

*Magi.*

*Innehållsförteckning*

*Nya regler och ärkemagi* : Sidan 4  
*Tips och Förtydliganden* : Sidan 17  
*Magiska hjälpmedel* : Sidan 19  
*Mentala Trauman* : Sidan 22  
*Influx och Stjärntecken* : Sidan 29  
*Magiska Fummel* : Sidan 33  
*Demoner - Regler och annat* : Sidan 38  
*Universal effekt - Modulus* : Sidan 46  
*Aspekter i Bokstavsordning* : Sidan 48

Astrotropi - 48  
Ataxotropi - 55  
Biotropi - 63  
Daimotropi - 75  
Fototropi - 81  
Geotropi - 88  
Heliotropi - 96  
Hydrotropi - 104  
Ikonotropi - 112  
Kronotropi - 119  
Kryotropi - 127  
Nekrotropi - 133  
Nomotropi - 143  
Pneumotropi - 153  
Psykotropi - 164  
Pyrotropi - 172  
Selenotropi - 178  
Semotropi - 186  
Skototropi - 192  
Teotropi - 198  
Termotropi - 202

*Alkemi* : Sidan 208

*Errata och Förklaringar* : Sidan 218

*Nya regler, och ärkemagi*

---

## Nya regler

---

### Ändrad form (Magi)

Vissa besvärjelser med Beröring och Area påverkar även magikern. Detta är inte alltid önskvärt. Genom att öka svårigheten för Besvärjelse, Ritual eller Cermoni med en nivå (+Ob1t6) får effekten ett nytt utseende. Till exempel ett "hål" i mitten som gör att magikern inte påverkas. Kanske vill magikern göra en halvcirkel, eller en fyrkant? Vill du öka effektens storlek måste du dessutom ha lika många svårighetsökningar för den nya formen. Notera att personer som tar sig innanför din "sfär" alltså också inte påverkas, precis som du.

Notera att det oftast är enklast att avgränsa en effekt genom att göra den nomotropiska Motmagi eller den ataxotropiska Fokusera.

### Lokalisera målet (Magi)

Om du med en annan effekt kan lokalisera besvärjelsens mål kan du påverka målet. Har du till exempel lyckats med nomotropi att lokalisera vart din dolk är, trots att du inte ser den så vet du vart den är och kan på så sätt använda magi på den. Kan du känna någon igenom väggen med förnimma vandöd kan du kasta en besvärjelse, trots att du inte ser ditt mål. Kan du igenom psykotropisk synkanal se ditt mål igenom någon annans ögon gäller samma metod. Om du kan lokalisera ditt mål med magi, kan du påverka det.

### Exponentiella avstånd (Magi)

Om du har ett föremål, en persons eller en plats sanna namn så kan du istället för att addera avstånd (+30 meter) dubbla avståndet för var räckviddsökning. Normalt gäller också att du antingen måste se ditt mål, eller kunna lokalisera det, se ovan.

Sanna namn är svåra att få då sant namn i grund är en personlig effekt. De kräver dessutom det sanna namnets rang i magnituder att komma ihåg. Men de magiker som nyttjar effekten kan ofta åstadkomma otroliga effekter!

Sanna namn gör dessutom besvärjelseslag, ritualslag och cermonislag tre nivåer (-Ob3t6) lättare...

### Ta över arbetsbörda (Alkemi)

Enligt mystik och magi slår var person som understödjer det alkemiska experimentet lika många tärningar som svårigheten för processen efter laboriemodifikation. Detta kan dock enligt dessa regler modifieras. En person som aldrig studerat alkemi tidigare kan få lättare arbetsuppgifter, medan någon annan tar över dem. För var tärning man vill ta bort ökar ens egna slag med en nivå (+Ob1t6), samtidigt som svårigheten för individen vars arbetsbörda man tagit över sjunker med en nivå (-Ob1t6). Detta slag kan sjunka till Ob0t6, vilket gör att inget slag krävs. Detta gör att man kan ha individer i labbet som inte "kan" något om alkemi (inget färdighetsvärde), som enbart gör det alkemisten säger, och inte själva har någon kunskap. Har man därför ont om folk, och ett stort labb är det fortfarande möjligt att göra relativt imponerande alkemi. Detta gör det också möjligt att till exempel nyttja vandöda som assistenter.

---

## Nya regler

---

### Relativt snabba formler (Magi)

Generellt sker alltid magibrukande sist i rundan på grund av magi tar tid. Men om man av någon anledning vill reagera på något som sker, till exempel att någon hoppar ned från ett bord, teleportera bort innan någon skjuter en pil eller att två magibrukare opposerar slår måste formeln delvis vara tillräckligt snabb så att det är möjligt, och om du inte har färdigheten nog att göra det på ett ögonblick, även reflexerna.

För var ytterligare uppsnabbning utöver att det tar exakt 1 runda, så kan du med en halv runda använda den i närstridsfas (alltså en fasförskjutning), med en fjärdedels runda använda den i förflyttningsfas (alltså två fasförskjutningar) och med en åttondels runda (alltså tre fasförskjutningar) använda den i skyttefasen. Notera att improviserad magi tar dubbla tiden av vad en formaliserad formel gör, vill du därför förskjuta en improviserad formel måste du därför dessutom kompensera för att den redan tar dubbla tiden. Notera att du måste ha planerat in i en formaliserad formel om du tänkt att fasförskjuta. Regeln låter dig inte heller kasta två formler per runda, utan låter dig bara förskjuta när du kastar din formel.

Om två saker sker exakt samtidigt så slås ett vinitslag mot sin motståndare för att avgöra vem som agerar först. I vissa avseenden kan detta vara ytterst dödligt. Det är till exempel dumt att blockera ett slag som redan skett. Det är därför möjligt att förskjuta ytterligare en fas för att kunna reagera på något som händer. Detta skall symbolisera att formeln kastas så pass snabbt att det går på ett ögonblick. Vill du därför slippa slå ett vinitslag mot den stora krigaren kan det vara vist att förskjuta din magiska blockering till förflyttningsfasen för att med säkerhet veta att du gör din blockering innan slaget träffar.

### Artefakter som magiska hjälpmedel (Alkemi / Magi)

Vad gäller alstringar från kristaller och aggregat är nästan alltid designade för att ge dig filamenten i stunden du ber om dem (se nedan för mer information). Men dessa kan istället designas så de ger dig filament under en längre tid, såsom i en ritual. Anledningen till denna skillnad är att alstringen istället skall inkorporeras i artefakten så att ritualistisk alstring, istället för improviserad alstring skall nyttjas.

Dessa typ av artefakter kallas vanligen då för rituskristall eller ritualisman. Dessa kan inte användas i en besvärjelse, och måste i för tid bestämmas under hur lång tid du vill att de skall alstra. I grund är deras alstring trettio minuter lång, men denna kan dubbleras, precis som i en vanlig ritual. När alstringen är klar överförs de direkt till magikern som vanligt. Vanliga kristaller och aggregat, som inte är speciellt designade, kan inte användas i ritualer.

Vad gäller vanliga artefakter i besvärjelser och improviserad magi anses de följa reglerna på sidan 60 i mystik och magi och tar därför alltid en runda (1 runda) oavsett hur komplexa de är. Det enda som inte anses ta någon tid alls är kongelerade filament då magin direkt strömmar till magikern. Notera också att artefakterna i regel aldrig anses alstra dolt, och att man därför vanligen behöver lägga till svårighetstärningar mot artefaktens färdighetsslag för att det inte skall märkas.

## Nya regler

### Magisk överraskning (Magi)

I vissa fall kan magi vara ett kraftigt vapen då de som inte känner till hur den funkar lätt blir förvirrade eller på andra sätt överraskade. Till exempel genom att magikern flyttar på sig via ataxotropisk **teleportation**, eller att målet (en minut senare) dyker upp, via kronotropisk **upphöra**. Om en magiker nyttjar en effekt på ett sätt som gör att en individ blir överraskad, inte vet vad som pågår, blir shockad eller ovetande, används reglerna för magisk överraskning.

Första gången en individ inte förstår en magisk effekt misslyckas den på ett specifikt slag (för nästan alla effekter med magisk överraskning är detta VINIT). Om effekten används igen övergår överraskningen till ett stadie av förvirring, och ger istället svårare slag. För var ytterligare gång effekten nyttjas sänks den, tills överraskningen är överkommen helt. Effekter som har längre varaktighet än momentan sänks därför var runda som den verkar, och motståndarens utsätts för effekten.

Var gång efteråt som effekten nyttjas på samma sätt efter att den ursprungliga överraskningen avtagit får målet bara svårare på (eller magikern lättare). Först två nivåer (+-Ob2t6), sedan en nivå (+-Ob1t6), och tillslut har målet vant sig så pass vid effekten att den inte längre är effektiv att överraska med denna konfrontation. Vanliga djur och vissa monster tenderar att inte förstå processen. Det är därför alltid en nivå svårare (+-Ob1t6) för alla varelser med instinktivt psyke på dessa slag, och de vänjer sig aldrig helt vid effekten. För djur och monster är svårigheten efter den ursprungliga överraskningen alltså tre nivåer svårare (+-Ob3t6), sedan två nivåer svårare (+-Ob2t6) och sedan alltid efteråt en nivå svårare (+-Ob1t6), som de inte kan bli av med. Om flera typer av magisk överraskning ackumulerar inte svårighet, man använder enbart den högsta av de svårigheter som finns.

Notera att man fortfarande kan bli överraskad på nytt. Var gång man på nytt möter effekten efter överraskningen har lagt sig slår man ett normalsvårt (Ob3t6) PSY slag (eller slag för stridsvana), i dessa fall kan man ha träningen i ryggraden och för just den striden räknas som att det gått en runda (alltså att man slipper det första automatiska misslyckandet och istället går över till två nivåer svårare direkt).

När man tränat mot effekten i spel i 80 timmar anses man ha lärt sig att slåss mot effekten och effekten slutar att överraska någonsin igen. Notera att djur inte kan överkomma sin överraskning helt.

**Exempel.** Skototropen Rhull har den skototropiska effekten **Tenebris** på sig. I en strid mot en upprustad Daakriddare så drabbas riddaren av magisk överraskning. Första rundan tappar riddaren automatiskt VINIT, den stirrar över Rhulls rökiga form och tappar sitt vanliga fokus för ett ögonblick. Andra rundan får denne ta tillbaka VINIT, men med två nivåer svårare (+Ob2t6) då den fortfarande är mycket förvirrad över Rhulls mörka skuggor och rökaktiga form. Trots sina två nivåer svårare lyckas Daakriddaren med ett mycket svårt slag återta VINIT, så rundan därpå får Rhull försöka ta tillbaka VINIT själv. Då får Rhull en nivå lättare (-Ob1t6) på grund av den magiska överraskningen som riddaren lider av. Sista rundan slutar effekten att överraska riddaren, men skulle de mötas på nytt får riddaren slå ett slag mot stridsvana för att se om denne minns något av striden och kanske kan få ett övertag.

---

## Nya regler

---

### **Mycket att hålla koll på** (Magi)

Eons improviserade magiker har otrolig flexibilitet. Detta är dock nästan löjligt med en magiker som har en anseilig mängd vortexar. För att motverka detta finns delvis regeln om att man endast kan bruka en effekt en gång när man improviserar fritt (se reglerna för att improvisera fritt se sidan 48 i Mystik och Magi). Dessutom bör det också vara svårare att göra komplexa improviserade besvärjelser, om du inte kan effekterna. För var ytterligare effekt du vill ha i huvudet samtidigt som du redan har en uttänkt, så ökar svårigheten att tänka ut ytterligare en effekt med en nivå (+Ob1t6). Detta är dock bara för flera improviserade effekter, inte effekter du kan.

### **Cermoniell, Improviserad och Ritualistisk Dissipering** (Magi)

Det står inte hur lång tid det tar att dissipera filament när man har gjort en ritual eller en cermoni. Vanligen tar det ju en runda att alstra och en runda att dissipera, men hur det gäller för de lite längre magiska tillvägagångssätten står det inget om.

Vi har därför beslutat att tolka det som att det tar lika lång tid som alstringen, det vill säga 30 minuter för ritualer och cermonier.

---

## Nya regler

---

### Koncentrationssvårigheter (Magi)

Det tycks som att magiker är oförmögna att hålla koncentrationen i eons värld. I de flesta andra fall finns det inget som tycks absolut, men just när det kommer till koncentrationen finns det inga mästare. Vilket är lite konstigt. Därför appliceras följande regel. Om en magiker tar poäng smärta slår den lika många tärningar mot sitt PSY som antal poäng smärta den återfått. Skulle magikern därför få till exempel fyra poäng smärta (som en yttliga krosskada i ansiktet till exempel ger), kommer de flesta magiker tappa koncentrationen, men inte alla.

### Effektdifferens (Magi)

Vissa effekter i eons magisystem är så väldigt lika och angränsar till varandra. Att till exempel ingjuta lust i en individ kan till exempel göras med termotropi, psykotropi, antagligen även biotropi. Då alla dessa effekter egentligen skulle kunna inneha effekten finns det möjlighet att komma på effekten på flera olika sätt, då deras teman angränsar till varandra. Effekten platsar dock bäst på ett ställe. Vill man därför till exempel härma effekten "välmående" som en psykotropisk effekt (istället för biotropi där den hör hemma) använder man effektdifferens.

När man vill nyttja effektdifferens avgör spelledaren om det är möjligt. Det kanske till exempel inte är möjligt att nyttja effektdifferens på kronotropisk tidsflykt. Om effekten är möjlig att göra med effektdifferens kan man göra effekten även med andra aspekter (spelledaren avgör vilka), men i dessa fall är effekterna svaga. Effekterna kan som högst nyttjas i sin lägsta magnitud, och gör alla slag för att tänka ut effekten (fri improvisation, och slag för magiteori för att sammanställa formeln, ritualen eller ceremonin) en nivå svårare (+Ob1t6).

Notera att man enbart får denna nackdel om effekten inte är i sin ursprungliga aspekt. Vill jag därför göra välmående (som är biotropisk) till en psykotropisk effekt går det, men dess motsvarighet inom biotropi kommer nästan alltid vara bättre. Även om man använder effektdifferens är det dessutom samma effekt. Man kan alltså inte ackumulera effekterna på varandra.

### Provisoriska problem (Magi)

Enligt eons regler kan endast en effekt av samma typ uppehållas. Då ataxotropisk *provisera* är en effekt blir detta ett otroligt problem i eons magisystem. Skall du försöka hålla dina hästar snabba och ha ett brinnande svärd provisorisk? Knappast. Då provisera i sig självt är en effekt och du endast kan uppehålla en provisera försvinner den andra provisera effekten. Nästan alla ritualer blir värdelösa, då du måste uppoffra andra effekter i det långa loppet. Numera är därför alla eons metaeffekter permanenta.

Se reglerna för detta under den ataxotropiska effekten *metaeffekt*. Det är därför möjligt att ha flera provisorisk eller temporära effekter, även om du inte får ha samma effekt aktiv på två platser.



---

## Nya regler

---

### **Multiheterogen alstring** (Magi)

Vissa magikern förnekar eller menar på att det inte finns lika många aspekter som det i verkligheten gör. De har gjort sin egen bild, och tror att magin funkar på just det sättet de är övertygade om. Vanligt bland primitiva häxor och trollkarlar, samt vissa dvärgar.

Den multiheterogena alstringen låter magikern använda en alstringfärdighet som flera alstringsfärdigheter, till en högre svårighet för alla aspekter inblandade. Magikern bestämmer en typ indelning av aspekter. Magikern måste döpa om sin alstringsfärdighet.

Använder magikern till exempel alstringsfärdigheten "ljuset" (exempel aspekt) kan den till exempel alstra pyrotropi, termotropi och heliotropi och fototropi med en nivå högre (+Ob1t6) från alla de olika källorna (då transformeringen mellan dem är lätt).

Alstringen fungerar som normalt för var enskild aspekt med de nackdelar (eller fördelarna) som kommer med alstringen, men andra aspekter kan dras ur varandra (aspekterna daimo, psyko och oneiro kan dock inte skapas, och kan bara dras ur sina element).

Till exempel kan magikern som har 'ljuset' som aspekt med enbart en liten fackla (vilket ger +Ob1t6 för att alstra pyro) alstra till exempel ett heliotropiskt filament för svårigheten Ob3t6 (ett filament, primitiv alternativ alstring, plus omständigheten för svag pyro).

Även den ursprungliga aspekten (i exemplet pyro) är svårare att alstra från sig självt. Använder man alltså exemplet ovan och vill alstra ett pyrotropiskt filament, är det fortfarande normalsvår svårighet (Ob3t6) (ett filament, primitiv alternativ alstring, plus omständigheten för svag pyro). Observera att magikern även i detta exempel kan alstra ett pyrotropiskt filament genom att till exempel alstra från solsken, då de alla "anses" vara samma aspekt. I realiteten är de dock av de olika aspekterna när de alstras, och kan därför inte kombineras.

Är transformeringen mellan aspekterna i indelningen lätt är slaget (+Ob1t6) för alla aspekter inblandade. Är det istället någon normalsvår transformering, är slaget ytterligare en nivå svårare, alltså (+Ob2t6), men fungerar på samma sätt. Finns det någon svår transformering är slaget slutligen tre nivåer svårare, alltså (+Ob3t6) för alla inblandade aspekter. Dissipering anses vara lika mycket svårare som alstringen.

