaren oavsett hur många som följer med men tänk på att den som följer med måste röra vid användaren.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, social förmåga 25 och psykisk förmåga 25:** Användaren har svårt att föra sig i sociala sammanhang och är mycket lynnig och instabil med sina känslor. Humöret svänger hela tiden och gör att man ser med viss skepsis mot användaren.

**Ta drömmarens avläsning**, användaren kan skapa en avläsning på den som har en Bubbla eller Kreativ bubbla i Vivad. Med avläsningen kan samma person kontaktas med effekten kontakt. Avläsningen är bara en fysisk effekt när den som avläses godkänner det. Motståndet är alltid användarens psykiska förmåga mot motståndarens psykiska förmåga. Med Överföra avläsning effekten kan även en avläsning skrivas ned så att användaren slipper ha alla avläsningar i huvudet. En avläsning kan användas av andra krafter som har kontakt. Skillnaden är alltså vilken dimension som används för att använda kontakten. En avläsning kan göras i samtliga dimensioner. Drar lite kraft av användaren men gör att drömmaren eller vandraren vaknar. Drömmaren eller vandraren vet inte vem som tog avläsningen bara att någon har gjort det.

**Påverka drömmen**, användare kan gå in i bubbla och påverka drömmen i bubblan. Den som drömmer har ofta total kontroll över sin dröm så användaren måste antingen övervinna drömmarens dubbla psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga eller ändra små saker så att drömmaren tror att sakerna tillhör drömmen. Det sista är dock inte helt riskfritt, drömmaren kan i drömmen skada användaren. En användare som skadas eller ännu värre dödas tvingas direkt lämna Vivad och tar en svår psykisk skada. Om användaren övervinner drömmaren kan användaren nu påverka och ändra hela drömmen så som användaren önskar. När användaren kliver in i bubblan kan användaren ta vilket utseende som helst men avslöjas användaren, till exempel genom att det inte gick att övervinna drömmarens psykiska förmåga så avslöjas användarens inre självbild för drömmaren. Effekten drar lite kraft av användaren.

**Skada själ**, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en lätt skada och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Drar mycket lite kraft av användaren men kan bara aktiveras en gång per minut.

**Söka städer i Vivad**, användaren kan utifrån där hen står söka efter stöder som finns runt omkring och kan söka sig mot dessa. Sökningen är direkt och ger inte karta över alla stöder i hela Vivad utan enbart de närmaste städerna med användaren som centrum. Drar en del kraft av användaren.

**Sväva i Vivad**, användaren kan sväva fram med stor hastighet i Vivad. Brukar främst användas mellan städerna och gör att restiden mellan städerna avsevärt kortas ned. Det går att använda effekten inne i städerna men risken att skada sig allvarligt är stor. Drar lite kraft av användaren men måste förnyas ungefär var 10:e minut. Tar mellan minste en timma att resa mellan städerna men ibland betydligt längre tid.

**Tvinga in till Vivad**, om användaren rör vid någon som sover och drömmer kan användaren tvinga in personen i Vivad. Användaren måste övervinna offrets psykiska förmåga med sin psykiska förmåga. Misslyckas det vaknar den som sover. Drar lite kraft av användaren.

**Se genom spegel i Parallellium**, om användaren är i Parallellium kan användaren söka upp ett speciellt rum med speglar som är vit målade. Användaren kan sedan sitta framför en av dessa och önska titta på en speciell plats i Vivad. Användaren måste känna till platsen i Vivad. I Vivad skapas en spegel och den vit målade ytan blir som ett glasfönster. Användaren kan nu i Parallellium se och även höra det som sker i Vivad på andra sidan om spegeln och tvärtom. Det är dock ganska dåligt ljud men man hör trots allt. Effekten varar i 5 minuter och efter det så försvinner spegeln i Vivad och spegeln i Parallellium blir åter vit målade. Drar en hel del kraft av användaren.

**Vandrare från Elementia**, fungerar som Vandrare men görs i Elementia från ovansidan på vissa speciella platser. Inne i Vivad kommer användaren nu ha ett utseende med drag från den plats som användaren steg in ifrån. I Vivad ligger sådana platser ofta en bra bit från städerna. Drar en del kraft av användaren.

**Påverka bubblor i Vivad**, användaren kan i ett begränsat område i en stad påverka bubblorna känslomässigt. Om till exempel en användare vill göra alla bubblor inom området lite lyckligare kommer alla drömmare uppleva att just deras dröm, oavsett vad de än drömmer, bli lite lyckligare. Drar lite kraft av användaren. Känslan varar under en natts sömn.

**Skapa ett väsen**, användaren kan skapa ett väsen utanför en Kreativ bubbla, det är svårare inne i en stad. Det som användaren skapar kan var från storleken av en räv till storleken av en oxe. Väsendet får alltid 50 poäng att fördela på sina egenskaper men utgår från noll. Det är användaren som sätter ut värdena. Ett väsen som är skapat är totalt lydigt mot sin skapare och användaren bestämmer utseende när väsendet skapas. Ett väsen är intelligent som motsvarar en kråka. Efter 24 timmar eller om användaren lämnar Vivad, upplöses väsendet i tomma intet. Användaren kan skapa flera väsenden om användaren bara har kraftpoäng till det. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Gå ut i Verkligheten som en Återvändare**, från Vivad kan användaren gå in i en bubbla och sedan gå ut i närheten av den plats där bubblas kropp ligger. Användaren kommer aldrig ut på exakta samma ställa där kroppen finns men i närheten. Som återvändare har användaren samma egenskaper som en vanlig Återvändare. Skulle användarens Återvändare dö tvingas användaren tillbaka till sin kropp och tar direkt en kroppslig svår skada. Användaren tvingas även tillbaka till sin kropp direkt om användaren som Återvändare ser sin egen kropp. Att gå ut i Verkligheten drar mycket kraft av användaren och effekten varar maximalt användaren sociala förmåga genom 10 timmar.

**Kopiera ett sinne**, användaren kan söka upp en Spökvandrare eller en Drömmare eller en Vandrare eller användaren själv och kopiera hela sinne. Den som blir kopierad måste dels befinna sig i Vivad och dels gå med på att låta sitt sinne bli kopierat. Själva "kopierandet" kräver en hel del koncentration och tar 2 timmar att genomföra. Störs användaren förmycket under kopieringen så måste det hela göras om. Användaren måste i slutet av kopieringen göra ett val, ska det nya Sinnet vara vaket eller vara sovande? Om det nya sinnet är vaket skimrar det svagt blått om Sinnet men kan agera helt fritt i Vivad och är sin egen med alla de kunskaper den själv har förutom att lämna Vivad. Om det nya Sinnet är sovande omsluts Sinnet av en Bubbla som blir gråsvart. En sådan Bubbla är svårt att förstöra och förstörs Bubblan dör Sinnet direkt. Ett sovande Sinne kan väckas genom specifika villkor som måste uppfyllas (max fem). Det nya Sinnet blir nu en egen varelse i Vivad men som saknar fysisk kropp i Verkligheten. Det nya sinnet har alla minnen och upplevelser som "original" sinnet har i just den stunden. Det går enbart att ha en kopia av ett Sinne åt gången, om en ny kopia görs dör den gamla direkt oavsett om den är vaken eller sover. Effekten drar otroligt mycket kraft av användaren.

SI tankar: Effekten kan göra att det uppstår märkliga situationer. Vid skapandet är kopian och originalet helt lika med samma mål men från att kopian vaknar får det ett eget medvetande och utvecklas på eget sätt i Vivad. Trots det har många Serdan och Edlosi en sovande kopia i Vivad men det finns nackdelar med detta även om det blir en sorts livförsäkring om man dör. Problemet blir om kopian väcks och får ett eget medvetande.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, social förmåga 50 och psykisk förmåga 50:** Användaren blir disträ och har mycket svår i sociala sammanhang. Användaren har inget filter utan säger det som dyker upp i huvudet när användaren träffar folk.

**Spåra drömmare**, användaren kan nu spåra var kroppen till en drömmare eller en vandrare finns i Verkligheten. Användaren får koordinaterna jämfört med sin egen kropp. Användaren måste övervinna offrets psykiska förmåga med sin psykiska förmåga. Drar en del kraft av användaren.

**Skada drömmaren**, användaren kan nu gå in i en bubbla och genom att övervinna drömmarens dubbla psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga skada en drömmare. Drömmaren känner smärta och blir fysiskt skadad även i verkligheten. Skadan är alltid maximalt en lättare skada, så som ett mindre sår eller brännmärke. Effekten gör att drömmaren vaknar med sin skada och minns väl sin dröm. Skulle användaren använda effekten på samma drömmare som ökar motståndet för varje gång till användare inte längre kan övervinna drömmaren, det som händer då är att användaren riskerar att bli fångad i drömmarens dröm. Av denna anledning undviker de flesta att använda effekten på en och samma drömmare flera gånger. Effekten drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Ta in eller ut föremål till Vivad**, från Parallellium kan användaren genom en vit spegel föra in eller ta ut materia. Om materia tas ut får användaren det som så kallat Eldglas. Det ser ut som rött glas som är flammigt. Om rött glas skadar en människa utanför Vivad gör det förutom den normala skadan även en själskada. Själskadan är ofta betydligt allvarligare än den vanliga skadan. Eldglas är mycket skört. Ska materia tas in i Vivad för man in månstenar till Vivad där dessa omvandlas till ett material som påminner om is är mycket kallt och kallas Ismateria. Sådan materia är dödlig (tre gånger så mycket skada som andra skapade vapen) för alla varelser i Vivad och det otäcka är att det gör inte bara skada på bubblan eller vandraren utan även på kroppen. Det går att döda en kropp på detta sätt från Vivad. Väktarna inne i Vivad anfäller för att döda om de upptäcker Ismateria och visiterar alla noga innan man får träffa drottningen. Material är mycket eftertraktad i Vivad. Kraften drar extra

ordinärt mycket kraft av användaren och då kan användaren föra in eller ut maximalt 10 gram materia.

**Sök Elementia platser**, användaren kan söka efter platser där användaren kan vandra ut i Elementia från Vivad som återvändare. Användaren får reda på närmaste plats. Dessa platser ligger oftast avsides. Drar en hel del kraft av användaren.

**Vandra vidare till Elementia**, användaren kan från Vivad vandra vidare in i Elementia som en Återvändare. Användaren måste först lokalisera de platsen och sedan ta sig dit. Sedan kan användaren öppna en sorts portal in till Elementia. Användaren kommer alltid till en plats på ovansidan. Effekten används för att kartlägga Elementia. Effekten är jobbig att använda och drar väldigt mycket kraft av användaren och är aktiv i 30 minuter sedan måste användaren återvända till Vivad. Skulle användaren dö i Vivad tar användaren en kroppslig svår skada och tvingas tillbaka till sin kropp.

**Dra ut sinnet**, användaren kan dra ut sinnet från ett offer inom 50 meter. Lyckas användaren känner offret hur hens själ lämnar kroppen. Det hela är en otäcke och paralyserande händelse. Användaren säger hur många kraftpoäng som användaren använder mot offrets psykiska förmåga gånger fem. Om användaren har högre värde är skillnaden hur många meter användaren kan dra sinnet från kroppen. Om antalet meter är två gånger högre än offrets psykiska förmåga så kan offret dö. Det tar antal meter sekunder innan offret har kan kontrollera sin kropp igen. Till dess kan effekten inte användas igen varken av användaren eller någon annan. Exempel, användaren offerar 200 av sina kraftpoäng. Offret har 25 i psykisk förmåga och gör således motstånd med 125 poäng. Skillnaden är 75 till användarens fördel och användaren kan dra bort sinnet 75 meter (mer än 2x25 antal meter), utan akut magisk hjälp kommer sinnet inte hitta tillbaka till kroppen och offret dör därför. Även om offret övervinner användaren är det en otäckt känsla som halverar alla offrets förmågor under 10 sekunder. Drar lika många poäng som användaren "offerar".

**Guida sinnet tillbaka**, om ett sinne (användarens eller någon annan) får sin själ eller sinne bortslitet med magisk hjälp (inte om offret dör) så kan användaren hämta tillbaka sinnet till kroppen. Det tar antal meter som mellan sinnet och kroppen men maximalt offrets psykiska förmåga gånger tio meter. Det tar lika många sekunder som antal meter bort att återföra sinnet till kroppen. Efter återförandet är har offret halverade egenskaper under 30 sekunder. Drar mycket kraft av användaren. Kroppen måste vara i Elementia eller i Verkligheten.

**Guida en kopia till en ny kropp**, användaren kan guida en kopia av ett sinne till en ny fysisk kropp (effekten fungerar inte på användaren själv (det vill säga om användaren har dött så kan hens kopia inte söka upp en ny kropp att sätta sitt sinne i)). Kroppen måste sakna sinne helt det vill säga det går inte att överta en kropp vars egna sinne är exempelvis i Vivad. För att krafter och andra fysiska förmågor ska fungera måste den nya kroppen vara en kopia av sinnets egen originalkropp annars sjunker olika förmågor (ökar aldrig) och krafter och liknande egenskaper försvinner. Drar mycket kraft av användaren. Kroppen måste vara i Elementia eller i Verkligheten.

## Spökets kraft



Edlosi kraft som använder den av Xara skapade Stricodimensionen Axera. Kraften är mycket inriktad på att se själar och bekämpa Axera varelser och att resa i tanken till Axera och utforska den. När man med kraften hamnar i Axera blir man en Vandrare och kan förflytta sig i själva Axera. I Axera tar så ses man



som sin egenbild men med svarta och gråa inslag. Alla färger är dämpade och även huden blir lätt askgrå.

### Novis 25p

**Krafterföljder, uppmärksamhets förmåga 10 och psykisk förmåga 10:** Användaren får en något morbida humor och ser livet som en resa mot döden.

**Känna Axera port,** användaren känner om det finns en port in mot Axera inom 50 m i en sfär från användaren, sökningen sker direkt. Om den aktiveras i Axera ser användaren vart figurernas portar till verkligheten leder. Användaren vet inte "var" platsen är utan får bara en bild av hur det ser ut bakom. Drar lite kraft av användaren.

**Se själar,** användaren kan nu se själar på olika varelser. Med effekten kan användaren avgöra typen av varelser, människa, drake, grip, människa, aet, hund, serdan, edlosi, katt, osv. Alla typer av besjälade varelser (inte enbart intelligenta sådana) inom 50 m och effekten är direkt. Drar lite kraft av användaren.

**Solens strålar,** användaren från sina händer låta det stråla starkt solljus under 5 minuter. Tittar man rakt in i solstrålarna bländas man, strålen är som en riktad stark strålkastare och skadar allvarligt vissa varelser från Axera. Användaren kan när stänga av ljuset innan 5 minuter har gått. Drar lite kraft av användaren.

**Gå in i Axera,** användaren kan försätta sig i Trans och kan sedan med sinnet vandra in i Axera. Användaren blir där en Vandrare. Effekten vara i max 12 timmar men kan när som helst avbryta sin vandring och återvända med sinnet till sin kropp. Medan användaren är i Axera är användaren helt omedveten om vad som händer med hans kropp. Kroppen hamnar i en sorts dvala, nästan koma. En kropp utan sinne, dricker inte och äter inte och kommer dö av uttorkning efter 4 till 15 dagar beroende på användarens fysiska förmåga. Enbart mycket stark smärta gör att användaren känner att något är fel och kan därför välja att återvända till kroppen. Av denna anledning väljer användaren noga platsen och tillfället när de vandrar in i Axera. Användaren kan enbart gå in i Axera från Verkligheten. Användaren går in i Axera där dess kropp ligger och behöver inte som Spöken och andra Axera varelser gå in via en specifik port. Drar en del kraft av användaren.

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

**Vad skrämmer dig,** användaren får en grundläggande förståelse av en person och vad som gör att de rädda och osäkra. Genom att observera eller samtala med en person kan användaren förstå vad som gör hon eller han är rädd för. Hur snabbt beror på användarens Sociala förmåga. Användaren gör först en observation och samtalar med den som användaren vill observera och sedan aktiverar användaren effekten. Om motparten har hög psykisk förmåga och är medveten om att användaren har Spökets kraft eller att användaren själv har Spökets kraft så motverkas effekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Stäng Parallellium spegel,** det går från Parallellium öppna ett titthål in i Axera, detta skapar dock en spegel i Axera. Spegeln är två vägs, den som finns i Parallellium ser och kan prata med den som finns i

Axera. Användaren kan inom 5 m upplösa en sådan spegel i Axera. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Förändra i Axera**, när användaren är i Axera så kan användaren förändra sitt eget utseende och vilka kläder och andra tillhörigheter som användaren har. Föremål så som vapen kan enbart skapas utanför figurerna och staden Ocard. Varje förändring eller föremål drar kraft. Varje enskild sak som användaren ändra eller skapar drar lite kraft av användaren. Men för att ändra alla kläder och hela sitt utseende så drar kanske extra ordinärt mycket kraft av användaren. Därför ändrar användaren bara vissa saker.

### Elev 50p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 20 och psykisk förmåga 20:** Användaren ser alla som hen möter som lätt genomskinliga som de var spöken och även deras kläder har inslag av vita slöjor. De som användaren ser som är skadade tolkar användaren alltid som de har blivit mördade.

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

**Vattenstråle**, användaren kan från sina händer skjuta en vattenstråle med samma tryck som ur en trädgårdsslang. Vattnet som kommer är maximalt 25 liter men användaren kan avbryta innan. Effekter varar i maximalt en under 5 minuter och vattnet sprutar ca 5m. Effekten fungerar inte i Axera. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa en Fasa**, användaren kan skapa en skuggvarelse som ser ut som ett svävande svart trasigt lakan. Dessa "spöken" kallas i folkmun för en Fasa. En Fasa kan gå igenom alla material men inte lyfta något men däremot påverka små saker med ett tryck som motsvarar 1 kg tryck. Exempelvis putta ett litet föremål från en hylla. Fasan kan även göra mindre ljud i form av stönanden, enstaviga ord och liknande. Fasan består inte av någon materia utan mera av energi. Fasan förintas av starkare ljus än månljus (spelledaren gör en bedömning ifrån fall till fall) om ljuset träffar Fasan direkt. Fasan kan enbart genomföra mycket enkla order och används mest för att skrämma, ställa till oreda och störa nattsömnerna. Även om vanligt folk tror att Fasan kan röva bort barn och liknande så stämmer inte det. Fasan finns i 30 minuter och försvinner sedan om den inte förintas med ljus innan. Fasan skapas inom 50 m från användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Eldkastare**, från en av händerna på användaren kommer det en eldstråle (ungefär som en eldkastare). Räckvidden är enbart 5 meter och skadan är en lätt eld skada. Effekten är mest för att skrämmas och inte för att strida. Användaren kan låta två effekter vara aktiva åt gången genom att det sprutar eld ur båda händerna. Det går inte att hålla i något samtidigt som det sprutar eld. Effekten varar i 10 sekunder. Elden skadar vissa själar från Axera. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Sista andetaget**, användaren röra vid ett lik av en intelligent person och se personens 5 sista minuter. Användaren känner den dödes alla känslor och tankar från själva dödsögonblicket. Effekten kan ge nyttig information men är ofta mycket påfrestande för användaren. Effekten kan enbart göras en

gång per död så flera med Spökets kraft kraft kan inte undersöka samma lik efter varandra. Det brukas kallas att man "tömmer liket". Någon som varit död i flera hundra år ser minnet likadant ut men oftast med ett dis framför själva minnet. Drar lite kraft av användaren.

**Massvandring**, användaren kan försätta sig själv och alla personer som rör användaren och ta med dessa till Axera. Effekten är just att användaren själv och andra hamnar i Axera. De som följer med måste göra det frivilligt det går inte att tvinga andra att bli vandrare. Drar en hel del kraft av användaren oavsett hur många som följer med men tänk på att den som följer med måste röra vid användaren.

**Spåra själ i Axera**, användaren kan via en geometrisk figur spåra den själ som är bunden till just den figuren. Användaren ser spåren efter själen och kan på så sätt söka upp den. Spåren syns som en röd tråd genom Axera, varar i 1 timme och drar en del kraft av användaren.

### Lärare 80p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 25 och psykisk förmåga 25:** Användaren får en deprimerande mörk humor och blir allmänt gnällig och anser att världen snart kommer att gå under. Alla döda eller skadade kommer användare tolka som dåliga omen på att dåliga saker kommer snart att ske "döden kommer ta oss alla" osv.

**Binda en Axera själ**, användaren kan fånga själen från ett spöke, gast eller vålnad i ett föremål. Att fånga en själ sker alltid i Verkligheten. Användaren måste vara inom 5 meter från själen som ska fångas och ha förberett föremålet som ska innehålla själen. Användaren måste övervinna Axera själens kraftpoäng med sin egen kraftpoäng. Det är själens nuvarande värde och användarens nuvarande värde efter att effektens kraft dragits bort som jämförs. Lyckas det sugas Axera själen in i föremålet. Beroende på vilket sorts själ det är så kommer föremålet glimra lite. Ett fångat spöke skimrar i lite med blekt vitt ljus. En fångad gast så skimrar föremålet svagt i blågrått och en fångad vålnad skimrar det med ett blått ljus. Om man fångar en vålnad som håller på att bli en Draugur skimrar föremålet i svagt grönt. Inne i föremålet är själen svagt medveten om sitt fängelse och kommer börja påverka den som håller i föremålet. Påverkan styrs av själens kraft och av den som håller och använder föremålets psykiska förmåga. Användaren blir allt mera självisk och misstänksam mot omgivningen och tänker bara på sig själv och föremålet. Att ha två sådana föremål är dömt att sluta dåligt. Dels hatar föremålen varandra, dels hatar de allt levande. Svårt att ge en lista på möjliga effekter men ju mera kraftpoäng själen hade vi fångandet ju kraftfullare föremål. Själens i föremålet försörjer effekten som finns bundet i föremålet. Fångandet drar en del kraft av användaren.

**Gå in i Axera från Elementia**, fungerar som Gå in i Axera men görs i Elementia från undersidan på vissa speciella platser. Inne i Axera kommer användaren nu ha ett utseende med drag från den plats som användaren steg in ifrån. I Axera ligger sådana platser ofta en bra bit från Ocard. Drar en del kraft av användaren.

**Se genom spegel i Parallellium**, om användaren är i Parallellium kan användaren söka upp ett speciellt rum med speglar som är svart målade. Användaren kan sedan sitta framför en av dessa och önska titta på en speciell plats i Axera. Platsen måste användaren redan känna till. I Axera skapas en spegel och den svart målade ytan blir som ett glasfönster. Användaren kan nu i Parallellium se och även höra det som sker i Axera på andra sidan om spegeln och tvärtom. Det är dock ganska dåligt ljud men man hör trots allt. Effekten varar i 5 minuter och efter det så försvinner spegeln i Axera och spegeln i Parallellium blir åter svart målade. Drar en hel del kraft av användaren.

**Tvinga in en själ i Axera**, om användaren är nära en person som avlider kan användaren tvinga in dess själ i Axera. Den intvingade själen brukar oftast bli hämndlystna av detta och återvända som en Vålnad som vill hämnas på användaren. Att tvinga en själ in till Axera är ganska svårt oavsett vilken själ det är och kräver koncentration av användaren och drar mycket kraft.

**Binda själ**, användaren kan i Axera hämta en själ och genom dess port placera själen i en kropp. Kroppen får inte ha en egen själ och måste vara funktionsduglig. Kroppen behöver dessutom återupplivas efter att den hämtade själen bundits till kroppen. Effekten är själva bindandet. Hämtningen är att själen i Axera frivilligt går med på att låta sin själ bindas till en ny kropp. Om bindningen av någon anledning inte fungerar exploderar kroppen och orsakar svåra skador på alla i närheten. Den hämtade själen upplöses också. Effekten drar otroligt mycket kraft av användaren.

### Mästare 120p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 30 och psykisk förmåga 35:** Användaren känner nu ett enormt behov att predika världen undergång för allt och alla, speciellt vid illa valda tillfällen. Får användaren reda på någon som dött gör att användaren genast måste bege sig dit för att undersöka och då helst predika hur den döde troligen kommer genomlida plågor i livet efter detta.

**Ta in eller ut föremål till Axera**, från Parallellium kan användaren genom en svart spegel föra in eller ta ut materia. Om materia tas ut får användaren det som så kallat Gråkristall. Det ser ut som Grå halvt genomskinlig kristall som är mörkgrå. Om Gråkristall skadar en människa utanför Axera gör det förutom den normala skadan även en själskada. Själskadan är ofta betydligt allvarligare än den vanliga skadan. Gråkristall är hårt men mycket skört. Ska materia tas in i Axera för man in onyx till Axera där dessa omvandlas till ett material som påminner om kol är mycket varmt och kallas Eldmateria. Sådan materia är dödlig (tre gånger så mycket skada som andra skapade vapen) för alla varelser i Axera och det otäcka är att det gör inte bara skada på vandraren utan även på kroppen. Det går att döda en kropp på detta sätt från Axera. Nattvakten inne i Axera anfaller för att döda om de upptäcker Eldmateria och visiterar alla noga innan man får träffa kungen. Materialen är mycket eftertraktad i Axera. Kraften drar extra ordinarie mycket kraft av användaren och då kan användaren föra in eller ut maximalt 10 gram materia.

**Skapa Draugur**, användaren kan göra på två sätt. Antingen kan användaren fånga själen från ett spöke, gast eller vålnad och binda den i en död kropp. Eller kan användaren döda en levande intelligent varelse och binda själen till den döda kroppen. Kroppen som själen binds till måste vara relativt funktionsduglig. Kroppen får styrkans förmåga och den fysiska förmågan som den gamla kroppen hade, halverade Vapen förmågor och halverad rörlighet förmåga. Alla magiska förmågor eller egenskaper försvinner. Den Draugur som skapas blir hatisk mot allt levande men lyder motvilligt sin skapare, det vill säga användaren. Användaren får bestämma enkla regler för sin skapade Draugur inom ett begränsat område. Oftast används de som väktare av en plats. Att döda en levande för att skapa en Draugur ses som ondskefull hos de flesta. En kropp får följande egenskaper:

- De ser i mörker, deras ögon glimmar svagt röda eller snarare platsen där deras ögon skulle vara.
- De är helt okänsliga för köld, gifter, sjukdomar och behöver inte andas. De åldras inte alls men deras föremål påverkas som vanligt av tidens tand.
- De räknas som magiskt aktiva och men man anar svagt deras själ.
- Vissa har torra kroppar och fattar därför lätt eld.
- De kan inte återvända till Axera.
- De kan inte påverkas av något som påverkar sinnet själen.

- De kan tala men då stämband oftast är uttorkade låter det knappt som tal. De stannar heller aldrig för att prata med levande utan försöker alltid döda det levande.
- De ska inte läka sina kroppar så alla skador de får har de tills deras fysiska förmåga hamnar på noll då själen släpps fri och kroppen faller isär.

Effekten drar otroligt mycket kraft av användaren.

**Sök Elementia platser**, användaren kan söka efter platser där användaren kan vandra ut i Elementia från Axera som återvändare. Användaren får reda på närmaste plats. Dessa platser ligger oftast avsides. Drar en hel del kraft av användaren.

**Vandra vidare till Elementia**, användaren kan från Axera vandra vidare in i Elementia som en Vandrare men i Elementia. Användaren måste först lokalisera de platsen och sedan ta sig dit. Sedan kan användaren öppna en sorts portal in till Elementia. Användaren kommer alltid till en plats på undersidan. Effekten används för att kartlägga Elementia. Effekten är jobbig att använda och drar väldigt mycket kraft av användaren och är aktiv i 30 minuter sedan måste användaren återvända till Axera. Skulle användaren dö i Axera tar användaren en allvarlig kroppslig skada och tvingas tillbaka till sin kropp.

## Magikerns kraft



Handlar om Elementia och hur man navigerar där och kan åkalla väsen från Elementia. Kraften är speciell eftersom den delar upp sig efter första Novis nivån. Den ena är inriktad mot Magi och ovasidan av Elementia och räknas som en Serdan kraft. Den andra är inriktad mot Nigam och undersidan av Elementia och räknas som en Edlosi kraft. Man måste välja väg och kan bara ha den ena eller andra men alla effekter fungerar likadant men är ändå olika. Magikerns kraft är svår att behärska, detta visas genom kraftföljderna.

### Novis 25p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 20 och psykisk förmåga 20:** Användaren älskar magiska föremål och fastnar och studerar gärna sådana länge och har svårt låta bli att pilla på och studera magiska föremål, även de som inte är användarens egna.

**Se magi**, användaren kan se aktiv magi eller magi som är lagrad i en symbol eller ett magiskt föremål inom ett område på 50 m<sup>3</sup>. Användaren se vilket uttryck som används för att aktivera magin om användaren behärskar samma uttryck. Alkemi är svårare men kan också upptäckas om den aktiveras samtidigt som användaren aktiverar sin effekt. Användaren ser även om det är Magi eller Nigam som används. Användaren kan även upptäcka sådant som är magiskt förändrat eller omformat och ännu inte blivit naturligt. Drar lite kraft av användaren.

**Magiska avtrycket**, användaren kan spåra rester av en magisk effekt, oavsett hur den skapats, och se vilken typ av uttryck som har skapat effekten och hur mycket kraft som gick åt. Uttryck som Magiskt avtryck kan avläsa är Visuellt, Alkemiskt, Symbol, Blod, Kraft och Tanke. En formel som använt mycket lite eller lite kraft ser användaren upp till ett dygn tillbaka. En formel som använt en del kraft till en hel del kraft kan användaren se upp till tre dygn tillbaka. En formel som använt mycket kraft eller väldigt mycket kraft kan användaren se upp till fem dygn tillbaka och så vidare. Drar lite kraft av användaren.

**Avläsa magi**, användaren kan inom 5 meter se en lagrad magisk formel (gäller inte krafter) och utlösa vad aktiveringsvillkoret är (om det finns ett sådant) och vad formeln gör. Det går till exempel att läsa av vad en blockerare blockerar. Drar lite kraft av användaren. Formeln behöver inte vara aktiv bara

lagrad på något sätt, det går även att avläsa alkemiska preparat på detta sätt men det säger enbart vad preparatet gör inte vilka ingredienser det innehåller eller hur det tillverkats eller när.

**Signatur**, all utförd magi och formler bär på magikerns signatur. Varje magiker kan sin egen signatur även om skickliga magiker kan försöka härma andras. Användaren vet inte vem som lagt formeln utan lagrar bara signaturen och måste själv koppla ihop signaturen med en magiker eller person. Så nästa gång användaren ser samma signatur känner användaren igen denna, men det innebär fortfarande inte att användaren vet vem som ligger bakom signaturen. Drar mycket lite kraft av användaren. Signatur kan även användas på Magiska avtryck. Även krafteffekter har en egen signatur.

**Upplösa magi**, användaren kan uppösa en aktiv magi. Användaren löser upp aktiv magi eller tar bort ett utlösningvillkor på en symbol. Drar mycket lite kraft plus samma kraft som det kvädes att aktivera formeln. Användaren måste först använda Se magi för att sedan upplösa den.

**Sök Elementia portal**, användaren kan i Verkligheten söka efter kontaktytor mellan Verkligheten och Elementia inom en sfär med en radie av 10 km med användaren i centrum. Vanligen har en värld en till fyra Elementia portaler medan Galo förnärvarande har åtta. Drar mycket kraft av användaren.

**Identifiera Elementia portalen**, användaren kan vid en plats i Verkligheten där det finns en kontaktyta mellan Verkligheten och Elementia se till vilken plats i Elementia kontaktytan leder. Plats avser ovan- eller undersidan, vilket område och eventuella delområden. Användaren måste stå inom en kilometer från kontaktytan. Drar en del kraft av användaren.

### Elev 50p

Eleven måste nu välja väg, Magi och Elementias ovansida eller Nigam och Elementias undersida. Det går inte att ta båda.

**Kraftföljder, fysiska förmåga 40 och psykisk förmåga 40:** Användaren blir besatt av magi och magisk energi, så fort användaren ser eller känner en effekt måste användaren studera denna noga. Speciellt gäller det om det är en effekt som användaren själv inte känner till. Besattheten gör att användaren kan utsätta sig för en hel del fara bara användaren får studera den magiska effekten.

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

**Förstå elementar**, användaren får en förståelse för och tala med de varelser som bor och lever i Elementia. Förståelsen är bland annat genom att tala deras språk samt att få en förståelse av deras kultur. Effekten kan aktiveras samtidigt som användaren möter en Elementar. Med Elementar menas att varelsen bor och lever i Elementia. Effekten är aktiverad under maximalt 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Kalla på en liten Elementar**, användaren kan vid en Elementia portal locka på en liten och oftast svag Elementarer som är en varelse från Elementia. Lyckas det så kommer Elementaren in i verkligheten. Då den är svag börjar den ganska snabbt att vittra sönder och inom några dagar riskerar den dö om den inte får återgå till Elementia. Användare kallar på dessa märkliga varelser för att fråga saker. Svaren är långt ifrån tydliga. Varelserna kommer försöka återvända till Elementia men det går att fånga varelsen, man kan använda magi eller genom att omge den med sitt motsatta element. Så en Elementar från vatten måste omges av sten eller jord. Vissa Elementarer är svårare att stänga in än

andra. Att kalla på en Elementar kan ta allt från en minut till flera timmar och drar mycket lite kraft var femte minut man försöker. Ibland lyckas det inte trots ihärdiga försök.

**Dela effekt**, användaren temporärt dela med sig av en effekt användaren behärskar. Mottagaren behöver inte vara Serdan eller Edlosi utan användaren kan även dela med sig till vanliga människor. Mottagaren kan använda effekten under effektens varaktighet och effekten försvinner efter användandet. Effekten måste även aktiveras inom fem minuter. Det är mottagaren som själv betalar, i kraft, för att använda sin effekt. Att dela en effekt drar lite kraft av användaren.

**Få kraft**, någon intelligent varelse kan frivilligt ge max hälften av sin nuvarande kraft till användaren. Användaren och givaren måste röra vid varandra och se varandra i ögonen. Det tar en sekund per kraftpoäng som överförs. Under överföringen är både användaren och givare fullt koncentrerade på detta och är vagt medveten om sin omgivning. Att initiera effekten drar mycket lite kraft av användaren.

**Känna blockerare**, användaren kan lokalisera alla blockerare inom en sfär av 100 meters radie från användaren. Användaren ser inte vad som blockeras utan bara att det finns någon form av blockerare. Drar en del kraft av användaren.