Notera att färdigheten fortfarande räknas som bara en alstringkälla, och att magikern förlorar sin monokromatiska förmåga (slutar vara sann magiker) genom att alstra på detta sätt. Magikern får heller aldrig lära sig de aspekter som ingår på ett annat sätt.

För de som spelar med de reviderade ritualreglerna skapar detta även problem då man bara får alstra en gång per källa.

Drakar får ingen ökad svårighet av att alstra primitivt, de kallar alstringen för multiheterogen aspekt.

Av vissa magikersällskap kallas alstringen ibland för 'dvärgisk alstring' eller Ehk im-par, det dvärgiska ordet för alstring då en del dvärgar har brukat alstringen genom att klumpa ihop elementaraspekterna med andra nyttiga aspekter, notera att lång ifrån alla dvärgar nyttjar denna formen av alstring då den är relativt okänd, och enligt vissa en sorts primitiv form av alstring.

Regeln kan appliceras på Besvärjelser, Improviserad Magi och Ritualer.

---

## Nya regler

---

### Att forska fram nya recept (Alkemi)

Det är möjligt att med lite tid forska fram nya alkemiska processer. Detta görs dock med alkemi istället för teoretisk magi. Att forska fram ett nytt recept tar lika många arbetsveckor som magnituden du försöker forska fram. Slaget för att forska fram receptet är lika många tärningar som receptets magnitud. Vill du alltså ta fram en femte magnitudens "bereda magiskt elixir" så kommer du behöva spendera (40 timmar multiplicerat med magnitud = 200 arbetstimmar) fem arbetsveckor på att forska och slå ett Ob5t6 slag mot alkemi. När forskandet är klart så har du ett nytt möjligt recept.

Du slår då fram ett helt nytt recept i tabellen.

>> Notera att man inte bör låta priset understiga hälften av det billigaste receptet, understiger det hälften bör du slå om (eller välja) just den ingrediensen. Det skall ta tid att nå det ultimata receptet! I början av spel anses det billigaste receptet var standardpriset.

### Artefakter ersätter alstring (Alkemi)

Det finns ett inneboende problem om exponentiell kraft i talismaner och kristaller. Enligt de originella reglerna är det inte väldigt tydligt hur mycket kraft man kan få från dem, och ifall alla kraft kan kombineras (hundra rang ett aggregat för att få hundra filament till exempel). För att hålla balansens lag har vi beslutat att talismaner och ackumulatörer främst används för att ersätta magikerns alstring (man kan inte alstra själv och sedan ta emot filament). Dessutom kan inte aggregat eller ackumulatörer "lägga ihop" sina filament. Man kan enbart få filament från en källa. Sig självt, eller från en artefakt.

Enligt reglerna från improviserad magi kan man bara alstra en gång per källa. Enligt dessa regler kan du heller inte nyttja fler än en daimotropisk alstring per improvisering.

---

## Nya regler

---

### Projektörer och Elixir är **-inte- stasisfält** (Alkemi)

Då man läser närmre på de regler som avgör eons alkemi avgör man snart att det är fruktansvärt dyrt, och tar lång tid. Allt detta vore ett värdigt pris, om man inte också var tvungen att vara magiker för nästan alla alkemiska processer. Att till exempel producera projektörer och elixir kräver att du (eller någon annan) skall kunna väva effekten du vill åstadkomma med den rangen vars besvärjelse du åtrår. Alltså måste du vara fullkomligt beroende av en magiker, eller en magiker själv. Något som inte bara blir frustrerande, utan som också slukar erfarenhetspoäng. När det redan finns två sätt att lagra besvärjelser (*carta blanca* och *stasisfält*) så känns det trist att man dessutom skall behöva magiker även i dessa skeenden. Istället har det beslutats att du enbart behöver känna till effekten (eller besvärjelsen) för att kunna genomföra ett elixir eller en projektör. Kan du alltså producera projektörer upp till femte rangen, och har lärt dig den biotropiska effekten *hela trauma*, så kan du också åstadkomma en projektör av *hela trauma*, utan att behöva anlita en magiker för att väva effekten av rang fem.

### Färdighet har ett pris (Alkemi)

Då man kan ta bort ingredienser med hjälp av hög färdighet (svårare slag) borde man på samma sätt kunna vända på processen och nyttja mer ingredienser för att kompensera för låg färdighet. Det är fortfarande så att alkemisten antingen måste vara rik, eller väldigt skicklig.

Det är till exempel näst till omöjligt att resa en belial, Rang 10 (en belial av rang åtta, med dödsrikets stasis och dödsrikets hetta), även om du har assistenter, då processen tar 120 timmar, och är ett slag på Ob10t6. Även om du som rollperson har ett stort labb är det snäppet på omöjligt då alla närvarande måste vara mästerliga alkemister som alla måste lyckas med Ob6t6 slag (Ob10t6-Ob4t6 för labbmod). När priset redan ligger i på flera tusentals silver känns det som en värdig uppoffring att denne få betala mer, för att få lyckas.

Det blir roligare spel än om priset förblir detsamma men att det istället är omöjligt.

Vi har därför beslutat att du kan dubbla alla dina ingredienser för att få en nivå lättare (-Ob1t6) på slaget för alkemi. Detta gör att alkemi kan göras snabbare och smidigare på låga magnituder, men att de på högre magnituder nästan alltid är mer värt att anlita assistenter. Det gör också att det är möjligt att underlätta svåra, mycket snabba, eller komplicerade projekt, för ett väldigt dyrt pris. Vill du därför ha två nivåer lättare (-Ob2t6) måste du dubbla priset två gånger (x4 grundpris), tre nivåer lättare (-Ob3t6) måste priset dubblas igen (x8 grundpris) osv.

## Nya regler

### Jämn transformeringstabell (Alternativ regel)

Den ursprungliga transformeringstabell är ojämn. Det är till exempel lätta transformeringar mellan pyrotropi till ataxotropi, termotropi, heliotropi och fototropi. Men inte på samma sätt lätt från hydrotropi till nomotropi, kryotropi, selenotropi och skototropi. Här presenteras ett *alternativ*, en uppdaterad transformeringslista som är mer jämn. De ändringar som gjorts är främst att hydrotropi är pyrotropis nya motsvarighet, selenotropi är heliotropins nya motsvarighet. Alla som inte står angivna är normala transformeringar.

Lätta Transformeringar	Lätta Transformeringar	Svåra Transformeringar	Svåra Transformeringar
Ataxa << Termo	Pyro << Foto	Ataxa << Kryo	Nekro << Bio
Foto << Helio	Pyro << Helio	Ataxa << Nomo	Nomo << Ataxa
Foto << Pyro	Pyro << Termo	Bio << Nekro	Nomo << Termo
Foto << Termo	Seleno << Hydro	Foto << Kryo	Pnuemo << Geo
Helio << Pyro	Seleno << Skoto	Foto << Seleno	Pyro << Hydro
Helio << Foto	Seleno << Kryo	Foto << Skoto	Pyro << Kryo
Helio << Termo	Semo << Ikono	Foto << Hydro	Pyro << Skoto
Hydro << Kryo	Skoto << Kryo	Geo << Pneumo	Pyro << Seleno
Hydro << Skoto	Skoto << Hydro	Helio << Kryo	Seleno << Pyro
Hydro << Seleno	Skoto << Seleno	Helio << Skoto	Seleno << Foto
Ikono << Semo	Termo << Ataxa	Helio << Hydro	Seleno << Termo
Kryo << Nomo	Termo << Foto	Helio << Seleno	Seleno << Helio
Kryo << Skoto	Termo << Helio	Hydro << Pyro	Skoto << Foto
Kryo << Hydro	Termo << Pyro	Hydro << Termo	Skoto << Helio
Kryo << Seleno		Hydro << Helio	Skoto << Termo
Nomo << Kryo		Hydro << Foto	Skoto << Pyro
		Kryo << Ataxa	Termo << Nomo
		Kryo << Foto	Termo << Kryo
		Kryo << Termo	Termo << Skoto
		Kryo << Pyro	Termo << Seleno
		Kryo << Helio	Termo << Hydro

---

## Nya regler

---

### **Drakflätor\*** (Ärkemagi)

En magiker kan alstra en "drakfläta" som är en gruppering om 25 filament eller mer som altererar mellan varandra. Först görs en psykotropisk stabiliserande effekt som heter 'flätrot', och sedan kroppsligt alstras geotropi, pyrotropi, pneumotropi och hydrotropi med de negativa effekter som medföljer. Notera att om inte alla tjugofem filament är i flätan när den är klar, så misslyckas effekten. För drakar medför det att effekten stabiliseras, men för vanliga magiker så dissiperar alla filament okontrollerat.

Flätan kan när den är färdig brytas sönder i hur små eller hur stora bitar som helst, och kan även användas för att transformera eller hålla filamenten, trots att det normalt är förbjudet i improviserad magi. När flätan väl brutits måste dock filamenten dissipera, ett för ett, så magikern måste ständigt "använda" eller göra något med filamenten. Har den alltså fem filament värt av "drakfläta", kan den när den önskar bryta sönder flätan för att första rundan få fem filament pyro, transformera alla geo till pyro eller liknande.

Påminnelse om effekterna av kroppslig alstring.

**Geotropi** (+1 trauma och +1 smärta per filament, +Ob2t6 svårighet).

**Hydrotropi** (Ob1t6 långtidsutmattning per filament, +Ob2t6 svårighet).

**Pyrotropi** (+1 trauma +1 smärta, Ob1t6 långtidsutmattning per filament, +Ob2t6 svårighet).

**Psykotropi** (+1 långtidsutmattning per filament).

**Pneumotropi** (+2 syrebrist, +Ob2t6 svårighet).

Detta gör att för en vanlig människa göra en drakfläta utan ritualistiska hjälpmedel näst intill omöjligt. Se den psykotropiska effekten flätrot. Notera att drakar ignorerar alla konsekvenser av kroppslig alstring.

\*Detta är en ärkemagisk effekt, och spelledaren bör också göra detta till ett kampanjmaterial att ens lära sig om möjligheten för denna typ av magi. Det är inte särskilt många som känner till den, förutom möjligen drakar.

## Nya regler

### Filamentpar\* (Ärkemagi)

Filament kan med rätt teknik vävas samman till en otroligt stark förening. Föreningen kan dock inte transformeras, men tillåter två filament från oposerande aspekter att förenas till en enhet, och sedan användas **-med-** dess motsats. Lyckas du därför tillexempel förena nekrotropi och biotropi, så kan du använda all biotropi, och all nekrotropi till en effekt, tillexempel att läka. Misslyckas föreningen dissiperar allt okontrollerat i de två olika aspekterna, om föreningen däremot lyckas, men besvärjelsen misslyckas så dissiperar magikern den stora mängd filament den har, i exemplet vi använde, troligen biotropi. Lyckas föreningen och besvärjelsen kan alla filament som alstras användas till samma effekt, alltså blir effekten otroligt stark!

Magin är improviserad, men tar generellt sexton gånger så lång tid (det vill säga sexton rundor per delmoment). Det krävs att man slår ett magiteorislag beroende på vilken typ av förening det rör sig om.

Biotropi och Nekrotropi är lätt (Ob2t6)

Nomotropi och Kronotropi är svår (Ob4t6)

Kryotropi och Termotropi är normalsvår (Ob3t6)

Ataxotropi och Kronotropi är svår (Ob4t6)

Fototropi och Skototropi är normalsvår (Ob3t6)

Geotropi och Pneumotropi är mycket svår (Ob5t6)

Nomotropi och Ataxotropi är svår (Ob4t6)

Pyrotropi och Hydrotropi är mycket svår (Ob5t6)

\*Detta är en ärkemagisk effekt, och spelledaren bör också göra detta till ett kampanjmaterial att ens lära sig om möjligheten för denna typ av magi. Det är inte särskilt många som känner till den, förutom möjligen **vissa** drakar.

### Superlativ Alstring\* (Ärkemagi)

Det finns möjlighet att på många sätt åsamka sig ett extra filament, tillexempel genom att vara en drake, vara monokromatisk magiker (sann magiker), eller genom att ha speciella oneriotropiska och legendariska artefakter (skugglandsartefakter), tillexempel kaosstenarna.

Det är också möjligt att vara på en högnod av en viss aspekt för att komma närmre den aspekten.

Det inte många vet är att det också är möjligt att vara en **superlativ magiker**.

Superlativa magiker dubblar det antal filament de åtrår när de alstrar, alstrar du därför två filament, får du fyra. Alla andra regler för magi appliceras som vanligt dock. Den enda skillnaden är att de får fler filament.

Alstrar du därför nio filament genom en lång ritual får du arton filament. Detta gör därför att möjligheten för att väva inte längre behöver bli exponentiellt svårare, då resterande av filament som alstras kan användas för att göra besvärjelse eller ritualslag lättare.

\*Detta är en ärkemagisk effekt, och spelledaren bör också göra detta till ett kampanjmaterial att ens lära sig om möjligheten för denna typ av magi. Det är inte särskilt många som känner till den, förutom möjligen **vissa** drakar.

---

## Nya regler

---

### Anti-aspekter\* (Ärkemagi)

De flesta aspekter med en motsatsaspekt har också en anti-aspekt. Deras motsats skuggar dem, och det finns en slags gradient mellan de båda. Det kan vara ljust någonstans, men det gör också att det är "inte-mörkt". Dessa antiaspekter är dock i princip omöjligt att känna av för vanliga magiker, på samma sätt som att vi människor inte alltid ser den tomma luften framför oss, om vi inte tittar specifikt på den. För de mindre inlästa ger en antiaspekts effekt den exakta motsatsen av en aspekts normala effekt. Tillexempel kan antipyro släcka bränder.

Notera att endast Ataxa, Nomo, Kryo, Termo, Pyro, Hydro, Geo, Pneumo, Helio och Seleno går att alstra på detta sätt. Vissa drakar (specifikt mortuachdrakarna) kan alstra vissa motsatser. Man spekulerar i om Lumian kan alstra de övriga. Men att anti-aspekterna på något vis är knutet till skapelsen i sig (teotropi, eventuellt anti-teotropi?) och att de därför väljer att inte göra det, eller har valt att glömma det i skugglandet.

Det finns en möjlighet för magiker att alstra antiaspekterna, om man vet hur. Men i de flesta fall är det allt för krångligt.

För vanliga magiker måste man göra en form av multiheterogen alstring. Man kombinerar två aspekter till en, både hydrotropi och antipyro. Detta gör det möjligt att alstra både hydro och antipyro, men till (+Ob3t6) nivåer svårare. Normalt sätt är det en lätt transformering dem emellan, men då man dessutom måste alstra kroppsligt ökar svårigheten först med en nivå (+Ob1t6) och sedan med ytterligare två nivåer (+Ob2t6). Dessutom tar man de avsedda skadorna.

Notera att drakarna inte kallar detta för multiheterogen alstring, utan anti-kromatisk alstring, och att drakar inte får någon ökad svårighet för varken anti-kromatisk alstring, multiheterogen alstring eller kroppslig alstring.

Observera att det är omöjligt att transformera mellan aspekter och antiaspekter. Dessa måste alstras. Att däremot transformera antiaspekter när man väl har några är möjligt.

\*Detta är en ärkemagisk effekt, och spelledaren bör också göra detta till ett kampanjmaterial att ens lära sig om möjligheten för denna typ av magi. Det är inte särskilt många som känner till den, förutom möjligen **vissa** drakar.

*Tips och Förtydliganden*



---

## Tips och Förtydliganden

---

### Ritual - en alstring per aspekt !

Enligt *erratan* på Neogames hemsida står det att man måste använda *olika alstringar* under en ritual. Notera att det fortfarande går att genomföra med kongelat, men att det blir otroligt dyrt. Om en effekt verkar allt för svår, notera att dessa effekter också kan genomföras via ceremonier, men att de ofta kräver deltagare (läs: villig kult) som har samma mål som du. Notera att inte alla religiösa sällskap är öppna för nya typer av ceremonier.

### Improviserade - en alstring per aspekt och effekt !

Många debatterar möjligheten till att alstra stora mängder av filament då man improviserad magi. Dessvärre är det inte möjligt. Delvis står det tydligt på sidan 44 i *Mystik och magi* att "flera alstringar av *olika* aspekter är möjlig". Notera ordvalet, olika aspekter. I övrigt står det på sidan 45 i stycket om improvisering att man på intet sätt kan spara filament från en effekt till en annan. Detta gör att man endast kan alstra en gång och att möjligheten till att "jonglera filament" inte är möjlig. Man kan alltså inte alstra en gång, nyttja en vortex och sedan alstra igen för dubbla antalet filament, då du innan du gör en ny alstring måste spendera dina filament. Du kan heller inte till exempel alstra ataxotropi flera gånger för att göra din animera föremål på avstånd. I detta fall behöver du nyttja vortexar (till exempel alstra *nomo* (tomma effekten), alstra foto, vortex till ataxa (metaeffekt) alstra ataxa (animera föremål)). Se sidan 44 i *mystik och magi*.

### Den tomma effekten och andra huvudbry !

När man lägger en effekt i improviserad magi så ligger den och fortsätter verka direkt. Försöker man alltså göra effekten kyla (som är momentan), och sedan lägga en temporär effekt får inte den temporära effekten något mål. Den momentana effekten har redan verkat. Det kan därför vara viktigt att använda den *nomotropiska* effekten **den tomma effekten** för att motverka att effekter får en annan effekt än tänkt. Om du till exempel har lagt levitera på dig själv kan du lägga avstånd på levitera, men då levitera redan är fäst på dig händer inget. Det du kan nyttja är den *ataxotropiska* effekten **flytta väv**, men annars spelar det ingen roll om effekten är på avstånd eller beröring, det står inget i reglerna om att du har rätt att flytta effekten om du gör den till avstånd.

### Metaeffekt i improviserad magi !

Man kan provisera utan metaeffekter, så länge man påverkar en effekt som fortfarande är i gång. Man måste dock inkludera alla effekter som man vill påverka (som vanligt). Däremot måste man fortfarande göra det som en del av improviseringen. Försöker man lägga på metaeffekterna efter att improviseringen är avslutad har det ingen effekt. Har den improviserade besvärjelsen redan avslutats så är besvärjelsen gjord som den är. Försökte magikern alltså först levitera, och sedan misslyckas (så att den improviserade besvärjelsen avslutas), så kan magikern inte till exempel väva provisera, eller permanentera. Som i exemplet över är det dock viktigt att man förbereder för effekter som är momentana, då dessa är i verkning direkt, och försök att påverka effekten efter den är vävd är verkningslösa.

*Magiska hjälpmedel*

---

## Magiska Hjälpmedel

---

### Alstringshjälpmedel

I den mystiska världen av mundana finns det mycket underliga varelser, platser och fenomen. Vissa av dessa varelser kan underlätta alstring av olika aspekter. En av de fenomen som kan underlätta alstringen är bland annat mörkerhundens hjärta vilket kan underlätta alstringen för termo och pyrotropi med en nivå (-Ob1t6). Det inte många vet är att krynrhjärtan kan användas på samma vis för att alstra kryotropi och hydrotropi (-Ob1t6). För de som är lite mer vågade finns det ju också möjlighet att använda mortuashskelett för att få lättare (-Ob1t6) för alstring av ataxotropi och svårare (+Ob1t6) för alstring av nomotropi och lumians skelettdelar, vilket gör det lättare (-Ob1t6) att alstra nomotropi och svårare (+Ob1t6) för att alstra ataxotropi.

#### *Monokromatiska magiker*

Det finns även andra sätt att lättare alstra, ett av de vanligaste sätten är att vara sannmagiker, vilket dessutom sänker svårigheten för besvärjelseslagen. Att vara monokromatisk magiker (som det också kallas), innebär att du bara får alstra från en aspekt, men gör å andra sidan att du får en nivå lättare (-Ob1t6) på både alstringen och besvärjelse. Detta är ett mycket populärt sätt, och nog det vanligaste sättet att samla mer kraft. Så länge man inte lär sig andra alstringsfärdigheter eller transformering, är det lungt. Många sanna magiker väljer därför att skaffa vortexar, för att på så sätt undvika att lära sig transformering, men fortfarande ha tillgång till fler aspekter. Spelar man mer episkt kanske reglerna för ärkemagi passar.

#### *Tid och Plats*

En annan faktor många brukar glömma är tid och plats. I mundana är vissa platser hög eller lågmagiska, beroende på vad som hänt där, och de omkringliggande faktorerna. Tillexempel kan en död, övergiven och överhuvudtaget livlös plats vara högmagiska på nekrotropi. En högmagisk plats gör det alltid en nivå enklare (-Ob1t6) att alstra den aspekt som är närvarande. Skulle du därför tillexempel alstra biotropi på en plats som är högmagisk på biotropi, blir det en nivå enklare (-Ob1t6) att alstra. Sedan har vi tiden, aspekternas närvaro över mundana, eller influx som det kallas. Ungefär en gång per år brukar någon av aspekterna vara närvarande. Enligt den nya influx Tabellen sker det vanligen runt vårdagjämningen. Aspekterna kan bli en nivå lättare (-Ob1t6) eller till och med två nivåer lättare (-Ob2t6) att alstra.

#### *Magisk instabilitet*

Vissa föds med magisk instabilitet, en form av övernaturlig egenskap som gör att en aspekt alltid anses nära dig. Den anses inte högmagisk runt om dig, men gör definitivt att verklighetsabnormala förändringar gör sig märkbara. Har man en sådan instabilitet så får man en nivå lättare (-Ob1t6) att alstra den aspekt som ter sig runt om dig.

#### *Legendariska föremål*

Slutligen har vi också legendariska föremål. Enligt boken legender och hemligheter finns det ett par magiska stenar som kallas för kaosstenarna. Enligt denna princip borde det vara möjligt att det finns andra dylika föremål som kan underlätta alstringen för andra aspekter på samma vis. Ett föremål kan på detta vis ge dig en nivå lättare (-Ob1t6) att alstra aspekten den är knuten till.

## Magiska Hjälpmedel

### Dragniden

Den mest unika och underliga av hjälmedeln är nog dock Dragniden. Dragniden är en mycket underlig varelse, ungefär i samma storlek såsom en liten katt eller en iller, med två stora fladdmuslika vingar. Den har kroppen av en utter, och bruna och råttgråa toner. Det som är speciellt med Dragniden är att alla aspekter anses som högmagiska runt den. Vilket gjorts att de populariserats som magiskt hjälpmedel. Att de är högmagiska orsakar dock urladdningar, vilket har gjort att den i många magikersällskap anses som en fara. Speciellt då en dragnid i ett mycket omdebatterat fall har dött av sin egen nekrotropiska urladdning (Då de dör är den nämligen extremt farlig för alla i området). Debatten pågår fortfarande i Legio Colonan, medan andra magiker menar att det är fabricerade bevis av olika konspiratoriska anledningar.

Med en dragnid i närheten blir därför alla aspekter vara en nivå (-Ob1t6) lättare att alstra runt dragniden (då de gör alla aspekter högmagiska). Notera att högmagiska områden inte ackumulerar. Urladdningarna sker en gång per dag, och släpper lös Ob1t6-1 filament, dock minst ett. Filamentet dissiperar runt dragniden okontrollerat, ibland i dess omgivning och ibland i dragniden självt.

Dragniden lever i små grupper i grottor nära djupa skogar. De livnär sig på bär och små insekter. Deras list och slutledningsförmåga gör att de är väldigt bra på att undvika naturliga fiender. Ofta kan dragniden därför vara gömd, minnas, eller ibland tänka i flera steg eller rentav dra slutsatser. En dragnid kostar ungefär 4000 silver, då de är relativt ovanliga och näst intill utrotningshotade.

När en dragnid dör så exploderar den i en väldig urladdning. Urladdningen består av tre olika typer av aspekter. Varje typ av aspekt består av Ob2t6 filament. Det är alltså en väldigt stor explosion, som ofta kan vara en fara för person, såväl som byn man vistas i. Dragnider har därför ibland använts som "magiska bomber".

### Dragnider

STY 4 - TÅL 4 - RÖR 20 - PSY (15) - VIL 14 - HÖR 9 - SYN 16 - AGG - Observerar (Flyr)

Chockvärde : 6	Bett (11) ObH1t6, Bryt (-), SI (1/2)
Förflyttning : 11/m runda*	Klor (10) ObH1t6+1, Bryt (-), SI (2/2)
Skadetålighet : 4	Undvika (10)
Vinit : 9	Flyga (15)
Insikt : 8	
BF : 4 kg**	

\*Dragniden är en fyrbent varelse vilket medför att förflyttning beräknas som  $(RÖR+TÅL+10)/3$ .

Dragniden kan flyga upp till fem gånger (x5) denna hastighet.

\*\*Dragniden är en fyrbent varelse vilket medför att bärförmågan dubblas (BF) när denne går på marken.

Observera dock att när dragniden bara kan bära hälften av sin bärförmåga när den flyger dock.

*Mental trauma*

## Mental Trauma

### Skräck, Äckel och Ångest

När en karaktär utsätts för något hemskt slås ett slag för att se hur pass karaktären klarar att ta hand om det hemska. Vissa personer tar hand om sådana saker bättre, medan vissa lätt bryter ihop. För att se hur rollpersonen reagerar slår man mot en av tabellerna och avläser hur rollpersonen troligtvis bör reagera. Man kan givetvis läsa av ett högre eller lägre inlägg om det är vettigt. Ibland kan det också vara vettigt att slå ett slag mot flera olika tabeller.

> Normalt slås slaget med  $Ob3t6$  mot vilja. Bestäm intensitet (skräckgrad + övertag + ostabil - avtrubbning).

Slå  $1t6+intensitet$ , läs tabellen (välj en passande nackdel).

### Grad

Beroende på graden av skräck, äckel eller ångest skall vi sammanställa ett nummer som kallas för *intensitet*. Graden av skräck, äckel eller ångest kan vara allt ifrån -5 till +5, beroende på hur tamt eller hemsk källan till slaget är. Vanligast är att skräckinjagande saker har drygt (+2) i grad, medan tama saker, har (-2) i grad. Att till exempel se en magiker strida med magi kan vara ganska läskigt, medan att enbart höra om det från en trolig åskådare inte alls är lika läskigt, och att se någon hela kanske varken är ganska läskigt eller inte särskilt läskigt.

### Övertag

Slå ett viljeslag om du är den försvarande parten, eller ett färdighetsslag om du är den anfallande parten. Räkna dina övertag (per fyra). Slog du alltså ett väldigt dåligt viljeslag så blir det alltså "otäckare".

Slår man ett motståndsslag så räknas den relativa effekten ut, och görs till övertag. Övertag till den försvarande parten sänker intensiteten, och övertag till den anfallande parten höjer intensiteten. Skulle det bli perfekt får man två övertag till sin sida, och fummel ger två övertag till motståndarens sida.

### Ostabil

I vissa fall kan rollpersonen bli *ostabil* från det den sett. ostabilitet räknas i grader från noll och uppåt. Var 24 timmar så sänks graden av instabilitet med ett. Men detta kan snabbas upp genom att dricka, nöja sig och tänka på annat, eller i vissa fall genom magi. För var grad av instabilitet så lägger du till en poäng till *intensitet*.

### Avtrubbning

Vissa rollpersoner har varit med om tillräckligt mycket för att bli hårdbarkade äventyrare, andra är ovana och kan lätt tendera att reagera. När en rollperson har avtrubbning tar den direkt bort ett antal poäng lika med sina avtrubbningskryss. En rollperson börjar med två avtrubbningskryss i en av de tre kategorierna våld, utsatthet och magi. Skulle intensiteten alltså röra våld, något socialt, eller magi så sänks intensiteten för slaget.

---

## Mental Trauma

---

### Sociala Anfall

I eon kan ord vara mäktigare än vapen. Med detta verktyg kan du åstadkomma både äckel och tvång. Då används vanligen gyckla. Vill du få rollpersonen att börja tvivla sig själv, övertala. Vill du skrämma personen med enbart ord, använd skrämma/hota. Kanske vill du berätta en historia som får rollpersonen att känna sig skamsen, i sådana fall berättarkonst. Att vända en grupp mot någon kan kräva PER. I vissa fall kan man, om rollpersonen av vissa anledningar inte kan eller bör ha sexuellt umgänge ge påfrestning med förföra.

Om det finns speciella anledningar att ta hänsyn till, såsom om ett helt rum håller med rollpersonen, eller om rollpersonen på något sätt har fått med sig andra så är attacken mycket mer potent, för var potentiell faktor. Spelledaren bör påverka skräck, äckel eller ångestgraden när den bestäms, men resten är upp till rollpersonens slutliga slag.

Skulle rollpersonen misslyckas med sitt färdighetsslag behöver man dock inte slå för någon reaktion. Skulle rollpersonen misslyckas och hamna på minus kan detta potentiellt bli ett slag mot rollpersonens själv.

**Exempel )** Rollpersonen försöker att spilla ned en tirak i öl och få tiraken att riktigt skämmas. Rollpersonens bekantar sig lite med grupperna där och försöker att sprida missnöje om tirakens närvaro. Spelledaren bestämmer ångestgrad på ett för att rollpersonen lyckades med ett PER-slag och tavernan inte direkt tycker om tiraken jättemycket. Rollpersonen slår ett gycklaslag med öl i hand och får ett övertag, och tiraken får misslyckat VL slag men inga negativa övertag. Tiraken har inga avtrubbningskruss i utsatthet. Alltså blir intensiteten två. (1 Ångestgrad + 1 övertag + 0 ostabil - 0 avtrubbning).

**Exempel )** Rollpersonen försöker göra en favorit i repris och försöker få en adelsman att riktigt skämmas för att den krävde gruppen på pengar och försöker göra ett socialt anfall. Rollpersonen får ingen direkt respons i tavernan så ångestgraden börjar på noll (främst för att ingen egentligen vill bråka med adelsmannen). När rollpersonen kommer fram och slår ett fumlat slag mot övertala, och adelsmannen slår ett lyckat slag mot vilja, menar övertagen att striden har vänt, och att det nu är rollpersonen som är under ett socialt anfall. Alltså blir intensiteten tre (0 Ångestgrad + 1 övertag + 2 fummel + 0 ostabil - 0 avtrubbning)

## Mental Trauma

### Skräck

Skräck, närgånga hot och plötslig rädsla!

Efter du bestämt intensiteten så slår du 1t6 + intensitet. Man kan slå med minus. Skulle man få minus på slagen avläser man tabellen för negativa effekter istället. Lycka till!

=< ( - 2 ) : **Total avtrubbad.** Rollpersonen tycks för andra helt oberörd. I vissa fall kan detta ge ett väldigt obehagligt intryck. Rollpersonen kan uppfattas som psykopatisk, mycket modig, heroisk, eller snudd på dum. Detta bör spelas på.

=< ( - 0 ) : **Oberörd.** Rollpersonen blir inte vidare berörd, kanske en min av förvåning, men inte direkt rädd.

= ( 1 ) : **Ofokuserad.** Detaljer försvinner, ett flämt och instinktiva reflexer, ofokuserad, och obehagad, men knappast skrämmd.

En nivå svårare (+Ob1t6) på ett valfritt slag knutet till källan.

= ( 2,3 ) : **Nervig.** Rollpersonen blir något obehagad, svag i benen, tappar andan, får små skakningar och ryggar undan.

Ob3t6 korttidsutmattning. -/- Två nivåer svårare (+Ob2t6) på ett valfritt slag knutet till källan. -/- Försöker hålla sig borta från källan

= ( 4,5 ) : **Rädsla.** Hjärtat skenar och du har blyben, för ett ögonblick så verkar allt främmande. Är detta verklighet?

Falsk information -/- Rör sig från källan hastigt, ej mot annan livsfara -/- Halverad vila och aptit under dagen. -/- En nivå svårare (+Ob1t6) till slutet av scenen. -/- Två mindre i förflyttning till slutet av scenen.

= ( 6 ) : **Panik.** Ett fiolstråk i bakgrunden av total terror, kroppen vägrar och alla signaler säger spring.

Skriker och springer därifrån, dock ej mot annan livsfara -/- Kan inte röra sig eller prata -/- Faller och tappar. -/- Halverad sömn och vila.. -/-

Springer i ett skrikande anfall mot källan. Alla slag är en nivå svårare (+Ob1t6). -/- Oresponsiv, paralyserad eller i shock en runda.

**+ Ostabil.**

= ( 7,8 ) : **Terror.** Detta är mardrömsbränsle, verkligheten tycks rämna, skrik hörs och det inre mörkret allt som är kvar.

Oresponsiv, tömmer blåsa eller spy, skyggar i två rundor -/- Gallskriker sönder sin röst och gör potentiella livsfarliga saker för att ta sig ifrån skräckkällan -/- Kan ej ställa sig upp på fem rundor, alla kroppsbaserad färdigheter är två nivåer svårare (+Ob2t6) -/- Ingen sömn och vila.

**+ Ostabil.**

=> ( 9,10 ) : **Total skräck.** Katakoniskt kryper rollpersonen ifrån skräckkällan, denne är en bruten man.

Rollpersonen är näst intill katakonisk och kan inte kommunicera. Alla slag för syn och hör är tre nivåer svårare (+Ob3t6) om det inte handlar om flyktvägar eller källan, kan inte gå (måste krypa eller bli led) -/- Sviker, förråder eller försöker ta sitt liv -/- Osammanhängande mummlar, babblar, skrattar och gråter. Detta riskerar att skrämman andra (slå ett slag mot utsatthet med skräckgrad 1 för de andra).

**+ Ostabil. Slå på tabellen för men med 1d10.**



## Mental Trauma

### Ångest

Existensiella kriser, brutna verklighetsuppfattningar och sorg.

Efter du bestämt intensiteten så slår du 1t6 + intensitet. Man kan slå med minus. Skulle man få minus på slagen avläser man tabellen för negativa effekter istället. Lycka till!

=< ( - 2 ) : **Total avtrubbad.** Rollpersonen tycks för andra helt oberörd. I vissa fall kan detta ge ett väldigt obehagligt intryck. Rollpersonen kan uppfattas som psykopatisk, stark, heroisk, eller snudd på galen. Detta bör spelas på.

=< ( - 0 ) : **Oberörd.** Rollpersonen blir inte vidare berörd, troligen är den van eller varit med om liknande tidigare.

= ( 1 ) : **Brydd.** Rollpersonen blir obekväm och hamnar i tankar.

Rollpersonen blev obekväm och upprörd, men visar det inte nödvändigtvis utåt. Kanske tänker den senare, eller pratar med någon.

= ( 2,3 ) : **Upprörd.** Ett tyngt sinne och oro, blekhet och återkommande tankar. Rollpersonen ser inte ut att må bra.

Rollpersonen blir upprörd, och det är nog synligt även för andra. -/- Rollpersonen bör ha ett utbrott eller prata några gånger kring ångesten. -/- Rollpersonen försöker förklara bort ångesten på ett för rollpersonen naturligt sätt (t.ex att de är onda kättare).