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

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

## Lärare 100p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 80 och psykisk förmåga 80:** Användaren blir längtar efter makt och magi, mest makt. Längtan efter makt gör att användaren kan sälja ut sina vänner för att få mera makt men kan jobba långsiktigt för sin längtan. Användaren tänder på magiska flöden och magiska effekter, det har sådan påverkan på användaren att se stort magiskt flöde eller effekter som användaren inte sett tidigare gör att användaren upplever en orgasm. Känslan är så stark att användaren söker flöden och effekter som ger hen denna känsla men krockar det med längtan efter makt så går maktbegäret före.

**Öppna portal till Elementia**, användaren kan vid en plats där det finns kontakt mellan Elementia och Verkligheten öppna en portal Från Verkligheten till Elementia eller tvärtom. Portalen stängs när användaren går igenom men är annars aktiv i 5 minuter. Portalen som användaren öppnar är alltid rund och öppnas inom 2m från användaren. På platsen där den öppnas får det inte finnas något levande hindrar öppnandet. Det går alltså inte att öppna portalen på en person. Portalen är två vägs, det vill säga på platsen där portalen öppnas kan någon kliva in och komma där användaren är. Observera att det är få platser i Verkligheten där portaler kan öppnas. Observera att det tar 6 sekunder att öppna portalen innan den kan användas åt något håll. Drar mycket litet kraft av användaren.

**Navigera i elementa**, för att finna platser i elementa. Användaren kan söka efter en plats i Elementia. Fungerar som en vanlig söka och är aktiv under 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Lägga magisk formel i föremål**, användaren kan lägga en magisk formel i ett föremål och göra det permanent i föremål. Om användaren själv inte kan formeln eller effekten kan någon annan person lägga denna på föremålet och sedan kan användaren göra den permanent. Permanent innebär att formeln ligger i föremål med sitt eget aktiveringsvillkor tills antingen föremålet förstörs eller någon upplöser magin i föremålet. Om magin upplöses med till exempel Återför personliga poäng effekten kommer föremålets ägare att återfå sina poäng. Om magin upplöses på annat sätt är poängen förlorare. Varje gång den magiska formeln aktiveras drar det poäng av användaren enligt vanliga regler. Att aktivera ett magiskt föremål går lika snabbt som det tar att aktivera en kraft. Spelledaren har som alltid sista ordet. Det kostar lika många poäng som det krävs nivå inom magin för att skapa formeln. Så en formel som Paralysera är på nivå 5 och kostar således 5 personliga poäng att skapa. Med effekten går det att lägga formler upp till Nivå 5. Det drar mycket kraft av användaren att göra en formel permanent och ange aktiveringsvillkoret.

**Temporär formelblockerare**, användaren kan temporärt i ett föremål lägga in kraft som inom en sfär med en radie av 10 meter stoppar en specifik effekt eller formel. Om användaren behärskar formeln eller effekten så dubblas radien. Ibland är effekt och formel samma sak, till exempel öppna portal från Draperiet mot Verkligheten. Det temporära stoppet kan aktiveras flera gånger under varaktigheten och tar sin kraft från omgivningen förutom första gången då användaren fyller den med sin egen kraft. Eftersom blockeraren alltid har kraft i sig är den lätt att upptäcka. Den som får sin formel eller effekt stoppad av blockeraren kommer förlora sina kraftpoäng. Mellan varje blockad så måste blockerare fylla på magi, det tar någon eller några sekunder beroende på magiindex. Om samma formel eller effekt kommer under tiden som blockaren laddar upp magisk energi fungerar formeln eller effekten delvis. Den temporära formelblockeraren fungerar i 12 timmar om någon slår sönder föremålet innan slutar blockeraren att fungera. Samma föremål kan återaktiveras hur många gånger som helst men bara innehålla en blockad åt gången. Materialen måste vara minst  $10 \text{ dm}^3$  i storlek. Drar en hel del kraft av användaren.

**Temporär magiblockerare**, användaren kan inom  $200 \text{ m}^3$  ta bort all magisk energi utom sin egen. Det innebär att alla magiska effekter upphör, både magi och krafter. Samtliga inom räckvidden förlorar direkt samtliga sina kraftpoäng. Den magiska energin återställs i området med en hastighet av 1p per sekund delat med det magiska indexet. Skulle någon inom området ha ett Kraftskydd påverkar inte effekten denna. Drar extra ordinarie mycket kraft av användaren.

**Kalla på en medelstark Elementar**, samma som *Kalla på liten Elementar* men denna gång kallar användaren på en större mera vuxen Elementar, brukar generellt veta mera är också mer på sin vakt och ogillar att bli kallade på. Drar lite kraft var femte minut man försöker.

**Binda en liten Elementar varelse**, användaren kan fånga en Elementar i kristaller. Olika kristaller binder olika sorters Elementarer. Det finns flera än nedanstående lista, listan anger namnet på kristallen, vilken Elementar som kan fångas i den och vilken effekt som en sådan kristall gör. Efter användning (max ett år) kan Elementaren återvända till Elementia. När väl effekten startats så löper tiden på oavsett om kristallen exempelvis bärs eller inte. De som fångar Elementar är sällan speciellt populära i Elementia men Elementarstenar är mycket eftertraktade och högt värderade. När det står anti betyder det att det är undersidans Elementarer.

- Agat – Jordelementar – Jorden den grävs ned i blir under sex månader betydligt bördigare och ger mycket större skördar, gäller ett begränsat område.



- Akvamarin – Vattenelementar – Ändrar havets karaktär till motsatsen. Ett stormigt hav blir lugn och ett lugn hav blir frustande stormigt. Varar i en timme och effekten är ett ganska begränsat område.
- Ametist – Anti elektricitetselementar – Botar bort alla psykiska sjukdomar hos den som bär den under ett år. Sjukdomarna försvinner succesivt.
- Bergskristall – Anti stenelementar – Den som bär den kan lagra sina Kraftpoäng i form av Nigam som sedan måste användas inom 30 dagar. Magiker som ska skapa stora formler använder dessa kristaller.
- Granat – Elektricitetselementar – Den som bär en sådan kristall dubblar under 30 dagar sin Sociala förmåga.
- Grön aventurin – Anti eldelementar – Den som bär den ökar sin ledarförmåga och dubblar sin psykiska förmåga när bäraren blir anfallen av magi som påverkar sinnet. Effekten varar i 30 dagar.
- Hematit/Blodsten - Organisk materiaelementar – Botar alla fysiska sjukdomar och åkommor hos bäraren under ett år. Sjukdomarna försvinner succesivt.
- Howlit – Anti metallelementar – Förvandlar upp till 1 kg oorganisk materia till guld.
- Jade – Metallelementar – Bäraren får ett naturligt skydd på sin hud som motsvarar en plåtrustning i skydd. Effekten varar under 30 dagar.
- Jaspis - Stenelementar – Den som bär den kan lagra sina Kraftpoäng i form av Magi som sedan måste användas inom 30 dagar. Magiker som ska skapa stora formler använder dessa kristaller.
- Korall – Anti vattnelementar – Omvandlar upp till 1 liter vatten till lika mycket flytande kvicksilver.
- Kvarts – Ljuselementar eller Mörkerelementar – En ljus gör att den lyser under 30 dagar som en stark strålkastare, en mörk ger sin bärare perfekt mörkersyn under 30 dagar.
- Labradorit – Rumselementar – Används för att i Verkligheten gå genom en dörr och ut i valfritt rum i hela Verkligheten. Enbart bäraren av kristallen hamnar i det andra rummet. Går inte att blockera effekten.
- Lapis lazuli – Anti gravitationselementar – Bäraren pressas till marken med fem gånger sin egen vikt under 1 dygn.
- Lava – Eldelementar – Förvandlar 5 kg sten till flytande lava, omvandlingen sker direkt.
- Moss Agat – Orumselementar – I Verkligheten "faller" användaren genom rummet i 10 dagar och hamnar så småningom i Parallellium. Om bäraren inte har rätt att vistas där kommer bäraren högst troligen dödas av väktarna.
- Onyx – Anti organisk materiaelementar – Omvandlar 1 kg organiskt material till svart onyx, brukar aktiveras av beröring.
- Pärla – Anti jordelementar – Om pärlan läggs i en jord blir allt som växer upp storleksmässigt tvärtom. Så vitsippor blir stora som träd och träd små som vitsippor. Det tar upp till 6 månader för växterna att bli så stora eller små. Påverkar en hel åker.
- Rhondonit – Anti elektricitetselementar – Om kristallen sätts på en intelligents varelses huvud får offret en psykos direkt som varar i max fem dagar och sedan lika länge så klingar effekten av. Hög psykisk förmåga minskar effekten något men tar inte bort den helt.
- Rosenkvarts – Anti ljuselementar eller Anti mörkerelementar – En ljus gör att bärarens utstrålning ändras så att alla som ser bäraren och har lägre psykisk förmåga än bäraren blir blixtförluskade i bäraren, effekten varar i ett dygn. Om mörker så hatar alla som har högre psykisk förmåga än den som bär kristallen, effekten varar i ett dygn.

- Rödkvarts – Gravitationselementar – Bäraren kan flyga upp till 100 km/h i Verkligheten under en timmes tid.
- Sandelträ – Ködelementar - Fryser vatten till is vid beröring, påverkar som mest cirka 500 liter.
- Sodalit – Anti vindselementar – Bäraren skapar en vind som blåser från bäraren, alla som känner vinden känner hopplöshet, tappar koncentrationen och en känsla av obehag sprider sig. Ju högre psykisk förmåga man har desto mindre påverkas man men alla påverkas. Vinden är direkt men effekten sitter i mellan en och tjugofyra timmar.
- Tigeröga – Strålningselementar och Anti strålningselementar – Strålningselementar gör en 10 gram av en vanlig metall kraftigt radioaktiv. Anti strålningselementar orsakar en permanent mutation som är ärftlig på bäraren som dock med kraftfull magi kan rättas till.
- Turkos – Vindselementar – Bäraren kan orsaka totalt väderomslag i ett begränsat område, effekten varar under en timme.
- Unakit – Anti ködelementar – Om kristallen kommer i kontakt med is omvandlas isen till en diamant, isen får vara max en deciliter. Om det är annan vätska så kan det bli en rubin, eller smaragd istället. Ädelstenen får samma form som isen hade så slipas isen innan så blir ädelstenen slipad vid omvandlingen. Ädelstenen som skapas kommer alltid kännas kall.

I teorin kan även större elementarer bindas men detta är betydligt svårare och de gör dessutom kraftigt motstånd.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 120 och psykisk förmåga 120:** Användaren blir besatt av makt och magi, mest makt. Makthungern gör att användaren säljer ut sina vänner för att få mera makt även om det är kortsiktiga vinster. Användaren är beroende av magiska flöden och magiska effekter och söker ständigt efter nya "kickar" som gör att användaren känner en tillfredsställelse. Beroendet är så starkt att det kommer före alla andra behov.

**Skapa kraftkälla,** användaren kan skapa en kraftkälla i ett föremål som förser annan magi i föremålet. Användaren skapar med andra ord ett permanent självförsörjande föremål. När föremålet skapas måste användaren eller någon annan frivilligt "offra" sina egna personliga poäng. 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. Den andra formeln måste läggas först innan kraftkällan skapas. Det kostar lika många poäng som det krävs nivå inom magin för att skapa formeln. Om det är flera formler som finns i föremålet måste kraftkällan försörja samtliga formler i föremålet. Det kan bara finnas en kraftkälla per föremål. De som skapar formeln måste även lägga in aktiveringsvillkoret. Det finns dock begränsningar hur avancerade formler som kan läggas i föremål. Det tar dessutom ganska lång tid att skapa en kraftkälla, en dag per offrade personliga poäng.

Exempel: Olle ska skapa ett magiskt svärd som brinner när det dras från skidan. En brinnande klinga tänker spelledaren drar mycket lite kraft av användaren och det krävs troligen nivå 3 inom magin. Det kostar med andra ord  $3 + 3 = 6$  personliga poäng för att skapa svärdet och tar 8 dagar att tillverka.

**Rituell magiblockerare,** användaren kan rita en magisk symbol på en slät yta. Symbolen får maximalt vara 20 m<sup>2</sup> och går upp till ett tak eller max 10 meter upp i luften. Inom området fungerar ingen magi, varken formler, alkemi eller krafter. Alla magi är som dött. Skulle en "magisk" varelse hamna i området kommer varelsen dö. Det är inget som hindrar den i cirkeln att lämna den men ibland sätter

man burar med personer i en sådan cirkel. Eftersom ingen magi fungerar så fungerar inte magiska vapen eller kontakter. Den rituella magiblockeraren är verksam så länge som symbolen är hel men sett över flera år brukar även symbolen vittra sönder av magin runtomkring. Att skapa en sådan symbol tar ett dygn att rita med en krita men längre tid om man ska göra det med mera hållbara material. Att aktivera symbolen drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Långvarig formelblockerare**, fungerar som Temporär formelblockerare men varaktigheten är 12 dagar istället för 12 timmar. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Återför personliga poäng**, om användaren har ett magiskt föremål som gått sönder kan användaren, om hen har alla delarna, upplösa föremålet och ägaren av de personliga poängen återfå sina poäng. Det behöver alltså inte vara användaren som får poängen utan det är någon annan. Föremål som går sönder och det saknas delar kan inte återfå sina poäng. Användaren kan även på detta sätt reparera trasiga magiska föremål. Det går ganska snabbt att upplösa en kraftkälla och magiska formler, lika många minuter som det har varit personliga poäng. Att reparera tar lika lång tid i dagar som det är personliga poäng i föremålet. Drar en hel del kraft av användaren.

**Elementia kropp**, i elementia kan användaren anpassa sin kropp så att användaren inte tar skada av det element användaren befinner sig på. Så om användaren är omgiven av eld tar hans kropp och utrustning inte skada av eld. Effekten är aktiv under 24 timmar eller tills användaren lämnar området. Effekten aktiverar enbart rätt element vid det planet. Det går alltså inte att aktivera Eldkropp där mörker är elementet. Det är både kroppen och användarens kläder och tillhörande föremål som påverkas. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

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

**Lägga högre magisk formel i föremål**, samma som Lägga magisk formel i föremål men användaren kan nu lägga upp till nivå 9 formler i ett föremål.

## Teaterns kraft



En kraft som omvandlar användarens utseende och kläder. På de högre nivåerna kan användaren omvandla sig till olika sorters djur och även börja efterlikna en persons egenskaper och personlighet. Detta har dock stora risker och nackdelar.

### Novis 25p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 15 och social förmåga 15:** Användaren älskar att klä ut sig och sminkar sig mer än nödvändigt.

**Byta ögonfärg**, användaren kan byta sin eller andra ögonfärg. Vill inte ändra det fungerar inte effekten. Drar mycket lite kraft av användaren. Effekten stannar i 24 timmar sen ändrar ögonen tillbaka till sin ursprungliga färg.

**Sminkning**, användaren kan dra sitt finger på sig själv eller andra då sminka efter eget tycke och smak. Användaren kan även lägga in glitter i sminkningen. Drar mycket lite kraft av användaren och sminket stannar tills det tvättas eller nöts bort.

**Frisering**, användaren kan genom att dra sina fingrar genom sitt eller andra hår, klippa, fixa, tona eller färga håret till den frisyra som önskas. Användaren kan även förlänga håret och låta det växa ut igen. Effekten varar i fem minuter och drar lite kraft av användaren.

**Tvätta kläder**, användaren kan göra så hans kläder (av tyg) blir som nytvättade. Användaren stryker över sitt klädesplagg och det renar plagget på det ställe som berörs. Effekten är aktiv i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Byta färg på kläder**, användaren kan skifta färger på sina tygkläder, användaren kan byta till valfri färg och skiftet sker nästan direkt. Användaren inte skifta mönster eller skapa nya mönster, det är enbart färgen som ändras. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Mindre reparationer på kläder**, användaren kan reparera trasiga klädesplagg (tyg). Användaren drar sitt finger över det som ska sys ihop eller ändras. Användaren skapar inget nytt material utan syr enbart ihop det som är trasigt.

**Ändra röst**, användaren kan ändra sin röst så hen talar med en helt annan röst. Effekten varar tills användaren återställer rösten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Ändra lukt**, användaren kan ändra sin lukt. Det sker direkt och kan göra att hundar som spårar blir helt förvirrade. Kan även användas för att skapa dofter av parfym eller odör. Effekten kan användas på andra om man så önskar. Effekten är temporär tills användaren eller offret tvättar sig. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Ändra ansiktsdrag på sig själv**, användaren kan göra mindre förändringar på sitt ansikte. Förändringarna är permanenta tills användaren förändrar tillbaka eller gör en Kroppens återställande. Effekten varar i 5 minuter och under varaktigheten så trycker eller drar användaren på sitt eget ansikte tills det blir som hen tänkt sig. Drar lite kraft av användaren.

## Elev 50p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 30 och social förmåga 30:** Användaren är noga med kläder och utseendet och ägnar en del tid åt att ha rätt utseende och rätta kläder. Det är inte någon besatthet men gränsar till det. Användaren säger inte högt något om andras kläder och utseenden men tänker det desto mera.

**Kroppens återställande**, användaren kan återställa en kropp så som den borde vara utefter ålder, kön, ras, egenskaper och förmågor. Återställningen tar bort alla försämringar men även alla förbättringar. Alla egenskaper och förmågor behåller sina värden. Förlorade kroppsdelar och tänder återställs inte men allt som ändrats med krafter eller magi försvinner som inte hunnit bli naturliga liksom alla tatueringar och ärr. Är mottagaren ovillig måste användaren övervinna mottagarens fysiska förmåga med sin fysiska förmåga. Är det mycket som ska återställas är det smärtsamt för offret som inte sällan nästan blir paralyserad av smärtan. Effekten tar 5 minuter att genomföra och går inte att avbryta. Drar lite kraft av användaren. Om en kropp har genomgått en total förändring och har även en manipulerad avläsning påverkas denna inte av effekten.

**Mindre kroppsförändring på sig själv**, användaren kan göra mindre kroppsliga utseende förändringar så som sina ansiktsdrag, ögonfärg och liknande på sig själv. Alla förändringar måste vara naturliga, det innebär att användaren inte kan låta det växa ut klor på naglarna eller ge sig själv huggtänder. Användaren kan inte ändra sin volym, det vill säga om användaren vill bli längre blir användaren även

smalare. Alla förändringar som användaren gör första gången tar 5 minuter per ändring. Ju oftare en användare gör en förändring desto snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de förändras tillbaka av användaren eller med till exempel Återställa kroppen. Vid formändring så drar eller trycker användaren på sig själv. Drar lite kraft av användaren. Med effekten kan användaren inte läka sår eller skador, så eventuella skador kommer medfölja även på den nya formen.

**Maskerad**, användaren kan omvandla sina kläder (tyg) så att de byter färg, reparerar sig eller tvärtom. Kläderna behåller sin totala volym men kan i övrigt omvandlas ganska fritt. Materialet kan ändras så länge det fortfarande är någon form av tyger. Vill användaren kan användaren lägga andra material som användaren vill lägga till i kläderna och snyggt sy in dessa i processen. Effekten påverkar ett klädesplagg åt gången och effekten är permanent tills kläderna förstörs. Förändringen sker när användaren smeker kläderna med sin hand. Varje plagg kan ha en störst volym av 5 dm<sup>3</sup>. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Härma person**, genom att studera en person kan användaren härma personen, rörelser, uttryck, skratt och så vidare. Användaren har inte personens minnen men är i övrigt svår att se igenom förklädnaden. Effekten är egentligen minnet så att det som användaren gör kommer naturligt utan träning. Drar mycket lite kraft av användaren men användaren måste studera och prata med personen hen ska härma under minst en timmes tid.

**Forma om mindre föremål**, användaren kan forma om ett mindre föremål så det ser ut som något annat än det är. En liten kniv till en sked, en kastdolk till en hårnål, en vandringsstav till en värja osv så vidare. Omvandlingen tar från någon sekund till flera minuter. Ju mer detaljer och former som ska ändras ju längre tid tar det. Föremålet ska ha samma volym som originalet. Stora förändringar i material och annat är lätt att upptäcka. Drar lite kraft av användaren.

**Härma skriven text**, användaren kan härma en skriver skrivstil och under fem minuter skriva med samma skrivstil som den text användaren sett. Drar mycket lite kraft av användaren. Effekten gör inte att användaren kan skriva det språk som användaren ser utan bara stilen.

**Kopiera text**, användaren kan lägga ett tomt papper på ett papper av samma storlek och kopiera text och bild från det ena till det andra tomma pappret. Sker direkt och det går inte att se skillnader i texten, eventuella vattenstämplar på originalet kopiera inte bara den skrivna texten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Suddiga konturer**, användaren kan påverka intrycket som användaren ger en person. Användaren måste titta den andre i ögonen och vara inom fem meter. Användaren måste övervinna personens psykiska förmåga med sin psykiska förmåga. Lyckas användaren så minns personen mycket väl att hen träffat användaren men kan inte på något sätt beskriva personen. Även om minnet söks igenom på personen som drabbats så kommer man enbart se användaren som en suddig person med otydliga färger. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa enkelt ljud**, genom att röra vid ett föremål kan användaren låta det komma ett enklare ljud från föremålet under fem minuter. Det får inte vara tal eller musik men en eller två toner. Ljudvolymen är i normalsamtalston. Drar mycket lite kraft av användaren.

## Lärare 100p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 60 och social förmåga 60:** Användaren är besatt av sin egen klädesstil och har alltid samma frisyr och samma kläder. Skulle användaren inte ha detta på sig får användaren kraftiga ångestattacker som nästan paralyserar användaren. Enda gången användaren kan ha andra kläder är om användaren helt byter utseende.

**Mindre kroppsförändring andra,** som Mindre kroppsförändring på sig själv men användaren gör det på andra. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets fysiska förmåga med sin psykiska förmåga. Användaren måste röra vid en person för att förändra den, ändring sker när användarens fingrar rör vid det område som ska förändras. Vid volymändring så drar eller trycker användaren på mottagaren. Drar lite kraft av användaren.

**Större kroppsförändring på sig själv** användaren kan göra större kroppsliga förändringar. Det innebär att användaren helt kan ändra sin kroppsform och ändra volymen upp till 50 % större eller mindre. Användaren kan helt ändra utseende och även kön. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring desto snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de återställs av användaren eller med till exempel Återställa kroppen. Det är enbart utseendet som förändras inte egenskaper eller personlighet. Användaren kan inte heller skapa nya lemmar. Med effekten kan användaren inte läka sår eller skador, så eventuella skador kommer medfölja även på den nya formen. Drar lite kraft av användaren.

**Förmedla känsla till person,** användaren kan förmedla en känsla till en person om de två tittar i varandras ögon och är inom fem meter. Användaren måste också övervinna offrets psykiska förmåga med sin psykiska förmåga. Effekten varar i skillnaden mellan användarens psykiska förmåga och offrets psykiska förmåga minuter. Så om användaren har 35 i psykisk förmåga och offret 25 varar effekten 10 minuter. Effekten kan förnyas direkt när effekten slutar verka. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa papper och text,** användaren kan skapa ett papper (max A3) och nedteckna vad som helst i bilder och text. Text och bilder skapas under fem minuters koncentration och texten och bilderna växer fram medan användaren gör effekten. Pappret skapas först med alla de vattenstämplar och liknande som användaren sett eller fått beskrivet för sig. Användaren kan även fritt skapa från sin fantasi. Drar en del kraft av användaren.

**Skapa föremål,** användaren kan nu från tomma luften skapa ett enkelt föremål. Föremålet är helt efter användaren önskemål men måste vara ett föremål som användaren känner till. Föremål får inte innehålla ovanliga eller för ädla material, hit räknas guld, silver, platina, ädelstenar osv. Vål skapat är föremålet verkligt. Föremålet skapas alltid i användarens hand. Föremålet måste skapas fritt, det får inte skapas direkt på, i eller under något levande. Föremålet får maximalt vara 5 dm<sup>3</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

**Bakgrundsmusik,** användaren kan skapa enklare musik som utgår från en bestämd plats eller föremål. Användaren måste röra föremålet eller platsen där musiken ska komma ifrån. Musiken måste vara känd av användaren sedan tidigare. Kan maximalt låta att musikstycket spelas upp av fyra instrument samtidigt. Effekten varar i fem minuter och måste sen förnyas. Ljudvolymen är lite högre än ett vanligt samtal. Drar lite kraft av användaren.

**Glittrande aura**, användaren kan ge sig själv en glittrande aura (valfri färg) runt hela sig själv som ger ett mystiskt svagt lysande sken. Effekten varar i tio minuter och måste sedan förnyas. Drar lite kraft av användaren.

**Smaksätta dryck**, användaren kan smaksätta allt vatten eller annan drickbar vätska i en behållare. Vattnet har samma konsistens som vanligt vatten men smakar så som användaren tänker på. Effekten kan inte skapa alkohol eller ändra andra egenskaper på vattnet, bara smaken. Max 1 m<sup>3</sup> kan smaksätta på en gång. Drar lite kraft av användaren.

**Strålkastare**, användaren kan från max två meter ovanför sig själv rikta ett starkt ljus som en stor och stark strålkastare mot den punkt som användaren tittar mot. Användaren kan även låta strålkastaren lysa på användaren själv. Effekten varar i fem minuter och drar en del kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Krafterföljder, fysisk förmåga 85 och social förmåga 85:** Användaren får en splittrad personlighet och har lika många personligheter som användarens 85 minus nuvarande psykiska förmåga genom 2 (avrunda uppåt (4,5 blir 5)). Personligheterna kommer fram i speciella situationer. Till exempel kommer fram när användaren hotas av fysiskt våld, en kommer fram när användaren blir attraherad av någon annan och så vidare. Vanligen kommer personligheterna fram under stress. Det hela är mycket slitsamt för omgivningen och även för användaren som inte kan kontrollera sig.

**Större kroppsförändring på andra**, som Större kroppsförändring på sig själv men användaren formar om en annan person. Om mottagaren är ovillig måste användaren övervinna offrets fysiska förmåga med sin psykiska förmåga. Användaren måste röra vid en person för att förändra den, ändring sker när användarens fingrar rör vid det område som ska förändras. Vid volymändring så drar eller trycker användaren på mottagaren. Drar lite kraft av användaren.

**Kopiera person**, användaren omvandlar sig nu inte enbart en persons utseende, stil, sätt att tala, sättet att gå och föra sig utan även personens egenskaper. Det finns dock en risk att ju mera lik användaren försöker bli en annan person desto större risk är det att användaren tappar kontrollen och blir den andre personen. Spelledaren bestämmer men att överta någons identitet medför en betydande risk att man fastnar i sin nya identitet och glömmer bort sin egen. Användaren börjar tänka, gå och resonera som den som användaren tagit identiteten av. Dessutom känner den andre personen av att någon "kopierar" hen. I effekten kopieras även egenskaper och förmågor. Drar en hel del kraft av användaren.

Exempelvis, en spelares karaktär är i knipa och hen och hens vänner hotas av flera beväpnade banditer. Spelaren bestämmer sig för att hens karaktär ska börja omvandla sig till Aiselas vaktkapten Ddymus. Karaktären börjar märka alla smådetaljer runt omkring sig, en haltar, en svettas, en kramar sin dolk hårt. Karaktären gör sig reda för att ta hand om de som hotar henom, precis innan karaktären anfaller säger spelledaren till spelaren "plötsligt tappar du kontrollen och allt blir svart". Spelledaren ber sedan spelaren lämna rummet då hen inte längre kan styra sin karaktär. Efter ett tag kommer spelaren tillbaka, hens karaktär vaknar i en gränd, jämte honom ligger en av hans vänner livlös. Vännen är en Edlosi och dessutom tjuv.

**Superbra sinnen**, användaren kan temporärt skärpa ett av sina sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 100 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen. Drar lite kraft av användaren.

**Grand entré**, användaren skapa en storartad entré för sig själv. Med allt från ljud- och ljuseffekter, regn av konfetti och dämpa ljuset i rummet så det blir som strålkastare hamnar på användaren. Inom effekten kan även användaren förstärka sin egen röst så den låter högre och tydligare än allt annat och samtidigt dämpa allt annat ljud. Området som påverkas är ungefär 300 m<sup>2</sup> stort. Effekten varar i fem minuter och användaren kan ganska fritt bestämma hur entrén ska se ut och upplevas och användaren behöver inte gå in i ett rum från dörren utan kan lika gärna stå utomhus och aktiva effekten. Ljuseffekter fungerar sämre i dagsljus. Drar mycket kraft av användaren.

**Smälta in i omgivningen**, användaren kan forma om sin kropp och sina kläder (tyg) och sedan verka smälta ihop med en vägg, en stol eller ett golv. Effekten fungerar även utomhus. Så länge användaren inte rör sig är det nästan omöjligt att upptäcka användaren med vanliga sinnen. Drar mycket kraft av användaren och vara i maximalt 10 minuter.

**Psykedeliska färger**, användaren kan "måla" om ett rums väggar, tak och golv och skapa mönster och färger som går över allt som ligger på golvet, sitter på väggarna eller hänger i taket. Det mönster som användaren skapat har starka färger som påverkar alla som går in i rummet. Effekten varar i tre timmar sedan upplöses färgen och försvinner utan spår. Rummet får maximalt vara 10x10x10 meter stort eller 1000 m<sup>3</sup>. Drar mycket kraft av användaren.

## Formens kraft



Finns i tre nivåer men varje nivå innehåller enbart en effekt. Påminner om Teaterns kraft men påverkar enbart den egna kroppen.

### Elev 15p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 10:** Varje förvandling är smärtsam för användaren.

**Mindre kroppsförändring på sig själv**, användaren kan göra mindre kroppsliga utseende förändringar så som sina ansiktsdrag, ögonfärg och liknande på sig själv. Alla förändringar måste vara naturliga, det innebär att användaren inte kan låta det växa ut klor på naglarna eller ge sig själv huggtänder. Användaren kan inte ändra sin volym, det vill säga om användaren vill bli längre blir användaren även smalare. Alla förändringar som användaren gör första gången tar 5 minuter per ändring. Ju oftare en användare gör en förändring desto snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de förändras tillbaka av användaren eller med till exempel Återställa kroppen. Vid formändring så drar eller trycker användaren på sig själv. Drar lite kraft av användaren. Det är enbart användarens kropp som påverkas. Med effekten kan användaren inte läka sår eller skador, så eventuella skador kommer medfölja även på den nya formen.

### Lärare 40p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 25:** Förändringarna är mycket smärtsamma

**Större kroppsförändring på sig själv** användaren kan göra större kroppsliga förändringar. Det innebär att användaren helt kan ändra sin kroppsform och ändra volymen upp till 50 % större eller mindre. Användaren kan helt ändra utseende och även kön. Större förändringar tar upp till 30 minuter att genomföra medan mindre går betydligt snabbare. Ju oftare en användare gör en förändring desto



snabbare går den, men hur mycket än en användare tränar tar varje förändring minst 30 sekunder. Alla förändringar är permanenta tills de återställs av användaren eller med till exempel Återställa kroppen. Det är enbart utseendet som förändras inte egenskaper eller personlighet. Användaren kan inte heller skapa nya lemmar. Med effekten kan användaren inte läka sår eller skador, så eventuella skador kommer medfölja även på den nya formen. Drar lite kraft av användaren.

## Mästare 75p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 50:** Användaren gör hela tiden ofrivilliga omvandlingar av sin kropp, en näsa vrider sig, ett öra glider ner, nya fingrar växer ut på axel. Det hela är lätt bisarrt och kan enkelt åtgärdas av användaren själv men så snabbt användaren tappar koncentrationen så börjar kroppen ändra sig.

**Fri omvandling av sin kropp,** användaren kan nu fritt omvandla sin kropp. Volymen och vikten kan dock minskas eller ökas max 90 %. I övrigt kan användaren skapa vingar så att användaren kan flyga (användaren måste dock lära sig flyga), användaren kan flytta sina organ, dubblera organ, dela upp sin hjärna och flytta runt den. Användaren kan bli ett djur men får inte automatiskt djuret alla egenskaper utan måste träna upp dessa. Alla större omvandlingar eller ommöbleringar tar mellan fem och trettio minuter att genomföra. Ju oftare användaren gör en och samma förändring går det snabbare. Användaren kan även få sin kropp att bli extrem adaptiv, det vill säga oavsett vilket miljö användaren hamnar i kommer användarens kropp att automatiskt att anpassa sig. Enbart extrema miljöer, lava, rymden, gör direkt skada på kroppen men även där så försöker kroppen snabbt att anpassa sig. Användaren kan även omvandla sin kropp så att hen kan tränga igenom små springor eller skapa tjock pansarhud. Enbart användaren kropp påverkas (inte utrustning eller kläder). Effekten är permanent tills användaren återställer kroppen eller någon kastar exempelvis Återställande av kropp. Drar en hel del kraft av användaren.

Det går med effekten att kopiera en annan person som man känner väl eller har studerat väl. I effekten kopieras även egenskaper och förmågor. Precis som i Teaters kraft finns det betydande risker med att helt kopiera en annan person (se Mästare Teaterns kraft). För att även egenskaper som Beväpnad stridsförmåga ska kopieras måste användaren helt kopiera den andre, vilket som sagt tidigare har stora risker.

**Blodsdjur,** användaren kan skapa en mindre varelse genom att offra blod. Varelsen, som kan ha vilket utseende som helst, lyder användaren och kan utföra enklare uppdrag åt användaren. Varelsen har ungefär samma storlek som en höna men kan vara mindre. Varelsen kan även, om användaren vill det, kunna två av användarens effekter (här har spelledaren vetorätt). Djuret är permanent men användaren kan bara ha ett aktivt blodsdjur åt gången. Om användaren skapar ett nytt blodsdjur dör den första. Djuret är inte intelligent och kan inte tala eller prata och har ingen egentlig själ. När bloddjuret skapas tillfogar användaren sig en lätt skada som inte går att läka med magi utan måste läka på naturligt sätt. Drar en hel del kraft av användaren.

## Djurets kraft



Djurets kraft handlar om att få egenskaper hos djur och i sista steget omvandla sig till ett djur även storleksmässigt samt användarens kläder och utrustning.

## Elev 15p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 10:** Varje förvandling är smärtsam för användaren.

**Klor,** användaren kan omvandla sina naglar till vassa klor som fungerar som ett vapen. Förändringen är temporär men om användaren inte återställer sig så återgår naglarna till det normala inom en månad och klorna faller av. Det tar ungefär 10 sekunder för naglarna att omvandla sig. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Gälar,** användaren kan skapa gälar på sin hals så att användaren kan andas under vatten. Gälarna tar 30 sekunder att skapa och finns kvar på halsen i 30 minuter sedan återbildas de. Användaren kan förlänga effekten flera gånger. Drar lite kraft av användaren.