= ( 4,5 ) : **Trängd.** Klart nedstämd, jagad och uppriven måste rollpersonen få utlopp för sina känslor.

Behöver få vara själv och nöja sig, dricka, tänka -/- Slag för fysiskt arbete och resor är en nivå svårare (+Ob1t6) under hela dagen -/- Halverad vila och aptit under dagen. -/- Går provocerat till anfall mot ångesten.. -/- Det är tydligt att rollpersonen mår dåligt.

= ( 6 ) : **Bruten.** Rollpersonen mår inte alls bra. Tankarna är en enda röra och livet tycks hopplöst och grymt.

Bryter ihop under scenen -/- Förnekar att det som hände har hänt -/- Blir aggressiv och överreagerar på mycket under Ob3t6 timmar.

**+ Ostabil.**

= ( 7,8 ) : **Plågad.** Rollpersonen försöker på alla sätt att fly sin ångest. Men den brutala verkligheten vägrar att sluta tränga sig på.

Mumlar mest för sig själv och tar få egna initiativ -/- Kommer den närmaste dagen att supa, droga och ligga bort sin smärta -/- Spontana aggressiva utbrott där rollpersonen slår sönder saker -/- Ingen sömn och vila. -/- Försöker få en annan person att må riktigt dåligt.

**+ Ostabil. Slå på tabellen för men med 1d10.**

=> ( 9,10 ) : **Förkrossad.** Fast i ögonblicket är rollpersonen apatisk, frånvarande och psykos.

Det är tydligt även för andra att rollpersonen mentalt har ärrats -/- Ligger passivt och gråter eller har ångest under flera dagar -/- Får utbrott, gråter, skriker eller liknande då den tvingas möta sin ångest -/- Får utbrott som den inte minns -/- Kortvarig personlighetsförändring -/- Deprimerad: +Ob1t6 på dödsslag under ob3t6 dagar.

**+ Ostabil. Slå på tabellen för men med 1d10.**

## Mental Trauma

### Mentala men

När sinnet klyvs och galenskap är den enda vägen. Att ta hand om men gör man med läkekonst, men man måste ha specialiseringen terapeut (eller liknande), vilket väldigt få medikuser har. Behandlingen tar vanligen ett halvår och kräver ett normalt (Ob3t6) VIL-slag. Slå 1d10 och avläs resultatet. Lycka till!

#### = ( 1 ) : Fobi. F

Något kring ångesten eller skräcken kommer skapa en framtid fobi. Fobin anses ha skräckgrad (2). Rollpersonen måste dessutom slå ett svårt slag mot VIL (Ob4t6) för att lyckas närma sig fobin frivilligt.

*Föribin går endast över om rollpersonen behandlas.*

#### = ( 2 ) : Psykos. F

Rollpersonen har hörselhallucinerar, skev verklighetsbild, överreagerar, och är överdrivet paranoid.

*Detta kan vara upp till en månad.*

#### = ( 3 ) : Djupt trauma. F

Rollpersonen återupplever ögonblicket på olika sätt och har svårt att sluta tänka på det. I mardrömmar återkommer traumat och i vardagslivet kan rollpersonen plötsligt bryta samman till synes utan anledning. En gång per möte kan spelledaren låta rollpersonen få en skräckgrad eller ångestgrad på (4) för att denna återupplever traumat.

*Djupt trauma går inte över.*

#### = ( 4 ) : Låst. F

Rollpersonen kan inte ta hand om allt det jobbiga själv. Kanske förknippar rollpersonen skräcken eller ångesten med någon, anser att det är någons fel. Eller kanske blir rollpersonen bara innätvänd och elak. Kanske börjar denna dricka och vara våldsam och misshandlande. Rollpersonen kan behöva slå slag mot VIL för att kunna vara snäll, eller får svårare på slag mot generositet.

Det kan också handla om en mer djupgående depression, i dessa fall förlorar rollpersonen alla sina ödestärningar och kan inte få nya.

Dessutom så får rollpersonen en högre svårighet (+Ob1t6) på chockslag och dödsslag och räknas alltid vara en grad av instabil.

*Låst går endast över om rollpersonen behandlas.*

#### = ( 5 ) : Vämjelse. F

Association gör att rollpersonen förknippar ett par oskyldiga saker med detaljer från traumat. Kanske kommer rollpersonen förknippa att dricka vin med mängderna av blod som fanns på platsen. Eller lukten av korv med de inre bilderna av alla döda människor (för att det fanns korv på platsen precis innan rollpersonen gick in). Rollpersonen får ångest vid möte av dess oskyldiga saker, Ångestgrad (2).

*Associationerna går endast över om rollpersonen behandlas.*

---

## Mental Trauma

---

### = ( 6 ) : Kompulsiva handlingar. F

Rollpersonen har påbörjat ritualistiska handlingar, såsom att dra fingret över en amulett eller muttra en skyddsfras konstant. Det kan också handla om att alltid knacka i dörren innan rollpersonen lämnar ett rum, eller att bara gå på jämna stenar. Handlingen tycks vanligen märklig och kan i vissa sammanhang göra det svårare på sociala handlingar.

*Kompulsiva handlingar går inte över.*

### = ( 7 ) : Vanföreställning. F

En djup och märklig vanföreställning har krypat sig in i rollpersonens sinne. Kanske är alla präster styrda av en allsmäktig magiker, eller så kanske demoner finns överallt, bara att de är osynliga. Kanske lever man för evigt och blir stark om man äter andra, eller så är himlen en enda varelse med tusen ögon. Ha fantasi, och gör övertygelsen märklig. Det är trots allt en vanföreställning.

*Vanföreställningar kan endast gå över med behandling.*

### = ( 8 ) : Fixering. F

Rollpersonen har fäst sig vid ett föremål, en amulett, ett svärd, som denne tror sig maktlös utan. Rollpersonen blir våldsam och aggressiv om någon försöker låna eller ta föremålet. Så länge som rollpersonen är utan sitt föremål är handlingar två nivåer svårare (+Ob2t6).

*Fixering kan endast gå över med behandling.*

### = ( 9 ) : Störning. F

Rollpersonen påbörjar ett missbruk, en personlighetsstörning eller en sexuell störning. Kanske är det alkoholmissbruk, kanske är det tyngre droger, kanske är det ätstörning eller grova ångestsymptom, kanske är rollpersonen numera tänd på vandöda. Försök att hitta något som anknyter till ångesten eller skräcken. Om en rollpersonen mår dåligt blir störningarna vanligen grovare.

*En störning går inte över, och blir oftast grövre om rollpersonen får ett till men.*

### = ( 10 ) : Abnormt beteende. F

Rollpersonen beter sig mycket märkligt, har fått ticks, ryckningar, märkliga ordval och beteenden. Med denna störning tycks rollpersonen vanligen galen, i vissa fall kan det röra sig om att känna sig tvungen att utföra en handling, såsom att låta som en kyckling när man ser en. I andra fall kan rollpersonens ögon och uttal avslöja det istället. Rollpersonen tycks för de flesta något galen.

*Abnormt beteende går endast över med behandling.*

*Influx och Stjärntecken*

## Stjärntecken och Influx

### Avgör stjärnornas position

Denna tabell har upprättats för att lättare ha åtkomst till de regler som är med i legender och hemligheter och för att på ett snyggt sätt förena det med de regler som finns i mystik och magi.

1. Räkna hur många dygns som förflutit från vårdagsjämningen 1 Januari, år noll till datum. Notera att det vanligen är 2967 efter daak.  $((\text{År sedan år noll}) \times 336) + (\text{Dagar mellan vårdagsjämning akutellt år till datum})$ .
2. Gångra antalet dagar som förflutit med gradantalet som står enligt stjärnornas position.
3. Dela med 360 för att få fram varv. Spara decimalerna.
4. Gångra decimalerna med 360. Detta är grader. Det avgör vart stjärnorna var då rollpersonen föddes.

### Exempel:

*Född på vårdagsjämning för trettiosju år sedan alltså år 2930.  $(2930 \times 336) = 984\,480$  \* 1.0714286 (Solens grad)*

*Dividera med 360 för varv.  $(2\,900,000078133333)$ . Decimalerna är 0.0000781333. Gångra med 360. (0.02) vilket är större än noll.*

*Solen står i drakens tecken. Vilket inte är så konstigt, då solen precis gjort ett varv.*

*$(2930 \times 336) = 984\,480$  \* 4.0909091 (Aftonstjärnans grad)*

*Dividera med 360 för varv.  $(11187,272752)$ . Decimalerna är 0.272752. Gångra med 360. (98).*

*Aftonstjärnan står i Lutans tecken.*

osv.

5. Slå två stycken sexsidiga tärningar. Läs av tabellen på nästa sida som kallas "**Avgör vilket tecken som svarar mot första huset**". Det tecken du slagit fram är det som kommer att ligga på första huset. Lägg sedan ut resterande tecken i ordning. Slår du därför till exempel drakens tecken, är andra huset mot spiran, tredje huset mot bågaren, osv

!) Använder du reglerna för influx avses att du slagit Drakens tecken som svarar mot det första huset.

6. Tolka stjärnorna.

## Stjärntecken och Influx

### Stjärnornas Position

0-29	: Draken - Biotropi
30-59	: Spiran - Pyrotropi
60-89.	: Bägaren - Fototropi
90-119.	: Lutan - Termotropi
120-149.	: Ringen - Ataxotropi
150-179	: Fisken - Hydrotropi
180-209	: Duvan - Pneumotropi
210-239	: Sylfen - Nekrotropi
240-269	: Bågen - Skototropi
270-299	: Skölden - Kryotropi
300-329	: Vagnen - Nomotropi
330-359	: Vargen - Geotropi

### Stjärnornas Grad

Solen - 336 dagar :	1,0714286
Vandringsstjärnan - 88 dagar :	4,0909091
Aftonstjärnan - 225 dagar :	1,6
Stridsstjärnan - 692 dagar :	0,5202312
Fågelstjärnan - 360 dagar :	1
Månen - 28 dagar :	12,857143

### Husens betydelse

Första huset :	<Närstridsvapen><Närstridsvapen> <Närstridsvapen><Slagsmål>
Andra huset :	<Supa><March> <Skridskor> <Skidor>
Tredje huset :	<Fingerfärdighet><Hoppa> <Smyga> <Undvika>
Fjärde huset:	<Berättarkonst><Förföra> <Ledarskap> <Övertala>
Femte huset:	<Förhöra><Spel och Dobbelt> <Undervisning> <Överlevnad>
Stjätte huset:	<Filosofi><Sjunga> <Stridskonst> <Stridskonst>
Sjunde huset:	<Astrologi><Historia> <Geografi> <Lagkunskap>
Åttonde huset:	<Avståndsvapen><Speja> <Spåra> <Söka>
Nionde huset:	<Förklädnad><Gömma> <Skumraskaaffärer> <Skådespel>
Tionde huset	<Psykotropi><Andeförnimmelse> <Musik> <Schamanism>
Elfte huset	<Alkemi><Besvärjelse> <Transformera> <Magiförnimmelse>
Tolfte huset	<Läkekonst><Ockultism> <Cermoni> <Kulturkännedom>

### Första huset svarar mot...

- 1-3**
1. Draken
  2. Spiran
  3. Bägaren
  4. Lutan
  5. Ringen
  6. Fisken
- 4-6**
1. Duvan
  2. Sylften
  3. Bågen
  4. Skölden
  5. Vagnen
  6. Vargen

## Stjärntecken och Influx

### Tolka stjärnorna

När man tolkar stjärnorna utgår man från solen, sedan fortsätter man med vandringsstjärnan, aftonstjärnan, stridsstjärnan, fågelstjärnan, och till sist månen. Först undersöker man konjunktion, opposition, sedan sextil, och halvsextil enligt riktlinjerna nedan.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Konjunktion Står stjärnorna i samma hus?                       | Husnummer Jämnt = Positiv. Udda = Negativ.   |
| 2. Opposition. Står stjärnorna i hus mot varandra?                | Husnummer Jämnt = Negativt. Udda = Positivt. |
| 3. Sextil. Står stjärnorna i ett hus med en ruta mellan varandra? | Ja = Positiv.                                |
| 4. Halvsextil. Står stjärnorna bredvid varandra?                  | Ja = Negativ.                                |

**Svar.** Positiva inflytande innebär lättlärd färdigheter. Negativa inflytande innebär svårlärd färdigheter.

Skulle du få fem eller mer grader av positivt inflytande, så är den tecknets aspekt dessutom en nivå lättare (-Ob1t6) att alstra, och du får direkt +1t6 qadosh oavsett religion.

### Influx

Då tidens hjul fortsätter att ha inverkan på mundana, så kallat influx så anses vissa aspekter närmre både mundana, och varandra.

För magiker är detta ett utmärkt tillfälle att ta tillvara på, då aspekterna ibland också anses lätt-alstrade och lätt-transformerade.

För att på ett smidigt sätt kombinera reglerna med de för stjärntolkning avses en kombination av reglerna. Om det finns positivt inflytande för ett tecken avser man aspekten som tecknet är kopplat till vara närmre mundana. För att aspekten skall vara lättare att alstra måste

aspekten ha minst tre stycken positiva inflytanden. Om de skall vara lättare att transformera mellan behöver en aspekt tre positiva

inflytanden och en två positiva. Om aspekten har fem positiva inflytanden är den två nivåer lättare att alstra. Om aspekten däremot har tre

negativa inflytanden anses den som svåralstrad. Och om en annan aspekt samtidigt har två negativa inflytanden så är de en nivå svårare att

transformera dem mellan varandra. Utgå från reglerna för att avgöra stjärnors position, men slå inga sexsidiga tärningar.

Utgå istället från att du slagit att första huset svarar mot Bågen (Skototropi).

#### Flytta stjärnorna eller räkna på ny influx var...

Solen	(28:e dag)
Vandringsstjärnan	(7:e dag)
Aftonstjärnan	(18:e dag)
Stridsstjärnan	(57:e dag)
Fågelstjärnan	(30:e dag)
Månen	(3:e dag)

#### Första Januari 2967 e.d.

1. Solen står i Bågen	(Skototropi)
2. Vandringsstjärnan står i Bågaren	(Fototropi)
3. Aftonstjärnan står i Ringen	(Ataxotropi)
4. Stridsstjärnan står i Sylften	(Nekrotropi)
5. Fågelstjärnan står i Bågen	(Skototropi)
6. Månen står i Bågen	(Skototropi)

*Magiska Fummel*



---

## Magiska Fummel

---

### Fummel för Alstring -

1. Magikern försöker alstra så intensivt att denne sliter från inre resurser. Alstringen räknades som kroppslig (om möjligt, med de negativa kostnader det medför), eller så räknas alstringen som att magikern har försökt att slita fram filament (quadosh minskar med lika många poäng som filament). Filamenten dissiperar kontrollerat (eller okontrollerat, om magikern behövde slå åldringsslag).
2. Filamenten strömmar åt högtrycket av filament som precis skapats. Filamenten börjar spontant att dissipera okontrollerat i magikerns omgivning vilket ser obehagligt ut och vilket vanligtvis märks även för ickemagiker. Dessutom får magikern Ob1t6 långtidsutmattning.
3. Filamenten motsätter sig alstring, tills gränsen överstigs och filamenten strömmar okontrollerat mot magikern i en aggressiv stöt. Magikern får ett filament som okontrollerat dissiperar, resterande tar sig i uttryck runt magikern visuellt och audiellt. Magikern faller dessutom omkull och tappar det den har i händerna av den väldiga kraft som utstöts.
4. Alstringen drar till sig en oansenlig mängd filament. En självförsörjande ström drar till sig ytterligare Ob1t6 filament vid punkten för besvärjelsen. Magikern har inte längre kontroll över filamenten. En vortex av onaturliga stickande färger sliter fram ytterligare ett filament per runda under Ob1t6 rundor, tills det hela exploderar i en magisk urladdning och skapar effekter runt centrumet för brisaden. Filamenten är av den typ som försöktes alstras. Magikern kan försöka lämna området med vortexen för att slippa effekten självt.
5. Du åsamka en magisk explosion på Ob1t6 filament. Slå på transformeringstabellen för att avgöra vilka filament som explosivt yttrar sig i din närhet. Filamenten dissiperar okontrollerat.
6. Aspekten tar sig i akt runt magikern när den alstras och orsakar problem. Magikern förlorar förvånat vinit under Ob1t6 rundor. Något i magikerns omgivning drabbas dessutom, till exempel tänds eld på, ruttar, blir korrupt, försvinner spårlöst, etc.
7. Alstringen slår tillbaka på magikern och orsakar Ob2t6 skada (av valfri typ) på magikern eller någon i närheten. Förutom detta så slås magikern omkull och tappar det den har i händerna.
8. Magikern tappar kontrollen och filamenten dissiperar okontrollerat. Dessutom får magikern Ob1t6 långtidsutmattning.
9. Aspekten slår tillbaka på magikern med full kraft. Magikern slås omkull med en hård smäll och orsakar en (1) trauma, och Ob1t6 smärta. Dessutom motsätter sig filamenten att alstras vilket gör det en nivå (+Ob1t6) svårare under lika många rundor som filament.
10. Filamenten trilskas och alla moment i besvärjelsen tar dubbel tid. Förutom detta så motsätter sig filamenten i princip all hantering. Filamenten är två nivåer (+Ob2t6) svårare att dissipera kontrollerat. När besvärjelsen är klar misslyckas den, och du måste dissipera.

---

## Magiska Fummel

---

### Fummel för Transformerung -

1. När du transformerar lyckas alla filament att slita sig loss i sin nya form. Alla filament dissiperar okontrollerat. Dessutom förlorar magikern vinit under två (2) rundor.
2. Filamenten transformerar inte och börjar bli ohållbara. Detta slutar tyvärr i en urladdning. Magikern kastas omkull och de som står nära riskerar att bli påverkade av de filament som magikern dissiperat okontrollerat.
3. Filamenten transformerar till några filament denne inte alls tänkt dig transformera till. Slå på transformerings Tabellen. Du får nu, om du kan, försöka dissipera kontrollerat. Magikern får dessutom Ob1t6 långtidsutmattning.
4. Filamenten ter sig ostabila och magikern försöker rätta till sitt misstag. Detta kräver otrolig koncentration och gör magikern sliten. Magikern får Ob3t6 korttidsutmattning, och det hela ser väldigt explosivt och farligt ut. Magikern får nu försöka dissipera kontrollerat med filamenten i dess nya form.
5. Du åsamka en magisk explosion på Ob1t6 filament. Slå på transformerings Tabellen för att avgöra vilka filament som explosivt yttrar sig i din närhet. Filamenten dissiperar okontrollerat.
6. När du transformerar så lyckas du skapa ett lågtryck av magi. Detta skapar en implosion vilket kan skada både magikern själv och andra i närheten. Magikern tappar det den har i händerna, och slås omkull. Alla runtom får slå två chockslag och riskerar samma åkommor. Dessutom så får alla som ramlar omkull en (1) trauma och Ob1t6 smärta. Alla filament dissiperar kontrollerat.
7. Transformerungen blir ohållbar och försörjer sigsjälvt, magikern tappar kontroll över den, men filamenten stannar i sin orginella form. Dissipering kan inte ske förrän om Ob1t6 rundor. För var runda alstras ytterligare ett filament.
8. Transformerungen blir korrupt och slutar i flera olika aspekter. Magikern får ett filmanet var, av tre olika aspekter. Slå på transformerings Tabellen för att avgöra vilka aspekter. Alla filament dissiperar okontrollerat.
9. En färgad vortex av stickande färger börjar spontant att kasta strömmar och urladdningar om sig. Var runda, under lika många rundor som filament uppstår en effekt slumpmässigt runt magikern. Effektens magnitud är Ob1t6. Filamenten bestäms av transformerings Tabellen.
10. Filamenten du försöker transformera mellan börjar aggitera varandra, och deras transformerung räknas under en minut framöver som en svår transformerung i området ni är i. Dessutom dissiperar ett filament vardera av filamenten du transformerade mellan okontrollerat.

---

## Magiska Fummel

---

### Transformerings Tabellen -

Slå 1d100

01-20 : Ursprunglig aspekt

21-40 : Avsedd aspekt (endast vid transformering, annars se 41-00)

41-00 : En slumpmässig aspekt (slå nedan)

Slå 1d100

01-05 : Ataxotropi

06-10: Nomotropi

11-15: Kronotropi

16-20: Heliotropi

21-25: Selenotropi

26-30: Astrotropi

31-35: Skototropi

36-40: Fototropi

41-45: Biotropi

46-50: Nekrotropi

51-55: Psykotropi\*\*

56-60: Pyrotropi

61-65: Hydrotropi

66-70: Geotropi

71-75: Pneumotropi

76-80: Ikonotropi

81-85: Semotropi

86-90: Kryotropi

91-95: Termotropi

96-00: Daimo, Oneiro, Teotropi\*\*

\*\*Endast i magiska explosioner eller vid hantering av sagd aspekt.

---

## Magiska Fummel

---

### Fummel för Besvärjelse -

1. Filamenten dissiperar explosivt okontrollerat. Magikern får Ob1t6 smärta och (+1) en trauma. Förutom detta så slås magikern omkull och tappar det den har i händerna.
2. Effekten tycks alldeles tyst och omärkbar tills effekten avslutas, då alla filament som var delaktiga i effekten exploderar och vanligen slår bakut runt magikern. För de med magiförnimmelse tycks filamenten vara runt magikern, snarare än målet för effekten. Om magikern inte sliter sönder effekter med provisera får magikern aldrig något fummel. Men heller ingen magisk effekt på sitt mål.
3. En negativ (vanligen komisk, jobbig, farlig, obehaglig eller störig...) effekt av målaspekten tar sig an av exponentiell storlek.
4. Filamenten dissiperar - tur nog kontrollerat. Hela ser panikartat och fånigt för åskådare. Magiker trötts ut av effekterna och orsakas Ob1t6 långtidsutmattning per filament som dissiperade, utöver eventuell sveda och värk. Magikern förlorar dessutom Vinit under Ob1t6 rundor.
5. Du åsamka en magisk explosion på Ob1t6 filament. Slå på transformeringstabellen för att avgöra vilka filament som explosivt yttrar sig i din närhet. Filamenten dissiperar okontrollerat.
6. En rämning i det fysiska rummet yttrar sig. Dessutom avslutas besvärjelsen och magikern måste dissipera kontrollerat. Aspekten gör sig mycket tydlig enligt reglerna för verklighetsabnormala förändringar, stora lågor vid ljus, marken som mullrar eller skuggor som sliter sig in överallt, beroende på aspekt. Detta ser obehagligt ut för de ickeiniterade och skrämmer de flesta. Förvånat förloras vinit under två rundor.
7. En högljudd smäll avslutar och förstör besvärjelsen och röjer allt tvivel om vem det var som vävde effekten. Dessutom orsakas magikern Ob2t6 krosskada på ett slumpvalt ställe. Förutom detta så slås magikern omkull och tappar det den har i händerna.
8. Magikern eller någon runt om blir ärrad av fumlet. Alla i närheten slår ett turslag, magikerns allierade och denne självt slår med Ob4t6 medan alla andra slår med Ob3t6. Den som lyckas sämst får stenhud, ärr, åldersrynkor, brännskador, eller liknande som inte går bort.
9. Besvärjelsen avslutas kontrollerat med en mindre magisk urladdning. Urladdningen ger dig ytterligare Ob1t6 extra filament som du måste försöka dissipera, men du får en poäng (+1) trauma och en poäng (+1) smärta per filament du har totalt (efter dissipering). Urladdningen syns också i ett starkt sken (mycket lätt slag (Ob1t6) mot SYN) och anses mycket lätt att känna av (Ob1t6) med magiförnimmelse.
10. Besvärjelsen lyckas... på sätt och vis. Besvärjelsen lyckas men påverkar fel mål, eller så slår effekten bakut på något sätt. Kanske påverkar effekten mer än önskat, eller så har magikern inte tänkt sig för. Skulle en kniv teleporteras till magikerns hand så kanske magikern teleporteras där kniven var, och kniven där magikern var. Spelledaren bör vara kreativt med detta fummel.

*Demoner*

## Regler för Demoner

### Vad är en demon?

En demon är ett kraftfullt andeväsen inte helt olikt gudar. Av vad vi vet agerar de på ett annat plan än gudar gör, men det som man också kan utläsa ur eons grundmaterial är att även änglar och andra mäktiga andeväsen troligen också är demoner. Demoner har därför troligen inte enbart en "ond" agenda- utan troligen lever de på att växa och överleva. Det finns demoner i tjänst hos gudar, men det verkar som att demoner som är tillräckligt starka kan genomgå en apoteos och själva potentiellt bli en gud.

Det man kan dra slutsatser om är att demoner lever för det de "skapades för". En demon av ilska och blod lever för just det, och dansar över slagfälten i lycka, utan att ta ställning till om blodet som spillts varit ont eller gott, medan en demon av rättvisa inte nödvändigtvis behöver vara god, utan enbart, iallafall enligt denne, brutalt rättvis.

Det finns lite olika typer av demoner, olika klassificeringar, alla verk av olika varelser på mundana. Skapa gärna en mall åt dina spelare där demonerna "platsar", men precis som med skugglandet är det svårt att sätta demoner i ramar. Det finns så många olika demoner, att tillslut kommer någon att bryta ramen. Dessutom är det vanligt att den lokala mageteoretiska delen påverkar teorierna, eller att kultur har med indelningen att göra (ex, endast daaks änglar och malgoars yngel!). Här är ett exempel på en kategorisering av demoner : Parasitdemon, Besättardemon, Stridsdemon, Avatar (håller sig endast på andeplanet), Kontrakt demon, Kunskapsdemon, Intrig demon.

### Grundegenskaper

Demoner är väldigt kraftfulla, ofta så är de brutalt starka, snabba och tåliga. Men som för de flesta monster så eskalerar inte deras sinnliga attribut i samma takt. Ju högre rang en demon har, desto mer kraftfull är denne när denne har manifesterat sig. Om en demon inte är manifesterad är dennes enda attribut dess PSY, AND och dess Rang. De flesta demoner behöver dessutom kunna orientera sig på andeplanet. Det är därför vanligt att demoner har AND.

När du sätter ut grundegenskaper, sätt ut 10t6 för var rang demonen har på STY, TÅL, RÖR, PER, BIL, PSY, VIL, SYN, HÖR och AND.

Vanligen resulterar detta i 1t6 på vart attribut, men dessa kan lätt skiftas om för enklare möjliga demonskapelse.

Om demonen är högre rang än tre, fundera på om demonen skall ha andra attribut, såsom LUK, MAG, EKO eller liknande. Demoner har ingen BIL. Skulle något attribut sakna en tärning så sätter du (1) ett poäng där. Skulle du vilja ha ett stabilare värde, ta bort en tärning, och ersätt värdet med (+3). Få grundegenskaper bör inte höjas över 5t6+9 (det maximala drakar har). Få demoner har högre än sin rang i PSY, VIL, AND, men "bör" sätta sin Rang antal tärningar för att överleva den konkurrenskraftiga andevärlden. Demonen kan sätta upp till det maximala 8 tärningar i dessa attribut, sedan börjar demonerna nå sin maximala potential (5t6+9). STY och TÅL får givetvis höjas högre.

Har du alltså en demon på rang 5, så har den 50t6, vilket skulle kunna se ut som följer.

*STY (6t6+15) TÅL (6t6+9) RÖR (5t6) PER (2t6) BIL (2t6) PSY (5t6) VIL (5t6) SYN (3t6) HÖR (3t6) AND (5t6).*

Alltså slutligen : **STY (38) TÅL (30) RÖR (19) PER (11) BIL (6) PSY (19) VIL (16) SYN (9) HÖR (10) AND (19).**

Nu är vi klar med det första steget i att skapa din egna demon!

---

## Regler för Demoner

---

### Naturliga förmågor

Demoner har lite egna spelregler som den lyder. I stort, speciellt på lägre nivåer är de nästan som humanioder. De lyder samma lagar på det fysiska planet. Men ju högre rang en demon blir, desto mer energi har den, och desto mindre råder verkligheten över den, och ju mer råder den över verkligheten. Här är några regler som är bra att veta om när du skall porträttera en demon.

**Andeplanet** > Demoner kan ta sig in i materiell form under en minut, detta kräver ett PSY slag på Ob3t6. Att ta sig tillbaka på andeplanet går på fyra rundor och då slår demonen Ob3t6 mot PSY. Man kan snabba upp eller ta tid på sig att ta sig tillbaka in på andeplanet, men endast snabba upp processen att ta sig till det fysiska planet. Demoner hindras av pentagram och skyddcirklar av sing rang och högre magnitud. Förutom vissa undantag brukar nästan inga demoner självmant röra sig in i ett pentagram dock.

**Behov och utmattning** > Demoner tar ingen utmattning och ingen svårighetsökning på grund av utmattning på andeplanet, på det fysiska planet så har de utmattningskollumner, och tar svårighet från utmattning men endast de svagaste demonerna påverkas särskilt. De beräknar utmattning med  $(TÅL+VIL)/3$ . En demon behöver inte äta eller sova, föröka sig eller liknande. Däremot tar demonen generellt fortfrfarande utmattning och blodförlust, vilket gör att den kan förfrysas, kan kvävas, bli trött och bli full. En demon åldras inte.

**Skador** > Demoner blödningstakt läker dubbelt så snabbt. Nästan alla demoner väljer dock att ta en förmåga som gör att de inte tar blödningstakt, eller får den att läka snabbare (vilket ofta gör deras blod svart). En demon som har tagit skada läker i normal takt på det fysiska planet, på andeplanet läker demonen fyra gånger så snabbt om skadan är av normala vapen. Skulle en demon dö av fysisk skada så hamnar den på andeplanet, fortfarande levande (förvisso väldigt sårbar för andra demoner). Om demonen däremot dör av magi, helgade vapen, eller liknande så stannar den död, men dess energier återgår till mundana, där nya demoner kan skapas.

**Quadosh** > En demon kan göra vissa handlingar för att växa i kraft. Sluka själar eller demoner, skaffa sig tillbedjan, eller driva folk till sitt element. Om demonen lyckas med att sluka någon så får den slå ett förbättringsslag för sin quadosh (riktad mot sig självt) med lika många tärningar som individens rang, se nästa sida. På samma sätt kan demoner som har en kult växa i kraft vid ett år av tillbedjan, eller tillräckligt stora offergåvor (se spelledaren om quadosh). En demon som driver folk till sitt element slår tärningar beroende på hur omfattande dess ärende varit. Om demonen är en sorgedemon räcker det inte att få någon att gråta på sin kammare för de högre rangerna, då måste sorgen bli allt mer epidemisk, eller så otroligt intensiv att personen aldrig igen blir sig självt. Om demonen skulle växa i kraft får den slå ett slag för det antal tärningar mot sin nästa rang. Skulle en demon alltså gå från 5 till 6 i quadosh, kan den försöka slå Ob3t6 mot 6, för att kanske få gå från rang 2, till rang 3. Om demonen lyckas så går den upp i rang.

**Bunden och Låst** > En demon kan antingen vara bunden eller låst. En bunden demon tjänar på en plats, ofta anknytt till dess element, men kan även vara utanför om denne är i tjänst till någon (på grund av sin gud eller ett kontakt till exempel). En bunden demon tar ingen skada av att vara på mundana, så länge den är i närheten av, eller är på platsen den skall tjäna på. Demonen är bunden så länge uppgiften är ogjord, men brukar försöka att hålla uppgifterna korta och relevanta för målet. En låst demon däremot är fast i ett föremål på grund av andesträd eller magi, tar ingen skada av att vara i föremålet, men är oförmögen att ta sig därifrån.

---

## Regler för Demoner

---

**Demoners dilemma** > Demoner kan inte röra sig fritt utan risk. Demoner existerar ofta i anslutning till ytterst sparsamt besökta platser, vissa föremål, eller företeelser som denne representerar. Om demonen rör sig därifrån i sin fysiska form så börjar demonens energier att slitas sönder. Om demonen skulle knuffas undan på andeplanet av en misslyckad andesträd, bli uppäten av en annan demon eller stöta på en shaman eller magiker, så riskerar demonen sin frihet, eller rentav sitt liv. Demoner är därför varsamma med att resa.

Att bli bortknuffad på andeplanet gör att det tar tid att hitta tillbaka, och att stöta på en magiker eller shaman gör att demonen riskerar att bli bunden (låst) till ett föremål som en slav. En demon som beger sig från sitt habitat i fysisk form får 1 trauma per tolv minuter (5 per timme) som inte börjar läka förrän demonen har begett sig tillbaka till sitt habitat igen. Rör demonen sig bort i sin andeform ger denne en (1) trauma per timme istället, om inte demonen blir låst, då får den ingen trauma. Demoner får nivåer svårare på helgade platser som motsätter sig demoner (de flesta).

**Andesträd** > En demon kan gå i andesträd med en annan demon, eller även mot en vilken människosjäl. Om en demon skulle vinna så slår den lika många tärningar mot PSY som individens rang. De flesta humanioder förutom misslor har rang (3), medan misslor är rang (4). Lyckas den får den slå ett förbättringslag mot quadosh med lika många tärningar som rang. Om demonen misslyckas med sitt slag mot PSY, så försvinner själen långt bort på andeplanet, och demonen får då vänta på nästa måltid. Notera att vilken rang också avgör hur många tärningar du slår för att vinna andesträden, det är alltså svårare att vinna, men också det som demonen tjänar mest på när den når högre ranger och inte vill ha vilken bonlurk som helst. Demoner kan bara ta själar som är fria från en kropp, förutom vissa demoner som kan anfälla andar även i kroppar.

**Övernaturliga fenomen** > En kraftfull demon påverkar sin omgivning. Ljud, lukter, ljus, skakningar. Eftersom demoner inte hör hemma på mundana och påverkar den magiska väven så kan saker som är helt övernaturliga uppkomma. Till exempel kvävda skrik, klagningar, ljus som flimrar, blod som droppar från en vägg etc. Att upptäcka en demons närvaro är Ob6t6 i grund mot ett visst sinne, men för var nivå av demonens rang blir det en nivå lättare (-Ob1t6).

**Själen** > En själ för en demon ser ut som en energisignatur, beroende på om individen saknar quadosh så är den mer eller mindre trasig, medan en själ som har hög quadosh lyser och lystrar. En demon får heller inte lika mycket ut av en själ med låg quadosh, och tjänar mindre av att konsumera en själ med låg quadosh. Om en demon vinner i andesträd mot en individ med quadosh under 0, så slås förbättringslag med en tärning mindre. Skulle demonen konsumera en själ med quadosh högre än den självt, så slås förbättringslag med en nivå högre.