**Omvandla hud,** användaren kan förändra sin hud med färg och mönster samt material så som ett djur har. Huden kan få utseende som en leopard, fiskfjäll, fjäll som en ödla, päls som en björn osv. Samtidigt blir huden lika seg och tålig som läder. Minskar alla skador som en léderrustning hade gjort. Förändringen är temporär och om användaren inte återställer sig så återgår huden stegvis till det normala inom en månad. Den nya huden flagnar bort. Läderhuden gör att användarens utseende förändras och användaren kan tas för en aet. Det tar ungefär 10 sekunder för huden att omvandla sig. Drar lite kraft av användaren.

**Svans,** användaren kan skapa en lång svans som användaren har kontroll på som en katt. Användaren kan bestämma hur lång svansen är (max lika lång som användaren) och vilken färg svansen har samt hur "fluffig" den är. Förändringen är temporär och om användaren inte återställer kroppen så faller den av inom en månad och upplöses. Om användaren återställer kroppen med effekten upplöses svansen. så Det tar ungefär 10 sekunder för svansen att växa ut. Drar en hel del kraft av användaren.

**Djuriskt ansikte,** användaren kan ge sitt ansikte och huvud en mera djurisk form och utseende. Användaren behåller fortfarande sina drag men om till exempel användaren blir mer kattlik blir öronen lite spetsigare, ansiktet får behåring, användaren får morrhår, tänderna får huggtänder, ögonen blir kattögon. Omvandlingen ger inte nya egenskaper utan är rent kosmetisk. Effekten är temporär och återgår under en månad tillbaka till den ursprungliga formen. Omvandlingen drar en hel del kraft av användaren.

## Lärare 40p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 25:** Förändringarna är mycket smärtsamma

**Djursinne,** användaren kan temporärt skärpa ett av sina egna sinnen. Effekten gör att sinnet förbättras med cirka 25 % och effekten varar i 30 minuter. Användaren kan inte göra flera effekter "på" varandra för att öka effekten. Användaren kan däremot göra effekten efter varandra eller göra effekten flera gånger men på olika sinnen. Användaren kan inte lägga effekten på andra. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Härma djurförmågor,** användaren kan omvandla sin kropp så att den får djurförmågor som användaren inte hade tidigare. Nya förmågor kan vara nya lemmar som till exempel svans. Andra typer av förmågor kan vara giftgadd, radar, taggig hud och likande. Användaren kan bara härma naturliga djur och när användaren tar en ny förmåga kommer användaren få djurets förmåga. Det går även att härma djurets sinnen men användaren kommer inte ha lika skrapa sinne som djuret. Det samma gäller för djurets förmågor. Användaren kan bara härma ett djur åt gången, så man kan inte springa som en hare och samtidigt ha radar som en fladdermus. Skulle djuret ha flera "nya" förmågor

kan användaren dock aktivera effekten flera gånger. Användaren behåller sin vikt och sin storlek så användaren är troligen för tung för att flyga. För att ta ett djurs egenskaper måste användaren omvandla delar av sin kropp till det djur som användaren härmar. Användaren måste studera och ha kännedom om djuret innan användaren härmar dess egenskaper. Ju oftare användaren har härmat ett ju snabbare går det men alltid minst fem minuter. Det är enbart användarens kropp som påverkas. Varje förmåga som härmas drar mycket kraft av användaren.

### Mästare 75p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 50:** Användaren gör hela tiden ofrivilliga omvandlingar av sin kropp till det djur som användaren brukar härma och användaren härmar även djurets beteenden. När användaren koncentrerar sig kan användaren behålla sitt utseende men när användaren tappar sin koncentration börjar användaren sakta få utseende som "sitt" favoritdjur.

**Metamorfos,** användaren omvandla sig till ett naturligt djur som användaren har studerat och känner till sedan tidigare. Användaren måste sedan stegvis träna att bli djuret, en process som vanligen tar flera dagar. Varje ny förändring på djuret måste tränas in men mindre förändringar går dock ganska snabbt. Alla användarens icke magiska saker som kläder och annan utrustning som användaren bär på förvandlas och återskapas när användaren går tillbaka i sin naturliga form. Användarens själ är nu dold i djuret och enbart om någon aktivt söker efter användaren kan denna upptäcka att djuret är användaren. Nackdelen med denna form är att användaren i djurformen har samma fysiska egenskaper som djuret. Användaren kan inte heller använda några andra krafter eller annan magi och kan inte kommunicera med andra ljud än det djuret kan framställa. Användaren får alla de sinnen och samma skärpa i sina sinnen som djuret har. Vikt, storlek och rörelsemönster blir samma som djuret har. Men är användaren liten till växten blir djuret i en liten version och tvärtom. Det djur som användaren omvandlar sig till ser alltid likadant ut och får samma kön som användaren föddes som. De skador som användaren har får även djuret. Så om användaren har ett skadat öra får även djuret ett skadat öra. Eventuella tatueringar kommer anas i pälsen, fjäderdräkten osv. Användaren stannar i djurformen så länge som användaren önskar. Effekten är permanent och drar väldigt mycket kraft av användaren. Det tar cirka 10 sekunder att genomföra effekten när formen utförts ett flertal gånger (mer än 20). Första gången en ny form görs tar den mellan 30–60 minuter att genomföra. En gång varje omvandling åt ena eller andra hållet. Effekten är alltid personlig. Användaren kan maximalt hålla sin psykiska förmåga genom tio (avrunda hårt nedåt) olika sorts djur i huvudet. Exempelvis användaren har psykisk förmåga 57 då kan användaren ha fem olika djurformer i huvudet. Spelaren måste exakta ange art som karaktären ska förvandlas till.

### Naturens kraft



För att se, förstå och manipulera organiska växter. Alla typer av växter kan påverkas. Naturens kraft handlar även om att förstå djur och insekter och kontrollera dem.

### Novis 20p

**Kraftföljder, social förmåga 10,** användaren har svårt för mycket stora städer. Dessa är enligt användaren bullriga styggelser som luktar. Användaren går in i städer men gillar aldrig dem.

**Växtkunskap,** användaren kan se på en växt inom 50 m och vet då genast om växten är giftig, ätlig, samt andra egenskaper. Användaren vet också hur växten lever, i vilken miljö och hur användaren

bäst ska odla växten för att den ska trivas. När användaren ser en död växt får användaren informationen om den levande växten. Det kan innebära att vissa egenskaper missar användaren eftersom dessa uppträder till exempel först när växten är dött eller tillagat. Som exempel hade användaren sett potatis som oätlig om användaren inte är en skicklig matlagare. Effekten är direkt när den aktiveras. Drar mycket lite kraft av användaren. Effekten fungerar även i andra dimensioner.

**Gräsätare**, användarens ämnesomsättning ändras och anpassar sig så att användaren kan leva av gräs och blad. Effekten är permanent men användaren kan fortfarande äta och få näring av annan mat.

**Växtnäring**, användaren kan påverka vatten i en behållare som att de blir näring för växter. Användaren kan anpassa näringen utefter vilken typ av växter det är och som användaren tänker på. Vattnet blir dock giftigt för människor och smakar dessutom illa. Vattnet som påverkas är maximalt 5 dm<sup>3</sup>. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Naturspår**, användaren kan tolka alla spår som användaren ser i naturen. Användaren vet vilket djur som gjort spåret, hur gammalt spåret är, vikt på den som gjort spåret och annat som kan avläsas i spåret. Effekten är effektiv i 30 minuter och under varaktigheten syns spåret som en ljusslinga framför användaren. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Djurkunskap**, användaren kan se på ett djur inom 50 m och vet då genast om vilken typ av djur det är, var det äter och hur det lever. Användaren kan enbart få information om levande djur och om djur som nyligen dött. Det går inte att få information om beredda skinn eller gamla skelettdelar om nu inte användaren har lämpliga färdigheter i frågan. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Lugna djur**, användaren kan genom att titta ett djur i ögonen lugna det och få det sluta vara aggressivt eller hotfullt mot användaren och andra som är i användarens närhet. Effekten är aktiv under 30 minuter men effekten avbryts om användaren gör något hotfullt eller farligt mot djuret. Bara djur utan intelligens påverkas. Drar mycket lite kraft av användaren.

#### Elev 40p

**Kraftföljder, social förmåga 20**, användaren blir negativt inställd till alla som gör något som användaren tycker är respektlöst mot naturen och djur. Vad användaren tycker är respektlöst beror på mellan olika användare men spelledaren har alltid sista ordet.

**Kartlägga växter**, användaren kan genom meditation kartlägga alla växter inom ett område. Användaren måste befinna sig på marken och utomhus när användaren aktiverar effekten. Området som användaren är i en cirkel runt användaren med en radie av 25m. Användaren vet efter 30 minuter alla växter inom området. Under meditationen är användaren passiv men uppfattar ändå vad som händer runt omkring användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Växtförståelse**, användaren vet hur användaren måste göra för att dolda egenskaper hos växten ska framträda, till exempel hur bereda gift från växten eller hur växten kan bota åkommor hos människor eller djur. Förgiftningssymptom, som härstammar från växter och insekter, på människor får även användaren kunskap om vilket typ av insekt eller växt det är. Användaren har inget namn på insekten eller växten men vet hur den ser ut och om användaren kan teckna (eller på annat sätt förmedla bilder) så kan användaren nedteckna det hon eller han sett. Användaren måste röra vid det som användaren vill analysera. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Påverka insekter**, användaren kan påverka insekter så att dessa låter bli användaren. Exempelvis kan användaren göra så att myggorna inte biter användaren eller att bina inte sticker. Undantaget är om användaren gör något som direkt hotar insekterna och att dessa förstår det. Hit räknas om användaren sticker in något i en myrstack eller slår sönder ett getingbo men inte att sprida ut till exempel en gas. Insekterna förstår inte indirekt verkan. Effekten varar i 30 minuter men gäller enbart användaren själv. Insekter blir inte vänligt inställd till användaren utan låter bara bli användaren. Under varaktigheten påverkas alla typer av insekter i användarens närhet. Drar lite kraft av användaren.

**Gräsätare andra**, användaren kan påverka andras ämnesomsättning så att de under 24 timmar kan leva av gräs och blad. Om offret inte vill så måste användaren övervinna offrets fysiska förmåga med sin psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Kartlägga djurart**, användaren kan inom en cirkel runt användaren med en radie av 25 m känna om en specifik djurart finns. Användaren känner även hur många av arten som finns samt var djuret eller djuren befinner sig. Djurarten måste vara känd av användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Dressera djur**, användaren har fallenhet och kan dressera alla typer av djurarter. Det går inte att lära djur sådant som man inte kan lära dem med vanlig dressyr. Men med kraften sker dressyren direkt. Att dressera och träna ett enskilt djur tar 5 minuter per sak som ska dresseras in. Effekten är permanent tills djuret dör. Användaren måste röra vid djuret som ska dresseras. Med djur avses ointelligenta djur eller varelser. Bara för att djur är dresserat behöver det inte bli vänligt inställd mot användaren. Drar mycket lite kraft av användaren.

## Lärare 80p

**Kraftföljder, social förmåga 40**, användaren får en nästan fanatisk inställning till att skydda naturen och är motståndare till all exploatering av den. Användaren kan gå mycket långt i sin övertygelse av att beskydda naturen.

**Fotosyntes**, användaren kan temporärt ändra sin kropp och hud så att användaren kan tillgodogöra sig solljuset som energi och mat. Nackdelen är att användaren får grön hud under effekten. Effekten är aktiv under 24 timmar och är personlig. Under varaktigheten behöver användaren inte äta mat utan får all sin energi från solljus. Finns inte naturligt ljus i dimensionen men annan sorts ljus, får användaren halva sin dagsenergi från ljuset. Drar lite kraft av användaren.

**Skogens sus**, användaren kan kontrollera ett större område och få det att verka hotfullare eller trevligare än det egentligen är. Det kanske kan vara svårt att sätta fingret på vad som gör en skog mer eller mindre hotfull det bara ligger i luften så att säga. Det behöver inte vara en skog utan kan även vara ett sädesfält eller något som i den dimensionen är nästan obebyggt. Effekten stannar kvar i området i 24 timmar och området är 2000 m<sup>2</sup> stort och bildas runt användaren när den aktiveras. Drar en hel del kraft av användaren.

**Manipulera växter**, genom att röra vid en växt kan användaren manipulera dess storlek, färg och form men det skall i grunden vara samma sorts växt. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men växtens naturliga behov ändras inte. Skulle användaren göra ett äppelträds äpplen giftiga så ger dess frön inte upphov till nya äppelträd som har giftig frukt. Växter kan maximalt förminsas till 1/5 eller bli 5 gånger större. Ändras storleken sker ändringen direkt men bara om det finns plats för det. Användaren måste röra vid växten för att påverka den. Första

aspekten av Liv är för att ändra växten och den andra aspekten av Liv är för storleksändringen. Drar lite kraft av användaren.

**Tillkalla insekter**, användaren kan tillkalla en viss typ (myggor, skalbaggar, getingar osv) av insekter inom en radie av 25m. Effekten placeras där användaren står och är aktiv under 30 minuter. Insekterna följer sina instinkter och lyder på så vis inte användaren. Rätt använd kan ändå effekten vara effektiv, till exempel vid pollinering. Drar lite kraft av användaren.

**Liten budbärare**, användaren kan tillkalla eller fånga en insekt (vanligen en större sort) inom 50 m och få den att bege sig till en, för användaren, välkänd plats. På insekten kan små meddelanden fästas, det går att ge ganska tydliga instruktioner till insekten, till exempel gå till Rosendalsslott (samt beskrivning av riktningen dit) och landa på bordet i rummet med de blåa rosorna. Instruktionerna måste anpassas så att insekten "förstår dem", alltså namn eller utseende på människor förstår inte insekter men dofter och färger, gärna blommor eller annat som insekten kan relatera till. Effekten är aktiv i maximalt 24 timmar sedan kan insekten göra som den brukar. Drar lite kraft av användaren.

**Känn genom växt**, användaren kan koppla upp sitt sinne till en specifik växt. Växten måste stå växa i jorden (funkar alltså inte med krukväxter eller snittblommor) och var en större växt. Spelledaren avgör vad som är tillräckligt stort men enskilda blommor funkar inte, helst träd och större buskar. Användaren måste någon gång rört vid växten och under varaktigheten är max avståndet mellan användaren och växten 1000 m. Användaren börjar meditera och upplever det som växter upplever i form av främst känsel och lukter men även andra sinnen kan användaren uppfatta om än svagt. Effekten är aktiv under 30 minuter och medan användaren mediterar är användaren passiv men uppfattar ändå vad som händer runt omkring användaren. Drar en del kraft av användaren.

### Mästare 120p

**Kraftföljder, social förmåga 60**, användaren går mycket ogärna in i större städer och annat som är byggt och kontrollerat av människor. Användaren kan tvinga sig till det men håller sig helst i det vilda, mindre byar fungerar men så fort det blir större folksamlingar (fler är 50 personer) tycker användaren det är jobbigt.

**Kontrollera växter**, användaren kan nu inom en 25 meters radie kontrollera växter så att dessa lyder användaren. Då normalt växter växer långsamt kan hon eller han även skynda på förlopp och kontrollera dessa förlopp. Typiskt är att rötter slingrar sig upp ur marken och drar ner motståndare, träd som omsluter människor osv. Även om växterna växer betydligt snabbare än vanligt så är dessa inte blixtnabba och en normalsnabb människa kan, om hon eller han är medveten om det, enkelt undvika att bli insnärjd. Användaren måste koncentrera sig på effekten som maximalt varar i 5 minuter men kan förlängas flera gånger. Användaren måste se de växter användaren påverkar. Genom kontrollen kan även användaren tvinga växter att växa extremt snabbt, en ek blir fullvuxen ungefär på 10 minuter. Under påverkan kan även användaren i viss mån styra hur växten formas. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Manipulera insekt**, genom att röra vid en insekt (alltid enskilda insekter inte en hel population) kan användaren manipulera dess storlek, färg, funktion (flygförmåga, gift osv) och form men det skall i grunden vara samma sorts insekt. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men insektens naturliga behov ändras inte. Alla manipulerade insekter blir sterila och kan inte få avkomor. Det finns även begränsningar av storleken som insekten kan ta. Insekten kan maximalt bli 10 gånger större. Insekten får inte heller vara större än 2 dm när omvandlingen påbörjas.

Användaren måste stå inom 50 m från insekten och användaren måste se insekten som ska påverkas. Drar lite kraft av användaren.

**Styra insekt**, användaren kan styra en enskild insekt så att den lyder användaren. Insekten måste få enkla order. Det fungerar till exempel inte med "anfall alla med blå uniform" men däremot "var aggressiv mot alla människor". Effekten är aktiv under 5 minuter och insekten kan befinna sig max 250 m från användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Tillkalla djur**, användaren kan tillkalla en viss art (lövgrodor, dovhjortar, rävar osv) av djur inom en radie av 25 m. Effekten placeras där användaren står och är aktiv under 30 minuter. Djuren följer sina instinkter och lyder på så vis inte användaren men är inte fientligt inställda till användaren. Rätt använd kan ändå effekten vara effektiv, till exempel om man tillkallar råttor. Drar lite kraft av användaren.

### Exalterad 160p

**Kraftföljder, social förmåga 80**, användaren kan inte längre döda djur annat än i rent självförsvar. Användaren får även svårt att använda naturen mer än för det som användaren själv behöver för att överleva. Användaren får även svårt att använda annat är naturliga vapen och trävapen.

**Manipulera djur**, genom att röra vid ett djur (alltid enskilda djur inte en hel population) kan användaren manipulera dess storlek, färg och form (samtliga ändringar ska i viss mån vara "rimliga") men det skall i grunden vara samma sorts djur. Effekten sker direkt och när det är färdigt så stannar formen i sitt läge men djurets naturliga behov ändras inte. Djur som får konstiga färger eller former kan överleva i fångenskap men i det vilda blir till exempel rosa kaniner kortlivade, helt enkelt för att rovdjur ser kaninerna för lätt. Det finns en begränsning av storleken som djuret kan ta. Ett djur kan maximalt 5 dubbla sin storlek eller minska till 1/5 av sin storlek. Större djur som oxar och större kan enbart fördubbla sin storlek. Användaren måste röra vid djuren användaren vill manipulera. Drar lite kraft av användaren.

**Tala med djuren**, användaren får nu en förståelse för alla djur som användaren möter och kan kommunicera med dessa. Djuren kan berätta enklare saker, vissa djur kan förmedla mycket information medan andra väldigt lite. Färger, lukt och läten är det som djuren bäst förmedlar. Användaren måste vara inom 50 m för att kunna kommunicera med djuret. Det är alltid enskilda djur som användaren kommunicerar med. Effekten varar i 5 minuter och djuret är under denna tid inte fientligt inställd till användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Tänkande växt**, användaren kan påverka en växt så att växten får ett sinne och kan börja röra sig. Växten blir efter denna omvandling steril. Växten tänker alltid lite långsammare i tanken och i rörelserna men stora växter blir oftast mycket starka. Användaren kontrollerar inte växten men växten blir oftast vänligt inställd till användaren. Effekten är permanent och användaren måste röra vid växten som ska bli tänkande. Det går även att göra tänkande växter av manipulerande växter men manipulationen måste ske först. Drar mycket kraft av användaren.

**Intelligent insekt**, användaren kan påverka en insekt så att insekten får ett sinne. Insekten blir efter denna omvandling steril. Insekten tänker alltid lite långsammare och omvandlingen gör även att insekten kan börja tala. Användaren kontrollerar inte insekten men den blir oftast vänligt inställd till användaren. Effekten är permanent och användaren måste röra vid insekten som ska bli intelligent.

Det går även att göra intelligenta insekter av manipulerande insekter men manipulationen måste ske först. Drar en hel del kraft av användaren.

## Vattnets kraft



Kraft som kontrollerar vatten och även is och snö. Effekterna är tyngre och svårare använda i dimensioner där vatten saknas eller är en bristvara.

### Novis 25p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 15**, användaren svettas ovanligt mycket även om användaren inte är varm eller motionerar.

**Känna temperatur**, användaren kan inom 50 m avstånd exakt avgöra hur många grader ett föremål eller varelse har om det innehåller vatten eller liknande vätska. Användaren måste se det som hon eller han ska avgöra temperaturen på. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Rena vatten**, användaren kan rena allt vatten i en sluten behållare. Vattnet blir rent från gifter och andra skadliga ämnen och ofarligt för användaren att dricka. Om vattnet är smutsigt med grus eller på annat sätt färgat renas alla sådana egenheter bort. Även det som innehåller stora mängder vatten renas till exempel öl, sprit och liknade, dock inte blod. Max 1 m<sup>3</sup> kan renas på en gång. Drar lite kraft användaren.

**Smaksätta vatten**, användaren kan smaksätta allt vatten i en behållare. Vattnet har samma konsistens som vanligt vatten men smakar så som användaren tänker på. Effekten kan inte skapa alkohol eller ändra andra egenskaper på vattnet, bara smaken. Max 1 m<sup>3</sup> kan smaksätta på en gång. Drar lite kraft av användaren.

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

**Fyll glaset**, användaren kan fylla ett en tom behållare, max 1 dm<sup>3</sup>, med valfri drickbar dryck. Det går att skapa vin men inte saltsyra. Användaren måste tänka på drycken och ha druckit den för att omvandlingen till rätt dryck ska ske. Drar lite kraft av användaren.

**Kyla dryck**, användaren kan kyla ned en dryck strax ovanför vattnets fryspunkt. Behållaren får som störst vara ungefär som ett dryckesstop. Effekten är direkt och drar mycket lite kraft av användaren.

**Värm dryck**, användaren kan värma en dryck strax under vattnets kokpunkt. Behållaren får som störst vara ungefär som ett dryckesstop. Effekten är direkt och drar mycket lite kraft av användaren.

**Torka kläder**, användaren kan torka sina egna eller andra kläder som är blöta. Användaren drar helt enkelt handen över klädesplagget och då torkar plagget. Eventuella skador av vattnet som uppstått repareras inte. Den enda effekten gör är att torka plagget. Effekten fungerar även på föremål, till exempel en bok. Varar i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren.



## Elev 50p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 25**, användaren får ett lätt ton av blå hud. Den tas oftast som vit men har inslag av blått. Användaren kan sola men det får effekten av den blåa tonen att synas tydligare.

**Lära andra att simma**, användaren kan röra vid någon och temporärt göra så denna får kunskapen om hur man simmar även om mottagaren inte kunde det innan. Effekten varar i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Fyll tomma glaset**, användaren kan fylla en tom behållare, max 10 dm<sup>3</sup>, till valfri drickbar dryck. Det går att skapa vin men inte saltsyra. Användaren måste tänka på drycken och ha druckit den för att det ska fyllas till rätt dryck. Drar lite kraft av användaren.

**Frysa vätska**, användaren kan nu genom att röra vid vatten eller annan vätska sänka temperaturen så den stelnar. Effekten påverkar 5 dm<sup>3</sup> och vätska som finns utanför levande vävnad fryser direkt. Om levande varelser ska påverkas orsakar det en medelsvår skada. Om samma område på en levande varelse påverkas igen förnyas inte skadan. Det går alltså inte döda någon genom att hålla i armen och förnya effekten hela tiden men det går att röra samma varelse på flera platser och aktivera effekten flera gånger. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Koka vatten**, användaren kan nu genom att röra vid vatten eller annan vätska snabbt höja temperaturen till kokpunkten. Effekten påverkar 5 dm<sup>3</sup> och vätska som finns utanför levande vävnad kokar inom 10 sekunder. Om levande varelser ska påverkas orsakar det en medelsvår skada. Om samma område på en levande varelse påverkas igen förnyas inte skadan. Det går alltså inte döda någon genom att hålla i armen och förnya effekten hela tiden men det går att röra samma varelse på flera platser och aktivera effekten flera gånger. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Vattenstråle**, användaren kan från sina händer skjuta en vattenstråle med samma tryck som ur en trädgårdsslang. Vattnet som kommer är maximalt 25 liter men användaren kan avbryta innan. Effekter varar i maximalt en under 5 minuter och vattnet sprutar ca 5m. Drar lite kraft av användaren.

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

**Vattenandning**, användaren kan nu andas under vatten och drabbas aldrig av dykarsjukan. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

**Förgifta vatten**, användaren kan förgifta allt vatten i en behållare. Vattnet blir starkt luktande och ger en frätskada antingen en lätt eller medel beroende på hur mycket vatten som träffar. Vattnet kan även vara näst intill som vanligt vatten men om det dricks ger det en medelsvår skada. Max 1 m<sup>3</sup> kan förgiftas på en gång. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Källans ursprung**, användaren kan genom att smaka på olika sorters vatten skapa en minnesbank över olika vattens smaker och genom det kunna spåra ett vatten till dess ursprungskälla. För att kunna veta vart vattnet kommer ifrån måste användaren varit på källans ursprung. Effekten gör även att om vattnet är förorenat känner användaren det men inte när och var vattnet förorenades eller vad som förorenat det men känner igen olika grundämnen som finns i vattnet. Direkt effekt och drar

mycket lite kraft av användaren. Har vattnets renats med Rena vatten eller liknade går det inte längre att spåra källan.

**Gå på vatten**, användaren gör så att hen under 30 minuter kan gå på vatten så som det var fastmark. Effekten gör att användaren inte kan dyka ned under vattnet. Det går att när som helst under varaktigheten ta bort effekten. Vattnet har samma stabilitet som sand och det är lite jobbigare än vanligt att gå där och vid för hög belastning sjunker man nedåt. Drar lite kraft av användaren.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 50**, användaren får en ljusblå hud. Det går inte att dölja på annat sätt än med smink eller med krafter och magi. Användaren kan sola men det får effekten att huden en mörkare blåare ton.

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

**Gå på vatten andra**, som Gå på vatten men användaren ger effekten till andra.

**Snöfall**, användaren kan skapa snöfall i området med användaren i centrum. Snöfallet faller alltid från himlen och varar under 30 minuter. Hur mycket snö som faller beror på hur mycket moln (dvs. vatten) det finns i himlen. Om det är varmt ute smälter snön väldigt fort. Snön påverkas även av om det blåser. Hur stort området snön faller på beror på vinden. Effekten fungerar bara utomhus men användaren måste själv inte befinna sig utomhus. Drar lite kraft av användaren.

**Iskula**, användaren kan skjuta iskulor från sina händer. Varje iskula inom 50 m som träffar gör en medelsvår skada och användaren har normal träffsäkerhet (Skjutvapen). Varje kula drar lite kraft av användaren.

**Vattenvåg**, användaren kan skapa en våg från en vattensamling. Vågen kan aldrig bli större i volym än den volym som finns i vattensamlingen, så effekten fungerar bästa vid sjöar eller hav. Maximal volym som användaren kan skapa en våg är 50 m<sup>3</sup>. Från vattnet dras vattnet upp som en pelare och slår ned på valfritt mål inom 100 m. Vattnet orsakar i sig ingen skada men 1 kubikmeter vatten är 1000 liter vilket är 1000 kg. Om 1000 kg faller från lite höjd mot ett mål kan det orsaka stor förödelse. Å andra sidan kommer inte alla 1000 kg på en gång och vatten är inte sten men det orsakar ändå stor förödelse. Användaren måste stå inom 10 m från vattnet och måste se där vågen ska slå ned. Vågen går i en båge från vattensamlingen till träffpunkten. Ju större volym desto större våg och ju högre går vågen. Drar lite kraft av användaren.

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

**Köldtålig andra**, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så denna är tåligare mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld ett steg. Effekten varar i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

### Mästare 150p

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

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

**Isvägg**, användaren kan skapa en isvägg genom att samla vattnet i luften omkring användaren. Väggens går olika snabbt beroende på luftfuktigheten och värmen i luften. Hastigheten är cirka en kubikmeter varannan minut som skapas och effekten är aktiv i 5 minuter. Isväggen kan enbart formas i fritt utrymme och kan inte formas runt något, till exempel en människa. Hur väggen formas styr användaren, till exempel 2 m<sup>3</sup> is kan vara 2x2x0,5m stor vägg. En halvmeter tjock isvägg tål en del. Isen stannar sedan naturligt tills den förstörs eller smälter. Isväggen formas framför användaren och kan bli mycket detaljrik om användaren så önskar. Drar lite kraft av användaren.

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

**Forma vatten**, användaren kan forma vatten. Exempelvis kan användaren från en spann med vatten låta vattnet stiga upp och bli ett spjut. När användaren är nöjd kan hon eller han låta formen frysa till is. Det går inte att skapa mera vatten än det som finns tillgängligt. Att forma vatten tar 30 sekunder per liter vatten som ska formas, efter det har frysts har det samma tålighet som vanlig is. Det går även med Forma vatten att omsluta en person, för att det skall räknas som heltäckande med ett 5cm tjockt lager behövs cirka 30 liter vatten. Effekten kan maximalt påverka 5 dm<sup>3</sup> vilket motsvarar 5 liter vatten. Även andra vätskor kan påverkas med effekten men inte materia som vid noll grader är fast, exempelvis lava kan inte påverkas av effekten. Effekten varar i maximalt 5 minuter sedan måste den aktiveras igen. Drar lite kraft av användaren.

**Immun mot köld**, användaren är nu nästan immun mot köld och köldskador. Alla skador som uppkommer av köld minskas tre steg. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

### Exalterad 200p

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

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

**Vattenkropp**, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till "vatten". Även annan utrustning blir vatten men kan inte användas, till exempel svärd. Det hela ser ut som en halvgenomskinlig varelse, i vatten är användaren mycket svår att upptäcka. I denna form kan användaren rinna in i alla utrymmen där vatten kan träna in och ta sig snabbt fram i alla typer av vätskor. Användaren kan forma sin kropp så som hon eller han önskar men att ta och använda saker är svårt för användaren i denna form. Exempel på detta är att användaren inte kan använda vanliga vapen i formen. Användaren kan inte heller dela sig och sådan påtvingad delning är något som skadar användaren. Varje delning orsakar en medelsvår skada. Vill användaren istället slåss så omsluter användaren någon helt i vatten. Användaren är mycket skadetålig och tar egentligen enbart skada av stark värme,

elektricitet och saker som suger upp vätska (till exempel tvättsvampar) som skadar användaren på samma sätt som en delning gör. Vapen skadar men bara sådana som "plaskar" mycket. Alltså svärd, spjut orsaker en lätt skada men en stor stenbumling orsakar en medelsvår skada. I vattensamlingar kan användaren ta sig fram med upp till 50km/h (delfiner kan simma upp till 55km/h). Effekten varar i 30 minuter och måste då förnyas annars så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Drar en hel del kraft av användaren.

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

## Jordens kraft



Kontroll av jord och sten. I vissa dimensioner fungerar en del effekter mycket dåligt eller är tyngre och svårare att göra.

### Novis 25p

**Kraftföljder, styrkans förmåga 15**, användaren verkar alltid smutsig om händerna och även om användaren tvättar sig blir användaren aldrig riktigt ren om händerna.

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

**Bergets yta**, användaren kan röra vid ett berg eller marken och kartlägga dess yttre struktur. Effekten kan antingen användas för att kartlägga bergets eller områdets geografiska ytterstruktur och då 2000 m<sup>2</sup>. Användaren kartlägger enbart strukturer som är en del av berget/stenen och ser till exempel inte byggnader, men väl deras uthuggna källare och katakomber. Användaren kan göra effekten flera gånger för att öka området som kartläggs. Två gånger dubblar området, tre gånger tredubblar området och så vidare. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Bergets inre**, användaren kan röra ett berg eller marken och kartlägga det inre i berget, effekten kartlägger 50 m<sup>3</sup> av det inre av berget. Det är en 3-dimensionell bild som användaren skapar för sitt inre. Användaren kan göra effekten flera gånger för att öka området som kartläggs. Två gånger

dubblar området, tre gånger tredubblar området och så vidare. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Skattletning**, användaren kan skanna marken under sina fötter och hitta allt som grävts ned eller större objekt som stenar och liknande. Området under som skannas är 5 dm<sup>3</sup> och effekten är aktiv i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Förstena**, användaren kan förstena sand eller lera till sandsten. Användaren formar en liten figur, max 1dm<sup>3</sup> stor, och sedan förstena den. Effekten är permanent och direkt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Förstena liten växt**, användaren kan röra vid en lite växt, max 1 dm och 1 dm bred, och förstena den direkt. Effekten blir permanent efter 10 minuter. Växten får inte innehålla en intelligent själ. Drar lite kraft av användaren.

**Värma upp en sten**, användaren kan värma en sten stor som sin egen hand till runt 70 grader. Sten behåller sin värma som minskar naturligt efter vilken typ av sten det är och yttertemperaturer. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kyla ned en sten**, användaren kan kyla en sten stor som sin egen hand till runt 10 grader. Sten behåller sin kyla som ökar naturligt efter vilken typ av sten det är och yttertemperaturer. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, styrkans förmåga 25**, användarens hud blir lite grövre och lite raspig som en sten. Huden dammar dessutom hela tiden som stenmjöl.

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

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

**Forma jord**, användaren kan forma jord och få den att förflytta sig. Fast berg kan användaren ännu inte rå på men sand och inte alltför kompakt jord kan formas. Formen stannar kvar efter effekten om det finns naturligt stöd för det. Effekten formar 1 m<sup>3</sup>, ju mer detaljer ju längre tid tar det. Att bara göra en grop tar 30 sekunder, att göra ett detaljrikt sandslott tar 5 minuter. Det går även att på detta sätt gräva ut tunnlar i marken, jorden görs (om det är möjligt) kompaktare vilket gör att en gång kan skapas under marken. Jorden formas inom 5 m från användaren och är aktiv under högst 5 minuter sedan måste den förnyas. Drar lite kraft av användaren.

**Blästra**, användaren kan låta sand och små stenar sprutas ut från användarens händer, trycket är stort och inom nära (0–5 m) avstånd får det samma effekt som en sandbläster och ger en medelsvår skada. Mellan 5–10 m är skadan lätt och längre bort är 5m blir det ett stort sand- och grusmoln. Effekten varar i 10 sekunder. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Sandmoln**, användaren kan skapa ett sandmoln. Molnet är egentligen upprivet sand, grus och damm som sakta lägger sig mot marken. En vind kan blåsa bort molnet och väl skapat har användaren ingen kontroll över det. Molnet kan skapas inom 250 m från användaren och är när det skapas är det grus, sand annat litet som kan blåsa upp från ett område som är 100 m<sup>2</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

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

**Förstena insekt**, användaren kan röra vid en lite insekt, max 1 dm lång, och förstena den direkt. Effekten blir permanent efter 10 minuter. Insekten får inte innehålla en intelligent själ. Drar lite kraft av användaren.