**Färdigheter** > En demon har ofta väldigt varierade färdigheter, men det en demon bör vara bra på har den åtminstone 12+Rang i. Om detta känns för lågt finns det alltid förmågor som kan underlätta. De flesta demoner är dessutom naturliga magiker, och förutom några underliga undantag kan alla demoner daimotropi och besvärjelse. Har de inte transformera eller en ytterligare aspekt är de dessutom sanna sin aspekt, vilket som ni kanske vet sänker svårighet mot besvärjelse och daimotropi med (-Ob1t6) vilket gör deras daimotropiska formler betydligt kraftfullare. Demoners stridsvana räknas nästan alltid som en vital färdighet.



## Regler för Demoner

### Demon generator

Vill du skapa en demon? Här har du grunderna till att skapa en. Det går givetvis bra att hitta på eget, men har du inspirationstorka så finns tabellerna här för att hjälpa dig! Slå en d10 och avläs i tabellerna!

#### *Påminner lite om...*

- 1 : Människa / Barn / Del av människa (ex Öga)
- 2 : Orm
- 3 : Insekt / Spindel
- 4 : Bläckfisk
- 5 : Groda
- 6 : Krabba
- 7 : Get / Gris / Tjur / Häst / Hund
- 8 : Skorpion
- 9 : Oformlig massa
- 0 : Fladdermus

#### *Med ett ansikte ...*

- 1 : Som bär djuruttryck (horn, facettögon, kattögon etc)
- 2 : Som inte kan upfattas (brusar, är slätt eller inte syns)
- 3 : Som påminner om någon du känner (dig själv?)
- 4 : Som är Konstigt och deformerat
- 5 : Som är Jätteuppsvällt / Jättelik / nästan platt.
- 6 : Med Märkliga detaljer (ögat sticker ut, jättelika hål)
- 7 : Som har flertalet av antingen munnar/ögon etc.
- 8 : Som har Snabel / Näbb / Små känselhår överallt
- 9 : Som har Ansiktsdrag som dyker upp och försvinner.
- 0 : Vars delar sitter snett, mun/ögon etc.

#### *Vars kropp...*

- 1 : Saknar hud (man ser endast senor och muskler)
- 2 : Har ruttande eller mumifierad hud (eller är skellet)
- 3 : Har skadad, smältande eller bränd hud.
- 4 : Har tjock fettig, droppande, vaxig eller varig hud
- 5 : Ser ut att vara täckt av eller droppa av något.
- 6 : Ser ut att bestå av tusentals insekter
- 7 : Ser ut att ryka, ånga eller ser ut att täckas i mörker.
- 8 : Har sår, skador, hål, bölder, eller små kratrar som pyser
- 9 : Har märkliga växter, mossa, svampar över kroppen
- 0 : Har extra kroppsdelar (ex ett hundhuvud på bröstet)

#### *Dessutom så...*

- 1 : Bär eller penetreras den av vapen, eller kroppsdelar
- 2 : När den öppnar munnen ser den ut att ha folk i sig
- 3 : Har den sina ögon i sina extremiteter
- 4 : Har den gigantiska brosk eller benutväxter
- 5 : Har den vidriga, ruttande vingar
- 6 : Ser den ut att brinna inuti eller har glödande ögon
- 7 : Ser något ut att krypa inuti
- 8 : Har den en tvilling som hänger på andra sidan
- 9 : Har lysande eller på andra sätt demoniska ögon
- 0 : Växer något på demonen (ex sjögräs, fler extremiteter..)

## Regler för Demoner

### Fenomen och namn

Demoner kommer i olika former och med olika bakgrunder. Nu har du en idé på demonens utseende, men än så länge har du ingen direkt idé på vad demonen vill, eller varför den existerar. I tabellen "Den vill..." så kan du slå fram vad demonen åtrår. I tabellen namn finns två stycken delar av en namn, slå två 1T10, och se vad demonen heter och vad den står för (exempelvis, Cic-aion : demon av mörk magi).

#### Den vill...

- 1 : Försöker äta och konsumera själar för att växa i rang.
- 2 : Bli tillbedd, bli älskad, beundrad, hyllad, få gåvooffer och liknande (startar ofta kulter).
- 3 : Går i en guds tjänst och gör en guds uppdrag.
- 4 : Uppfyller uppdrag, gentemot att andra uppfyller dess behov, till exempelvis lust, blodslust.
- 5 : Har ett näst intill omöjligt mål den strävar mot, exempelvis att veta allt (ej att stiga i rang).
- 6 : Fachineras av besjälade varelser och strävar efter att förstå och härma, kanske rentav skapa egna.
- 7 : Vill främja sitt element (till exempel krig) och stoppa och förgöra det som hindrar (till exempel fred).
- 8 : Vill få världslig förändring, till exempel att bevara en plats eller ett föremål, eller få en gammal ruin att bli fin.
- 9 : Manifestation av rörelser, till exempel en rebellrörelse, eller sjukdomar. Är oftare ute efter världslig makt än rang.
- 0 : Styr mer eller mindre andeplanet. Dödar ofta de demoner som stiger i rang allt för snabbt och arbetar ständigt mot liknande demoner för ultimata styrelserätt. Vill desperat öka sin rang.

#### Namn...

- 1 : Cic / +atrix  
[Ondska : Kannibalism, Tortyr]
- 2 : Ant / + icultor  
[Obehagligt : Spindlar, Drypande var, Sjukdom]
- 3 : Berg / +aion  
[Abstrakta begrepp : Kunskap, Drömmar, Känslor]
- 4 : Uk / +Ah  
[Kaos : Revolution, Brytande av cykler ]
- 5 : Aereg / +roxar  
[Förstörelse : Våld, blodtörst, död]
- 6 : Lil / + aion  
[Ljusa begrepp : Rättvisa, Kärlek]
- 7 : Crux / +or  
[Mörka begrepp : Orättvisa, hat]
- 8 : Ax / +ith  
[Skapelse : Reparera, återställa, födelse ]
- 9 : Zeth / +Ziori  
[Evgigt : Demoner, Andeplanet, Gudar ]
- 0 : Xem / +aga  
[Tillfälligt : Farhågor, platser, tankar, fenomen ]

## Regler för Demoner

### Förmågor

Demoner har mystiska, farliga och mäktiga förmågor som potentiellt kan förändra slagfältet, tja, till och med verkligheten till viss del. När du skapar din demon så får demonen ett visst antal krafter. En för var rang, är demonen alltså rang fem, som i vårt exempel så har den fem stycken krafter. Notera att dessa krafter har varit vitala för demonens överlevnad. Välj varje kraft noga.

Om demonen misslyckas eller offret lyckas bättre kan hälften av effekten ges istället, eller förmågan få en del av sin effekt, men inte hela. Notera att många av dem görs bäst ifall demonens krafter spelas ut, snarare än hårdas. Det är inget kul om demonens förmågor används för att "vinna", de skall ge stämning hellre!

**Se ut som ting** > Demonen kan slå Ob3t6 mot PSY för att förklä sig som ett dött föremål (ex staty). Man får genomsåda detta.

**Övervaka** > Demonen kan välja ut en individ den träffat och alltid kunna följa dess sinnesintryck, som om det vore dess egna. Demonen kan endast behålla en person under sin övervakning på detta sätt per gång förmågan är vald.

**Planetera Trauma** > Demonen kan slå lika många tärningar mot PSY som graden av skräck eller äckel den vill åsamka någon.

**Specialist** > Demonen är specialiserad på någonting. Denne slår -Ob2t6 för denna färdighet. Ej magi eller strid.

**Bara vinden** > Demonen kan slå Ob3t6 mot PSY för att försvinna från en individs synintryck. Återengagerar demonen så avbryts effekten.

**Dominera** > Demonen kan slå ett motståndsslag mot PSY mot sitt offer. Om demonen lyckas så styr denne offrets handlingar under scenen. Demonen kan endast behålla en person under sin kontroll per gång förmågan är vald.

**Glömska** > Demonen kan slå ett motståndsslag mot PSY mot sitt offer. Om demonen lyckas bättre så försvinner någon detalj av ett specifikt minne, eller i vissa fall så kan minnen som är relativt nya försvinna helt.

**Obehagligt blod** > Demonens blod är syra, eld, lava, eller liknande, när man hugger demonen så förlora vapen Ob1t6 BRYT och det finns risk för stänk. De som slår demonen måste slå Ob3t6 mot tur, eller bli träffad av stänk. Detta åsamkar de normala skador som detta skulle ge, vanligen Ob1t6 trauma och smärta per runda, under 2 rundor (rustning skyddar en runda, eller två, om det är metallpansar).

**Kasta upp / Eldkvast** > Demonen kan spy eller kasta ut sig eld, syra, gift, kyla eller något annat otäckt. Detta är en kon på 2x1 per rang meter, och ger antingen (+2) trauma och Ob1t6 smärta per rang, eller Ob2t6 långtidsutmattnings och Ob1t6 smärta per rang..

**Förmåga** > Demonen har en magisk förmåga på upp till sin egen rang, som den slår Ob1t6 per magnitud mot PSY för att aktivera.

**Andevärldens slöja** > Demonen har otrolig pansar eller någon förmåga som skyddar den, den skyddas med H6, K6, S6.

**Svärm** > Demonen är uppdelad i många små, eller är någon form av svärm. Demonen kan inte längre undvika och har kross, stick och huggskada (1), men kan som mest ta (1) poäng kross, hugg eller stickskada efter reduction av rustning och förmågor, förutom i fall av magi, eld, syror (eller liknande).

**Genomtränglig** > Demonen är nästan genomskilnig eller spökaktig. All ickemagisk skada halveras.

**Köttskulptera vapen** > Demonen kan genom att ge sig själv Ob1t6 trauma eller blodförlust skapa ett vapen (nästan vilken modell som helst) ur intet som håller scenen ut. Vanligen genom att denne spy upp vapnet, sliter det ur sin kropp eller liknande.

## Regler för Demoner

### Förmågor

**Skicklig** > Demonen har 15+Rang i sina relevanta färdigheter istället för 12+Rang.

**Regeneration** > Demonen kan välja at regenerera 3 trauma och 3 smärta och 3 blodförlust, och 3 nivåer av blödningstakt per runda för (+3) långtidsutmattning. Skulle långtidsutmattningen bli högre än alla skadorna avstannar regenereringen. Den kan också återställa avsaknade lemmar, brytna ben, inre skador och liknande på detta sätt, så länge de ligger ungefärligt på plats och demonen väljer att regenerera sin kropp. Detta tar en timme, och under timmen får demonen Ob4t6 långtidsutmattning.

**Magisk härkomst** > Demonen tar inte utmattning eller långtidsutmattning eller blodförlust. Blir inte trött, full, utmattad, etc.

**Andevärldens initiativ** > Demonen är mycket snabb i strid, eller möjligen skräckinjagande, alla vinitslag är antingen (-Ob1t6) lättare för demonen, eller (+Ob1t6) svårare för alla andra.

**Vidriga vapen** > Demonen orsakar infektionsrisk med sina klor/tänder/vapen som är två nivåer högre än normalt (+Ob2t6).

**Andevärldens dunkel** > Det är svårare att se runt demonen, alla strids och synbaserade handlingar är en nivå svårare (+Ob1t6) i närheten. Magiskt ljus, till exempel ljuskägla eller solljus kan motverka denna effekt.

**Viskning** > Demonen kan viska i allas huvuden utan att nödvändigtvis vara nära. Demonen kan också bara viska i en persons huvud.

**Dränera** > Demonen kan slå ett motståndslag mot PSY mot sitt offer. Om demonen lyckas så sänks en grundegenskap hos offret tillfälligt med lika många Ob1t6+misslyckad effekt. En poäng återställs var runda om inte demonen fortsätter fokusera på individen. Att fokusera på individen kräver ett nytt PSY slag mot demonen med Ob3t6, och räknas som en handling. En handling för att sänka, en för att behålla den.

**Flyga** > Demonen svävar och behöver inte ta hänsyn till gravitation, alternativt har den vingar och flyger.

**Spökform** > Demonen kan ta sig igenom otroligt små springor, och fungerar i stort nästan som en gas.

**Ingen flykt** > Demonen kan slå Ob3t6 mot PSY för att se till att du inte kan fly. Det gör inte nödvändigtvis att den kan jaga ikapp dig. Men den är alltid där. I bakgrunden, lurandes. Alltid lika långt bakom. Dess röda ögon i skogen tittar mot dig, osv.

**Känsloförvriddning** > Demonen kan slå Ob3t6 mot PSY för att påverka en individs karaktärsdrag (+-Ob1t6). Om demonen slår perfekt får individens karaktärsdrag en ändring på (+-Ob2t6), och karaktärsdraget höjs eller sänks med en poäng. Eller driva till handling på något sätt.

**Parasit** > Demonen kan bli "ett" med en annan levande varelse, och fungera som en parasit. Detta kräver en lyckad låsning och åtminstone två rundors ihopsmältande. Demonen kan då antingen ta bort sin egen fysiska kropp och ge sin rang antal tärningar för att förbättra individens grundegenskaper (ej PSY eller VIL). Eller enbart leva i och övervaka sin värdkropp, eller förstöra den innifrån genom otaliga inre skador. Demonen kan ge Ob1t6 smärta och/eller Ob1t6 trauma eller en inre skada när helst den önskar om den lyckats parasitera sitt offer.

**Kvävare** > Demonen kan dränka eller kväva sitt offer genom en lyckad grepphandling. Demonen behöver inte låsa sitt offer för att göra handlingen strypa. Så länge som demonen greppar sitt offer får denne heller ingen luft.

**Andevärldens skräck** > Demonen har en skräckinjagande aura, alla måste slå Ob2t6 mot vilja var runda, eller försöka fly. Riddjur måste vara stridstränade, eller så viker de av, sparkar bakut, eller faller omkull i panik.

**Paralysera** > Demonen kan om den vidrör sitt offer slå ett motståndslag mot PSY. om demonen lyckas så sänker den en grundegenskap hos offret tillfälligt med Ob1t6+misslyckad effekt. En poäng återställs varje minut. Men demonen kan inte göra den mer än en gång tills dess att effekten är borta från offret.

## Regler för Demoner

### Förmågor

**Skadande beröring** > Demonen kan låta sin beröring göra Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta.

**Monstruöst tålig** > Demonen tål extrema mängder smärta. Eventuella svårighetsökningar sänks med tre nivåer (-Ob3t6).

**Övernaturlig kunskap** > Demonen har någon form av kunskap eller något sinne som är högst övernaturligt. Tillexempel att kunna förutspå framtiden, men inte förstå den, eller att veta om en individs bakgrund, alltid veta vem individen är sexuellt intresserad av, veta om saker som rollpersonen minns, eller liknande "kunskaper":

**Stark och Tålig** > Demonen är mycket tuff och stark för sin storlek, TÅL och STY höjs multipliceras med x1.2.

**Härma** > Demonen kan med ett Ob3t6 mot PSY slag ta skepnad eller röst av en individ den träffat.

**Se i mörker** > Demonen ser i fullkomligt mörker, utan några lysande ögon (notera att du annars kan investera i VÅR syn).

**Perfekt form** > Demonen kan med ett Ob3t6 mot PSY ta skepnad och röst av en idealisk individ och sänka sina grundegenskaper för att höja sin PER, demonen får inte sänka sin PSY, VIL eller AND på detta sätt. Att genomskåda denna nya skepnad kräver ett perfekt genomskåda med lika många effekter, eller mer än demonens antal effekter mot sitt PSY.

**Daimotropisk nod** > Demonen är en naturlig daimotropisk nod. Alstra daimo blir en nivå lättare (-Ob1t6) runt demonen.

**Naturlig magiker** > Demonen känner magins sanna natur. Demonen kan alla effekter, har ett ritualminne på (PSY+Ritual) och ett besvärjelseminne utöver det på (PSYx2+Besvärjelse) och har alltid en nivå lättare på slag mot Ockultism och Teoretisk magi.

**Magiskydd** > Demonen har ett naturligt magiskydd på magnitud 3.

**Otroligt snabb** > Demonen är vidrigt snabb, öka demonens förflyttning med +4. Demonens spurt är x4 istället för x3.

**Djurkontroll** > Demonen kan kontrollera alla djur av en viss typ upp till Rangx100 meter.

**Grafisk effekt** > Demonens närvaro orsakar en effekt, såsom att alla ljus släcks, att alla djur flyr, att mjölk blir sur, osv.

**Stormvindar** > Demonen har kastvindar, tentakler eller något annat otrevligt. Avståndsvapen blir två nivåer svårare (+Ob2t6) mot demonen, och alla avståndsvapen gör dessutom 10 mindre skada.

**Distrahera** > Demonen får alla förutom demonen självt att stanna upp, och släppa vinit. Tiden fortsätter gå, men under en runda så avtar strid och liknande runt demonen. Kanske blir de distraherade, eller så tittar alla på demonen i fasa. Alla handlingar som kräver att individen gör dem för att överleva, tillexempel fortsätta hålla i ett rep fortsätter individen med, men alla onödiga handlingar slutar (ex jonglering).

**Leverera** > Demonen kan göra en magisk förmåga den redan köpt på avstånd istället för beröring.

**Extra extremitet** > Demonen har en tentakel, arm eller svans som den kan använda i strid, denne får en extra handling med samma svårighet förutsatt att denne använder denna extra extremitet.

**Element** > Demonen läker en trauma (1) och en smärta (1) per minut i sitt habitat, och en blödningstakt per runda. Detta förutsätter dock att demonen är i sitt habitat.

OSV...