**Sandig hud**, användaren kan förändra sin hud med till lite hårdare sand. Sanden blir som ett extra hudlager och skyddar som en läderrustning. Förändringen är temporär och om användaren inte återställer sig så återgår huden stegvis till det normala inom en månad. Den nya huden flagnar bort. Den sandiga huden gör att användarens utseende förändras och dessutom lämnar användaren ett litet spår av sand efter sig. Det tar ungefär 10 sekunder för huden att omvandla sig. Drar lite kraft av användaren.

**Gravera sten**, användaren kan genom att röra en sten med sitt finger gravera stenen. Gravyren är inte så djup och kan putsas eller slipas bort men till dess helt synlig. Effekten blir permanent på stenen, effekten varar i 5 minuter och måste sen förnyas. Drar mycket lite kraft av användaren. Även andra material kan användaren gravera på, effekten sitter så att säga på användarens fingerspets.

**Färga sten**, användaren kan låta det komma färg som fäster bra på sten från en fingerspets. Färgerna som användaren kan välja på är vit, svart, blå, grön, röd och gul. Effekten varar i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren. Färgen fäster bäst på sten men kan även målas på andra underlag.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, styrkans förmåga 50**, användarens hår och naglar förstenas snabbt och håret måste ständigt klippas och naglarna ständigt filas ned för att minska tyngden och skavsår. Magi och krafter kan minska obehaget men helt försvinner inte såren. Håret och naglarna är dessutom sköra och naglarna bryts oftast enkelt vilket orsakar smärta.

**Navigera under mark**, användaren vet under mark, dels hur djup, upp, ned och väderstreck. Effekten är alltid aktiv under marken och drar inga kraftpoäng men funkar bra i verkligheten.

**Skulptera**, användaren kan nu forma hård sten. Användaren måste röra vid stenen som hon eller han formar. Den sten som plockas bort faller bara till marken. Skulpturen kan inte bli större än stenen den formas ur. Effekten är aktiv i fem minuter och måste sedan förnyas. Rent visuellt ser det ut som

att användaren rör med händerna över ett stenblock och stenbitar ramlar bort tills enbart något skulpterat står kvar. Drar lite kraft av användaren.

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

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

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

**Kvicksand**, användaren kan på mark som består av sand eller jord skapa så kallad kvicksand som gör att alla som befinner sig i området börjar sjunka. Ju mer man rör sig desto snabbare sjunker man nedåt tills man är helt täckt. Området som påverkas är 100 m<sup>2</sup> stort (10x10 m), effekten varar i 24 timmar sedan återställer sig marken (om det finns förutsättningar för det). Områdets ytterkant är 50 m från användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Förstena litet djur**, användaren kan röra vid ett litet djur, max 2 dm långt, och förstena det direkt. Djuret dör så klart. Effekten blir permanent efter 10 minuter. Djuret får inte innehålla en intelligent själ. Drar lite kraft av användaren.

### Mästare 150p

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

**Bergsformare**, användaren kan nu forma sten och jord efter eget sinne. Det går att vidga, forma och sammanfoga jord och stenmaterial. Hon eller han kan göra tunnlar i berg och salar av grottor. Effekten formar 5 m<sup>3</sup> varje gång den aktiveras och tar 5 minuter att genomföra omformningen. Effekten kan göras 5 m från användaren. Det som omformas är enbart själva stenen/berget/jorden men det går även att innesluta personer i sten. Således går det att innesluta någon som står på marken, vanligen är dock de flesta kloka nog att flytta sig eftersom det är en ganska långsam process. Drar lite kraft av användaren.

**Markvandrare**, användaren kan sänka ned sig i marken och låta sin kropp upplösas. Själen färdas sedan genom marken och användaren kan på detta sätt färdas över stora avstånd. Hastigheten som själen färdas är 300 km/h och användaren kan ta sig överallt på en planet där det finns fast mark. Enbart användarens kropp kan upplösas men inga av användarens saker. Även icke organiska saker som användaren svält blir kvar på platsen där användaren sjunker genom marken. Därför brukar de flesta användare välja att klä av sig nakna innan de sjunker ned eftersom annars får de gräva upp sina kläder och annat när det sjunker ned. Väl upplöst kan användaren enbart känna av var användaren är i förhållande till den punkt där användaren upplöstes. Användaren anar bara vag vad som finns på markytan. Någon med Se själar kan upptäcka användarens själ. I denna form kan användaren inte använda några fysiska färdigheter, någon magi eller några andra krafter. Det går inte att skada användaren med energi eller fysiska saker som vapen. Psykiska attacker fungerar som vanligt. När användaren är framme på platsen dit användaren ville så stiger användaren upp och återskapar sin kropp. När den är återskapad kan användaren använda sina vanliga sinnen. Effekten är aktiv under 24 timmar och om användaren inte återskapar sin kropp i det fria innan så fastnar användaren i marken med själen. Drar mycket kraft av användaren.

**Stenmina**, användaren kan ladda en sten som exploderar när ett fysiskt villkor uppfylls. Stenen blir av effekten magiskt aktiv och kan upptäckas med exempelvis magi. Varje sten har en tidsgräns som inte får överstiga 24 timmar men kan sättas kortare om användaren så önskar. När tiden löp ut försvinner effekten. När det fysiska villkoret är uppfyllt exploderar stenen och orsakar en medelsvår skada på alla i en sfär på 5 m i diameter med stenen i centrum. Flera stenar kan vara aktiva på en gång. Det fysiska villkoret kan vara någon kliver på stenen men ett fysiskt villkor är inte att en specifik person kliver på den. Varje sten som aktiveras drar lite kraft av användaren.

**Gargoyle**, användaren kan skapa en staty som lever och utför en uppgift när ett fysiskt villkor aktiveras. Innan aktivering räknas den som magiskt aktiv. Gargoylen är aktiv i 24 timmar sedan blir den en vanlig staty. Uppgiften måste vara enkel, till exempel anfall alla människor eller flyg till plats (som Gargoylen ser). När väl uppgiften är uppfylld eller om Gargoylen förstörs blir den vanlig sten igen. Effekten går så till att användaren rör den staty användaren vill förtrolla. Statyn måste ha någon form av lemmar så den kan röra sig. En staty får inte vara större än 1 m<sup>3</sup> sten. Den är immun mot alla former av eld, köld, ljus, elektricitet och magisk påverkan. Den har styrkans förmåga 25, rörlighets förmåga 2, fysisk förmåga 35, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10. Gargoyler kan inte flyga och är mycket långsamma men helt outtröttliga. Drar en hel del kraft att skapa.

**Förstena träd**, användaren kan röra vid ett träd och förstena det direkt. Trädet och dess rötter drabbas och effekten dödar trädet direkt även om magin snabbt tas bort. Hela trädet inklusive alla blad förstenas. Effekten blir permanent efter 10 minuter. Trädet får inte innehålla en intelligent själ. Drar en hel del kraft av användaren. Det behöver inte vara ett träd andra naturliga växter kan förstenas, till exempel en buske eller en stor svamp.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, styrkans förmåga 100**, användaren dubblar sin vikt men behåller sin kroppsform. Det gör bland annat att användaren inte längre kan flyta på vatten och simmar dåligt.

**Jordskakning**, användaren kan få jorden omkring sig att skaka rejält. Området är inom 2000 m<sup>2</sup> och 250 m djupt påverkas och enbart närmast runt användaren är marken stabil. Skakningen sker direkt, välbyggda byggnader faller knappast sönder av en enda skakning men andra saker påverkas mer, djur



tenderar att få panik, folk kan falla osv. Upprepande skakningar kan göra att marken sätter sig och sätta igång helt naturliga jordskred eller jordbävningar, spelledaren får här göra en bedömning om vad som sker. Användare är normalt försiktiga med denna effekt som kan få oanade effekter. Att göra effekten inomhus är kan vara farligt för användaren själv. Drar en hel del kraft av användaren.

**Sandkropp**, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till sand. Annan utrustning blir inte lera, till exempel svärd. Det hela ser ut som användaren men är istället brun och väldigt smutsig. Användaren tar nu mindre skada av alla sorters anfall förutom skador orsakade av vatten som orsakar normal skada. Användaren kan forma sina händer och fötter till klubbor och krokare. Användaren kan fästa sig i marken så inget rubbar användaren. Användaren kan rinna ned i marken (får inte bestå av för mycket sten) och röra sig under den med samma hastighet som användaren kan gå i vanliga fall. Under marken har användaren totalt kontroll över sitt upp/ned och väderstreck. Det går enbart att detektera användaren genom att se användarens själ. Effekten är aktiv under 30 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Skulle kraftpoängen ta slut under mark "spottas" användaren upp ur marken. Användaren är även något smutsig när användaren går ut ur Sandkroppens formen. Drar en hel del kraft av användaren.

**Golem**, användaren kan skapa en Golem, en levande staty som lyder användaren man kan tänka själv (om än väldigt långsamt). Användaren kan bara ha en aktiv Golem åt gången och skulle användaren skapa en till förstenas den första. Golemen kan maximalt bestå av 1 m<sup>3</sup> sten och användaren aktiverar alltid en befintlig staty. Statyn måste ha någon form av ögon, mun öron samt lemmar som den kan gå och göra saker med. Golemen har alltid följande värden styrkans förmåga 35, rörlighets förmåga 5, fysisk förmåga 35, uppmärksamhets förmåga 5, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10. En Golem är immun mot lätta skador och mot alla former av eld, köld, ljus, elektricitet och magisk påverkan. Golemen är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med låg brummande ton. Skulle användaren dö kommer Golem finns kvar i all evighet tills den vittrar sönder. Lava smälter Golemen så den dör och om den förstörs på annat sätt, exempelvis splittras, dör den. Drar väldigt mycket kraft av användaren att aktivera en Golem.

## Ljusets kraft



Kontroll av ljuset. I de dimensionerna med mycket mörker fungerar kraften dåligt eller blir jobbigare att använda.

### Novis 25p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 15**, användaren föredrar vita kläder och klär sig helst inte i något svart.

**Förstärka ljus**, användaren kan förstärka små ljuskällor så användarens ögon uppfattar de bättre. Detta innebär att användaren även i stjärnljus ser som det vore dagsljus. Om det helt saknas ljuskällor kan användaren inte se något. Effekten är permanent och personlig.

**Lykta**, användaren kan få valfri kroppsdel, alltid på sig själv och vanligen fingret, att börja lysa svagt (ungefär som ett stearinljus). Användaren kan även röra vid ett föremål och få en liten del av detta att börja lysa på samma sätt, dvs. som ett stearinljus. Effekten varar i 30 minuter och är personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Zooma**, användaren kan förstärka ljuset vid en plats och därför "zooma" in mot platsen och se detaljer. Zoomen är maximalt 3 gångers förstoring. Effekten varar i 5 minuter och är personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Ljusspel**, användaren kan skapa ett ljusspel omkring sin person eller inom ett litet område inom 50 m. I dagsljus bländar ljuset inte, men kan vara lite bländande om man kommer från eller är i mörker. Användaren kan styra hur ljuset upplevs men det fungerar inte som att spela upp en film utan mera som ett minifyrverkeri men utan smällar. Användaren kan även skapa olika färger på explosionerna. Effekten är aktiv i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren.

**Blända**, användaren tänder en vit gnista framför sig som bländar alla som inte är beredda på det och inte blundar precis då. Ljuset är mycket starkt och vitt och fungerar även på dagen men har bättre effekt på natten. Alla inom 50 m som tittar in i gnistan bländas, längre bort blir det jobbigt men man får inga avdrag. Gnistan aktiveras inom 5 m från användaren och sker direkt. De som blir bländade har under 30 sekunder sina färdigheter som kräver synen sänkta med  $\frac{1}{4}$ . Drar mycket lite kraft av användaren.

**Navigera**, användaren vet alltid utomhus alla väderstreck, effekten fungerar även på natten. Effekten är direkt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Ljusfokus**, användaren formar en cirkel med sina händer eller fingrar och mitten av cirkeln fungerar som en lins som fokuserar ljuset till en skarp stråle som kan bränna trä och tända eld på torra kvistar. Fungerar som ett förstoringsglas men utan linsen. Effekten varar i fem minuter och drar mycket lite kraft av användaren. Fungerar enbart i dagsljus men det kan vara mulet.

**Lugnande ljus**, användaren kan låta det skina ett varmt och soligt ljus från sina händer. Alla som ser ljuset och har mindre psykisk förmåga är användarens psykiska förmåga känner ett inre lugn och tappar alla aggressiva tankar mot användaren. Avståndet är maximalt 100 meter och antalet som påverkas kan inte överstiga 100. Drar en hel del kraft av användaren.

**Flämtande ljus**, en effekt som görs bäst när det är mörkt och det enbart finns fackelljus eller andra mindre ljuskällor. Användaren gör så att ljuset fladdrar till och alla i användarens närhet som har mindre psykisk förmåga jämfört med användarens psykiska förmåga känner en rysning av obehag. Effekten klinga av snabbt. Drar en del kraft av användaren.

## Elev 50p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 25**, användaren måste ha ett ljus tänd när användaren somnar. Användaren är inte rädd för mörkret utan kan bara inte somna när det är helt mörkt. Utomhus när månen eller stjärnorna lyser fungerar men inte om det är mulet.

**Förstärka ljus andra**, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så att denna nu kan förstärka små ljuskällor så användarens ögon uppfattar de bättre. Detta innebär att användaren ser som på dagen även i stjärnljus. Om det helt saknas ljuskällor kan dock hon eller han inte se något. Effekten varar i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Ljusskydd**, användaren har inte några problem med starkt ljus och kan inte heller bli bländad av effekten Blända. Effekten är permanent, alltid aktiv och drar ingen kraft. Användaren kan titta in i solen utan problem och utan att riskera skador på ögonen.

**Laserstråle**, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat ljus i form av en laserstråle. Strålen är röd och ger en medelsvår skada i form av värme. Räckvidden är inom 1000 m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål värme blir brännskadade av träffen som oftast är mycket koncentrerad. Drar lite kraft av användaren.

**Se allt**, användaren ser nu alla typer av ljus och våglängder inklusive strålning. Det gör att användaren även kan se i mörker eftersom hon eller han ser värmestrålning. Effekten är personlig och varar i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Avstånd**, användaren kan nu bedöma alla avstånd som användaren ser på 1 cm när. För att mätningen ska fungera måste användaren se det hon eller han vill mäta avståndet till. Det går alltså inte att mäta hur långt det är kvar till staden om hon eller han inte ser staden. Effekten är direkt och personlig. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Illusion**, användaren kan skapa en illusion som dessutom rör sig. Illusionen kan både vara tvådimensionell och tredimensionell. Illusionen ser verklig ut men kan ändå lätt genomskådas, speciellt i ljus som fladdrar eller ändrar sig. I mörker tenderar det att lysa något om illusionen, bäst fungerar det en mulen dag. Användaren måste se illusionen för att kontrollera den annars blir den orörlig. Avståndet är inom 50 m och varaktigheten är 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa en spegel**, användaren kan skapa en spegel på en slät vägg. Spegeln anpassas efter storleken på väggen men får maximalt vara 3 meter hög och 4 meter bred. Spegeln omges av en vacker ram som användaren bestämmer utseendet på. Spegeln är lätt att upplösa med magi om man så önskar. Drar lite kraft av användaren och är efter skapandet permanent till någon upplöser den eller förstör den. Efter skapandet går det att flytta spegeln. Det tar några sekunder att skapa spegeln.

**Skapa glaskristall**, användaren kan ta upp en hand med sand (ju finkornigare desto bättre) och krama den. Användaren aktiverar effekten och sanden har bildat en vacker kristall av glas i valfri enklare form. Drar lite kraft av användaren. Kristallen är ganska enkel att lösa upp.

**Ficklampa**, användaren kan lysa med sina händer som starka lampor som motsvarar 1500 lumen, alltså en stark 120W lampa. Ljuset är vitt och räcker nästan 50 m bort. Effekten varar i 5 minuter men användaren kan själv när som helst stänga av den eller ta på handskar. Drar lite kraft av användaren.

**Dämpa ljuset**, användaren kan skapa ett dämpande mörker framför sina ögon som fungerar som ett par solglasögon. När andra tittar på användaren är det lite mörkare runt användarens ögon. Effekten anpassar sig efter ljusförhållanden så om användaren går in i ett mörkare ställe blir det dämpade ljuset nästan helt borta för att sedan återkomma om användaren går ut i ljuset igen. Skyddar även mot effekter som Blända. Effekten varar i en timme och tar lite kraft att aktivera.

## Lärare 100p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 50**, användaren börjar tycka det är obehagligt på natten och i mörker och ger sig ogärna ut på natten. Även i utrymmen med mörker vill användaren först tända upp med ljus. Skulle användaren hamna i en situation där användaren omsluts av mörker blir användaren stressad och kan med mer stressmoment få panik.

**Bända ljus**, användaren kan bända ljus runt sin kropp eller andras. Bändningen gör att användaren blir mycket svår att upptäcka men det gör inte användaren osynlig. Användaren kan oftast enbart upptäckas om man är mycket uppmärksam. Effekten varar enbart i 10 sekunder men kan förnyas flera gånger. Användaren kan Bända ljus max 50 m bort och påverka ett område som är 1 m<sup>3</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

**Se allt andra**, användaren kan nu röra vid någon och temporärt göra så att denna nu ser alla typer av ljus och våglängder inklusive strålning. Det gör att mottagaren även kan se i mörker eftersom hon eller han ser värmestrålning. Effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Intensiv laserstråle**, användaren kan nu från sina händer skjuta iväg en puls av koncentrerat ljus i form av en laserstråle. Strålen är röd och ger en svår skada i form av värme. Räckvidden är inom 1000 m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål värme blir brännskadade av träffen som är mycket koncentrerad. Drar lite kraft av användaren.

**Ljutfärga område**, användaren kan tillfälligt påverka ljuset i ett område och skrifta ljuset från den befintliga färgen till valfri färg utom svart. Ljuset blir inte svagare utan det är som att allt ljus filtreras genom ett färgfilter. Området som påverkas är 50 m<sup>3</sup> stort och kan ligga max 250 m från användaren som måste överblicka området. Effekten varar i 5 minuter och påverkar även artificiellt ljus men funkar inte i totalt mörker. Drar en hel del kraft av användaren.

**Läkande ljus**, användaren kan låta ett varmt ljus sprida sig över en skadad kropp. Ljuset gör att alla lättare skador och lättare psykiska tillstånd läker. Är patienten ovillig så måste användaren övervinna summan av patientens psykiska förmåga och fysiska förmåga med summan av sin fysiska förmåga och psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Färgade strålkastare**, användaren kan från max två meter ovanför sig själv rikta ett starkt ljus som en stor och stark strålkastare mot den punkt som användaren tittar mot. Användaren kan även låta strålkastaren lysa på användaren själv. Användaren kan välja vilket ljus strålkastaren har, dock bara synliga naturliga ljus. Effekten varar i fem minuter och drar en del kraft av användaren.

**Lysande stenare**, användaren kan få flera mindre föremål, till exempel stenar, att börja lysa svagt. I mörker ser man stenarna som lyser svagt som en nattbelysning. Föremålen aktiveras direkt och måste ligga samlade och får inte vara större än 1 cm. Föremålen lyser sedan i fyra timmar innan magin försvinner. Att aktivera föremål drar mycket kraft av användaren, föremålen räknas som magiskt aktiva och användaren kan maximalt aktivera 50 föremål samtidigt.

## Mästare 150p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 75**, användaren undviker helst att gå in i slutna rum utan fönster exempelvis en jordkällare. Skulle det bli helt mörkt runt omkring användaren så är inte paniken långt borta.

**Magins färg**, användaren kan nu se magins ljus. Överallt runt allt levande i främst verkligheten finns magin som strömmar genom allt ungefär som osynliga partiklar, de finns där men vi tänker aldrig på dem. Användaren ser nu när det är glest och när det är mycket magi. Effekten gör även att anar vart det finns kontaktpunkter mellan Elementia och Verkligheten. Användaren kan nu även se att magins färg har ett eget spektrum vilket kan utnyttjas av en erfaren användare. En annan effekt är att användaren alltid vet vilket magiindex en värld har. Effekten är permanent och personlig.

**Irrbloss**, detta är en liten låga som svävar knappt över marken. Ett irrbloss verkar lockande för människor och alla under 20 i psyke följer den men förlorar inte sin självbevaringsdrift. Irrblosset kan även anfalla genom att åka på någon och då antända lättantändliga material men ger inte lätt skada utan mer en värme rodnad. Ett irrbloss förstörs med mörker, vatten eller köld men är annars osårbar mot andra former av skada. Irrblosset lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. Ett irrbloss är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Irrbloss kan flyga, är mycket snabba och helt outtröttlig. Drar mycket kraft av användaren.

**Illusion**, användaren kan skapa en 3-dimensionell illusion som rör sig och kan göra ljud. Illusionen fungerar bäst i halv dunkel och utan skräp i luften. Damm och annat avslöjar snabbt illusionen som stannar så länge som användaren önskar. Illusionen kan inte tänka och har ingen själ utan de ljud och rörelser som den gör skapas av användarens eget sinne. Illusionen kan vara maximalt 250 m från användaren och ska den kunna röra sig måste användaren se illusionen. Effekten är aktiv i maximalt 5 minuter och kan inte vara större än 5 dm<sup>3</sup>. Drar en hel del kraft av användaren.

**Se långsamt**, användaren kan under 5 minuter samla in ljuset och göra det långsamt för sitt inre. Det innebär att allt som användaren ser under dessa 5 minuter upplever användaren som väldigt långsamt, som i "slow motion". Effekten gör inte användaren snabbare utan bara vad användaren uppfattar med synen sker långsammare. Effekten är personlig och användas ofta för att avslöja dolda saker som sker, fingerfärdigheter och liknande. Drar lite kraft av användaren.

**Gudomligt ljus**, användaren lägger effekten på sig själv. Hela användaren börjar lysa med ett behagligt med starkt ljus samtidigt som användaren stiger upp till max fem gånger sin egna längd i höjd. Alla inom 500 m som ser användaren och där användaren psykisk förmåga är dubbelt så stor som betraktarens psykiska förmåga, upplever en stark religiös händelse. Alla som påverkas kommer se en varelse eller symbol som de själva förknippar med frid, frälsning och uppenbarelse. Ingen kommer direkt koppla händelsen till användaren utan bara till själva upplevelsen om att man har varit med om något fantastiskt. De som har mindre psykisk förmåga än användaren men användaren har inte dubbla värdet ser användaren stiga uppåt och att användaren lyser. De som har högre psykisk förmåga än användaren ser bara användaren stiga upp i luften för att sedan sjunka. Effekten varar i 5 minuter och drar väldigt mycket kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 100**, användaren blir nästan besatt av värme och solljus. Köld ger användaren lite mer i skada och att frivilligt resa till ett mörkt vinterland kräver en mycket god anledning för användaren.

**Magins färg andra**, användaren kan nu ge andra förmågan att se magins ljus. Överallt runt allt levande i främst verkligheten finns magin som strömmar genom allt ungefär som osynliga partiklar, de finns där men vi tänker aldrig på dem. Mottagaren ser nu när det är glest och när det är mycket magi. Effekten gör även att anar vart det finns kontaktpunkter mellan Elementia och Verkligheten. Mottagaren kan nu även se att magins färg har ett eget spektrum vilket kan utnyttjas av en erfaren användare. En annan effekt är att användaren alltid vet vilket magiindex en värld har. Effekten varar i 30 minuter. Drar en del kraft av användaren.

**Ljusängel**, användaren kan skapa en ljusängel. Varelser är i lika lång som användaren och ser ut som en lysande ängel. Användaren kan bara ha en aktiv ljusängel åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Ljusängeln har alltid följande värden styrkans förmåga 15, rörlighets

förmåga 25, fysisk förmåga 15, uppmärksamhets förmåga 35, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 20. Den är immuna mot alla former av eld, ljus elektricitet och fysisk påverkan. Ljusängeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med ljus klingande ton. Skulle användaren dö kommer Ljusängeln finns kvar i all evighet tills den förintas. Totalt mörker dödar Ljusängeln men stjärnljus räcker för att den ska fortsätta leva. På natten är den dock mycket försvagad och kan enbart röra sig i samma hastighet som en människa går. Varelser kan skapa ett ljussvärd som motsvarar ett kortsvärd i skada men som även ger en värmeskada. Den kan också lysa upp. Den kan göra så att det egna ljuset upplevs som ett stroboskop vilket kan vara påfrestande. Den färdas i mycket hög hastighet i solljus. Hastigheten varierar hur ljusst det är men som max 500 km/h. Ängeln kan bara skapas där det finns ljus (minst motsvarande stearinljus) och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen ängel. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Ljuskropp**, användarens kropp samt all dess kläder börjar lysa starkt. Annan utrustning blir inte lysande, till exempel svärd. I denna form flyger användaren fram med upp till nästan 500 km/h. Maxhastigheten är vid soliga dagar, hastigheten på natten är enbart 50 km/h. I starkt ljus syns användaren dåligt men desto bättre i mörker. I ljuskropsform så påverkas inte användaren av gravitationseffekter och kan därför flyga fram mot någon i maxfart och sedan stanna tvärt eller svänga 90 grader utan att det påverkar användaren. Användaren kan försöka spetsa någon genom att "flyga" på offret men i detta specialfall tar även användaren skada av krocken. Användaren tar lite lägre skada av vanliga vapen samt mindre skada av värme och eld attacker. Magiskt mörker tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan koncentrera sig och låta det stråla allt intensivare ut från sin kropp och efter cirka en minut börjar strålarna ge strålningsskada. Strålningen ger en lätt skada var 30:e sekund, det går inte att titta på användaren utan starkt skydd. Offren kan gömma sig bakom skyddande föremål. Efter 1 minut börjar papper brinna, efter 3 minuter börjar trä brinna. Strålningen omfattar ett stort område (ca 1 km). Effekten är aktiv under 30 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Drar en hel del kraft av användaren.

## Elektricitetens kraft



Kontroll av elektricitet handlar om att skydda sig mot elektricitet och ge olika former av stötar.

### Novis 25p

**Kraftföljder, social förmåga 15**, användaren är alltid elektiskt laddad vilket medför att alla som rör vid användaren riskerar att få en liten elektrisk stöt. Det får även konsekvensen att användarens hår alltid står rakt upp.

**Känna el**, användaren kan nu i sin omgivning känna och mäta större ström och spännings urladdningar. Det går förnimma kroppar men ännu bara avgöra arten på varelsen, till exempel människa, gris, fågel osv. Varelser som är mindre än en mus ses inte. Pulsarna ser användaren som små lysande nervbanor. Det går även att till exempel ta på en person direkt se om personen är vid liv

genom de elektriska pulserna i kroppen. Varar 30 minuter vid aktivering och avståndet är 50 m. Drar lite kraft av användaren.

**Stöt**, användaren kan vid beröring skicka en lättare stöt. Stöten är obehaglig men ger inga skador. Elektriciteten går igenom vanligt ledande material men kraften mattas av snabbt. Effektivast är hud mot hud. En stöt har alltid beröring som räckvidd. Drar mycket lite kraft.

**Jordad**, användaren är nu jordad så länge som hon eller han står men fötterna på något fast till exempel golv, mark men inte om hon eller han skulle stå på en flygande matta. Så länge som användaren är jordad är minskas skadan från elektricitet med två nivåer. Är användaren inte jordad minskas elektisk skada bara lite. Effekten är personlig och permanent.

**Gnistrande händer**, användaren kan låta händerna gnistra och spraka (syns bäst i mörkret). Effekten är rent visuell och kan inte skada någon. Oftast använder användaren det som ett sätt att varna fiender. Effekten varar i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Elektriskt överslag**, användaren kan nu bygga upp en spänning mellan sig självt och ett föremål eller en varelse. Att bygga upp spänningen tar mindre än 5 sekunder och sedan slår det ut en el- och ljusbåge från händerna på användaren mot föremålet eller varelsen. Skadan är en lätt el skada. Avståndet är 50 m och sker direkt. Rustningar som leder elektricitet skyddar inget och övriga skydd halverar skadan. Mellan användaren och föremålet väljer elektriciteten att slå i det som har leder elektricitet bäst. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Ledande material**, så fort användaren rör vid ett material vet användaren hur bra eller dåligt materialet leder ström, effekten är direkt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Känna åska**, användaren kan över ett större område känna när elektricitet byggs upp inför ett åskoväder. Användaren känner även av ungefär var blixterna kommer att slå ned. Effekten är aktiv i 30 minuter och användaren känner av området på 2000 m<sup>2</sup> runt användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Gnist hopp**, användaren kan ladda sina fötter så att hen kan ge sig själv en extra kraft när hen ska hoppa. Användaren kan hoppa dubbelt så högt och tre gånger så långt som hen i vanliga fall kan. När effekten aktiveras sprakar det av elektricitet under användarens fötter och om stöten är mot en levande person får detta en motsvarande stöt. Effekten måste aktiveras vid varje hopp. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Gnist nävar**, användaren kan ladda sina nävar så alla som hen slåss med får en lätt el-skada av alla som användaren träffar förutom den vanliga skadan. Drar mycket lite kraft av användaren, måste aktiveras för varje slag.

## Elev 50p

**Kraftföljder, social förmåga 25**, användarens kropp är nu laddad så att kroppen är lätt magnetisk. Små metallföremål dras till användarens kroppsdelar som inte är täckta av kläder. Detta medför att metallspån lätt hamnar i ansikte och händer.

**Ladda föremål**, användaren kan elektrifiera ett föremål som leder ström som användaren rör vid. Föremålen får sådana spänningar att om någon tar i föremålet och själv är jordade mot marken går en kraftig ström genom deras kropp. Skadan är en medelsvår elektrisk skada. Föremålet är sedan urladdat. Det laddade föremålet håller sin laddning i 12 timmar sedan minskas skadan till ett

skrubbsår och efter 24 timmar är föremålet helt urladdat. Användaren kan ladda hur många föremål sin helst. Om föremålet laddas i en dimension och sedan byter dimension under varaktigheten upphör effekten. Drar lite kraft av användaren.

**Se elektriska pulser**, användaren är nu så känslig för elektriska pulser att hon eller han ser människor och andra varelser med nervbanor inom 50 m. Observera att det är nervbanorna hon eller han ser inte vilken person det. Det kan även vara svårt att skilja mellan olika djur. Effekten varar i 30 minuter och är personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Jorda andra**, användaren kan jorda andra personer som så länge som de står men fötterna på något fast till exempel golv, mark men inte om de står på en flygande matta. Så länge som mottagaren är jordad är minskas skadan från elektricitet med två nivåer. Är mottagaren inte jordad minskas den elektisk skadan lite. Effekten varar 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Styra strömmen**, användaren kan nu styra strömmen från sig själv till valfri plats inom räckvidden. Användaren måste stå på marken och platsen där strömmen står ut måste på något sätt vara i kontakt med marken. Materialet där strömmen slår ut måste kunna leda ström men inte alla material på vägen dit. Platsen där elen slår ut måste användaren se och kan ligga maximalt 250 meter från användaren. Elektriciteten orsakar en medelsvår skada. Drar lite kraft av användaren.

**Trigga åskan**, användaren kan vid oväder då det kommer att slå ned blixtar styra de till ett specifikt område. Användaren kan inte direkt bestämma vart blixterna ska slå ned utan bara i ett område som är 100 m<sup>2</sup> stort. En blixtn som slår ned direkt i en människa gör en svår skada men minskas om den går via ett träd eller liknande. Spelledaren avgör skadan. Avståndet till området från användaren kan ligga 1000 m från användaren och användaren måste se området dit användaren styr blixterna. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Gnister**, är att användaren i ett område skickar ut en massa små laddningar som ganska slumpartat utlöses och gör skada. Antalet gnistor varierar mellan 10 och 50. Dock så tenderar gnistorna att drabba de med mycket metall. Området som påverkas är i grund 100 m<sup>2</sup> som går (ungefär) i en likbent (60 grader x3) triangel utifrån användaren. Varje gnista orsakar en lätt elektrisk skada. Observera att användaren inte kan styra vilka som drabbas i området, alla större saker och varelser ska beaktas och samma sak kan träffas flera gånger. Drar lite kraft av användaren.

**Dansande tråd**, användaren tar en tråd av något ledande material och laddar den med magisk elektricitet. Användaren kan sedan i tanken styra tråden så den rör sig och formar sig så som användaren önskar. Tråden måste vara inom 10 meter från användaren och användaren måste hela tiden se tråden. Tråden får vara max 20 cm lång och vara max 2 mm tjock. Tråden blir varm av elektriciteten och vissa material börjar även glöda. Effekten varar i fem minuter och drar en del kraft av användaren.

**Tända ved**, användaren håller en träbit eller annat lätt antändligt material mellan sina händer och skickar el genom träet som blir varmt och inom en till två minuter börjar brinna. Användaren kan även skicka el genom en kropp men skadan är maximalt en lättare värmeskada och tar samma tid. Det orsakar dock mycket stor smärta för offret. Drar lite kraft av användaren.

**Skapa metalltråd**, användaren kan genom att dra i en metall dra ut den till en valfri tråd i samma material. Effekten är aktiv under fem minuter och det tar ungefär en minut att skapa 10 cm tråd.



Föremålet som metallen utgår från minskar lika mycket i vikt som tråden som skapas väger. Drar lite kraft av användaren. Användaren väljer själv hur tjock tråden är men maximalt 5 mm.

**Liten magnet**, användaren kan göra en stång av järn (mellan 0,5 till 1 kg) magnetisk. Användaren måste se stången och vara inom 25 meter. Stången har en dragningskraft på alla magnetiska material och drar till sig 10 kg inom 1 dm från stången sedan sjunker dragningskraften med 1 kg med 1 dm från stången. Så 10 dm bort påverkas inga material alls. Effekten varar i 5 minuter och drar lite kraft av användaren.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, social förmåga 50**, användaren föredrar kläder och utrustningar av material som leder elektricitet. Alla kläder ska helst ha insydda metalltrådar för att kännas bekväma och att bara bära bomulls, lin eller sidenkläder eller andra icke ledande material på sig får användaren känna sig obekvämt och nervös.