*Universala effekter*

## Universal effekter

**Modulus [1+]** – Räckvidd: Beröring. Varaktighet: Momentan\*. (Riktlinjer för improviserad magi).

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

*Används för att skapa egna besvärjelser som inte för tillfället finns, samt för att bestämma hur många filament som behövs för en improviserad besvärjelse. Effekten är också utmärkt för att avgöra ett fummels allvar. Ofta ger effekten inga märkbara speltekniska fördelar, eller kan göra det, fast till ett (ibland tungt) pris. Effekterna som skapas av modulus bör främst vara berättarmässiga.*

*Spelledaren avgör nivå och effekt, hör innan du gör effekten.*

*För att hitta en ungefärlig nivå, utgå från tabellen nedan.*

1 : Mycket liten effekt, påverkar något mycket litet, en blomma, ett saltkar, ett djurs sinne. Endast märkbar för de som tittar noga.

2 : Liten effekt, påverkar något litet, ett stop, en väska, ett barns sinne, märkbar för de nära målet för besvärjelsen.

3 : Normal effekt, påverkar något större, en tunna, ett vagnshjul, en vuxen persons sinne, kan märkas av icke observanta åskådare.

4 : Stor effekt, påverkar en vagn, ett rum, en badtunna, eller en misslas sinne. Svårt att inte lägga märke till.

5 : Otroligt stor effekt, påverkar ett hus, ett bytorg, allt vatten inom trettio meter, en riktigt stark demon. Omöjligt att missa.

10 : Påverkar en by, en del av staden, alla människor i närheten, effekterna ärrar det den påverkar. Märks bortom platsen.

15 : Stad, effekterna åsamkar en otrolig förändring. Märks bortom platsen. Kan få konsekvenser under flera år.

20 : Landsbygden, flera byar. Dess effekter märks även bortom effekten självt på grund av konsekvenser, decenier efter.

30 : Landet. Dess konsekvenser märks, även om man inte ens är nära landet. Konsekvenserna märks århundraden efter. Någonstans här börjar drakar och gudar titta surt och ibland involvera sig.

*Exempel)*

Att försöka ge någon otur kan man göra med tjugo filament ataxatropi, och oturen kommer då att pågå under en väldigt lång tid (årtionden). Personen får däremot inga tärningar svårare mot tur, eller några ändrade värden inom karaktärsdraget tur. För det kan det krävas någon form av uppoffring för att tillfredställa balansens lag. Spelledaren kommer att inkorporera otur som ett element i historien, men bör inte ändra reglerna då detta främst är en berättarmässig effekt.

Vecker den Diaboliske har försökt att genomföra en besvärjelse, men det har slagit bakut. Hans tanke att transformera pneumotropi till heliotropi för att få hans öl att smaka underbart har fumrats, och han har nu fått Ob1t6 kryotropiska filament av en händelse. Han får fyra filament, och då han mycket passande sitter i en badtunna så fryser badtunnans vatten till is, och vecker fastnar förvånat i isblocket, vilket gör att han snabbt börjar att bli nedkyld.

*Aspekter i bokstavsordning*



## Astrotropi

**Står för:** Alkoholpåverkan, Förståelse, Navigering, Heder, Givmildhet, Sömn, Utmattning, Vila.

**Normal alstring:** Astrotropisk alstring kan bli svårare om det ej är stjärnklar natt (+Ob1t6) eller om man är Inomhus (+Ob1t6).

**Alternativ alstring:** Man kan istället använda matematiska tabeller, detta gör alstringen endast (+Ob1t6) svårare. Man måste också lyckas med ett slag mot färdigheten astrologi eller mot färdigheten räkna som är lika svårt som antal filament.

**Kontrollerad Dissipation:** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett vackert glimrande silverregn runt magikern som syns mycket svagt på dagen och endast lyser upp mycket lite på natten.

**Okontrollerad Dissipation:** Utöver eventuell förlust av quadosh leder okontrollerad dissipation av astrotropi till Ob1t6 långtidsutmattning per filament, samt frambringar en potentiellt fientlig stellas, stellan har samma rang som antal filament.

**Transformation:** Alla transformeringar till och från astrotropi är normalsvåra (ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Förståelse [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan.\*

\* Effekten kan inte göras permanent.

Gör alla slag inom en kunskapsfärdighet eller vildmarksfärdighet en nivå enklare inom varaktigheten. Används vanligen av magiker för att göra det lättare för härföraren att förstå fiendernas planer, eller av sjömän för att lättare navigera. Effekten gör sig vanligen påtaglig genom insikter, eller genom att den som påverkas av effekten "bara vet". Vissa astrotroper som nyttjar den alternativa alstringen brukar vanligen använda förståelse för att sänka svårighetslagen för räkna och astrologi. För att effekten skall bli användbar behövs vanligen åtminstone en temporär varaktighet. Svårighetslaget sänks med (-ob1t6) under varaktigheten.

**Chock [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan.\*

\* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten gör att den påverkade direkt måste slå ett extra chockslag. För varje extra filament som används (utöver det första) så blir svårigheten för chockslaget en nivå högre (+Ob1t6). Observera att effekten inte ger offret någon extra smärta eller trauma.

---

## Astrotropi

---

**Delad utmattning [=3]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar ett band mellan magikern och en annan besjälad individ. Bandet gör att all utmattning som drabbar en av parterna fördelas lika mellan de båda parterna (varje part får hälften avrundat uppåt). Observera att all återhämtning av utmattningen fortfarande är individuell, men att effekten delar långtidsutmattning såväl som korttidsutmattning. Dessutom verkar effekten bara om de två individerna befinner sig inom räckvidden. Vanligen krävs alltså åtminstone avstånd för att effekten skall bli användbar.

**Givmildhet [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ökar offrets givmildhet. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärdraget generositet en nivå enklare (-Ob1t6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6).

**Heder [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten stärker offrets hederkänslor. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärdraget heder en nivå enklare (-Ob1t6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6). Notera att effekten påverkar alla instanser av Heder gentemot andra, vänner som fiender, bekanta som tjuvar.

**Utmattning [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Offret får Ob1t6 stridsutmattning per filament.

---

## Astrotropi

---

**Insikt [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Rollpersonen får automatiskt insikt i strid, vilket medför att det antingen blir en nivå enklare för rollpersonens eller en nivå svårare för motståndarens vinit, beroende på om det är relativt vinit, eller ifall motståndaren försöker återfå vinit.

**Minska utmattning [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Läker ob1t6 långtidsutmattning eller korttidsutmattning per läkeperiod, notera att läkeperioden för långtidsutmattning generellt är 12 minuter, medan perioden för korttidsutmattning är per stridsrunda.

**Stjärnharmoni [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten används för att 'kontakta' stjärnorna. Det vill säga den astrotropiska sfären. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en stjärna (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som den kosmiska varelsens rang eller motsvarande.

---

## Astrotropi

---

**Dvala [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Gör alla slag för vakna upp från sin sömn en nivå svårare (+Ob1t6). Har du alltså två filament är det två nivåer svårare att vakna, vilket resulterar i svårare hör och synslag. Hälften av de filament som är i effekten gör också handlingar svårare när du är nyvaknen. Skulle du alltså använda två filament så blir det en nivå svårare (+Ob1t6) tills dessa att du vaknat till.

**Långtidsutmattning [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten ger offret Ob1t6 långtidsutmattning. Effekten kan ge korttidsutmattning om önskvärt.

**Stjärnfall [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Nedkallar en liten "stjärna" från himlen eller från magikern. För varje filament som används orsakar meteorregnet Ob2t6 krosskada som skyddas av rustning. Slå vilken kroppsdel som träffas - det går inte att sikta eller måtta.

---

## Astrotropi

---

**Sömn [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Gör att det blir en nivå svårare att hålla sig vaken (+Ob1t6) samt att man direkt måste slå ett slag för att somna. Notera att man kan behöva ganska många filament om en person är klarvaken

**Kontrollera stelar [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär

Kontrollerar en stelar (en kosmisk stjärnvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en stelar vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Sömlöshet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Blir en nivå lättare (-Ob1t6) att hålla sig vaken per filament. När effekten klingar av måste dock magikern slå ett nytt slag då tröttheten till fullo drabbar den på nytt. Som en slags magisk "fartblindhet". Detta gör att effekten ofta är populär som en proviserad effekt. Notera att om magikern inte har någon svårighet att hålla sig vaken när effekten berövas, så sker sällan mer än en slags kortvarig "dåsighet".

---

## Astrotropi

---

**Orientering [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern kan med säkerhet fastställa vart den är. Magikern kan säkert avgöra vädersträcken, samt riktning mot nord och sydpol. Om magikern misslyckats med ett slag mot geografi kan detta ge möjlighet till ett nytt slag, om det har att göra med magikerns position i förhållande till annat. Om magikern lyckas med denna information, kan den få ytterligare information om sin omgivning. Om den dessutom har använt formeln på flera ställen kan magikern avgöra exakta avstånd mellan punkterna. Notera att formeln ger ganska dålig information om man inte har något i färdigheten geografi.

**Andfåddhet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Det blir en nivå svårare att hålla andan (+Ob1t6) samt ger offret en mindre utmattning när den kippar efter andan och vilar (korttidsutmattning och syrebrist). Man återfår alltid åtminstone en poäng när man vilar.

**Påverkan [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Alla slag mot Supa och Tål-slag på grund av alkohol eller droger blir en nivå svårare (+Ob1t6).

---

## Astrotropi

---

**Outtröttlig [=10]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär.\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern blir inte trött eller sliten och tar enbart hälften av de normala modifieringerna av utmattning. Notera att detta gäller all utmattning, även utmattning från hunger eller törst. Skulle magikern därför ha (+Ob2t6) på grund av utmattning så sänks svårigheten till (+Ob1t6). Skulle svårigheten vara omöjlig att dela avrundas svårigheten uppåt. (+Ob3t6) blir därför fortfarande (+Ob2t6).

---

## Ataxatropi

**Står för:** Förändring, Kaos, Förvirring, Snabbhet, Glömska, Rörelse, Magisk amplifiering, Metaeffekter.

**Normal alstring:** Ataxatropi går att alstra vartsomhelst då kaos genomsyrar hela mundana.

**Okontrollerad Dissipation:** Kan inte kontrollerat dissipera. Utöver eventuell okontrollerad dissipation skapar okontrollerad dissipation kraftig förvirring och illamående. (+Ob2t6 mot vinit och Psy) under lika många rundor som filament och +Ob1t6 långtidsutmattning per filament.

**Transformerig:** Transformerig till och från termotropi är lätt (Ob2t6) och ger ingen filamentsförlust. Transformerig till och från kryotropi och nomotropi är svåra (Ob4t6) och ger två filaments förlust. Alla andra transformerig är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Distansera [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär.

*\*Effekten kan inte göras provisorisk, eller permanent.*

Gör en plats där avståndet betar sig annorlunda. För var filament kan ytterligare Ob1t6 meter ökas eller sänkas. Slåss du tillexempel mot en bågskytt kan du se till att avståndet mellan er "tycks" längre. Eller röra dig i otrolig hastighet mot ditt mål, genom att ta snabba kliv. För att man skall kunna påverka krävs generellt att det finns något avstånd. Du kan tillexempel inte få någon att falla från plan mark, men om du har reflexer nog att kasta formeln på en tirak som hoppar från ett bord kan du öka dennes skada drastiskt. Notera att du också kan "plocka upp föremål" som är utom din räckvidd, få ökad acceleration, höjd eller engagera i närstrid trots att du inte borde kunna.

**Disruptera [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För var handling i en besvärjelse tvingar det brukaren att slå ett slag mot PSY med lika många tärningar som filament. Om ett slag skulle misslyckas så misslyckas delen med de konsekvenser detta får. Brukaren får sedan försöka att kontrollerat dissipera om denne har möjlighet annars så kontrollerat dissiperar filamenten som vanligt. Notera att det endast påverkar magifärdigheterna.



## Ataxatropi

### Metaeffekt [1+] - Räckvidd: Beröring. Varaktighet: Permanent. (Ihopslagen och tolkad!)

Förändrar en effekt av ett visst slag till en effekt av ett annat slag. Observera att förändring av varaktigheten alltid skall göras efter eventuella räckviddsförläggningar, samt att de effekter som skall påverkas alltid måste vara av samma typ (personlig, beröring, avstånd). Utöver detta måste man också ta med alla effekter som skall påverkas (alla beröring som man vill göra till avstånd till exempel). Effekterna går ett steg uppåt, enligt tabellerna nedan. Ibland kan det krävas flera par av en meta effekt. Vi har tolkat reglerna som att det enbart är effekterna som skall levereras som behöver modifieras, då metaeffekter är permanenta. Se exemplet i fotnoten.<sup>12</sup>

#### Räckvidder

- > **Personlig** räckvidd påverkar endast målet självt och det som involverar dess sanna namn, hår, ben, tänder, det som målet nyligen ätit och druckit osv, däremot inte det den bär (om det inte står något annat). Osynlighet gör till exempel att målet bara är helt osynligt om det är naket (då effekten är personlig i grund).
- > **Beröring** påverkar allt som "är målet", eller det som enligt dess sanna namn "förenas" med den påverkade, allt som påverkade bär. Om man enbart nuddar någon och effekten är igång händer inget, men ifall målet "bär" något påverkas det också.
- > **Avstånd** påverkar som beröring, fast upp till trettio meter bort.

#### Varaktighet

- > **Momentan** påverkar i just det ögonblicket och dess effekter är det som får kvarvarande konsekvenser.
- > **Temporär** påverkar inom en kortare period, för improviserad magi och besvärjelser en minut i grund, och för ritualer en timme.
- > **Provisorisk** påverkar tills effekten bryts sönder eller stängs av.
- > **Permanent** blir direkt ett med mundana och fortsätter att "vara verkligt" för all framtid.

---

1. Vill du göra effekten "Dödsförakt" (personlig i grund) förstärkt till ett filament till avstånd, provisorisk, behöver du ett poäng metaeffekt för att göra den till beröring, ett poäng metaeffekt för avstånd, och ytterligare ett filament för att göra effekten provisorisk. Då det endast är dödsförakt som levereras, och de andra permanent påverkar varandra behövs endast ataxatropi nog för att leverera effekten, samt ett ataxatropiskt filament för att göra effekten provisorisk.

2. Vill du göra effekten "Rörelse" (beröring i grund) och "Levitera" (beröring i grund) förstärkt till ett filament för båda till avstånd, behöver du ett poäng metaeffekt för att göra rörelse till avstånd, ett poäng metaeffekt för att göra levitera till avstånd. Då de båda görs om från beröring till avstånd krävs två poäng av metaeffekt.

---

## Ataxatropi

---

**Rörelse [1+]** - Räckvidd: Beröring.      Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Förflyttar ett föremål eller en person en halvmeter per sekund per effekt (2 meter per runda). Föremålet får inte ha särskilt mycket friktion.

**Fokusera [1+]** - Räckvidd: Avstånd.      Varaktighet: Permanent

Denna effekt används för att begränsa verkningarna av en mental effekt till ett specifikt mål. Istället för att effekten drabbar alla inom räckvidden kopplas den enbart till en specifik person, eller tar bort en specifik person. Effekten innefattar endast magikern och det utvalda målen. Det krävs ett filament för varje filament i den påverkade effekten.

**Flytta väv [1+]** - Räckvidd: Avstånd.      Varaktighet: Provisorisk\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Ändrar vart en temporär eller provisorisk besvärjelse lokaliserar sig. Effekten flytta får automatiskt samma räckvidd som besvärjelsen den flyttar på. Försöker du flytta på en besvärjelse som har beröring, så blir flytta väv på räckvidd beröring. Effekten avstånd kan alltså inte flyttas. Kan med fördel användas för att direktera en jobbig effekt mot ett mer passande mål. Notera att du behöver filament nog att flytta hela besvärjelsen. Om effekten du försöker flytta skulle avslutas i förtid av magikern som gjort den försvinner effekten som vanligt. Detsamma gäller om du avslutar flytta väv i förtid, då effekten återgår till sitt ursprungliga mål.

**Avge magisk färg [1+]** - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

För vart filament blir det en nivå lättare (-Ob1t6) att känna av magi från en viss person eller ett visst föremål med magiförnimmelse. Vissa använder den för att avslöja magiker medan andra använder den för att visa att de är mäktigare magiker än vad de egentligen är då en starkare aura signalerar om starkare magi.

## Ataxatropi

**Urladdning [1+]** - Räckvidd: Avstånd.

Varaktighet: Momentan\*.

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk, eller permanent.*

Filamenten transformerar på vägen till sitt mål och dispasserar okontrollerat. Slå på tabellen för transformeringstabellen för att se vilken typ av filament de dispasserar till. Vanligen får personen effekten av okontrollerad disspasie av den typen av filament. Men eftersom det är ataxatropi kan man aldrig veta säkert. Spelledaren kan välja att slå Ob2t6 mot tur för att se om en annan slumpmässig effekt istället tar vid. Notera också att målet inte får några slag mot quadosh.

**Otur [=1]** - Räckvidd: Personlig.

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten medför att rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1t6) på alla slag mot Tur samt mot slag för färdigheten Spel och Dobbel.

**Animera föremål [+1]** - Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger ett föremål förmågan att röra sig enligt magikerns vilja. Det krävs ett filament per kilo som föremålet väger. Föremålet måste vara böjligt, vara ledat eller på annat sätt vara möjligt att röra. Observera att för att förflytta ett föremål krävs effekten rörelse.