**Klotblix**t, användaren skapar en "boll" av el som användaren skickar mot ett mål. Träffsäkerheten är låg och om större metallföremål passerar så kan bollen istället träffa dessa. Bollen är 2 dm i diameter och går mycket snabbt mot sitt mål. Max avståndet från användaren är 50 m och skadan en svår el-skada. Det går att neutralisera bollen med ett jordat metallföremål det gäller bara att inte hålla i metallföremålet när det träffar. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Nervslå**, användaren kan röra en person och utsätta personens nervsystem för överbelastning. Effekten är fysisk men personer med till exempel Jordad effekten minskar effekten. Det som händer är att offrets kropp lyder dåligt under 5 minuter, det får till följd att alla fysiska handlingar halveras, till exempel Vapen förmågan eller förflyttning. Avståndet är beröring och effekten är aktiv under 5 minuter. Om offrets har hög egen Psykisk förmåga minskas effekten, spelledaren avgör. Drar lite kraft av användaren.

**Förbättra nervpulserna**, användaren kan påverka sig själv eller andra. Om en mottagare inte vill så måste användarens psykiska förmåga övervinna mottagarens psykiska förmåga eller fysiska förmåga. Under 30 minuter förbättrar användaren nervpulserna i kroppen så att dessa går snabbare. Det får till följd att egenskaperna Stridsegenskaperna, Rörlighets förmågan och Uppmärksamhets förmågan ökar med 25 % och Styrkans förmåga ökar med 10 %. Efter att effekten klingar av kan den inte göras igen om samma varelser inom en timme, dessutom blir användaren dåsig och svag under 30 minuter vilket innebär att Stridsegenskaperna, Rörlighets förmågan och Uppmärksamhets förmågan och Styrkans förmåga halveras. Drar lite kraft av användaren.

**Svets**, användaren kan hålla i två metallföremål, som leder ström, och ladda dessa med motsatta poler. Sedan kan användaren svetsa ihop föremålen. Strömmen är mycket stor och det blir en mycket hög värme och starkt ljus syns där svetsningen sker. Den metall som lättast smälter är den som smälter ihop med den andra. Fogen är sedan stark men kan brytas. Det går även att svetsa igenom metall på detta sätt eller svetsa bort metallbitar. Effekten är aktiv i max 5 minuter eller tills användaren avbryter effekten. Drar lite kraft av användaren.

**Kraftigare magnet**, användaren kan göra en stång av järn (mellan 1 till 2 kg) magnetisk. Användaren måste se stången och vara inom 50 meter. Stången har en dragningskraft på alla magnetiska material och drar till sig 30 kg inom 1 dm från stången sedan sjunker dragningskraften med 1 kg med 1 dm från stången. Så 30 dm bort påverkas inga material alls. Effekten varar i 5 minuter och drar en hel del kraft av användaren.

**El svärm**, användaren skapa max tio sländor av 1 dm långa järntrådar (max 2 mm tjocka). När effekten aktiverar omvandlas trådarna till små sländor som användaren laddar med elektricitet. Sländorna flyger sedan i maximalt 5 minuter med en hastighet av 5 till 10 m/s. Användaren måste se det mål som sländorna ska flyga mot. Sländorna anfäller sitt offer genom att försöka sticka sitt offer med bakkdelen av sin kropp. Lyckas de tillfogar de sitt offer en lätt el skada. Det går dock att försvara sig mot sländorna genom att hugga ner dem innan de sticker. Spelledaren avgör från fall till fall. Sländorna är snabba och skickliga flygare. Att aktivera tio sländor drar mycket kraft av användaren. Skulle det tilltänka offret försvinna anfäller de närmaste liknande person i närheten, det spelar ingen roll om det är en vän eller fiende. Efter att användaren släpp lös sländorna har hen ingen koll på dem.

**El vagn**, användaren kan elektrifiera en vagn så att den kan framföras utan hästar eller annat dragdjur. Vagnen måste ha fyra hjul och något sätt som användaren styr med. Hastigheten kopplar användaren till någon form av spak. När effekten aktiveras så börjar det gnistra kring hjulens nav och sedan går det en tunn gnista mellan hjul och spak som styr hastigheten. Vagnen kan maximalt på en rak slät väg komma upp i hisnande 50 km/h. Effekten varar i 30 minuter och drar otroligt mycket kraft av användaren. Det behöver inte vara användaren som styr och gasar, det är användaren som aktiverar vagnen. Under tiden den är aktiv så är det farligt att röra vid hjulen och gör man det får man en stöt som motsvarar en lätt els skada. Användaren kan när som helst avbryta effekten.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, social förmåga 75**, användarens kropp är elektriskt uppladdad och börjar lysa svagt i mörker av allt små urladdningar som hela tiden sker runt användarens kropp. Detta medför att nästan alla andra undviker kroppskontakt med användaren.

**Blå trådman**, användaren kan nu skapa en varelse av elektricitet. Varelsen är i lika lång som användaren och ser ut som ett nervsystem som lyser svagt blått. Trådmannen kan anfalla genom att röra vid något vilket ger en lätt skada. Varje gång en trådman anfäller minskas dess fysiska förmåga med 5. Om trådmannens fysiska förmåga minskas till 0 förintas nervsystemet. En trådman förstörs med vatten eller metall som är i kontakt med marken men är annars osårbar mot andra former av skada. Håller någon i metallen som är i kontakt med marken tillfogas denna en medelsvår el skada. Trådmannen lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En trådman är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Trådmän kan bara gå eller springa, kan tala (sprakande) och är helt outtröttlig. En blå trådman skapas 5 m framför användaren och har ursprungligen fysisk förmåga på 50. Drar en hel del kraft av användaren.

**Rinnande metall**, om användaren håller en bit metall, som leder ström, i handen, max 100 gram, så kan användaren värma denna med elektricitet och stöta iväg den. Metallen värms mellan användarens händer och smälter helt i en liten sfär av blå elektricitet. Metallen stöts sedan bort från händerna på användaren mot ett mål men precisionen är ganska dålig, halva avståndsvapens förmågan. Räckvidden är 50 m. Järn smälter vid ca 1500 grader C och då bränner den igen det mesta, även de som tål värmeskada blir skadade av sådan hetta. En annan nackdel är att om användaren tappar koncentrationen innan hon eller han har stött bort metallen får användaren den på händerna, vilket orsakar en extrem brännskada. Det tar 30 sekunder att värma metallen 250 grader så användaren kan värma något till maximalt 2500 grader C. Drar en del kraft av användaren.

**Zombie**, användaren kan kasta en liten "livgivande" elboll max 50 meter bort mot en nyligen avliden varelse som maximalt är i samma storlek som en människa. Kroppens nervbanor måste vara någorlunda intakta för att effekten ska fungera. Varelsen "vaknar" då som en sorts zombie men har

inget eller mycket litet minne av sitt riktiga liv. Allt Zombien kan göra är att följa sin grundläggande instinkt, aggression. Det får effekten att Zombien anfaller närmaste varelse, även användaren om Zombien kan. Användaren har ingen kontroll över zombien och effekten varar i 30 minuter. Varje död kan bara "väckas" till liv en gång, därefter är nervbanorna förstörda. En Zombie har fysisk förmåga 25, styrkans förmåga 15, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10 och uppmärksamhets förmåga 10. Den påverkas inte av psykiska attacker eller magi som påverkar sinnet. Det är helt outtröttlig och har ingen smärta. Drar en del kraft av användaren.

**Immun mot elektricitet**, användaren är nu nästan immun mot elektricitet. Alla skador som uppkommer av elektricitet (även värmeskador) minskas med tre nivåer. Permanent effekt som inte drar någon extra kraft.

**Mycket kraftfull magnet**, användaren kan göra en stång av järn (mellan 2 till 4 kg) magnetisk. Användaren måste se stången och vara inom 100 meter. Stången har en dragningskraft på alla magnetiska material och drar till sig 60 kg inom 1 dm från stången sedan sjunker dragningskraften med 1 kg med 1 dm från stången. Så 60 dm bort påverkas inga material alls. Effekten varar i 5 minuter och drar mycket kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, social förmåga 100**, användarens kropp är radioaktiv och att vara inom 5 m av användaren ger en lätt skada var 5:e minut. Detta medför att nästan alla andra undviker användaren som snabbt blir mycket isolerad och snabbt dessutom avskydd och fruktad.

**Levandeblitx**, användaren kropp blir som ren elektrisk energi. Alla kläder och all utrustning blir även det elektricitet men användaren kan inte använda svärd och andra föremål i denna form. Till utseendet ser användaren ut som en levande kropp av elektricitet men man kan skönja drag av användaren. I denna form flyger användaren fram i ett regn av gnister. Alla som rör användaren får kraftiga stötar som är mycket obehagliga. I denna form rör sig användaren väldigt fort, upp till 350 km/h men användaren kan inte röra sig över vatten som är bredare än en meter. Användaren tar en nivå lägre skada av vanliga vapen samt två nivåer mindre av elektricitet, värme och eld attacker. Vatten tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan koncentrera sig och låta det stråla allt starkare ström från sin kropp och efter cirka en minut börjar elektriciteten orsaka skada. Strömmen ger en skada en lätt skada var 30:e sekund. Efter en minut börjar papper brinna, efter 3 minuter börjar trä brinna. Strålningen omfattar ett stort område (ca 1 km). Effekten är aktiv under 30 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Drar en hel del kraft av användaren.

**Åskfågel**, användaren kan skapa en Åskfågel. Varelse är som en stor örn av elektricitet. Användaren kan bara ha en aktiv Åskfågel åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Åskfågeln har alltid följande värden styrkans förmåga 15, fysisk förmåga 15, rörlighets förmåga 35, uppmärksamhets förmåga 35, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10. Den är immun mot alla former av eld, ljus och elektricitet. Åskfågeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med sprakande klingande ton. Skulle användaren dö kommer Åskfågeln att finns kvar i all evighet tills den förintas. Dränks den i vatten dödar det Åskfågeln och av regn är den försvagad och efter 5 minuter får den en lätt skada. Den flyger lika snabbt som en större örn och orsakar en lätt el skada vid beröring. Elektricitet så som blixnar läker fågeln. Åskfågeln kan inte skapas i regn, på vatten och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen Åskfågel. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Vandrande blix**t, användaren skickar ut en blix som söker sig från användaren till ett målområde max 250 m från användaren via slumpvist valda punkter. Punkterna är främst saker med metall eller saker som sticker upp. Mellan vilka punkter blixten hoppar mellan kan användaren inte styra. Fram till målet hoppar den 1–10 gånger och vid varje ”stopp” orsakar den en medelsvår el-skada. Varje stopp tar en sekund, målområdet är 5 m<sup>2</sup> stort. Drar lite kraft av användaren.

## Eldens kraft



Kontroll av eld och värme. I kalla dimensioner fungerar vissa effekter dåligt eller inte alls.

### Novis 25p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 15**, användarens kroppstemperatur stiger med 1 grad och det verkar som att användaren alltid har feber.

**Känna temperatur**, användaren kan inom räckvidden exakt avgöra hur många grader ett föremål eller varelse har. Användaren måste se det som hon eller han ska avgöra temperaturen på. Varar 30 minuter vid aktivering och avståndet är 50 m. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Tända**, användaren kan hålla i en träbit eller något annat ganska lättantändligt (ej metall) och höja temperaturen i föremålet eller en del av föremålet så mycket att det börjar brinna. Blöta och fuktiga saker eller om det har låg temperatur drar mera kraft. Max volymen är 2 dm<sup>3</sup> och organiskt material påverkas inte. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Värmetålig**, användaren har ett eget värmeskydd som gör att alla skador orsakade av värme minskas en nivå. Effekten är permanent och personlig.

**Eldkastare**, från en av händerna på användaren kommer det en eldstråle (ungefär som en eldkastare). Räckvidden är enbart 5 meter och skadan är en lätt eld skada. Effekten är mest för att skrämmas och inte för att strida. Användaren kan låta två effekter vara aktiva åt gången genom att det sprutar eld ur båda händerna. Det går inte att hålla i något samtidigt som det sprutar eld. Effekten varar i 10 sekunder. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Värma föremål**, användaren kan göra ett föremål eller en del av ett föremål varmare, hon eller han kan få metallföremål att glöda. Det är egentligen samma effekt som Tända men nu fungerar det på alla typer av material. Enbart beröring och inga levande varelser eller växter kan ”angripas” enbart materia som är ”död”. Effekten varar i 5 minuter och var 30:e sekund ökar temperaturen 100 grader C. Drar lite kraft av användaren.

**Ljusfinger**, användaren kan tända toppen av ett av sina fingrar och använda det som en tändare eller ljuskälla. Effekten varar i 30 minuter eller tills användaren släcker sitt brinnande finger. Drar lite kraft av användaren.

**Forma flammor**, användaren kan forma en befintlig eld så man kan ana figurer och skepnader. Flammorna kan inte bli större eller mindre än de befintliga flammorna men de kan röra sig efter användaren tankar. Effekten är aktiv under 5 minuter och användaren kan påverka flammor upp till

50 meter från användaren men användaren måste se elden som ska påverkas. Drar lite kraft av användaren.

**Skydda föremål**, användaren kan skydda ett föremål så att det blir en nivå svårare att antändas av värme. Föremålet som påverkas kan maximalt ha en volym av 1 m<sup>3</sup> och effekten är aktiv under 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Tända och släcka ljus**, användaren kan inom 50 meter släcka eller tända ett enskilt stearinljus genom att titta på det. Det behöver inte vara ett stearinljus utan kan vara andra saker som har samma funktion som ett stearinljus, till exempel en trästicka. Användaren måste det som hen ska tända eller släcka. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 25**, användarens hår ser ut som eldsflammor och skiftar från, gult, rött och svart. Även om användaren färgar håret kommer snabbt färgen på håret att återgå till eldsflammorna.

**Eldboll**, användaren skapar en "boll" av eld och sedan skicka den mot ett mål. Träffsäkerheten är normal men bollen är ganska långsam, som en hårt kastad basketboll och kan därför undvikas. Bollen är 1 dm i diameter, avståndet är 50 meter och skadan är medelsvår eld skada. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Flamsäker**, användaren kan täcka sig själv eller någon annan, inom 5 m, med ett skyddande värmefält. Fältet skyddar den egna kroppen och kläderna men inte ryggsäckar, väskor och vapen. Skyddet fungerar bara skyddande mot eld i luften men inte för träffar från heta föremål. I fältet minskar värmeskadan med två nivåer och är aktiv under 30 minuter. Fältet följer den person som effekten är placerad på. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Brännare**, användaren kan ur ett av sina fingrar skapa en svetslåga som kan bränna igenom metall. Lågan har en temperatur på ca 3000 grader men är bara 5 cm lång (tänk gassvetsning). Effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Brinnande fält**, användaren kan antända ett område som är 100 m<sup>2</sup> som ligger 250 meter från användaren. Allt brännbart i området med antändningsvärde 4 eller lägre börjar brinna. Effekten varar i 5 minuter men har väl elden tagit sig kan den fortsätta brinna av sig själv. Drar lite kraft av användaren.

**Släcka fält**, som brinnande fält men tvärtom, användaren kan släcka eldar med 2 steg, vilket normalt räcker för att släcka gräsbränder och mindre husbränder som ännu inte hunnit tagit sig. Drar lite kraft av användaren.

**Eldvägg**, användaren kan skapa en vägg av flammande eld. Passera genom elden orsakar en medelsvår eld skada. Väggen har en volym av maximalt 5 m<sup>3</sup> och brinner i 5 minuter. Användaren skapar väggen inom 5 meter. Drar lite kraft av användaren.

**Hoppa mellan eldar**, om användaren ser två brinnande eldar så kan användaren hoppa ner i den ena och hoppa upp ur den andra. Eldarna får maximalt vara 500 meter från varandra. Elden måste vara brinna aktivt och vara tillräckligt stora för att användarens fötter ska täckas helt av elden. Användaren måste dessutom kunna hoppa in och ut elden. Det hade alltså inte fungerat i en kamin.

Effekten sker direkt och drar en hel del kraft av användaren. Användaren och saker som användaren bär på tar ingen skada så länge som användaren direkt hoppar ut ur elden.

**Flammande blick**, användaren låta sina ögon brinna till, om ett offer tittar in i ögonen och användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin psykiska förmåga måste offret berätta vad deras högsta önskan eller begär är. Drar lite kraft av användaren. Effekten varar i max 5 minuter men användaren kan när som helst avsluta effekten. Effekten avslutas även om någon svarar på användarens fråga. Användarens syn tar ingen skada av effekten.

**Budskap från avgrunden**, samma effekt som Forma flammor men användaren kopplar nu även ljud till flammornas rörelse. Det användaren viskar knappt hörbart från sin position och det som viskas hörs även från elden som ett högt ljud mullrande ljud. Talet eller ljudet låter som det kom från avgrunden och effekten skrämmer oftast människorna som ser eller upplever effekten. Effekten varar i 5 minuter och elden måste vara inom 100 meter från användaren. Användaren måste se elden medan flammorna formas och ljuden låter. Drar en hel del kraft av användaren.

**Moln av sot**, användaren kan skapa ett moln av sot. Sotet skapas i stunden på en bestämd plats 250 meter från användaren. Molnet kommer genast att lägga sig mot marken. En vind kan blåsa bort molnet och väl skapat har användaren ingen kontroll över det. Molnet är cirka 10 m<sup>3</sup> stort och sotet färgar mycket allt svart. Då soten skapas magiskt går det att upplösa sotet med motmagi. Drar en del kraft av användaren.

### Lärare 100p

**Krafftöljder, rörlighets förmåga 50**, i användarens ögon syns brinnande eldar. Det gör att användarens ögon glöder i mörker och att vanligt folk anser att användaren är ondskefull eller arbetar för någon som ondskefull makt.

**Eldhav**, användaren kan antända ett område som är 100 m<sup>2</sup> stort och som ligger max 250 meter från användaren. Allt brännbart i området med antändningsvärde 6 eller lägre börjar brinna. Effekten varar i 5 minuter men har väl elden tagit sig kan den fortsätta brinna av sig själv. Drar lite kraft av användaren.

**Skydda område**, användaren kan skydda all materia i ett område så att det blir 1 nivå mindre i skada dvs. svårare att antända. Området som påverkas utgår från en sfär runt användaren på 50m<sup>3</sup> och är aktiv under 24 timmar. Drar en hel del kraft av användaren.

**Kokande blod**, användaren kan påverka en levande varelses temperatur. Effekten sker direkt och orsakar en medelsvår skada. Effekten syns dock inte så mycket utanpå kroppen men den som påverkas blir matt, får mycket ont och svettas. Effekten är fysisk och räckvidden är 50 m. Effekten har bara effekt på en och samma varelse en gång var 30:e minut. Drar lite kraft av användaren.

**Eldimmun**, användaren kan täcka sig själv eller någon annan, inom 5 m, med ett skyddande värmefält. Fältet skyddar den egna kroppen och kläderna men inte ryggsäckar, väskor och vapen. Skyddet fungerar bara skyddande mot eld i luften men inte för träffar från heta föremål. I fältet minskar värmeskada med tre nivåer och är aktiv under 30 minuter. Fältet följer den person som effekten är placerad på. Drar lite kraft av användaren.

**Eldplanta**, användaren kan ur en levande eld skapa en mindre valfri planta. Användaren befinner sig inom 5 m från en levande eld och kontrollerar eldsflammorna så de formar sig som den planta

användaren önskar. Ur elden drar sedan användaren ut plantan. Det behöver inte vara en planta utan något organiskt från växtriket exempelvis en frukt. Plantan får inte ha större volym än 5 dm<sup>3</sup>. Det som användaren skapar måste vara en av användaren välkänd planta. Plantan har alla de egenskaper som en verklig planta skulle ha. Det går alltså inte att skapa en giftig planta om den planta som användaren skapar inte är giftig i sin naturliga form. Effekten tar nästan 10 minuter att genomför per växt som skapas. Drar en hel del kraft av användaren.

**Flammande vapen**, användaren kan placera eld på en del av ett föremål, vanligen ett vapen så att detta orsakar större skada än vanligt. Skadan ökar med ett steg och det extra steget ska anses som en värmeskada. Elden brinner under 5 minuter och har ett antändningsvärde av 5. Användaren måste röra vid föremålet användaren vill förmå att brinna. Ytan som påverkas får inte vara större än 1 m<sup>2</sup>. Drar lite kraft av användaren.

**Vingar från avgrunden**, användaren kan låta det slå ut två vingar från sin rygg som är sotigt svarta och som brinner med svart sotig rök. Vingarna kan användaren röra som två extra lemmar och kan användas som skydd. Vingarna är heta och nästan 100 grader varma och kan tända eld på saker de rör. I bästa fall kan användaren glidflyga med vingarna men knappast mera. Effekten kan dock användas med effekten Raket. Under varaktigheten är användarens kläder och utrustning skyddade mot värmeskador. Alla skador på vingarna får även användaren, vingarna är lika stora som användaren är lång och som bredast som användaren är axelbred. Vingarna är främst för syns skull men rätt använda kan användaren även tända eld på saker runt omkring sig. Effekten varar i fem minuter och drar en del kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 75**, användarens hår självantänder ibland. För användaren är det helt ofarligt men påverkar användarens omgivning och kläder. Användaren har ingen kontroll över när användarens hår börjar brinna. När håret släckts finns håret kvar men är alltid färgat svart.

**Salamander**, användaren kan nu skapa en ödla av eld ur en brinnande eld. Varelserna är en 1 meter lång röd ödla som brinner kraftigt. Salamandern lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En Salamander är bara aktiv i 24 timmar sedan upplösas den. Salamandern kan gå eller springa, talar men dallrande röst och är helt outtröttlig. En Salamander skapas 5 m framför användaren. Salamandern tar dubbel skada av vatten och köld men tar ingen skada av ljus eller värme. Allt som salamandern rör riskerar att börja brinna. Den har styrkans förmåga 10, rörlighets förmåga 20, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10 och fysisk förmåga 12. En salamander påverkas inte heller av magi mot psyket. Drar en hel del kraft av användaren.

**Raket**, användaren kan under sina fötter (som inte ger några brännskador) eller under sina skor, antända en liten raket. Raketen skjutes bokstavligen upp användaren som accelererar från 0-300km/h på 30:e sekunder. Det är mycket svårt att styra mer än upp så länge raketen är aktiv. Där efter får användaren själv försöka styra sin landning. Kombinerar oftast med någon form av fallskärm, glidflygning, luftens kraft, gravitationen osv. Effekten är maximalt aktiv under 5 minuter men kan förnyas. När effekten aktiveras bör det vara fri sikt ovanför användaren. Drar en hel del kraft av användaren.

**Smälta sten**, om användaren håller en sten, max 100gram, så kan användaren värma denna med värme och stöta bort den. Stenen värms mellan användarens händer och smälter helt i en liten sfär av lava. Lavan stöts sedan bort från händerna på användaren mot ett mål men precisionen är ganska

dålig, halverat avståndstridsförmåga. Räckvidden är 50 m. Lava smälter ungefär vid 700 – 1200 grader och då bränner den igen det mesta, även de som tål värmeskada blir skadade av sådan hetta. En annan nackdel är att om användaren tappar koncentrationen innan användaren har stött bort metallen får användaren den på händerna, vilket kan ge stora skador. Det tar 30 sekunder att värma stenen 250 grader och användaren kan värma något till maximalt 2500 grader C. Drar en hel del kraft av användaren.

**Eldbomb**, användaren skapar en "boll" av eld som är 1 dm i diameter och sedan skicka den mot ett mål. När bollen kommer fram eller träffar något expanderar den. Bollen får nu en radie på cirka 2,5 m (vilket blir cirka 5 m<sup>3</sup>). Träffsäkerheten är normal men bollen är ganska långsam, som en hårt kastad basketboll och kan därför undvikas. Avståndet är 1000 meter och skadan inne i klotet är svår och närmaste metern utanför en medelsvår eld skada. Drar en hel del kraft av användaren.

**Avgrundens löfte**, användaren kan binda en person vid ett löfte. Bindningen måste vara frivillig. Personen måste sedan uppfylla löftet eller snarare villkoret för att bindningen ska upphöra. Bindningen görs genom att användaren tecknar en symbol på personen (vanligen på en plats som inte kan avlägsnas). Bryter personen löftet så kan användaren röra vid personens panna och dra ut dess själ som omvandlas till ca 100g eldgrus. Personen dör direkt i samband med detta. 10 g eldgrus kan 4 gånger öka storleken och intensiteten av en eld under en kortare stund. En eld kan maximalt ökas 20 gånger i storlek och intensitet. När personen binds vid ett löfte måste användaren först uppfylla ett löfte till personen. Om användaren inte uppfyller löftet upphör bindningen direkt. Både användaren och person måste vara överens om löftena och användaren måste alltid uppfylla sin del först. Effekten drar otroligt mycket kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, rörlighets förmåga 100**, användarens hud blir nu helt knallröd och användaren kan inte omvandla den med vare sig magi eller kraft. Det går så klart att sminka över den. Människor tar oftast användaren för något ondskefullt.

**Eldkropp**, användarens blir levande eld. Alla kläder blir en del av kroppen som också brinner, övrig utrustning påverkas inte och om användaren bär sådant som kan brinna börjar det brinna, exempelvis trävapen. När effekten tar slut återgår användarens alla kläder till sin normala form. I formen så utstrålar användaren stor värme (600 grader) och är fortfarande i viss mån i fast form. Vapen skadar användaren som vanligt men värme och el attacker är användaren helt immun mot, vatten och köld ger dubbel skada. Allt brännbart som användaren rör vid börjar brinna ganska omgående. Användaren kan flyga i denna form, hastigheten är 250 km/h. Användaren kan skjuta små eldbollar, en var 10:e sekund. Träffchansen är avståndsvapen stridsförmåga och skadan är lätt. Effekten är aktiv under 30 minuter och sedan måste den förnyas. Om kraftpoängen tar slut så omvandlas användaren automatiskt tillbaka till sin ursprungsform. Drar en hel del kraft av användaren.

**Eldfågel**, användaren kan skapa en Eldfågel. Varelsen är som en stor färgglad fågel som kan antända sina fjädrar utan att de brinner upp. Användaren kan bara ha en aktiv Eldfågel åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Eldfågeln har alltid följande värden Den har styrkans förmåga 15, rörlighets förmåga 25, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 10 och fysisk förmåga 25. Den är immun mot alla former av eld, ljus och elektricitet. Eldfågeln är helt outtröttlig, den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med flämtande röst. Skulle användaren dö kommer



Eldfågeln att finns kvar i all evighet tills den förintas. Vatten och regn gör att Eldfågeln inte kan ta sin eldform. Den flyger lika snabbt som en större örn och i eldform orsakar den en medelsvår eld skada vid beröring. Levande eld läker fågeln. Eldfågeln kan inte skapas i regn, på vatten och skapas 5 m framför användaren. Användaren kan när som helst upplösa sin egen Eldfågel. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Eldens klinga**, användaren kan skapa ett valfritt brinnande vapen som användaren är väl bekant med. Även de icke brinnande delarna som hjaltet skapas. Vapnet ser exempelvis ut som ett brinnande vapen. Vapnet skapas ur ingenting och klingan har en halvfast form av flammor som skiftar i färg från blått till gult. Klingan är oförstörbar under aktiveringen och orsakar vid en direkt träff en dödlig skada. Klingan antänder även brännbart material som den träffar. Klingan är enbart aktiv under 5 minuter och bara så länge som användaren håller i hjaltet. Det går alltså inte att kasta ett spjut eller skjuta en pil. Det går inte heller att låna ut vapnet. Drar en del kraft av användaren.

## Vindens kraft



Styra vind och andra gasformer, även att fånga det som finns i luften så som ljud och lukter.

### Novis 25p

**Kraftföljder, avståndsvapens stridsförmåga 15**, användaren omges alltid av en liten kall vind. Så länge som användaren inte befinner sig på platser med små lätta föremål eller med mycket damm märks inget men annars börjar saker virvla lite runt användaren. Andra kan även känna en blåst i användaren närhet.

**Blåsa**, användaren kan från sina händer låta en liten vind blåsa. Vinden är som en bordsfläkt i maximal styrka, alltså tillräckligt för att blåsa bort damm och papper men inte för att blåsa bort en människa eller ens störa denna under till exempel ett anfall. Effekten fungerar bäst inom 5 m och varar i 5 minuter om användaren så önskar. Drar lite kraft av användaren.

**Identifiera lukten**, i användarens närhet kan användaren i luften sortera och känna av luktpartiklar. För att känna spår måste användaren lukta längs marken. Användaren kan följa ett doftspår men för att identifiera doftspåret måste användaren känt och känna till dess ursprung. Avståndet är 5 m och effekten varar i 5 minuter. Doftspår blir snabbt gamla, vatten (och annat som binder luktpartiklarna) omöjliggör spårning. Även dygngamla spår är svåra att upptäcka, det hela beror även på vad användaren följer. En parfymdoft är mycket lättare än en vanlig människodoft, osv. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Förstärka ljudet**, ljud inom 50 m kan användaren nu förstärka och "förflytta" till sig så att användaren bättre hör vad som sägs eller låter. Förstärkningen är även en sortering av oljud så att det användaren vill höra är det användaren hör. Effekten är aktiv i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Påverka vinden**, användaren kan förstärka eller försvaga en befintlig vind som träffar ett föremål eller en yta. Effekten placeras alltså på ett föremål och föremålet blir magiskt aktivt under

varaktigheten. Vinden påverkas 2 steg i den så kallade Beaufort skalan under 30 minuter. Användaren måste röra föremålet som ska påverkas av vinden. Drar lite kraft av användaren.

**Dölja lukt**, användaren kan påverka luften kring sin person så att inget luktspår lämnar användaren kropp. Vanliga spår som sker exempelvis via avtryck i marken försvinner inte utan bara användarens lukt. Effekten används även för att dölja om användaren är svettig eller har en annan odör som användaren vill dölja. Effekten är personlig och permanent. Om någon kommer mycket nära användaren så det knappt är fri luft mellan luktsinnet på den andre och användaren, då känns användarens lukt. Användaren kan slå av eller på effekten, det kan ju finnas tillfällen då användaren faktiskt vill att andra ska känna användarens lukt.

**Skapa ljud**, användaren kan tänka på ett ljud, även tal, och placera ljudet på valfri plats och med en styrka som användaren utan magi eller effekten kan frambringa. Effekten är aktiv under 5 minuter men medan ljudet existerar måste användaren se platsen där ljudet ska placeras. Platsen får max ligga 50 meter bort. Drar lite kraft av användaren.

**Dammoln**, användaren kan på ett område som är 100 m<sup>2</sup> stort format som en cirkel och som ligger maximalt 250 meter bort skapa en virvelvind. Vinden kommer att röra upp damm och sand i luften som gör att sikten sjunker väsentligt. Effekten är aktiv under 5 minuter och finns enbart på platsen där användaren placerar effekten. Drar lite kraft av användaren.

**Förfädernas vindar**, användaren kan låta en vind blåsa genom ett område som är som 100m<sup>2</sup> stort med användaren i centrum. Alla som vistas i området och inte har dubbelt så mycket i psykisk förmåga jämfört med användaren psykiska förmåga känner sig moraliskt stärkta och blir modigare. Rädslor för olika sorters hemskheter blåser bort. Effekten varar i 24 timmar och tonar sedan bort. Används till exempel för att stärka soldater inför en strid. Drar en del kraft av användaren.

**Dödens andedräkt**, användaren ritar en symbol som har ett fysiskt villkor. När villkoret uppfylls blåser det en vind i önskad riktning (vilket bestäms när symbolen nedtecknas). Vinden blåser tydligt till och sprider en unkendoft av död och ger oftast olustkänslor till de som känner doften. Användaren kan även låta en blåst med samma doft komma ut från hens hand. Oavsett så drar mycket lite kraft av användaren. Effekten används mest för att skrämna nyfikna.

## Elev 50p

**Kraftföljder, avståndsvapens stridsförmåga 25**, varje gång användaren använder sin mun eller näsa för annat än att renodlad andning, exempelvis när användaren pratar, kommer det en liten vind som påverkar mindre saker upp till 5m bort. Det blir som om användaren blåser ur munnen när användaren pratar, sjunger, visslar och så vidare. Skulle användaren dessutom ha dålig andedräkt så kommer troligen andra snabbt märka detta. Krafteffekten kommer motverka effekten av Dölja lukt.

**Styra vindriktningen**, användaren påverkar en vind och får den att ändra vindriktningen med 45 grader. Effekten följer en yta eller ett föremål under varaktigheten. Vindstyrkan påverkas inte men kan kombineras med andra effekter. Effekten är aktiv under 30 minuter användaren måste röra vid föremålet som ska påverkas. Flera Styra vindriktning kan inte samverka samtidigt för en större effekt. Drar lite kraft av användaren.

**Dölja lukt andra**, användaren kan påverka luften kring någon person som användaren rör vid så att inget luktspår lämnar mottagarens kropp, effekten är fysisk. Vanliga spår som sker exempelvis via avtryck i marken försvinner inte utan bara mottagarens lukt. Effekten används även för att dölja om

mottagaren är svettig eller har en annan odör som mottagaren vill dölja. Effekten är aktiv under 30 minuter. Om någon kommer mycket nära mottagaren så det knappt är fri luft mellan luktsinnet på den andre och mottagaren, då känns mottagarens lukt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Virvelsköld**, användaren kan skapa en luftsköld framför sig som främst styr bort pilar, lod och kastvapen men även halverar skadan från vanliga vapen. Virveln ser ut som en kombination av en sköld och en tromb framför användaren. Det tar 30 sekunder att skapa skölden som även påverkar det omgivningen och varar tills användaren tar bort den. Effekten varar i 5 minuter men användaren kan avbryta den innan. Skölden är 50 cm i diameter och minskar skadan från luftburna föremål (exempelvis pilar) med 2 steg och handhållna vapen med 1 steg. Virvelskölden följer valfri arm. Drar lite kraft av användaren.

**Höra i vinden**, användaren kan samla in ljud vinden och höra ljud från flera kilometer bort. De ljud som användaren hör är de som kommer från vindriktningen. De ljud som användaren kan användaren under varaktigheten sortera ungefär som att lyssna av radiovågor. Ljuden sker med viss fördröjning beroende på hur långt borta de skapades. Effekten är aktiv i 30 minuter och ljuden kan transporteras nästan 10km. Drar en del kraft av användaren.

**Stormvind**, användaren kan skapa en kraftig vind framför sig som påverkar alla men framförallt lösflygande saker som pilar, rök och liknande. Alla hugg, slag och skada från eld minskas med 1 nivå och alla skador från pilar som är skjutna mot vinden minskas skadan med 3 nivåer. Vindstyrkan motsvarar 8 Beaufort det vill säga att kvistar bryts från träden och det börjar bli besvärligt att gå i det fria. Varaktigheten är under 5 minuter och användaren kan när som helst avbryta Stormvinden. Stormvinden utgår från användaren ena hand och om användarens hand byter riktning byter riktning gör även stormen det. Stormen utgår alltid från användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Doftspår**, fungerar som Identifiera lukten men är effektivare. Användaren kan nu sniffa i själva vinden och sortera lukter i den. Med högt värde i uppmärksamhets förmåga kan användaren känna igen och identifiera dofter hon eller han känner igen. Användaren kan även följa ett doftspår genom att känna hur gammal doften är. Upp till 5 dagar gamla dofter kan användaren sniffa nu på föremål, dofter i själva luften försvinner snabbare. Däremot kan vinden föra med sig dofter flera kilometer bort till användaren. Effekten är aktiv under 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Lyftande vind**, användaren kan inom 50 meter koncentrera en virvelvind som har en lyftförmåga på 10 kg. Virvelvinden drar upp annat löst omkring sig men gör knappast någon skada. Användaren kan sedan långsamt flytta föremålet mot sig. Effekten varar i fem minuter och drar lite kraft av användaren.

**Isande vind**, användaren kan låta en vind som ser ut som en tub (en till tre meter långa, ju längre tub desto smalare är tuben) av vit genomskinlig vind flyga fram till en person inom 50 meter och omsluta denna. Personen får en lättare köldskada av vinden. Tuben flyger med en hastighet av 10 m/s. Tuben kan huggas sönder innan den når sitt offer. En tub tål en till tre hugg eller slag. Användaren kan även designa sina egna tuber så de ser ut som en orm, drakorm osv så länge det är formen av en "tub". Varje tub drar mycket lite kraft av användaren. För varje frammanad tub kan användaren skapa en ny men ha maximalt fyra aktiva åt gången. Användaren måste se eller förstå vart offret är för att tuben ska nå fram. Det får inte heller finnas några fysiska hinder så som en stängd dörr. Tuben kan vara aktiv i maximalt 10 sekunder.

**Isviddernas längtan**, användaren kan låta en vind som är kylig blåsa på en person inom 25 meter. Om användaren har högre i psykisk förmåga än offrets psykiska förmåga får offret under 24 timmar en stark längtan att söka sig mot en öppen plats där offret är ensamt. Offret stannar sedan på platsen tills effekten klingar av. Effekten är aktiv i 24 timmar men kan upplösas av magi. Längtan är stark men offret skadar inte någon för att följa sin längtan. Om offret hålls kvar mot sin vilja blir offret under effektens påverkan nedstämd och tystlåten. Drar lite kraft av användaren.

**Dimbank**, användaren kan skapa en dimbank med mycket tjock dimma över ett område på 10 km<sup>2</sup>. Dimman utgår från användaren i centrum och växer snabbt fram. Det tar cirka 5 till 10 minuter att täcka hela området i den tjocka täta dimman. Blåst och sol påverkar dimman som stannar i en timme innan den sakta upplöses. Drar en hel del kraft av användaren.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, avståndsvapens stridsförmåga 50**, det blåser alltid lite lätt runt användaren vilket får till följd att damm och annat löst virvlar upp. Lösa papper och liknande blir svårt för användaren att gripa tag i. Alla användaren kläder ser alltid ut som de är luftfyllda.

**Glidflyga**, användaren kan från höjder glidflyga längre sträckor. Det hela underlättar om användaren har luftiga kläder men även med åtsittande kläder kan användaren ändå glidflyga kortare sträckor och landa utan att skada sig. Tung utrustning eller tyngre rustning som brynjor motverkar kraftigt effekten. Effekten är aktiv tills användaren landar men max 30 minuter. Användaren kan även låta andra glidflyga genom att röra vid dem. Drar lite kraft av användaren.

**Luftpil**, användaren kan skjuta en pil mot ett mål genom att hålla den framför sig. Pilen gör lika mycket skada som en vanlig pilbåge. Träffchansen är användaren värde på avståndsvapen stridsförmåga. Effekten aktiveras, om användaren vill, när användaren håller i en pil (eller annat liknande föremål). När användaren släpper pilen flyger den mot målet som användaren valt. Användaren måste se sitt mål och vara fri sikt fram till målet men max 250 m. Pilen kan inte flyga runt ett hörn utan flyger som en vanlig pil, rakt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Luftbubbla**, användaren kan skapa en luftbubbla runt sitt huvud eller runt andras vilket medför att användaren kan andas i miljöer där hon eller han normalt inte kan andas, till exempel under vatten. Bubblan tål två lätta skador och varar i 30 minuter. Om luftbubblan skadas med mer än två lätta skador så upplöses den. En luftbubbla gör det svårare att dyka och är ungefär dubbelt så stor som ett vanligt huvud. Drar lite kraft av användaren.

**Luftpelare**, användaren förtätar luften i pelare med volymen 5 m<sup>3</sup>. Inne i pelaren ökar lufttrycket så att det blir svårt att röra sig inne i pelaren. Tryckets ökning gör att alla som befinner sig inne i pelaren upplever att de har blivit pålastade 100 kg extra (jämnt fördelade). Alla rörelser påverkas även sådant som pilar och andra flygande föremål. Pelaren är knuten till en plats under varaktigheten 5 minuter och kan inte flyttas. Bubblan kan skapas 250 meter från användaren på en plats som användaren ser. Drar en del kraft av användaren.

**Kvävande bubbla**, användaren kan skapa en lufttom bubbla runt andras huvuden vilket medför att den drabbade inte kan andas. Effekten är oftast mycket otäck och många får panik av bara känslan. Bubblan tål två lätta skador och varar i 5 minuter. Om bubblan skadas med mer än två lätta skador så upplöses den. Bubblan kan skapas 250 m från användaren och skapas på en person eller på ett

föremål. Bubblan är ungefär dubbelt så stor som ett vanligt huvud. Skulle bubblan vara aktiv under alla 5 minuterna kommer det orsaka en svår skada på offret. Drar lite kraft av användaren.

**Kakafoni**, användaren kan påverka alla mindre föremål i ett område att börja vibrera. Vibrationerna blir olika ljud som dessutom förstärks av effekten. Under varaktigheten höjs så ljudnivån så att i slutet det motsvarar 110 dB och upplevs som smärtsamt av alla i området. I slutet är det ett kaos av olika ljud som vandrar runt spontant i hela området. Ljuden sprids även utanför området men är som starkast i centrum av området. Effekten är aktiv under 5 minuter och sedan tystnar det direkt. Djur får oftast panik av ljuden och flyr. Området som påverkas är 100 m<sup>2</sup> och ligger 50 m från användaren som måste se det område som påverkas. Effekten knyts till området och kan inte flyttas. Effekten kan inte förlängas men väl användas flera gånger efter varandra. Effekten kan även användas för att ta bort andra användares Kakafoni. Drar lite kraft av användaren.

**Sommarvind**, användaren skapar en sommarvind som utgår från användaren går som en kon från hen och 200 meter fram. Alla som känner vinden och har lägre psykisk förmåga än användarens psykiska förmåga känner lugn och frid. Alla känslor av stress och aggressioner försvinner och eventuella hot mot främst användaren avbryts. Effekten stannar kvar i nästan 24 timmar men bryts om någon gör något hotfullt eller fientligt mot de som drabbas. De som drabbas tappar inte självbevarelsedriften. Effekten drar en hel del kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, avståndsvapens stridsförmåga 75**, användaren får panikkänslor av att vara under vatten. Att bada är helt uteslutet och att duscha gör användaren enbart i pressade situationer. Tvättning får ske med våta handdukar och liknande.

**Flyga**, användaren kan nu omvandla luften under sina fötter och händer så att användaren kan flyga och styra. Effekten gör att under användarens händer och fötter skapas det en stark luftström som påverkar det under. Luftströmmen kan även användas för att blåsa bort mindre föremål i luften och som ligger löst på marken. Effekten är personlig och aktiv i 5 minuter. Maxhastigheten är 200km/h men det tar ca 1 minut att komma upp i den hastigheten. Det är även svårt att tvärbromsa så landning måste planeras av användaren. Effekten kan förlängas flera gånger efter varandra. Drar lite kraft av användaren.

**Moln**, användaren kan kontrollera 5 dm<sup>3</sup> stort moln och styra det där användaren ser inom räckvidden. Molnet har samma innehåll där det skapades. Så skapas det i luften så innehåller det luft, skapas det i tjock rök innehåller det tjock rök, skapas det i giftiga gaser innehåller det samma giftiga gaser osv. En kreativ användare kan använda Molnet mycket offensivt men även för att innesluta farliga gaser och för bort dessa. Molnet är aktivt i 5 minuter och kan föras mellan olika platser inom räckvidden med en hastighet av 200 km/h. Molnet anpassar sig själv utefter utrymmet men användaren måste hela tiden se platsen dit molnet ska bege sig. Molnet kan skapas 1000 m från användaren. Molnet kan inte förstöras med våld. Drar lite kraft av användaren.

**Pappersfågel**, användaren kan vika ett pappersplan eller en fågel som kan flyga. Pappersfågeln lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En pappersfågel är aktivt i 24 timmar och sedan blir fågeln bara ett papper. Fågeln flyger ungefär lika snabbt som en vanlig fågel, pappret som viks får inte vara större än ett A4 och måste ha någon form av vingar. Fågeln kan inte tala, kan inte skada någon direkt och är helt outtröttlig. En pappersfågel blir aktiv av beröring. Drar en del kraft av användaren.

**Luftstöt**, från användarens händer kommer en kraftig luftstöt och en hög och ljudlig knall. Stöten motsvarar ett slag som ger en medelsvår skada och samtidigt pressar offret bakåt. Styrkan av stöten medför att ett 100 kg tungt föremål trycks 3 meter bakåt, tyngre föremål trycks kortare, lättare trycks längre bort. Effekten är direkt och räckvidden enbart 5 meter sedan sjunker effekten markant. Drar lite kraft av användaren.

**Papperssvalar**, användaren skapar 100 papperssvalar som kan flyga med hög hastighet (100 km/h) och jaga ett mål. Användaren måste se målet när papperssvalar aktiveras och kommer flygande från användarens hand. De flyger sedan efter sitt offer tills de förstörs eller skadat sitt offer. Effekten klingar av 30 minuter. De siktar alltid mot oskyddade kroppsdelar, de kan inte tränga igenom mer än tunnare tyg. Om de gör skada är det en skråma men eftersom de är så många så är de besvärliga. Papperssvalorna är enkla att tända eld på och träffar de något hårt som en vägg blir de bara en pappersbit. Effekten drar mycket kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, avståndsvapens stridsförmåga 100**, användaren undviker att gå in i slutna rum och att gå ned under jord är helt uteslutet. Stora öppna rum kan fungera om det finns stora fönster. Användaren sover helst utomhus.

**Flygande mattan**, användaren kan förtrolla ett föremål på samma sätt som användaren kan flyga. Användaren styr föremålet på valfritt fysiskt sätt men inte med tanken. Effekten gör att under föremålet skapas det en stark luftström som lyfter föremålet. Luftströmmen blåser bort mindre föremål som ligger löst på marken. Effekten är bunden till föremålet och aktiv i 5 minuter. Maxhastigheten är 100km/h och föremålet med sin egen vikt inräknat har en lyftkraft på 200kg. Det tar ca 1 minut att komma upp i max hastigheten. Det är även svårt att tvärbromsa så landning måste planeras av användaren. Effekten kan förlängas flera gånger efter varandra. Drar lite kraft av användaren.

**Levande vind**, användaren kan nu skapa en varelse av vind. Varelse är lika lång som användaren och ser ut som en virvlande liten tromb. Användaren kan bara ha en aktiv levande vind åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. En levande vind har alltid följande värden, styrkans förmåga 20, rörlighets förmåga 25, obehäpnad stridsförmåga 5 och uppmärksamhets förmåga 10. Den är immun mot köld och elektricitet men eld, värme och jord skadar som vanligt. Den levande vinden är helt outtröttlig. Den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med blåsande visselljud. Skulle användaren dö kommer den levande vinden att finns kvar i all evighet tills den förintas. Den flyger upp till 200 km/h och har en lyftkraft av 200 kg. Användaren kan när som helst upplösa sin egen levande vind. En levande vind skadar sina motståndare genom att lyfta upp dem högt i himlen och sedan släppa ned sina motståndare. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Tornadokropp**, användarens kropp samt all dess kläder omvandlas till luft. Även annan utrustning blir luft och kan inte användas, till exempel svärd. Användaren ser ut som en tornado men användarens ansiktsdrag syns i virvelvinden. På mark med grus eller jord tenderar tornadon snabbt att bli smutsig och färgad. Det blåser väldigt omkring användaren och detta påverkar allt omkring användaren. I denna form kan användaren flyga fram med en hastighet av maximalt 500 km/h men flygandet sker på 100 m upp i luften och påverkan på marken är att det blåser lite mera. På marken kan användaren flyga fram med maximalt 100 km/h. Användarens påverkan på marken är knäcka träd, vända vagnar, bort blåsta takpannor osv. Området som påverkas är närmast användaren ca 10 m sedan avtar

effekten snabbt. I denna form tar användaren halv skada av vanliga vapen och medan energi skadar användaren som vanligt. Stora mängder jord och sand (ca en kubikmeter) saktar ned användaren och gör att användaren tvingas gå ut från sin form. Sanden eller jorden ska då helst kastas in i tornadon. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar en hel del kraft av användaren.

## Mörkrets kraft



Kontroll av mörker, I de dimensionerna med mycket ljus fungerar kraften dåligt eller blir jobbigare att använda.

### Novis 25p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 15**, användaren har svårt att bestämma sig på dagen, ju fler val användaren får ju längre tid tar det innan användaren bestämmer sig. På natten är det dock inte bekymmer att bestämma sig.

**Kattögon**, användaren nu kan anpassa sina ögon så att användaren ser även i mycket svagt ljus. Användaren har med effekten aktiverad samma seende som en katt, nackdelen är att användaren tappar skärpan inom 5 m. Användarens ögon får nu även utseendet som kattögon. Effekten är permanent men varje gång användaren vill aktivera den, alltså att omvandla ögonen till kattögon eller vanliga ögon. Att omvandla sina ögon tar 30 sekunder fram eller tillbaka. Användarens ögonfärg påverkas inte.

**Skuggor**, användaren kan forma skuggor så att de verkar mer hotfulla än de är. Användaren måste se skuggan för att kunna forma den. Det är enbart kontrasten mellan skugga och ljus som påverkas, med andra ord går det inte att forma skuggor i totalt mörker. Skuggorna måste rymmas på ytan där de kastas, de kan inte avge ljud eller lukt men kan göra enkla rörelser. Skuggor skapas inom 50 m från användaren och kräver användarens koncentration. Effekten är aktiv i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Dunkel**, användaren kan förstärka befintliga skuggor och på så vis gömma sig i dem. Skuggan måste vara tillräckligt stor för att rymma användaren annars fungerar inte effekten. Skuggan måste även vara "hel" och sammanhängande. Effekten varar i 30 minuter men är bunden till en sammanhängande skugga, som kan vara mycket stor. Användaren kan fortfarande upptäckas med andra sinnen som fungerar utan ljus, till exempel lukt. Om användaren står stilla är det nästan omöjligt att upptäcka användaren och även om användaren rör sig är användaren svår att upptäcka. Skulle skuggan påverkas med ljus upphör effekten. Effekten är personlig och kan inte göras på andra. Drar lite kraft av användaren.

**Skuggspel**, en mera avancerad form av effekten skuggor. Användaren kan nu få skuggorna att följa efter någon eller några. Skuggorna kan även försöka riva den de förföljer, såren är aldrig mer än ett rivsår men flera rivsår kan ge en lätt skada. Skuggorna kan även avge enklare ljud, som enstaviga ord (Hit, Kom, Gå osv), djurläten eller andra enkla ljud. Skuggspelet försvinner om lite starkare ljus träffar skuggan. Ett skuggspel är aktivt under 5 minuter och skapas inom 5 m från användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Släcka ljus**, inom 50 m kan användaren släcka en artificiell ljuskälla, som ljus, eldar, facklor men inte solstrålar eller månljus. Observera att det är ljuset som försvinner inte till exempel elden. Större ljuskällor som stora eldar minskas bara ljuset ifrån, döljer det inte helt. Effekten varar i 5 minuter sedan återgår ljuset som tidigare. Drar lite kraft av användaren.

**Mörkerseende**, användaren kan tillfälligt skapa sig ett mörkerseende som gör att användaren ser i totalt mörker som om det vore på dagen. Användarens ögon omvandlas inte men om ögonen utsätts för starkt ljus måste effekten förnyas. Effekten varar i 5 minuter och är personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Kolfinger**, användaren kan nu omvandla ett valfritt finger på sig själv till en kolbit som användaren kan använda för att skriva eller måla med på valfritt underlag. Det är enbart spetsen på fingret som omvandlas och när effekten tonar ut försvinner kolet på fingret. Det går inte att utvinna kolet på något sätt. Det som ritas eller tecknas fungerar sedan som vanlig text. Effekten varar under 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Svart kurosuke**, är små svarta runda håriga bollar (5 cm i diameter) med vita ögon. De finns inte i verkligheten men på Galo finns en myt att de lever i skuggorna i övergivna bostäder. I vilket fall som helst så kan användaren skapa en liten svart kurosuke som börjar leva. De är ointelligenta och mycket skygga och skyr ljus utan lever i skuggorna. De är ganska snabba och rullar fram och kan även rulla uppåt på väggar. Finns det flera så samlar de sig i grupp. De kan inte föröka sig och lever upp till ett år. De lever av att matrester och annat som människor och djur lämnar kvar och blir därför en sorts städare. De är även asätare om de skulle hitta en död insekt eller mus. Att skapa en svart kurosuke drar lite kraft av användaren. Användaren har ingen kontroll över de svarta kurosuke hen skapar och den är magiskt aktiv.

**Nattinsekt**, användaren kan tillkalla en insekt som är aktiv på natten och som finns i närheten av användaren. Effekten fungerar enbart på natten eller när det saknas dagsljus. Insekten kommer till användaren så att den kan fångas av användaren. Insekten kan sedan ges en mycket enkel order som måste utföras innan det åter blir dagsljus. Användaren kan önska vilken typ av insekt det är med inte vilken art. Effekten drar lite kraft av användaren.

## Elev 50p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 25**, användarens hud blir blekt vit och kan inte längre bli solbränd. Längre vistelse i solen gör användaren röd bränd men det övergår aldrig i solbränna.

**Kattögon andra**, användaren nu kan anpassa andras ögon så att de ser även i mycket svagt ljus. Mottagaren har med effekten aktiverad samma seende som en katt, nackdelen är att mottagaren tappar skärpan inom 5 m. Mottagarens ögon får nu även utseendet som kattögon. Effekten är aktiv i 30 minuter men att omvandla ögonen till kattögon tar 30 sekunder. Mottagarens ögonfärg påverkas inte, efter varaktigheten omvandlas ögonen tillbaka under 30 sekunder. Effekten är frivillig så om mottagaren inte vill få kattögon så gör mottagaren motstånd med sin psykiska förmåga mot användarens psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Mörkerstråle**, användaren kan nu från sina händer skjuta en puls av koncentrerat mörker. Strålen är kolsvart och suger bokstavligen upp ljus i sin närhet, den ger skada i form av koncentrerad kyla. Skadan är medelsvår. Räckvidden är inom 50 m, skydd fungerar som vanligt men även de som tål kyla



blir delvis skadade av träffen som oftast är mycket koncentrerad. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Infraröd syn**, användaren kan nu omvandla sina ögon så att användaren ser infrarött ljus, dvs. värmestrålningen. Detta gör att användaren kan se genom väggar och liknande. Effekten kan vara vansklig eftersom stor köld eller värme kan dölja andra mindre temperaturkällor. Färger och målade saker kan inte heller upplevas med synen. Användaren ser lika långt som tidigare men mycket är lite "suddigt". Effekten varar i 5 minuter och kan även ges till andra via beröring men inte påtvingas någon som inte själv vill det. Det går inte att använda andra syneffekter samtidigt som Infraröd syneffekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Skuggrörelse**, användaren kan skapa en Skuggrörelse som rör sig. Skuggrörelsen är tredimensionellt mörker med konturer av något som användaren tänker sig med maxvolymen 5 dm<sup>3</sup>. Skuggrörelsen kontrolleras av användaren som måste se Skuggrörelsen för att den ska förflytta sig. Skuggrörelsen ser verklig ut men kan inte skada någon fysiskt. I mörker tenderar den att lysa något, bäst fungerar det i halvdunkel. Avståndet från användaren är 50 m och varaktigheten är 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Mörker fasa**, användaren kan påverka någon som är i mörker eller står i skuggan. Om användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin psykiska förmåga kommer offret att känna rädsla för mörkret och söka sig mot ljus. Rädslan paralyserar inte offret men söker sig aktivt till ett ljusare område. Offret är omedvetet om påverkan som varar i 5 minuter. Även efter varaktigheten känner offret obehag för mörker en stund efter. Användaren kan påverka sitt offer från max 50 meters håll. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Skräckslå**, användaren kan påverka någon inom 50 m. Om användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga så kan offret känna en nästan paralyserande skräck. Är skillnaden större än offrets psykiska förmåga är offret paralyserat, annars kan offret handla men är mycket irrationell. Effekten av att känna skräck är att alla offensiva handlingar halveras och personer lätt tar till flykten. Ett paralyserat offer kan inte utföra offensiva handlingar och offret flyr eller försvarar sig. Exempel, användaren har psykiska förmåga 50, offret har psykiska förmåga 26. Användaren Skräckslår offret men paralyserar det inte. Hade offret haft psykiska förmåga 25 eller lägre hade offret paralyserats. Effekten är aktiv under 5 minuter sedan klingar den snabbt av. Drar lite kraft av användaren.

**Svart insekt**, användaren ska skapa en liten helt kolsvart insekt. Insekten är självständig och kan lyda enklare order från användaren. Insekten är ungefär 7 cm stor och måste efterlikna en naturlig insekt. Den svarta insekten har samma naturliga egenskaper som sin avbild men är oftast svagare eller har sämre egenskaper. Den svarta insekten existerar i 24 timmar och är magiskt aktiv. Svart insekt kan exempelvis användas för att bära små budskap eller likande. De kan ta sig till punkter som användaren ser.

**Nattens ros**, användaren skapar en svart ros som luktar förföriskt. Om någon luktar på rosen och samtidigt tittar någon i ögonen blir blixtförälskad i den andre. På dagen måste den som ska förhäxas, det vill säga den som luktar, ha lägre psykisk förmåga än den som ser in i ögonen. Den som den

förhäxade ser in i ögonen i behöver inte vara användaren. Lyckas förtrollningen varar den under resterande natt eller en timme. Effekten är alltså längre under natten. Effekten skapar en ros som klarar sig i tre dagar. Om rosen förtrollar någon förtvinar rosen inom 30 minuter. Det drar lite kraft att skapa rosen.

**Tillkalla ett nattdjur**, användaren kan tillkalla ett nattaktivt djur och be djuret om en enklare tjänst som inte skadar djuret. Det går även att fråga djuret enklare frågor. Enklare tjänster kan vara leta efter mannen med den svarta hatten och återvänd till mig om vart han är. Enklare fråga kan vara sover kvinnan i rummet på andra våningen? Användaren tillkallar ett djur inom 500 meters radie från användaren. Djuret som kommer måste vara vaket då användaren tillkallar djuret. Närmaste djuret kommer. Effekten kan användas på ett djur i taget och varar i fyra timmar. Drar lite kraft av användaren.

### Lärare 100p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 50**, användaren vänder på dygnet och mår dåligt av att vara vakent på dagen. Användaren får svårare att fatta snabba beslut utan vill gärna tänka igenom det länge innan ett beslut fattas. Det gäller även små vardagliga saker.

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

**Mörkermoln**, användaren kan inom ett område skänka ljusstyrkan generell, solljuset mattas av, ljuset mattas, eldens ljus mattas osv. Området som påverkas är maximalt 50 m<sup>3</sup> stort, ljuset mattas ungefär till hälften. Alla ljus som tänds i molnen har samma procentuella nedsättning i ljusstyrka. Magiska ljus motverkar molnets effekt men tar inte helt bort det. Användaren kan bara placera molnet på platser användaren ser och maximalt 250 m från användaren. Molnet kan inte heller flyttas efter det att det skapats. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Skuggtransport**, inom 1000 m kan användaren tona in i en skugga och tona ut i valfri (inom räckvidden) skugga. Båda skuggorna måste vara så stora att användaren får plats. Användaren måste inte se båda skuggorna men känna till platsen väl. Skuggorna måste existera samtidigt och får inte vara i rörelse. Användaren kan enbart tona sig själv och kan inte ta med sig någon levande varelse eller andra föremål annat än det användaren bär med sig. Transporten sker direkt och det går inte att se användaren i två skuggor samtidigt. Skulle det inte finnas en skugga där användaren vill dras kraftpoängen men ingen transport sker. En blockad av rumstransport hindrar också transporten men blockaden måste specificeras just mot Skuggtransport. Drar mycket lite kraft av användaren.

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

**Nattens kyla**, användaren kan nu sänka temperaturen i ett begränsat område. Effekten fungerar bäst på natten. Området är 100 m<sup>2</sup> stort och sker direkt. På natten orsakar det en medelsvår köldskada, temperaturen sjunker till -25 grader. På dagen blir effekten en lätt köldskada, -15 grader. Om effekten gör mitt på dagen i solljus känns det enbart kyligt, 0 grader. Effekten kan göras 250 meter från användaren som måste se området där effekten placeras. Området är alltid runt och den är effektivast i mitten för att sedan snabbt avta. Drar lite kraft av användaren.

**Spökljud**, användaren kan skapa valfritt ljud på en plats. Ljudet låter mellan 20–90 dB och kan enbart stoppas av solljus, användaren eller en skingra. Ljudet ska vara enkla läten eller maximalt ord som sammanlagt har 5 stavelser. Användaren kan placera ljudet på ett föremål som ligger 250 m bort och ljudet varar i 24 timmar om användaren så önskar. Drar lite kraft av användaren.

**Månljus**, användaren kan låta det stråla månlyset när det är natt eller saknas dagsljus. Månlyset lyser från himlen (är dock enbart 100 m ovanför användaren riktat nedåt) och i ett begränsat område runt användaren. Området som månlyset lyser på är i en cirkel med en radie på 25 m. Alla som träffas av månlyset avslöjar sina sanna jag. Dom omvandlingar av kläder och kroppar omvandlas inte men i månlyset ser man vem eller vad de är i sin ursprungsform. Förändrade avläsningar syns inte men alla kroppsligförändringar som skulle avslöjats av exempelvis "Tvinga till originalet" visas. Det går inte att skydda sig mot månlyset mer än att undvika att träffas av lyset, till exempel genom att stå under ett paraply. Så fort man kommer från månlyset ser man åter det som "vanligt". Alla som träffas av månlyset påverkas, även användaren. Drar mycket kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 75**, användaren ogillar ljus och undviker att gå ut på dagen. Användarens ögon börjar dessutom lysa svagt röda vilket gör vanligt folk misstänksamma.

**Skuggbest**, användaren kan skapa en Skuggbest. Varelsen är i lika stor som en stor varg och ser ut som konturerna av en stor svart varg. Skuggbesten lyder användarens order men komplicerade order fungerar inte. En Skuggbest är bara aktivt i 24 timmar sedan upplösas det i intet. Skuggbest kan bara gå eller springa, kan tala (isande) och är helt outtröttlig. En Skuggbest skapas 5 m framför användaren. Skuggbesten tar dubbel skada av ljus och eld men tar ingen skada av köld. Den har Styrkans förmåga 20, Rörlighets förmåga 15, Fysisk förmåga 20 och Obeväpnads stridsförmåga 10. En Skuggbest påverkas inte heller av magi mot psyket. Varelsen kan bita och riva sitt offer och skadorna blir inte sällan svårt infekterade. Drar en hel del kraft av användaren.

**Nattens flykt**, användaren kan från höjder glidflyga längre sträckor. Det hela underlättar om användaren har luftiga kläder men även med åtsittande kläder kan användaren ändå glidflyga kortare sträckor och landa utan att skada sig. Tung utrustning eller tyngre rustning som brynjor motverkar kraftigt effekten. Effekten är aktiv tills användaren landar men max 5 minuter. Användaren kan även låta andra glidflyga genom att röra vid dem. Drar lite kraft av användaren.

**Nattklor**, användaren kan omvandla sina naglar till klor som dessutom innehåller gift. Klorna ökar användaren skada orsakad av händerna och giftet orsakar en skada i form av ett hallucinerat gift. Offer tar bara giftskadan med sin fysiska förmåga minuters mellanrum. Exempel, offret har Fysisk förmåga 30, får offret en lätt skada av giftet dröjer det minst 30 minuter innan offret kan ta en ny skada av samma gift. När effekten blir aktiv omvandlas användarens naglar till långa, svarta klor som tål dubbelt av vad vanliga naglar tål. Giftet finns i naglarna. När varaktigheten passerat faller klorna av och kvar är användarens naglar. Omvandlingen från naglar till klor tar 30 sekunder. Effekten är aktiv under 24 timmar och är alltid personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Skuggans kopia**, användaren kan skapa en svart skuggig kopia av sig själv. Kopian agerar istället för användaren men medan den agerar måste dels användaren se kopian och stå stilla och koncentrera sig på kopians rörelser. Kopian har 75 % av originalets egenskaper men kan inte använda magi eller krafter. Kopian kan dock ta upp och använda föremål och vapen. Solljus eller annat starkt ljus förstör kopian direkt och eld gör tre gånger mera skada på kopian. Ljus från facklor och andra svagare

Ljuskällor gör kopian svagare. Kopian ser ut som användaren men ser ut att bestå av svart förtätad rök och har otydliga ansiktsdrag. Allt som kopian ser och känner upplever användaren för sitt inre. Kopian känns kall och otäckt men gör ingen skada i sig själv på den som rör den. Om användaren tappar koncentrationen upplöses kopian direkt. Det drar en hel del kraft att skapa en skuggans kopia.

**Nattens mur**, användaren skapar en mur av tjock svart rök. I muren finns flera stickande dolkar som gör att alla som försöker tränga igenom den svarta röken riskerar att skära sig allvarligt på dolkarna. Muren är två till tre meter hög och en till fyra meter bred men bara två decimeter tjock. Dolkarna är svårupptäckta, i synnerhet på natten. Alla dolkar och röken är sårbara för eld och ljus det sådant bryter snabbt ned muren. Muren känns kall och otäck om man rör vid den. Alla skador som tillfogas blir mycket lättare infekterade. Muren går att tränga sig igenom med en styrkans förmåga på högre än 15. Muren står kvar i 30 minuter sedan upplöses den. Effekten drar en del kraft av användaren.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 100**, användaren hatar solljus och undviker i det längsta detta. Användaren tar extra i skada av värme och eld. Att användaren frivilligt skulle åka till en varm öken mitt på dagen finns inte.

**Skuggans herre**, användaren ser ut som förtätat mörker, i skuggor och mörker är det svårt, nästan omöjligt att upptäcka användaren med vanlig syn. Användarens kropp och kläder blir som ett sammansatt moln av kolsvart rök medan övriga utrustningen har sin normala form. Användaren kan nu ta sig in överallt där mörker kan komma in, dvs. överallt där ljus kan sippra in. I denna form kan även användaren färdas snabbt. Maxhastigheten är på natten 250 km/h men i dagsljus enbart 25 km/h. Som skuggans herre påverkas användaren inte av gravitationseffekter och kan därför flyga fram på någon i full fart och sedan stanna tvärt eller svänga 90 grader utan att det påverkar hon eller han. Användaren kan försöka spetsa någon genom att "flyga" på offret men i detta specialfall tar även användaren skada av krocken. Användaren tar en nivå mindre i skada av vanliga vapen samt två nivåer mindre av köldattacker. Magiskt ljus tvingar användaren att stanna eller återgå till sin normala form. Användaren kan röra vid ett offer och försöka skrämma det, användarens Vilja mot offrets Insikt. Lyckas det blir offret mycket rädd och alla offensiva attacker mot användaren har halverad chans. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar en hel del kraft av användaren.

**Svart lejon**, användaren kan nu skapa en varelse av mörker. Varelsen ser ut som ett svart lejon med röda ögon. Användaren kan bara ha ett aktivt Svart lejon åt gången och skulle användaren skapa en ny upplöses den aktiva. Ett Svart lejon har alltid följande värden styrkans förmåga 30, fysisk förmåga 30, rörlighets förmåga 15, uppmärksamhets förmåga 10, obevärnad stridsförmåga 10. Den är immun mot köld men elektricitet, eld och värme skadar som vanligt. Solljus och magiskt starkt ljus ger högre skada. Det Svarta lejonet är helt outtröttligt och den lyder sin skapare men har en egen vilja och kan tala med morrande uttal. Skulle användaren dö kommer det Svarta lejonet att finns kvar i all evighet tills den förintas. Användaren kan när som helst upplösa sitt eget Svarta lejon. Ett Svart lejon tillfogar samma skada som ett vanligt lejon. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Solförmörkelse**, användaren kan temporärt skapa en illusion av en solförmörkelse över ett område. Effekten är aktiv under 24 timmar för att sedan återgå till det normala. Området som påverkas är 2000 m<sup>2</sup> stort med användaren i centrum. Effekten placeras på samma ställe där användaren befann sig när effekten aktiverades. Förmörkningen av området är bara på markplan och 10 m upp (räknat från platsen där användaren gjorde effekten) ovanför är det som vanligt. Effekten används mest för

att skrämman människor. En del användare gör effekten för att slippa solljus men omgivningen uppskattar inte alltid detta. Drar en del kraft av användaren.

## Svärdets kraft



Kontroll av gravitation och rörelse. Gravitation fungerar bäst i Verkligheten.

### Novis 25p

**Kraftföljder, bevapnad stridsförmåga** eller **obevapnad stridsförmåga 15**, användaren får en fetisch för vapen som gör att användaren känner sig naken utan vapen och har ett behov av att alltid bära med sig sitt favoritvapen.

**Hoppa**, användaren kan hoppa från stillastående 10 m långt och med fart upp till 30 m samt från stillastående 5 m vertikalt. Användaren landar alltid på fötterna om det finns chans att användaren kan vända sig i luften. Så länge som användaren befinner sig på en planet vet användaren alltid vad som är upp och ner genom att aktivera effekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Springa**, användaren kan springa mycket fortare än vanligt. Användaren dubblar sin normala max hastighet. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Känna gravitation**, användaren känner alltid styrkan på gravitationen när hon eller han befinner sig på en planet i verkligheten. Användaren vet hur användaren kan även avgöra hur djupt eller högt användaren är i förhållande till marken samt vad som är upp och ned. Effekten är permanent men fungerar inte på platser där det saknas gravitation.

**Avstyra**, användaren kan påverka mindre projektiler som kastas mot användaren. Användaren måste se projektilen och ju större hastighet och vikt projektilen har desto mindre påverkas den. En kastdolk eller mindre sten kan undvikas helt medan en pil eller katapult sten bara avviker lite från sin bana. Pilen på grund av sin hastighet och stenen på grund av sin vikt. Effekten är direkt och påverkar inom 50 m från användaren. Användaren kan avstyra alla projektiler inom räckvidden. Hastigheten minskar inte av effekten bara riktningen. Det går inte att ändra projektilen så att den medvetet ska träffa ett annat önskat mål även om det kan bli effekten. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Landa**, användaren kan även från höga fall klara sig, alla fallskador minskar till med tre nivåer. Fall under 10 m klarar hon eller han helt utan att ta skada. Effekten aktiveras alltid om inte användaren vill annat. Drar mycket lite kraft av användaren vid aktivering.

**Se rörelse**, användaren ser rörelse inom 50 m, även bakom tjocka murar och väggar. Användaren ser enbart att något rör sig, hastigheten samt rörelseenergin. Effekten är aktiv under 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Putsa**, användaren kan putsa ett metallföremål och få det skinande blankt när hen drar sina fingrar över föremålet. Effekten reparerar inte föremålet utan putsar det enbart. Effekten är aktiv i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren.

**Slipa**, användaren kan slipa ett metallföremål. Ju mera som behöver slipas desto längre får användaren hålla på. Det ska från början finns någon form av egg för att slipningen ska fungera. Användaren tar i princip bara sina fingrar som bryne och drar en eller några gånger. Resultatet är en nästan perfekt slipad egg. Effekten är aktiv i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren. Även pilspetsar kan slipas med effekten.

**Stärka kläder**, användaren kan göra sina kläder lite hållfastare och tåligare. Det är tyg som påverkas inte metall eller läder. Kläderna ökar skyddet något men inte mycket, det är mest vanligt hårdare slitage som kläderna tål bättre. Användaren omvandlar tyget när hen drar handen över kläderna. Det går alltså att påverka tyget även på andra. Tyget kan även förändras tillbaka men enbart tyger eller kläder som stärkts. Effekten varar i 5 minuter och drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, beväpnad stridsförmåga** eller **obeväpnad stridsförmåga 25**, användaren börjar prata med sina vapen under vapenvård som även blir användarens favoritsysselsättning.

**Rörelseskydd**, användaren kan skydda sig mot anfall som mot föremål eller personer med rörelseenergi. Den rörelseenergi som används för skada minskar användaren med 3 nivåer. Om skadan blir mindre än lätt står användaren kvar och påverkas inte alls. Svärd stannar, pilar faller till marken och rustande tjurar stoppas effektivt. Effekten är personlig och kan aktiveras i förväg. Effekten är aktiv i 5 minuter med berör allt som träffar användarens kropp. Det innebär att rustningar kan gå sönder. Skyddet skyddar inte mot energiskador. Drar lite kraft av användaren.

**Sväva**, användaren kan sväva ovan mark men inte flyga om ingen drar användaren eller om användaren får fart av något annat till exempel vinden. Användaren svävar mellan 0–2 m över marken. Effekten är aktiv under 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Öka gravitationen**, användaren kan i ett område inom 250 m öka gravitationen. Området som påverkas är 100 m<sup>2</sup> men inom området påverkas allt. Gravitationen i området dubbleras, alla rörelser som görs går långsammare och det blir tungt för alla i området att röra sig. Effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Minska gravitationen**, användaren kan i ett område inom 250 m minska gravitationen. Området som påverkas är 100 m<sup>2</sup> men inom området påverkas allt. Gravitationen i området halveras, alla rörelser som görs går snabbare och det blir lätt för alla i området att röra sig. Man hoppar längre och högre. Effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Rörelsepuls**, användaren inom 250 m påverka någon som rör sig och de den en kraftig rörelsepuls. Rörelseenergin fördubblas under ett kort ögonblick vilket kan vara förödande. Själva pulsen gör ingen skada men effekterna kan bli svåra för den som drabbas. Det är alltid en enhet som påverkas, exempelvis om pulsen träffar en häst så är det egentligen bara hästen som påverkas men ryttaren följer med av effekten. Om ryttaren påverkas kommer ryttaren troligen åka över hästen. För mycket tunga enheter är effekten inte alltid en fördubbling utan kan vara mycket mindre. Effekten är direkt och drar mycket lite kraft av användaren.

**Balans**, användaren har alltid perfekt balans eftersom användaren alltid känner av gravitationen och rörelseenergin. Att stå på en drakes svanstipp och slåss samtidigt som draken flyger i strid är inga problem för användaren. Permanent effekt.

**Dra metall**, användaren kan inom 25 meter dra ett föremål av metall, som kan bli magnetiskt, till sig med kraft motsvarande 10kg (om det sitter fast). Föremålet får väga som mest 1 kg. Föremålet dras mot användarens hand. Effekten är direkt och drar lite kraft av användaren.

**Liten reparation**, användaren kan nu göra små reparationer av föremål. Med små är det att röra ett litet hål i sockorna och få det att sluta sig, läderbältet har nästan gått av och reparera det osv. Det får inte tillkomma material utan reparationen sker med det materialet som finns i föremålet. Större reparationer så som avhuggna eller helt avbrutna skaft, sönderslitna byxor är ännu utanför användarens område. Användaren måste röra vid föremålet användaren vill reparera. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Fruktan**, användaren kan vråla mot en motståndare i närheten och om användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga kommer offret inte anfalla användaren. Offret försvarar sig men är defensivt och kommer vid minsta motgång försöka fly från användaren. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Springa andra**, samma effekt som Springa men användaren kan ge effekten till andra. Drar lite kraft av användaren.

#### Lärare 100p

**Kraftföljder, beväpnad stridsförmåga eller obehäpnad stridsförmåga 50**, användaren har svårt att sitta still utan måste ständigt vara i rörelse. Först när användaren går, springer, jobbar, slåss och annat fysiskt arbete med rörelse är användaren nöjd. Att sitta stilla är svårt och stressande för användaren.

**Balans andra**, användaren kan röra vid någon och göra så att personen för en stund har perfekt balans då personen under varaktigheten känner av gravitationen och rörelseenergin. Att stå på en drakes svanstipp och slåss samtidigt som draken flyger i strid är inga problem för personen under varaktigheten. Effekten vara i 30 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Nollgravitation**, användaren kan i ett område inom 250 m ta bort gravitationen. Området som påverkas är 5 m<sup>2</sup> men inom området påverkas allt. Gravitationen i området blir noll vilket gör att allt i området blir viktlös och kommer att sväva över marken. Så länge som det påverkade inte kan dra sig någonstans så kommer det flyta där mer eller mindre hjälplös. I området påverkas hon eller han av vindar och liknande men väl utanför området så dras offret ned mot marken när offret exempelvis blåser ut ur området. Effekten är fysisk och effekten varar i 5 minuter. Att tänka på är att det alltid är området som påverkas som i sin tur påverkar det i området. Drar lite kraft av användaren.

**Ladda projektil**, användaren kan ladda en projektil med rörelseenergi som sedan aktiveras av en rörelse. Aktivering måste ske inom 30 sekunder efter laddningen och effekten gör att det dubblar hastigheten vilket medför att skadan ökar. Användaren måste röra vid projektilen som ska laddas som inte får väga mer än 5 kg. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Skjuta energi**, användaren kan nu från sina händer skjuta en puls av koncentrerat rörelseenergi. Strålen är röd och skadar allt men rustning skyddar som vanligt. Skadan är medelsvår. Räckvidden är inom 50 meter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Antigravitationsflygning**, Genom att påverka gravitationen under sig kan användaren sväva sakta framåt över marken. Maximala höjden är 100 m medan maximala hastigheten är 30 km/h om

användaren inte använder annat som för användaren framåt till exempel vind. Enbart användaren själv kan flyga på detta sätt och användaren kan maximalt bär 1,5 gånger sin egen vikt. Effekten är aktiv i 30 minuter. Effekten fungerar i alla dimensioner men bara där det finns starkare gravitation. Drar lite kraft av användaren.

**Tyngd**, användaren kan påverka ett föremål inom 50 m och öka tyngdkraften enbart på det föremålet med 20 gånger, dvs. föremålet blir 20 gånger tyngre. Effekten påverkar inte levande varelser direkt men väl kläder och annat. Med föremål avses saker som hör ihop, till exempel ett vagnshjul men inte hela vagnen, ett svärd men inte svärdet och skölden osv. Effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Dra tyngre metall**, användaren kan inom 25 meter dra ett föremål av metall, som kan bli magnetiskt, till sig med kraft motsvarande 20kg (om det sitter fast). Föremålet får väga som mest 2 kg. Föremålet dras mot användarens hand. Effekten är direkt och drar lite kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, beväpnad stridsförmåga** eller **obeväpnad stridsförmåga 75**, användaren börjar bli paranoid. Ständigt är användaren orolig för att någon ska hoppa på användaren och därför försöker alltid användaren vara i närheten av eller hålla i någon form av vapen. Användaren funderar dessutom alltid på tänkbara anfallssituationer beroende på vart användaren befinner sig. Det hela är stressande och jobbigt för användaren.

**Nollrörelse föremål**, användaren kan inom 250 m få en projektil eller ett föremål i rörelse som användaren ser (dvs. inte i normala fallet till exempel en pil) att stanna och eventuellt falla ned där den stannade. Vikten på projektiler får maximalt vara 250 kg. Effekten är direkt, om föremålet väger mer minskas hastigheten väsentligt. Drar lite kraft av användaren.

**Nollrörelse varelse**, användaren kan inom 250 m få en varelse i rörelse som användaren ser att stanna. Vikten på varelsen får maximalt vara 250 kg. Effekten är direkt, om varelsen väger mer minskas hastigheten väsentligt. Drar lite kraft av användaren.

**Vibrera sönder**, användaren kan vibrera sönder ett material eller varelse. Skadan som uppkommer är en dödlig skada men måste byggas upp under 30 sekunder. Användaren måste dessutom röra vid det som ska vibreras sönder. Om föremål påverkas brukar materialet spricka sönder av vibrationerna som har en tendens att sprida sig vidare. Drar lite kraft av användaren.

**Nollgravitation stort område**, användaren kan i ett område inom 250 m ta bort gravitationen. Området som påverkas är 200 m<sup>2</sup> men inom området påverkas allt. Gravitationen i området blir noll vilket gör att allt i området blir viktlös och kommer att sväva över marken. Så länge som det påverkade inte kan dra sig någonstans så kommer det flyta där mer eller mindre hjälplös. I området påverkas hon eller han av vindar och liknande men väl utanför området så dras offret ned mot marken när offret exempelvis blåser ut ur området. Effekten är fysisk och effekten varar i 5 minuter. Att tänka på är att det alltid är området som påverkas vilket påverkar de som befinner sig i området. Drar lite kraft av användaren.

**Ryggen fri**, användaren kan dela sitt sinne och låta ett vapen försvara användaren bakom användaren eller vid någon av användarens sidor. Vapnet svävar över marken och har samma stabilitet och styrka som användarens halva förmåga i styrka. Vapnet får maximalt vara 2 meter från



användaren. Användaren delar sin beväpnad stridsförmåga mellan det vapen som användaren håller i och det som svävar. Effekten drar väldigt mycket kraft av användaren och varar i 5 minuter.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, beväpnad stridsförmåga** eller **obeväpnad stridsförmåga 100**, användaren är paranoid och vidtar extrema åtgärder för att ingen ska komma för nära användaren då användaren alltid fruktar det värsta i alla situationer. Användaren får svårt att sova och vistas i sällskap. Användaren litar i princip inte på någon och livet för användaren blir svårt och stressande.

**Vätskedra**, användaren kan dra i vätska, även sådan som finns i levande varelser. Effekten för varelser är hemsk och blir att exempelvis blodet börjar tränga ut genom huden mot användaren. Effekten ger en dödlig skada och det finns egentligen inget skydd mot effekten. På andra vätskor så kan användaren suga 1 dl vätska mot sig, den flyger då som en boll mot användaren. Vätskan måste vara måste vara innesluten i något som kan släppa igenom vätska, så en flaska fungerar inte. Avståndet för skada är inom 250 m och användaren måste se offret. Drar lite kraft av användaren.

**Vibrerande kropp**, genom att sätta sin kropp i rörelse kan användaren vibrera sig igenom alla kända oorganiska material. När användaren gör detta blir användaren immun mot alla fysiska attacker men inte för eld, ljus, värme, köld och elektricitetsattacker. I denna form så är hela användaren suddig och en betraktare kan bara ana användaren konturer. Det tar ungefär 30 sekunder per 50 cm material som användaren ska vibrera igenom. När användaren omvandlar sin kropp omfattas detta även av alla kläder men inte av ryggsäckar eller vapen och liknande. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar en hel del kraft av användaren.

**Blixten**, användaren kan springa mycket fort och kan komma upp i en hastighet av 500 km/h. Användaren kan även stanna snabbt samt göra tvära kast. Effekten är aktiv i 30 minuter. Drar en del kraft av användaren.

## Materialians kraft



Handlar om att forma och förbättra redan skapade föremål. Att ge de nya bättre egenskaper, att reparera skadade föremål samt skapa nästan levande föremål. Enbart oorganisk materia och icke levande materia påverkas. Det går alltså inte att påverka ett levande träd men väl ett dött sådant.

### Novis 25p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 15**, användaren är fumlig och tappar allt som oftast saker. I skarpa situationer brukar det funka men under stress och när användaren har många saker i huvudet tappar användaren ofta det som användaren har i händerna.

**Identifiera materia** låter användaren analysera och identifiera materia som han rör vid. Användaren vet vilka grundämnen som materia innehåller och vilken sammansättning den har. Användaren känner bara till den yta som användaren rör vid. Vad som gömmer sig längre in vet alltså inte användaren. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Liten reparation**, användaren kan nu göra små reparationer av föremål. Med små är det att röra ett litet hål i sockorna och få det att sluta sig, läderbältet har nästan gått av och reparera det osv. Det får inte tillkomma material utan reparationen sker med det materialet som finns i föremålet. Större reparationer så som avhuggna eller helt avbrutna skaft, sönderslitna byxor är ännu utanför användarens område. Användaren måste röra vid föremålet användaren vill reparera. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Liten föremåls förändring**, användaren kan börja ändra på små saker på mindre föremål, max 2dm<sup>3</sup> stora. Göra lite färgskiftningar på ett material (inte mönster ändringar), mindre gravyrer, slipa lite, putsa osv. Små, små men ofta saker som om de görs för hand är tidskrävande. Användaren måste röra vid föremålet. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Mekanik**, användaren får färdigheten som motsvarar mekanik, det innebär även att användaren kan se och avgöra om en konstruktion kommer att hålla. Befintliga konstruktioner kan bedömas men bara utifrån att hur konstruktionen skulle hålla som nybyggd.

**Färga**, användaren kan ge ny färg på en yta. Om ytan är i flera färger färgas det åt ett bestämt håll men med olika nyanser i samma färg. Ytan som färgas får maximalt vara 5m<sup>2</sup> stort, färgningen är direkt och användaren måste röra vid ytan som ska färgas. Ytan måste dessutom vara sammanhängande och av samma material. Exempelvis tyger färgas enkelt och snabbt på detta sätt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Rena materia**, användaren kan rena ett material och ta bort alla rester av andra material som kan smuts ner det material som användaren vill rena. Allt ifrån järn till vatten kan rensas på detta sätt. Användaren kan rena 5 dm<sup>3</sup> materia och måste röra vid materia som ska renas. Det går inte att göra omvandla ett material till ett annat, det material som ska renas måste vara bestå av 75 % av detta material. Det går alltså inte att rena ett smutsigt vatten till järn även om det finns järn i vattnet. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kopiera föremål**, ett föremål som användare rör vid kan användaren kopiera in i minsta detalj utom magiska effekter och eventuella själar. Även om materialet är unikt så blir det ändå en perfekt kopia. Ett konstföremål blir i allt en kopia osv. Även dolda saker följer med så som vattenstämplar och dolda instruktioner. Det som kopieras får maximalt ha en volym av 1 m<sup>3</sup>. Det nya föremålet är permanent men kan upplösas med magi. Drar lite kraft av användaren.

**Föremålets historia**, användaren rör ett föremål och vet om det är tillverkat med magi och vad som krävs för att lösa upp magin. Användaren vet även hur gammalt föremålet är, det vill säga när det skapades. Drar mycket lite kraft av användaren, effekten är direkt.

**Föremålets känsla**, användaren kan röra vid ett föremål och känna den senaste starkaste känslan. Användaren känner inte vems om höll i föremålet men känner personens känsla. Enbart mycket starka känslor kan upplevas och har det förflutet mer än 50 dagar så tenderar enbart extrema känslottringar finnas kvar. Föremål som används för att döda en annan intelligent varelse tenderar att stanna i upp till ett år och ibland ännu längre. Drar mycket lite kraft av användaren, effekten är direkt.

## Elev 50p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 25**, användaren får lätt reumatism vid fuktigt väder och kyla. Reumatismen går inte att bota med magi eller krafter.

**Reparera föremål** är en effekt som återställer ett föremål till originalskick förutsatt att allt material som saknas kan ersättas. Mindre delar kan saknas, till exempel flisor från skölden eller metallbitar från svärdet men om större bitar är borta så repareras inte föremålet. Helst ska originalbitarna finnas för att föremålet ska bli nytt. Om andra bitar finns repareras föremålet men det blir tydligt att det är just reparerat. Avhuggna skaft, brutna svärd, trasiga sköldar blir som nya. Alla icke organiska saker kan repareras och maximalt är det 5 dm<sup>3</sup> som repareras. Användaren måste röra vid föremålet som ska repareras och reparationen blir permanent men föremål blir inte starkare än det var innan det blev trasigt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Forma lite** låter användaren omforma en volym av materia så att det får den form som användaren önskar. Den volym som ska omformas måste kunna omvandlas fritt och det går inte att omforma så att någon del av omformningen skadar något levande. Det är alltså möjligt att omforma en rustning som sitter på en människa men inte så att rustningen av sig själv skadar bäraren av rustningen. Föremålets volym, färg och egenskaper kan inte heller påverkas. Effekten kan forma 5 dm<sup>3</sup> och föremålet får maximalt befinna sig 50 m från användaren och användaren måste se föremålet. Alla fasta material i föremålet behåller sin nya form när effekten är klar men den totala volymen får inte öka eller minska. Enbart fast materia påverkas. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Strukturbild** gör att användaren kan kartlägga ett föremål. För sitt inre ser användaren en sorts 3-dimensionell bild av föremålets struktur som användaren kan vrida och vända på helt fritt under varaktigheten. Föremålet som användaren kan kartlägga måste vara inom 50 m och effekten varar i 5 minuter samt föremålet får inte vara större än 1 m<sup>3</sup>. Drar lite kraft av användaren.

**Måla föremål**, användaren kan nu färga och skapa mönster på föremål, detta gäller alla typer av fasta material men främst icke metalliska. Färg och mönster är fritt och även rena bilder kan skapas. Så är ytan en duk kan användaren skapa en målning på detta sätt. Materialet som blir färgen måste finnas på föremålet innan effekten om det exempelvis ska bli en oljemålad tavla. Utan färgen blir effekten att det är duken som färgas istället. En bild blir aldrig bättre än användarens minne, därför är det svårt att göra förfälskningar på detta sätt. En yta i taget målas och ytan måste vara sammanhängande. Effekten är aktiv under 5 minuter och bilden framträder under användarens finger. Man kan alltså säga att användaren målar med sitt finger. Effekten upphör när användaren lyfter sitt finger från ytan. Ju långsammare användaren drar sitt finger desto mer detaljrik blir bilden eller mönstret. Drar lite kraft av användaren.

**Volymändring minska**, användaren kan förminska ett föremål. Föremålet får inte vara större än 5dm<sup>3</sup> och förändringen är maximalt en halvering av volymen. När volymen ändras påverkas även vikten proportionerligt. När föremålet är volymändrat är den nya volymen föremålets "original" storlek. Effekten kan göras flera gånger efter varandra på samma föremål och föremålet kan förminskas hur många gånger som helst, i princip. Volymändringen måste ske fritt och får inte påverka andra föremål eller organiska ting. Föremål måste även vara sammanhängande. Användaren måste röra vid föremålet. Det tar cirka 5 minuter att genomföra volymförändringen. Drar lite kraft av användaren.

**Ytans hållfasthet**, användaren kan påverka en yta och försvaga eller förstärka hållfastheten. Användaren kan minska ytans bärighet med 25 % eller fördubbla dess styrka. Förändringen är permanent och ytan måste vara sammanhängande och maxvolym som påverkas är 1 m<sup>3</sup>. Användaren kan påverka en yta som är 50 m från användaren. Förändringarna är permanenta men en yta kan inte

bli starkare än vad materialet normalt maximalt är och försvagas en yta med 100 % från den ursprungliga bärigheten faller ytan ihop. Det som händer är att materialet förändras, järn rostar, trä murknar, sten vittrar sönder eller tvärtom. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kopiera större föremål**, samma som Kopiera föremål med max volymen är 3 m<sup>3</sup>. Drar en del kraft av användaren.

**Snärjande rep**, användaren kan skapa ett rep som skjuts ut ur hens händer mot ett offer inom 10 meter. Repet försöker binda sin motståndare och om användaren obehäpnades stridsförmåga är högre än offrets rörlighets förmåga eller behäpnad stridsförmåga (om offret har ett vapen med klinga (minst en lika långt som offrets underarm) så binds offret av repet som har styrka 50 som sätts mot offrets styrkans förmåga eller rörlighets förmågan. Det är maximalt 30 meter rep som användaren "skjuter" ut. Repet kan antingen skäras av eller upplösas med magi. Effekten varar i max 5 minuter men upphör om användaren knyter händerna. Effekten kan även användas för att binda saker som inte är levande. Drar en hel del kraft av användaren.

**Liten väktare**, användaren kan lägga ihop ett antal föremål (max 15 kg) och sedan aktivera effekten. Föremålen smälts då ihop och det skapas en liten väktare som lyder enklare order, som "följ mig", "anfall den (pekar)", "släpp inte förbi någon människa" och så vidare. Väktaren har styrkans förmåga 15, rörlighets förmåga 10, fysisk förmåga 25, behäpnad och obehäpnad stridsförmåga 10. De kan inte flyga och är mycket långsamma men helt outtröttliga. Drar en hel del kraft att skapa. Liten väktare är aktiv i en timme sedan faller den isär. Enbart en liten väktare kan vara aktiv åt gången.

**Mekanisk insekt**, användaren kan röra en insekt, max 10 cm stor, och omvandla den till en mekanisk insekt som om den dras upp (har troligen en liten vev på ryggen) kan röra sig några meter. Varje insekt är ett litet underverk av mekanik men insekten kan inte göra mer än att röra sig framåt. Drar en del kraft av användaren. Insekten dör direkt och om magin upplöses så är det en sönderhackad insekt som kommer tillbaka.

## Lärare 100p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 50**, vid stress får användaren ticks och måste utföra ett ljud eller en rörelse hela tiden. När användaren lugnat ner sig försvinner användarens ticks.

**Skapa mekanik**, användaren kan skapa ett litet mekaniskt föremål. Volymen får maximalt vara 5 dm<sup>3</sup> stort men användaren kan inte göra föremålet större genom att använda effekten på samma föremål igen. Däremot kan användaren sätta ihop flera föremål. Användaren måste ha råmaterialet i samma mängd och volym som den mekaniska sak som användaren ska skapa. Användaren måste även ha någon slags idé av hur föremålet ska fungera. Användaren kan inte göra saker som användaren inte känner till. Det går alltså inte att göra en mekanisk klocka om användaren inte har sett och hållit en mekanisk klocka. Effekten är verksam i 30 minuter, ju mer komplex en mekanik är ju längre tid tar det att skapa den. Ett fickur tar 30 minuter medan ett simpelt lås tar 5 minuter. Skillnaden mot forma är att Skapa mekanik gör allt på en gång, forma är en del åt gången. Drar en del kraft av användaren.

**Skapa föremål**, användaren kan nu från tomma luften skapa ett enkelt föremål. Föremålet är helt efter användaren önskemål men måste vara ett föremål som användaren känner till. Föremål får inte innehålla ovanliga eller för ädla material, hit räknas guld, silver, platina, ädelstenar osv. Väl skapat är föremålet verkligt. Föremålet skapas alltid i användarens hand. Föremålet måste skapas fritt, det får

inte skapas direkt på, i eller under något levande. Föremålet får maximalt vara 5 dm<sup>3</sup> stort. Drar en del kraft av användaren.

**Onaturliga egenskaper**, användaren kan nu påverka egenskaper hos olika föremål. Egenskaper är allt från hållfasthet, värmetålighet, färg osv. Egenskaperna stannar i föremålet tills det förstörs, till exempel genom nedsmältning. Det går inte att skapa magiska egenskaper, inte heller energi går att binda i föremålet utan det är enbart materialets egenskaper som ändras. Egenskaperna kan max ändras 10 % varje gång effekten aktiveras och ett materials egenskaper kan maximalt ändras 50 % från det naturliga. Exempelvis kan järn bara bli 50 % lättare osv. Föremålet får maximalt vara 5 dm<sup>3</sup> stort och bara ett material i föremålet åt gången påverkas. Drar lite kraft av användaren.

**Volymändring förstora**, användaren kan förstora ett föremål. Föremålet får inte vara större än 5 m<sup>3</sup> och förändringen är maximalt per gång effekten aktiveras en dubblering av volymen. När volymen ändras påverkas även vikten proportionerligt. När föremålet är volymändrat är den nya volymen föremålets "original" storlek. Effekten kan göras flera gånger efter varandra på samma föremål och föremålet kan förstoras hur många gånger som helst, men max när föremålet är 5 m<sup>3</sup>. Volymändringen måste ske fritt och får inte påverka andra föremål eller organiska ting. Föremål måste även vara sammanhängande. Användaren måste röra vid föremålet. Det tar cirka mellan 5 och 30 minuter att genomföra volymförändringen beroende på hur stort föremålet är från början. Drar en del kraft av användaren.

**Enklare besjälade föremål**, användaren kan knyta en djursjäl till ett föremål. Föremålet får en känsla av djurets själ vid beröring. Så om en vargsjäl är knuten till en dolk upplevs dolken som blodtörstig. Känslan upplevs när en individ rör vid föremålet och som inte är stressad av exempelvis strid. Själens i föremålet gör även att användaren kan spåra föremålet men gör även att de som kan se själar med krafter eller magi upptäcker den bundna själen. Själens stannar i föremålet tills föremålet förstörs. Med föremål menas ett sammanhängande föremål som en dolk, en kappa, en ring men inte ett hus. Användaren måste röra vid föremålet för att besjälade det. Drar en del kraft av användaren.

**Spåra besjälade föremål**, alla föremål som användaren själv har besjälade kan användaren spåra via draperiet eller dysterheten (användaren väljer när kraften tas). Föremålet kan spåras i alla dimensioner som har förbindningar till draperiet eller dysterheten. Så om användaren väljer att spåra via Draperiet kommer användaren inte kunna spåra föremålet i Dysterheten och Slöjan. Effekten är direkt och användaren känner av i vilket dimension föremålet befinner sig eller om användaren är i samma dimension hur långt ifrån användaren är sitt föremål samt riktningen dit. Användaren kan hålla lika många föremål i huvudet som användaren har i talangpoäng i Kreativitet. Drar lite kraft av användaren.

**Forma stor** som Forma lite men det som formas får max vara 5 m<sup>3</sup> Drar en hel del kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 75**, användaren får samlarmani och samlar på en specifik typ av föremål, till exempel tomtar. Användaren blir som besatt av dessa föremål och gör allt för att få tag i liknande föremål som användaren inte har i sin samling.

**Besjälade föremål**, användaren kan låta att föremål suga in en själ från någon som nyligen dött i föremålet. Väl i föremålet får själen en ny existens och stannar i föremålet tills den sugts ut med magi

eller föremålet förstörs. Föremålet får nu samma personlighet som själen hade och detta smittar även påsikt den som bär föremålet. För att undvika att bli påverkad måste bäraren av föremålet ha högre psykisk förmåga än själens psykiska förmåga. Fördelen med ett sådant föremål är att föremålet kan laddas med kraftpoäng från själen, kraftpoängen motsvarar psykiska förmågan \* 5. Om en avläsning är gjord på själen innan den sögs in i föremålet kan själen fortfarande kontaktas. Alla besjälade föremål kan upptäckas av dem som ser själar. Inga sådana själar kan magi eller krafter. Skulle föremålet som besjålats bestå av rörligadelar och någon form av motor kontrolleras dessa av själen. Användaren har ingen kontroll över själen i föremålet. Användaren måste röra vid föremålet när effekten aktiveras och själen får max vara 50 m från användaren. Användaren måste se när personen dör. Drar en del kraft av användaren.

**Mekaniska kroppsdelar**, användaren kan skapa en mekanik och sedan koppla in den på en annan kropp eller sin egen. Enbart enklare kroppsdelar fungerar som händer, fötter och liknande. Med den mekaniska delen kan användaren eller någon annan använda mekaniken som fungerar som en riktig kroppsdel. Ju bättre mekanik det är ju bättre fungerar kroppsdelens. Samma effekt kan även användas för att koppla ur mekanik. Det behöver inte heller vara en mekanik som är "naturlig" utan vill användaren ha en tredje mekanisk arm går det också bra. Mekanikens fästs ihop med kroppen och skulle mekaniken slitas bort med våld blir det oftast en väldigt stor skada men det beror på hur stor mekanisk sak det är. Den mekaniska delen måste först tillverkas innan den kan smältas ihop med kroppen. Om offret är ovilligt måste användarens psykiska förmåga övervinna offrets psykiska förmåga. Blir mekaniken för stor och tung kommer användaren eller offret inte kunna använda den nya kroppsdelens. Drar en del kraft av användaren.

**Mekaniska mästerverk**, användaren kan skapa ett stort avancerat mekaniskt föremål. Volymen får maximalt vara 5 m<sup>3</sup> stort men användaren kan inte göra föremålet större genom att använda effekten på samma föremål igen. Däremot kan användaren sätta ihop flera föremål. Användaren måste ha råmaterialet i samma mängd och volym som den mekaniska sak som användaren ska skapa. Användaren måste även ha någon slags idé av hur föremålet ska fungera. Användaren kan inte göra saker som användaren inte känner till. Det går alltså inte att göra en mekanisk klocka om användaren inte har sett och hållit en mekanisk klocka. Effekten är verksam i 24 timmar, ju mer komplex en mekanik är ju längre tid tar det att skapa den. En ångmaskin tar 24 timmar medan ett lås tar 60 minuter. Skillnaden mot forma är att Skapa mekanik gör allt på en gång, forma är en del åt gången. Drar en del kraft av användaren.

**Pilregn**, användaren kan skapa tio pilar som skjut samtidigt från användarens händer mot ett offer. Varje pil har användarens normala träffchans. Avståndet är maximalt 50 meter från användaren för normal träffsäkerhet sen sjunker träffsäkerheten snabbt och pilarna når maximalt 100 meter. Det behöver inte vara pilar utan kan vara andra föremål i motsvarande storlek som är gjorda för att flyga genom luften. Att skjuta en träsko gör att träffsäkerheten nästan är noll. Drar en hel del kraft av användaren.

**Stor väktare**, användaren kan lägga ihop ett antal föremål (max 50 kg) och sedan aktivera effekten. Föremålen smälts då ihop och det skapas en liten väktare som lyder enklare order, som "följ mig", "anfall den (pekar)", "släpp inte förbi någon människa" och så vidare. Väktaren har styrkans förmåga 30, rörlighets förmåga 10, fysisk förmåga 30, beväpnad och obehäpnad stridsförmåga 15. De kan inte flyga och är mycket långsamma men helt outtröttliga. Drar en hel del kraft att skapa. Stor väktare är aktiv i 24 timmar sedan faller den isär. Enbart en stor väktare kan vara aktiv åt gången.

## Exalterad 200p

**Kraftföljder, uppmärksamhets förmåga 100**, användaren blir kleptomani och känner ett tvång att ta saker. Oftast är det inte allt som användare ser utan specifika saker, som ringar, dolkar och liknande. Det måste vara saker som är rimligt. Det räknas inte att ha kleptomani med hus eller stenar. Det måste vara något som kan sätta användaren i bekymmer.

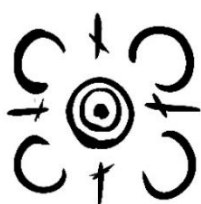
**Mekanisk väktare**, användaren kan nu skapa en mekanik med en inbyggd motor och besjåla den så att det får ett sorts liv. Användaren kontrollerar inte varelsen men kan ändå ge den olika uppdrag och den är oftast vänligt inställd till användaren. Oftast är sådana väktare tröga och lite långsamma men mekaniken gör de ändå till en fruktad fiende. Hur starka och vilken fysik som mekaniken har beror på storleken av konstruktionen. Alla väktare tar +1 i skada av elektricitet. Användaren kan skapa flera mekaniska väktare om användaren önskar. Väktare påverkas inte av sinnes och själs magi och kan alltså inte kontrolleras. Mekaniska väktare kan tala, om mekaniken för detta finns. Skulle motorn stanna dör väktaren och själen lämnar den. Drar en hel del kraft av användaren.

**Övernaturliga egenskaper**, användaren kan nu påverka egenskaper hos olika föremål. Egenskaper är allt från hållfasthet, värmetålighet, färg osv. Egenskaperna stannar i föremålet tills det förstörs, till exempel genom nedsmältning. Det går inte att skapa magiska egenskaper, inte heller energi går att binda i föremålet utan det är enbart materialets egenskaper som ändras. Egenskaperna kan max ändras 20 % varje gång effekten aktiveras och ett materials egenskaper kan maximalt ändras 75 % från det naturliga. Exempelvis kan järn bara bli 75 % lättare osv. Föremålet får maximalt vara 1 m<sup>3</sup> stort och bara ett material i föremålet åt gången påverkas. Drar lite kraft av användaren.

**Magisk materia**, användaren kan skapa så kallad magisk materia. Magisk materia suger åt sig magi i en takt av 1 kraftpoäng per minut per 1 cm<sup>3</sup>. Magisk materia kan innehålla 100 kraftpoäng per 1 dm<sup>3</sup>. Magisk materia ser ut som färgad kristall och användaren måste utgå från materia från elementia. Effekten omvandlar 1 dm<sup>3</sup> materia till magisk materia. Användaren kan vid skapandet omvandla den magiska materien till en form som användaren tänker på. Efter den omvandlingen går det inte på något omforma föremålet. Det enda kända sättet att förstöra magisk materia är extrema temperaturer som aktiva vulkaner och liknande. Effekten tar 30 minuter att genomföra, störs användaren under tiden fungerar inte effekten. Effekten fungerar enbart i elementia men väl skapat kan föremålet föras ut därifrån utan problem. Drar mycket kraft av användaren.

**Mekaniska organ**, användaren kan skapa en avancerad mekanik och sedan koppla in den på en annan kropp eller sin egen. Mekaniken fungerar istället för ett organ, även hjärtat kan bytas men inte hjärnan. Med den mekaniska delen kan användaren eller någon annan använda mekaniken som fungerar som en riktig kroppsdel. Ju bättre mekanik det är ju bättre fungerar kroppsdel. Samma effekt kan även användas för att koppla ur mekanik. Det behöver inte heller vara en mekanik som är "naturlig" utan vill användaren ha en tredje öga går det också bra. Mekanikens fästs ihop med kroppen och skulle mekaniken slitas bort med våld blir det oftast en väldigt stor skada men det beror på hur stor mekanisk sak det är. Den mekaniska delen måste först tillverkas innan den kan smältas ihop med kroppen. Om offret är ovilligt måste användarens psykiska förmåga övervinna offrets dubbla psykiska förmåga. Blir mekaniken för stor och tung kommer användaren eller offret inte kunna använda den nya kroppsdel. Drar mycket kraft av användaren.

## Sinnets kraft



Handlar om att tankar och det som ibland kallas för själen. Att förstå, se och kontrollera sina egna tankar men även andras. Kraften handlar även om att skada eller bota skadade själar. Kraften är bland människor fruktad och avskydd, därför också minst erkänd bland serdan och edlosi. Minnet kan beskrivas som ett arkiv med mappar där varje mapp innehåller minnet från en händelse. Vissa mappar är stora medan andra små.

### Novis 25p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 15**, användaren ger generellt ett lite osäkert intryck och folk i allmänhet litat inte riktigt på användaren.

**Söka i minnet**, användaren kan söka efter en händelse i sitt minne och analysera det. En effekt av detta är att användaren inte kan vara glömsk, allt användaren vill minnas minns användaren. För att hitta minnet måste användaren vet ungefär i tid när hen fick sitt minne. Effekten är aktiv i 5 minuter och är personlig. Drar mycket lite poäng av användaren.

**Ändra utstrålning**, användaren kan även ändra sin utstrålning mot en person i dennes närhet, på inom 50 m. Utstrålning är i form av små subtila ändringar som gör att användaren uppfattas av den andra som mera positiv till exempel öppen, glad, kärleksfull osv eller negativ till exempel hotfull, skrämmande, elak osv. Effekten gör även att användaren blir direkt medveten om någon försöker manipulera användaren antingen med magi, kraft eller med social förmåga. Väl medveten kan användaren stålsätta sig och genom koncentration öka sin Psykiska förmåga till det dubbla. Ökningen är enbart tillfällig och gäller bara mot påverkan och medan användaren aktivt koncentrerar sig. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Tala språk**, användaren kan även genom att studera en person som talar under minst 30 minuter lära sig det språk som personen talar. Användaren kan enbart lära sig det talande språket eller teckenspråk men inte skrivna språk. Efter studien av språket, där personen måste tala något vettigt, kan användaren göra sig förstådd på samma språk som personen talade. För varje ny studie av samma språk, helst med olika personer, kan användaren snabbt lära sig ett helt nytt språk som användaren dessutom talar brytningsfritt. Drar lite kraft av användaren.

**Påverka**, användaren kan börja påverka en person inom 50 m. Enbart en person i taget påverkas och flyttas fokus för påverkan till en annan person avklingar eventuella effekter snabbt. Det användaren gör är att påverka vad offret upplever med sina sinnen, användaren lurar sitt offer. Det går inte att göra rena illusioner utan som mest förstärker användaren redan starka effekter, eller försvagar. Till exempel kan användaren påverka stadsvakten så att han inte ser användaren i skuggorna, vakten ser enbart mörker. På det sättet är det en illusion men en som enbart de påverkade upplever. Effekten är aktiv i 5 minuter sedan klingar den snabbt av. För att effekten ska ha verkan måste användaren övervinna offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga.

**Fokusera**, användaren kan skala bort alla intryck och bara fokusera på en uppgift. Även om det händer flera saker runt omkring användaren så är användaren fullt koncentrerad på sin uppgift. Användaren kan inte göra så mycket annat men i situationer när det krävs att någon håller huvudet kallt och tänker på alla möjligheter är det en användbar effekt som varar i 30 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.



**Snilleblix**, användaren kan plantera en idé eller tanke på någon som användaren rör vid. Det kan vara vilken tanke som helst även farliga. Idén eller tanken ska vara enkel, som gå och handla en glass, eller var otrevlig mot köpmannen. Offret är inte medvetet om manipulationen och kommer efter att tanken utförts vara oförstående till varför hen tänkte och gjorde tanken. Effekten är bara aktiv under 5 minuter sedan försvinner påverkan. Om det är en tanke eller idé som inte utsätter offret för fara räcker det med att användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Tankar som leder till farliga handlingar har offret sin dubbla psykiska förmåga mot. Tankar som att uppenbarligen begå självmord fungerar inte. Samma tanke kan inte planteras mer än en gång hos ett och samma offer. Drar lite kraft av användaren.

**Mäta magiindex**, användaren kan mäta magiindex i verkligheten. Skiljer sig mellan världar. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Säg efter mig**, om användaren har högre psykisk förmåga än ett offer inom 5 meter så kommer offret att upprepa det användaren säger och tro på det. Det får inte vara något som direkt skadar eller hotar offret eller som uppenbart direkt får dåliga effekter för offret. Det funkar att säga "det är inte de här vandrarna vi söker" men det fungerar inte att säga "jag tror jag ska hoppa ned i ravinen". Effekten är aktiv i 5 minuter men bryts om användaren gör något hotfullt mot offret. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Lura djurens sinnen**, användaren påverkar alla djurs sinnen inom en radie av 25 meter från användaren. Djuren kommer inte längre förnimma användaren med något sinne, alltså varken, syn, hörsel, lukt, smak eller känsel. Effekten är aktiv i 5 minuter men kan förnyas. Effekten bryts om användaren gör något hotfullt mot djuret. Skulle ett djur ha en intelligent själ fungerar inte effekten. Drar lite kraft av användaren.

**Full**, användaren kan röra vid en person och om användarens psykiska förmåga överstiger summan av offrets fysiska förmåga och psykiska förmåga blir offret direkt kraftigt berusad. Effekten varar i en timme sedan klingar den ganska snabbt av. Med annan magi kan man ta bort effekten, till exempel Bota själen. Drar mycket lite kraft av användaren.

### Elev 50p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 25**, användaren kan inte dölja sina känslor för omgivningen utan utstråla den känsla som användaren känner för tillfället. Om användaren är glad utstrålar användaren lycka, är användaren misstänksam utstrålar användaren misstänksamhet osv.

**Intryck**, användaren kan förstärka det intryck han ger och framkalla känslor som kärlek, nyfikenhet, hat och fruktan. Alla känslor är alltid temporära och avklingar snabbt till mera normala känslor om användaren avbryter effekten eller efter 30 minuter. Effekten kan förlängas och intrycken är alltid riktade mot användaren. Höga värden på användarens sociala förmåga kan förstärka effekten. För att lyckas måste användaren övervinna offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Användaren inte behöver röra vid offret utan det räcker med en kortare ögonkontakt, maximalt avstånd är 50 meter. Effekten gör inte offret viljelöst men offret blir oftast med rätt känsla lättare att övertyga eller övertala. Drar lite kraft av användaren.

**Se tänkande varelser**, användaren kan även se varelser som tänker tankar. Det går att med till exempel meditation rensa sina tankar och därför bli osynliga för effekten. När effekten aktiveras ser användaren alla varelser med tankar som lysande prickar. Intelligent varelser lyser något starkare än

till exempel djur. Det går inte att avgöra hur stark eller svag ett sinne eller tanke är bara att den finns. Det går inte heller att se vad någon tänker bara att någon tänker. Räckvidden är 250 meter och effekten varar i 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Diagnostisera själen**, användaren kan se vilka psykiska besvär som någon har. Det sker genom att användaren rör vid någon och aktiverar effekten. Det säger inget om varför sjukdomen eller diagnosen finns, bara att den finns och vilka effekter det får för individen. Effekten säger även om individen har Krafteffekts egenheter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Bota själen**, användaren kan minska skadan på en själ motsvarande nivå två. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kontakt skydda själen**, användaren kan temporärt ändra sin själ något så att användaren inte längre kan kontaktas av någon med dess avläsning. En sådan ändring kan enbart göras var 24:e timme. Effekten varar i 30 minuter och är alltid personlig. Drar lite kraft av användaren.

**Skada själ**, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en lätt skada och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Stärka ett av sina sinnen**, användaren kan under 5 minuter stärka ett av sina egna sinnen, syn, hörsel, lukt, smak eller känsel. Sinnet blir 25 % bättre. Drar mycket lite kraft av användaren.

#### Lärare 100p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 50**, användarens utstrålning gör att den alltid motverkar det syfte som användaren har i sammanhang där det är mycket folk. Om användaren obemärkt vill smita förbi kommer användaren göra ett bestående intryck hos folk, om användaren vill ha uppmärksamhet så försvinner användaren i folkvimlet.

**Läsa tankar**, användaren kan nu läsa offrets tankar. Användaren kan antingen göra en ytlig kontroll som bara berättar precis vad offret tänker just nu på och dess känslor. En djupare avläsning av offrets tankar tar tid, 30 sekunder för varje år som användaren ska backa. Dessutom finns det ett problem med minnen, många minnen försvinner över tiden, blir vagare eller ändras. Speciellt gäller det all dagliga minnen, sådant som användaren inte lagt någon vikt vid. Däremot minnen som är traumatiska eller viktiga känslomässiga minnen är alltid tydligare. Detaljer är något som även det tenderar att suddas ut ju längre tiden går. Minnet som användaren ser är det som användaren upplever med sina sinnen samt de inre minnesbilder som offret har av händelsen. Detta gör att gamla minnen är svårtolkade och ofta röriga. För att läsa minnen på någon krävs att användaren tittar djupt i ögonen på sitt offer eller rör vid offret, hud mot hud. Mest effektivt är det om användaren har sin hand mot offrets panna. Offret är paralyserat men vid medvetande vid kontakten om användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Det går även att läsa minnen hos offer när det sover. Fördelen är att det är lättare att få kontakt, nackdelen är att användaren kan hamna i offrets drömmar och inte kan slita sig ur detta. Effekten är aktiv i 5 minuter sedan måste användaren börja om sökningen. Användaren kan då fortsätta vid den tidpunkt där användaren slutade senast. Vissa minnen som ett offer har kan vara så traumatiska att offrets sinne har förträngt dem. Ett förträngt minne är som en borg och brukar synas tydligt när användaren finner

de tidsmässigt. En sådan "borg" kan användaren inte på denna nivå bryta sig in i. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Försegla minnen**, användaren kan försegla ett minne, antingen på sig själv eller hos någon annan. Ett förseglat minne ses som en borg och att bryta sig in bakom skyddet kräver att den som bryter sig in övervinner användarens dubbla psykiska förmåga. Nackdelen med att försegla sitt eget minne är att användaren själv inte vet vad minnet innehåller när det väl är förseglat. Det är samma effekt som om sinnet själv väljer försvarsmekanismen förträngning. Användaren kan alltid själv låsa upp de minnen användaren själv har förseglet, både på sig själv eller andra. Användaren ser alltså skillnad på de minnen som användaren har förseglat och de minnen som är förträngda. Förseglade minnen är permanenta tills de öppnas. Hos andra måste användaren först leta upp minnen som användaren ska försegla, vilket görs med Läsa tankar. Drar mycket lite kraft av användaren och användaren måste röra vid offret och övervinna offrets dubbla psykiska förmåga.

**Falska minnen**, användaren kan nu även skapa Falska minnen hos ett offer. Inom 50 m kan användaren påverka ett offer så att den ser saker som inte finns, till exempel kan användaren helt förklä sig. Men observera att enbart offret påverkas och lurar inte andra i användarens omgivning. Effekten gör att användaren påverkar det minne som skrivs i stunden. Genom detta sätt så är effekten permanent och mycket svår att genomskåda. Skickliga andra magiker och användare som detaljstuderar minnesserien kan upptäcka manipulationen men vet inte vad som ändrats (om det inte är uppenbart). Effekten gör att maximalt 5 minuters minnen kan manipuleras på detta sätt. Mellan varje 5 minuter så kommer det en brytpunkt och sådana kan lätt ses av andra magikern eller användare. Drar lite kraft av användaren.

**Tankestöt**, användaren kan även chocka ett offer genom att ge den en tankestöt. Stöten är osynlig men kan förnimmas med hög uppmärksamhets förmåga. Då ser den ut som en genomskinlig puls som slår mot offrets huvud från användaren huvud. Det medför ingen varaktig skada på offret men orsakar en smärta och tillfällig förvirring. Om den som drabbas själv har Sinnets kraft på novisnivå känns det bara som en elektrisk stöt. Tankestöten är fysisk och kräver inte att användaren vinner i viljekraft. Räckvidden är 50 meter, användaren måste se den som ska träffas. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Kontaktskydda själen andra**, användaren kan temporärt ändra andras själ något så att offret inte längre kan kontaktas av någon med dess avläsning. En sådan ändring kan enbart göras var 24:e timme. Effekten varar i 30 minuter och om offret inte vill ha en sådan ändring måste användaren övervinna offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga.

**Läkning av själen**, användaren kan minska skadan på en själ tre nivåer. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Stärka ett av andras sinnen**, användaren kan under 5 minuter stärka ett av någon annans sinnen, syn, hörsel, lukt, smak eller känsel. Sinnet blir 25 % bättre. Drar mycket lite kraft av användaren. Om offret inte vill detta gör offret motstånd med dubbla sin psykiska förmåga mot användarens psykiska förmåga.

**Djurens flykt**, användaren kan inom 50 meter i en radie tvinga alla ointelligenta djur att känna en stor rädsla och aktivera deras flyktbeteenden. Även tränade djur kommer visa stor ovilja att vara

nära användaren. Användaren måste se de djur som påverkas. Effekten varar i en timme innan den klingar av. Drar lite kraft av användaren.

### Mästare 150p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 75**, användaren har en tendens att röra ihop sina minnen. Det medför att användarens minnen är lika bra som förut men att de hamnar ibland i fel tidsordning. Det hela kan bli jobbigt och svårt för användaren.

**Läsa skyddade minnen**, när användaren upptäcker förseglade minnen så kan användaren försöka bryta sig in i dem. Lyckas det så kommer användaren att kunna se minnet men även offret som bär själva minnet. Förseglade minnen kan antingen vara förseglade med magi, en effekt eller genom att minnet var så traumatiskt att offrets sinne förträngde minnet. När ett förträngt minne blir synligt för ett offer är det oftast mycket smärtsamt och jobbigt för offret. När användaren bryter sig in i minnet får offret inte sova. Innan användaren kan bryta sig in måste minnet hittas exempelvis med Läsa minnen. Offret gör motstånd med sin dubbla psykiska förmåga mot användarens egen psykiska förmåga. Användaren måste röra vid offret och det tar mellan 5–25 minuter att bryta sig in i ett sådant minne beroende på hur stor skillnad det är mellan användaren och offrets. Offret är inte paralyserat under tiden som inbrytningen sker vilket oftast försvårar det hela. Drar en hel del kraft av användaren.

**Manipulera minnet**, nu kan användaren ändra minnen på offer. Effekten fungerar som Falska minnen men gäller äldre minnen. Precis som med Falska minnen går det att upptäcka Manipulerade minnen. Manipulationen kräver att användaren rör vid offrets huvud. Minnet blir permanent för offret men det kan bli konstigt och orsaka en förträngning hos offret om förändringen är allt för stor. Användaren förändrar 5 minuters minnen och om ett längre minne ska ändras blir varje förlängning av minnet en lite skarv som kan upptäckas. Mest effektiv är om användaren ändrar små saker. Offret är inte paralyserat under effektens varaktighet och effekten kan inte göras när offret sover. Innan användaren manipulerar ett offer måste användaren hitta minnet som ska manipuleras. Samma minne kan manipuleras flera gånger eftersom minnet är "verkligt" för offret. Användaren måste övervinna offrets dubbla psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Slita i själen**, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en medelsvår skada och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen psykiska förmåga.

**Avancerad Tankestöt**, användaren kan även skjuta ut en tankestöt som skadar offret, stöten känns i luften som laddad elektricitet och offret får en medelsvår fysisk skada, räckvidden är inom 250 m. Det går inte att skydda sig mot en Avancerad tankestöt även om man är immun mot elektricitet effekter. Förutom skadan så blir offret tillfälligt paralyserad och alla offensiva anfall går inte att genomföra under 5 sekunder och alla defensiva saker halveras under 30 sekunder. Användaren måste se offret för att "träffa". Drar lite kraft av användaren.

**Förstärka ett av sina sinnen**, användaren kan under 5 minuter stärka ett av sina egna sinnen, syn, hörsel, lukt, smak eller känsel. Sinnet blir 50 % bättre. Drar lite kraft av användaren.

**Kontrollera ett djur**, användaren kan helt kontrollera ett djur inom 50 meter. Djuret gör inte som är direkt livsfarligt så som hoppa ner i en grop med spjut. Men i övrigt så kontrollerar användaren helt

djuret. Djuret använder sina egna förmågor om den till exempel strider. Effekten varar i max 15 minuter men användaren måste koncentrera sig hela tiden och se djuret. Om det finns en intelligent själ i djuret fungerar inte effekten. Drar en del kraft av användaren.

**Undermedvetet alarm**, användaren kan koppla en bild, en person, en lukt, en smak och så vidare och när användaren ser, känner, upplever exakt samma sak igen triggas ett inre alarm. Användaren vet i samma stund vad som triggat hans inre alarm och varför. Användaren kan maximalt ha sin psykiska förmåga genom 10 (avrunda uppåt (4,5 blir 5)) alarm i sitt minne. Varje alarm drar mycket lite kraft när det aktiveras. Användaren behöver alltså inte söka i sitt minne för att minnas varför något är skrämmande utan vet det direkt.

### Exalterad 200p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 100**, användaren spegelvänder alla sina minnen, vilket användaren är medveten om. Effekten gör att allt som användaren försöker minnas eller göra som kräver att användaren använder minnet tar mycket längre tid.

**Se själar**, användaren kan nu se själar på olika varelser. Med effekten kan användaren avgöra typen av varelser, människa, drake, grip, aet, hybridmänniska, miral, hund, serdan, edlosi, katt, osv. Alla typer av besjälade varelser (inte enbart intelligenta sådana) inom 50 m och effekten är direkt. Drar lite kraft av användaren.

**Kopiera minnen**, användaren kan ur sitt eget minne eller någon annans dra ut delar av och kopiera dessa. Kopieringen kan sedan läggas i behållare som innehåller destillerat vatten. I vätskan är det sedan (med samma effekt eller Läsa minne) möjligt att hämta upp eller låta andra läsa minnet. Skulle vätskan försvinna kommer minnet att förstöras helt eller om minnet förs ut ur behållaren. Effekten är inte fysisk och den som motvilligt får sitt minne kopierat gör motstånd med dubbla sin psykiska förmåga mot användarens psykiska förmåga. Effekten är egentligen riktad mot själva behållaren och minnet ses som en geléaktig halvt genomskinlig mask. När minnet ska läsas måste användaren stoppa ned sin hand och röra vid minnet. Ett kopierat minne kan inte manipuleras utan ska det manipuleras måste det först stoppas in i det huvudet där det hämtades och sedan manipuleras. Innan ett minne kan kopieras måste det först bli funnet av användaren. Drar lite kraft av användaren.

**Stoppa handling**, användaren kan med en lyckad psykisk attack stoppa en handling som en individ gör. Handlingen stoppas under 5 minuter, sedan kan den påverkade försöka göra samma handling igen. Användaren måste se den individ som ska stoppas och räckvidden är 50 m. Med handling menas till exempel anfalla en person, sluta äta osv det måste alltså vara aktiva handlingar som någon gör som stoppas. Rena överlevnads handlingar kan inte stoppas på detta sätt. Stoppa handling kräver att användaren övervinner offrets psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

**Manipulera själen**, användaren kan ändra sin egen eller andras själar vilket medför att avläsningar och annat inte längre fungerar. Det medför även att användarens eller offrets DNA blir något ändrat och användarens befintliga barn inte längre kan kopplas ihop med användaren. Ett offer som är motvilligt gör motstånd med summan av sin dubbla psykiska förmåga och fysiska förmåga mot användarens psykiska förmåga. Effekten är kvar tills någon renar kroppen och själen till exempel med Draperiets rening. Effekten är direkt och kräver att användaren rör vid offret. Drar lite kraft av användaren.

**Förvanska sinne**, användare kan inom 25 meter förvanska ett offers sinne (syn, hörsel, lukt, smak eller känsel). Användaren måste övervinna summan av offrets fysiska förmåga och psykiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Lyckas anfallet så känner inte offret att det fått ett av sina sinnen förvanskat. Förvanskningen har begränsning att offret redan måste uppfatta något med ett sinne och det är den upplevelsen som förvanskas. Till exempel så om offret känner lukten av ruttet kött tycker offret istället att lukten känns som vanligt. Offrets påverkas under tio minuter och effekten bryts om något annat sinne signalerar att något inte stämmer. Så om andra ser en person som drar en dolk och går hotfullt mot offret medan offret ser en glad man som ler och rör sig mot hen. Om de andra då skriker varningens ord till offret bryts effekten. Drar en del kraft av användaren.

**Dela minne**, användaren kan frivilligt dela med sig ett minne till andra (max 5 personer, alla måste röra vid användaren) eller förmedla ett minne från en person till max 3 andra. För att förmedla ett minne måste den som har minnet frivilligt gå med på detta. Effekten varar i max 10 minuter och minnet "spelas" upp i samma takt som det upplevdes. Drar en del kraft av användaren.

### Extremt exalterad 250p

**Kraftföljder, psykisk förmåga 125**, användarens minnen är röriga och användaren har svårt att styra vilka minnen som användaren minns vid rätt tillfällen. Det medför att användaren även börjar tala baklänges, inte bara ord utan hela meningar. Detta sker under stress eller situationer som kräver att användaren använder flera av sina sinnen samtidigt på ett koncentrerat sätt.

**Flytta själar**, användaren kan nu flytta en själ från en kropp till en annan kropp. Det är en ytterst komplicerad effekt och det krävs att det finns en mottagare med en intakt kropp. Kroppen måste dels vara av samma art (det går inte att flytta från en människa in i en korp) och samma kön. Kroppen som tar emot själen får se sin egen själ att dö, dvs. användaren måste döda mottagarkroppen under aktiveringen av effekten. För att flytta över sin egen eller någon annans själ till en annan kropp krävs att användaren övervinner den dubbla summan av mottagarens psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Alla egenskaper, förmågor och psykiska sjukdomar flyttas över till den nya kroppen, inklusive krafter men inte avläsningar och annat som är bundet till den genetiska koden i kroppen. Eventuella fysiska missbildningar och annat fysiskt stannar i den gamla kroppen. Användaren måste röra vid båda kropparna vid flytten, själva flytten sker direkt. Drar en del kraft av användaren.

**Tväng**, användaren kan om användaren lyckas övervinna summan av offrets dubbla psykiska förmåga och fysiska förmåga, tvinga offret att utföra en handling mot sin vilja. Handlingen ska vara en enkel handling, till exempel anfall kvinnan jämte, hoppa, osv. Handlingen får inte heller direkt eller uppenbart döda offret (undantaget är om offret själv har långtgående självmordstankar). Användaren måste vara inom 50 m och se offret. Handlingen sker direkt, enbart ett tvång per person kan vara aktiv åt gången. Drar lite kraft av användaren.

**Själklor**, användaren kan skada intelligenta varelser med ett anfall på deras själ. Skadan är en svår skada och räckvidden är 50 meter. Användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen psykiska förmåga. Klorna kan bara användas en gång var 24:e timme på en och samma person. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Bota själen**, användaren kan minska skadan på en själ fyra nivåer. Användaren kan använda effekten på sig själv eller andra som användaren rör vid. Effekten är direkt men kan bara göras en gång var 24:e timme. Drar mycket lite kraft av användaren.

## Läkarens kraft



Kraften är att läka och bota fysiska skador, på de högre nivåerna kan man även skada en kropp fysiskt. Alla effekten kan även användaren använda på sig själv.

### Novis 20p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 10**, användaren är lätt hypokondrisk och tror att sig alltid vara drabbad av olika sorters sjukdomar.

**Diagnos**, användaren kan genom att röra vid någon får användaren full förståelse vad som drabbat den sjuke och vad som krävs för att bota honom. Det samma gäller användaren självt eller djur. Effekten kräver beröring och är direkt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Lugna**, användaren kan lugna en orolig patient. Känslor som oro och fruktan minskas och patienter som hotas av chocktillstånd lugnas ned. Förmågan fungerar även på djur och andra varelser med fysisk förmåga. Effekten ändrar inte patientens åsikter så om denna är fientligt inställd mot användaren fortsätter fientligheten. Effekten varar i 5 minuter. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Blod identifikation**, det går att omvandla och ändra allt på och i sin kropp utom sitt blod som bär på generna som fungerar som en identifikation Så med hjälp av effekten Blod identifikation kan användaren identifiera sådana som användaren har sparat blodet på. Det användaren gör är att jämföra två blod och se om de är lika. På så sätt kan en användare avgöra om en känd person är den som denne utger sig för att vara. Med Blod identifikation kan användaren även avgöra vilket ras blodet kommer ifrån, till exempel människa, serdan, edlosi, demon, aet, drake, grip, hund, katt, fisk osv. Det går även att avgöra vilket kön som varelsen har om det nu finns hos denna typ av varelse. Effekten är direkt och användaren måste smaka på blodet. Användaren kan skriva ned blod identifikationen på ett papper för att kunna söka efter den vid ett annat tillfälle. En sådan nedskrift tar 2,5 timmar att göra. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Överföra blodminne**, användaren kan ungefär som en avläsning skapa en avläsning av en Blod identifikation på ett papper. Användaren kan sedan gå tillbaka och leta efter en träff. Blodminne kan "skrivas" på samma kort som en avläsning finns. Oftast är avläsningen på ena sidan och blodminnet på andra. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Bota mindre sjukdom**, användaren kan bota mindre och enklare sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysisk förmåga. Effekten kräver beröring och botar en sjukdom på andra nivå. Enklare sjukdomar är förkylningar utan feber, huvudvärk och små infektioner. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Läka lätta sår**, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs att kroppen sluter mindre sår och liknande. Effekten läker en lätt skada. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Drar mycket lite kraft av användaren.

## Elev 40p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 20**, användaren blir lätt äcklad och har svårt att se eller lukta sådant som användaren uppfattar som äckligt.

**Bota lättare sjukdom**, användaren kan bota lättare sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysisk förmåga. Effekten kräver beröring och botar sjukdomar på tredje nivån. Medelsvåra sjukdomar är förkylningar med feber, infektioner och migrän. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Läka medelsvåra skador**, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs. att kroppen sluter sår och liknande. Effekten läker en medelsvår skada. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Alla typer av synliga skador kan läkas på detta sätt. Drar mycket lite kraft av användaren.

**Smärtlindring**, användaren kan blockera en persons smärta. Smärtlindringen får samma effekt som att någon gett patienten morfin och varar i 30 minuter. Vill mottagaren inte få smärtlindringen är det användarens psykiska förmåga mot mottagarens fysiska förmåga. Användaren måste röra vid mottagare, användaren kan även ge sig själv smärtlindring. Mottagaren eller användaren blir dock inte "höga" av smärtlindringen. Drar lite kraft av användaren.

**Drogad**, användaren kan röra vid en person och om användaren övervinner personens fysiska förmåga med sin fysiska förmåga blir offret drogad. Offret är drogat i 30 minuter, hur starkt drogen verkar beror på offrets fysiska förmåga. Under 25 i fysisk förmåga innebär att offret är kraftigt påverkad, under 50 klart påverkad, under 75 påverkad och över 100 knapps påverkad. Användaren kan välja vilken typ av drog som ska drabba offret:

- Uppåt- vilket gör att offret skärper alla sinnen och är hyperaktiv. Efter effekten får det motsatt effekt och offret vill bara sova.
- Nedåt- vilket gör offret slött och passivt. Efter effekten blir offret trött.
- Psykedeliska- oberäknelig, ger hallucinationer, offret blir en fara både för sig själv och andra. Efter effekten får offret brännande huvudvärk.
- Berusning- ökad risktagning, spontan, våldsam. Efter effekten får offret, illamående och huvudvärk.

Effekten kan även användas på användaren själv, offret kan även vara villig att bli drogad och då behövs inte att användaren övervinner offrets fysiska förmåga. Drar lite kraft av användaren.

## Lärare 70p

**Kraftföljder, fysisk förmåga 35**, användaren får en hobby att studera människokroppar och kan studera människor i sökandet efter den perfekta kroppen. Helst ska de vara nakna så användaren gör frekventa besök på badhusen.

**Bota svår sjukdom**, användaren kan bota svåra sjukdomar genom att röra patienten, först krävs en diagnos. Förmågan fungerar även på användaren själv, på djur och på andra varelser med fysisk förmåga. Effekten kräver beröring och botar sjukdomar på fjärde nivån. Svåra sjukdomar är med sådana med mässling, vattenkoppor och liknande. Drar mycket lite kraft av användaren.



**Läka svåra skador**, användaren återskapar sin eller andras kroppar till ursprunget, dvs. att kroppen sluter sår och liknande. Effekten läker en svår skada. Användaren måste röra vid patienten och effekten sker direkt. Alla typer av synliga skador kan läkas på detta sätt. Drar lite kraft av användaren.

**Läka inre skador**, användaren kan läka skador som inte syns och även reparera brutna ben. Effekten läker en svår skada. Det krävs att användaren för diagnosticerar patienten. Själva läkningen tar ungefär 5 minuter. Drar lite kraft av användaren.

**Kroppens återställande**, användaren kan återställa en kropp så som den borde vara utefter ålder, kön, ras, egenskaper och förmågor. Återställningen tar bort alla försämringar men även alla förbättringar. Alla egenskaper och förmågor behåller sina värden. Förlorade kroppsdelar och tänder återställs inte men allt som ändrats med krafter eller magi försvinner som inte hunnit bli naturliga liksom alla tatueringar och ärr. Är mottagaren ovillig måste användaren övervinna mottagarens fysiska förmåga med sin fysiska förmåga. Är det mycket som ska återställas är det smärtsamt för offret som inte sällan nästan blir paralyserad av smärtan. Effekten tar 5 minuter att genomföra och går inte att avbryta. Drar lite kraft av användaren. Om en kropp har genomgått en total förändring och har även en manipulerad avläsning påverkas denna inte av effekten.

### Mästare 110p

**Krafterföljder, fysisk förmåga 55**, användaren eftersträvar perfektion på sin egen men även på andras kroppar. Vad som är perfektion skiljer sig mellan olika användare men oavsett vill användaren helst "rätta" till andras brister.

**Återställa förstörd kropp**, användaren kan nu återställa förstörda kroppsdelar, även inre organ. Kroppsdelarna återställs från tomma luften men effekten är ganska krävande och tar framförallt tid. Mindre organ som öron eller tungan tar 10 minuter medan en lever tar nästan 2 timmar. Ett helt ben återskapas på 5 timmar. Användaren kan använda effekten både på sig själv eller andra. Effekten kräver beröring och är i de flesta fall fysisk. När användaren rör vid sig själv eller individen så skapas organet på plats. När ett organ är skapat avbryts effekten även om det finns tid kvar. Som maximalt kan effekten vara aktiv i 24 timmar. Drar en hel del kraft av användaren.

**Tvinga till originalet**, användaren kan röra vid en kropp och genom att övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen fysiska förmåga leta upp hur kroppen ska se ut utan magiska förändringar. Detta tvingar offret att omvandlas till det utseende som offrets skulle ha sett ut utan alla förändringar av utseende. Förändringar av skador som läkt påverkas inte. Men även avläsningar påverkas och offrets återfår den avläsningen den hade vid födseln. Beroende på vilka förändringar offret har haft och hur länge förändringen pågått är det en smärtsam återgång. Väl initierad går effekten inte att stoppa. Effekten har även en viss paralyserande effekt på offret. Återgången tar mellan fem minuter och flera dagar. Drar väldigt mycket kraft av användaren.

**Förändra avläsning**, användaren kan nu förändra sin eller andras avläsningar och sin egen. Förändringen är permanent och kan enbart ändras tillbaka med Förändra avläsning eller Tvinga till originalet. Att förändra sin avläsning är svårt och tar ca 30 minuter att genomföra, förändringen måste vara unik. Observera att utseende inte behöver ändras med effekten. Det finns en risk med att förändra sin avläsning och det är att personen och utstrålningen på sikt även ändrar sig. Förändringarna kommer smygande, personer runt omkring användaren kommer inte längre känna igen användaren. På sätt och vis blir användaren en främling i sin egen kropp. Att förändra någons

själ mot dennes vilja är mycket svårt och användaren måste övervinna summan av offrets psykiska förmåga och fysiska förmåga med sin egen fysiska förmåga. Drar en hel del kraft av användaren.

**Själlös kropp**, användaren kan skapa en välfungerande kropp av organiskt material. Kroppen får det utseende som användaren önskar men får ha en högsta vikt av 200 kg. Kroppen är själlös och om inte en själ tillsätts kommer kroppen snabbt att bli funktionsoduglig. Det går att göra kopior av andras blod så att den nya kroppen ser exakt ut som originalet. Effekten tar nästan 2 timmar att göra och är mycket krävande. Användaren är koncentrerad under skapandet och varelsen skapas direkt framför användaren. Skulle en själ tillsättas i kroppen kommer varelsen att vakna och ett liv har skapats. Drar guda likt mycket kraft av användaren.