**Jämka riktning [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Låter en kast eller skjutvapen eller något annat som flyger mot magikern ta en grav avskiljning i riktning. Vapnet, skäktan eller pilen missar, men gör dessutom turslaget för en annan individ i närheten en nivå svårare (+Ob1t6) även om denne vanligtvis inte skulle slå något slag från början. Magikern kan som högst vända riktningen 90 grader.

---

## Ataxatropi

---

**Riva sönder väv [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent.

Effekten river sönder en magisk väv - Exempelvis besvärjelser, ritualer eller ceremonier. Observera att det bara är effekter med varaktighet temporär och provisorisk som kan tas bort. Effekten lyckas bara om magin som skall tas bort inte har högre magnitud än det antal filament som används i denna effekt. De filament som ingick i den borttagna magin dissiperar kontrollerat.

**Olära [1+]** - Räckvidd: Personlig.

Varaktighet: Permanent

**Ändrad!**

Tar bort ett sant namn, en besvärjelse, process eller cermoni från målets sinne. Målet effekten nyttjas på kan inte målet åminnas denna specifika företeelse, men vet att den berövats från kunskapen.

**Okunskap [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten halverar en specifik färdighet. Magikern måste veta att denna befintliga färdighet finns. Vilket färdighet som påverkas måste dessutom bestämmas när effekten formaliseras. Om man halverar ett färdighetsvärde på fem förlorar individen färdigheten, även under sin grundchans. Så fort individen tänker på färdigheten eller försöker nyttja den inser denne att den förlorat sin kunskap.

**Framhäv magi [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

För vart filament blir det en nivå lättare (-Ob1t6) att känna av magi från en viss person eller ett visst föremål med magiförnimmelse. Vissa använder den för att avslöja magiker medan andra använder den för att visa att de är mäktigare magiker än vad de egentligen är då en starkare aura signalerar om starkare magi.

## Ataxatropi

**Energiorb [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Magikern formar ett vackert lysande energiklot som närmar sig målet i hög hastighet. Klotet är ungefär knytnävsstort och har stor kinetisk energi. Magikern kan skicka klotet mot ett mål. Man kan försöka försvara sig, men försvarhandlingen modifieras alltid av eventuella tidigare handlingar under rundan och är i grund normalsvårt (Ob3t6), är man längre bort än tjugo meter (Ob2t6), och närmre än fem meter (Ob4t6). Notera att sköld gör det lättare att försvara sig som vanligt. Om slaget misslyckas ges en träffad kroppsdel. Vilken kroppsdel som träffas slås fram på träfftabellen. Skulle man lyckas bättre på sitt försvarsslag än motståndaren på sitt besvärjelseslag undviker man effekten helt. Notera att sköld och parering fortfarande kan orsaka tillbakaknuffning (se nedan).

Effekten gör krosskada, som från fall, rustning skyddar inte. Per filament orsakas man Ob1t6-1 krosskada. När man räknas på tillbakaknuffning räknas dock skadan som dubbelt. Det är därför ytterst viktigt att man undviker effekten i så stor mån som möjligt. Skulle man lyckas undvika så gör effekten ingen skada, och tillbakaknuffar inte. Skulle man däremot försöka nyttja sköld eller parera med ett vapen så riskerar man tillbakaknuffning. Träffar orben bar hud gör den dessutom (+1) trauma och (+1) smärta.

Effekter som 'motmagi' och 'döda momentum' är populära effekter som skyddar väl mot energiorb.

**Förvirra [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten gör att motståndaren får en nivå svårare (+Ob1t6) att återta vinit, och att du får en nivå lättare att återta det mot den motståndaren, för att denne blir otroligt förvirrad. Effekten håller i en runda per filament.

---

## Ataxatropi

---

**Förvandling [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

**Flyttad, ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

**Teleportera [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk, eller permanent.*

Effekten används för att teleportera en person en viss sträcka. Om magikern vill teleportera någon annan än sig själv måste beröring också användas. Hur långt man teleporterar beror på hur många filament som används. Med ett filament kommer man en meter, med två kommer man 10 meter, med tre 100 meter och så vidare. Teleportering kan bara genomföras på så sätt att den teleporterade landar med fötterna på marken på ett ställe som rymmer hela personen. Dessutom måste besvärjaren antingen kunna se platsen eller ha besökt platsen tidigare. Vissa magiker använder den kronotropiska effekten Skåda, för att se till en plats de aldrig varit på. Utrustningen på den teleporterade får inte överstiga personen Bärförmåga. Om personen är överbelastad ökar denna överbelastning effekten svårighet.

**Snabbhet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Gör att en varelse ökar sin förflyttning med (+2) per filament.

---

## Ataxatropi

---

### Övernaturlig egenskap [10+] - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Ger dig själv en egenskap, såsom lamiors klätterförmåga, trolls regenerering eller dylikt. Effekten är genuin och kommer fungera som uttänkt, eventuella konsekvenser, såsom frätande blod och dess konsekvens på den rustning du bär eller din utsläckliga hunger på grund av din trollregenerering däremot är inte alltid lätta att förutse. Var försiktig! För var ytterligare tio filament ges ytterligare en egenskap.

### Artificiell högnod [=10] - Räckvidd: Avstånd      Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar en artificiell högnod av en viss aspekt. Magikern bestämmer själv vilken aspekt den gäller. Vanligen så åsamkar effekten extrema och skeva effekter vid magidöda platser, och på platser med vild magi eller annan magisk turbolens. I övrigt ger en högnod (-Ob1t6) på att alstra magi om man är inom räckvidden

### Skapa plats [+10] - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en plats i parallell med mundana, eller utökar storleken på en plats som redan finns. För var filament utöver tio är platsen  $X \times X$  kvadratmeter stort (där  $x$  är antalet filament utöver tio), men innan dess att platsen får egna lagar är den alldeles för instabil för att besöka. Man brukar därför använda den nomotropiska effekten '*införa naturlagar*', om man vill göra en plats utanför mundana, som man vill kunna besöka. Effekten kan också användas för att göra ett rum större än vad det ursprungligen är. Effekten fungerar här på samma sätt som när man gör en helt ny plats, förutom att man utökar en redan existerande, och att platsen inte längre behöver egna lagar, då den enbart påverkar mundana. Om man gör en plats utanför mundana krävs vanligen en kronotropisk portal till platsen.

---

## Biotropi

**Står för :** Kroppen, Liv, Varelser, Växter, Havandeskap, Läkning, Leva länge, Regenerering, Potens, Njutning, Dekadens

**Normal alstring / Kroppslig alstring :** Biotropi kan alstras ur alla levande varelser men ger generellt (+1) långtidsutmattning per filament som alstras på detta sätt. Man kan alstra utan extra svårighet från villiga individer. Man kan inte alstra från individer som inte vill.

**Alternativ alstring :** Att alstra ur levande växter är (+Ob2t6) svårare, men ger ingen långtidsutmattning.

**Kontrollerad Dissipation :** Magikern tycks full av liv som pulserar ut, ibland hör man hjärtslag och ibland ser magikern ung och kry ut.

**Okontrollerad Dissipation :** Utöver eventuell förlust av quadosh så leder okontrollerad dissipation av biotropiska filament till att en känsla av hyperaktivitet och hjärtklappning. För varje biotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1t6 kryss långtidsutmattning samt +1 kryss trauma.

**Transformeringar :** Alla transformeringar till och från nekrotropi är svåra (Ob4t6) och ger två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Blodåterbildning [1+] -** Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten gör så rollpersonen återbildar Ob1t6 poäng blodförlust per filament. Observera att det enbart är möjligt att använda effekten en gång per tillfälle då rollpersonen läker blodförlust på normalt sätt. Under normal aktivitet och normala omständigheter är detta en gång per timme. Om detta sänker rollpersonens svårighet för sitt chockslag slås det som vanligt.

**Dödsförakt [1+] -** Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

\* Effekten kan inte göras permanent.

För var filament blir målets dödsdrag en nivå enklare (-Ob1t6)



---

## Biotropi

---

### **Ge liv [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten används för att hämta en ande på andeplanet och föra den in i en kropp eller ett objekt. Observera dock att effekten inte på något sätt helar den döda kroppen. Det är därför i de flesta fall nödvändigt att den döda kroppen helas så pass mycket att den återuppväckta personen inte dör direkt igen. Då effekten är utförd kommer den döde att vakna till liv ett kort ögonblick. Målet måste direkt slå ett döds slag för att inte vandra iväg till de döda själarnas rike igen. Om döds slaget lyckas så lever individen igen, men är fortfarande medvetslös. En kropp som är död får Ob1t6 trauma var dygn som går.

Hur många filament som används beroende på vart själen är på andeplanet. Två filament krävs för en ande som är 'mycket nära' (varit död i högst en timme), tre filament för en ande som är 'Nära' (varit död i högst två timmar), fyra filament för 'avlägsen' (varit död i högst tre timmar) och fem filament för avståndet 'extremt avlägsen' (varit död i mer än tre timmar).

### **Gestalta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten används för att 'ge liv' åt en elementarvarelse eller en kosmisk varelse. För att ha material att gestalta krävs som regel också att man använder någon harmoniserande effekt - exempelvis 'eldharmoní' för salamandrar. Det krävs ett filament per Rang som varelsen skall ha. Observera att den harmoniserande effekten måste ha samma varaktighet som denna effekt.

### **Hejda vandöd [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\* Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör så att vandöda inte kan röra, påverka eller skada den varelse som effekten appliceras på, det blir som ett kraftfält runt magikern den vandöda inte förmår sig att attackera eller möta. Observera att effekten endast hejdar vandöda vars Rang är lika med eller lägre än det antal filament som används. För ytterligare areaeffekt kan man hålla den vandöda på ytterligare avstånd, och dessutom påverka de personer eller föremål som finns runt om en, och inte bara magikern och det den bär.

---

## Biotropi

---

**Bota sjukdom [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

**Ändrad!**

När effekten vävs får du direkt slå ett slag för att bli frisk med en nivå lättare (-Ob1t6) per filament som används. Om slaget lyckas så anses sjukdomen lycka sina slag för sin utveckling. Om sjukdomen inte har någon utveckling så anses sjukdomen vara på sin bättringsväg. Detta betyder dock inte att sjukdomen försvinner direkt ögonblickligen. Notera också att effekten är permanent, och faktiskt botar sjukdomen, men att man likväl kan bli sjuk igen av samma sjukdom om det finns risk för det.

**Hela trauma [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten gör så att trauma minskar med Ob1t6 poäng per filament som används. Observera att det enbart är möjligt att använda effekten en gång per tillfälle då rollpersonen läker trauma på normalt sätt. Under normal aktivitet och normala omständigheter är detta en gång per dygn. Om detta sänker rollpersonens svårighet för sitt chockslag slås det som vanligt. Notera att döda kroppar inte har någon naturlig läkningsperiod...

**Storlekshamn [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För var filament ökar målets storlek och vikt med +10% (ej multiplicerat, avrundat nedåt). Målet får dessutom öka STY och TÅL med +10% (ej multiplicerat, avrundat nedåt). Detta påverkar generellt din krosskada, din kroppsbyggnad, ditt chockvärde, din förflyttning, skadekollumner, utmattningskollumner, med mera. Om rustningen inte längre passar, så får personen mer utmattning enligt reglerna för att "bära annans rustning".

**Läka blesyr [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten läker en blesyr (skavsår, blåsor på fötter, etc) då den används. Observera att effekten dock inte läker någon trauma eller smärta. Observera att det enbart är möjligt att använda effekten en gång per tillfälle då rollpersonen läker blesyrer på normalt sätt. Under normal aktivitet och normala omständigheter är detta en gång per dygn rollpersonen avstår från att vandra, eller djur från att rida.

---

## Biotropi

---

**Häva chock [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk, eller permanent.*

Effekten gör att ett medvetlöst offer direkt får möjligheten att slå ett nytt Chockslag för att kvickna till. För varje extra filament som används (utöver det första) så blir svårigheten för Chockslaget en nivå enklare (-Ob1t6). Blir svårigheten för chockslaget lägre än Ob1t6 så kvicknar offret till automatiskt. Observera att effekten inte påverkar smärta, trauma, blodförlust eller blödningstakt.

**Lindra smärta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten gör så rollpersonen minskar sin smärta med Ob1t6 poäng per filament som används. Observera att det enbart är möjligt att använda effekten en gång per tillfälle då rollpersonen läker smärta på normalt sätt. Under normal aktivitet och normala omständigheter är detta en gång per timme. Om detta sänker rollpersonens svårighet för sitt chockslag slås det som vanligt.

**Potens [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger användaren både potens och lust att utföra de "handlingar" som är önskade. Mer exakt vad effekten medför är upp till spelledaren. För varje filament som används blir det en nivå enklare. Observera att effekten inte ger någon ökad fruktbarhet.

**Mättnad [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten ger livskraft för en dag och skjuter upp hunger för ytterligare ett filament. Däremot ges ingen vätska, så målet för effekten riskerar fortfarande att törsta. Om rollpersonen börjat svälta så skjuts hungers upp, men rollpersonen kan inte börja återhämta någon långtidsutmattning förrän den ätit riktig mat. Effekten är därför bra att använda kontinuerligt, men är inte lika effekten för att faktiskt motverka redan etablerad svält. För var ytterligare filament utöver två, så kan rollpersonen klara sig utan mat ytterligare en dag.

---

## Biotropi

---

### **Regenerera [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

**Ändrad!**

Effekten gör så att en amputerad (avhuggen) kroppsdel sätts fast på kroppen igen. Observera dock att effekten inte på något sätt minskar trauman eller smärtan. Blödning som kommer från den avhuggna öppningen däremot stämjas (vanligen från +10 till +20). För var dygn en kroppsdel är av och inte på en kropp får den Ob1t6 poäng trauma.

För överarm, armbåge, underarm, hand, knä, vad och fot krävs (1) filament, för nacken, halsen, underlivet, höften och låren krävs (2) filament. Ansiktet och magen kräver (3) filament. Skallen och bröstkorgen kräver fyra filament (4).

### **Skydd mot smitta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör alla Tål-slag som slås för att avgöra om en person blir smittad en nivå enklare (-Ob1t6). Till skillnad från effekten bota sjukdom som gör det lättare att bekämpa sjukdomen när man väl fått den hindrar denna en person från att faktiskt få sjukdomen från första början. Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6).

### **Stoppa blödning [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten sänker blödningstakten med Ob1t6 poäng per filament som används. Observera att det enbart är möjligt att använda effekten en gång per tillfälle då rollpersonen läker blödningstakt på normalt sätt. Under normal aktivitet och normala omständigheter är detta en gång per minut. Om detta sänker rollpersonens svårighet för sitt chockslag slås det som vanligt.

### **Varsebli djur [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Pekar ut närmaste förekomsten av en specifik sorts djur (obesjälad varelse). Vilken typ av djur som skall pekas ut måste bestämmas då effekten vävs. Effekten pekar även ut djur som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare ett djur av den valda sorten pekas ut. Flera olika effekter kan användas för att peka ut flera olika sorts djur.

---

## Biotropi

---

### **Varsebli vandöd [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Pekar ut närmaste vandöd inom effekten räckvidd. Effekten pekar även ut vandöda som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare en vandöd utpekas.

### **Känna havandeskap [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Används för att känna om en kvinna är havande eller ej. Det krävs ett filament för att känna av om kvinnan är i fjärde månaden eller längre fram i havandeskapet, två om hon är i andra månaden, om hon är i första månaden krävs tre, om hon är i tredje veckan fyra, och om hon är i andra veckan fem. Tidigare än så är omöjligt att upptäcka med effektens hjälp.

### **Läka benbrott [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten läker samman ett brutet ben. Antalet filament som krävs beror på vilket ben som skall läkas: en spricka eller ett jack i ben kräver ett (1) filament. Revben, käke eller näsben kräver två (2) filament. Armar kräver tre (3) filament. Ben kräver fyra (4) filament. Bruten nacke eller ryggrad kräver fem (5) filament, och en krossad skalle sex (6) filament. Observera att effekten inte kan läka ben som inte är tillrättlagda — benet måste fixeras i rätt läge innan effekten används, annars kommer benet att läka fel. Detta gäller i synnerhet när ett ben blivit splittrat, då man kan tvingas att kirurgiskt pussla ihop det innan läkning. Vanligen krävs ett Ob3t6 slag mot läkekonst, eller Ob2t6 mot anatomi eller kirurgi för att sätta benet i rätt läge.

### **Hela Ärr [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten låter magikern ta bort ett ärr från någons kropp. Effekten tar även bort eventuella modifieringar från PER och andra effekter som ärrret kan åstadkomma, ärrret syns helt enkelt inte mer. Vart gång effekten brukas kan man ta bort ett ärr.

## Biotropi

**Sann förvandling [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

**Flyttad, ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten förvandlar en varelse till en specifik själlös varelse — det vill säga ett djur. Offrets sinne förblir precis som vanligt. Däremot omöjliggörs tal, och endast ett fåtal djur har möjlighet att ens försöka använda redskap. Magi är svårare (+Ob1t6) och tvingas kastas dolt! Effekten låter magikern ta skepnad av ett djur som motsvarar dennes vikt. För varje filament utöver det första kan magikern antingen halvera eller fördubbla sin vikt — När magikern lyckats nå målvikten får magikern varelsens grundegenskaper generellt gälla.

**Upp till 5 kilo : (Kanin, räv, katt, hund) - Små djur** - STY 3, och TÅL 3, och RÖR 20.

**Mellan 5 till 50 kilo : (Varg, lamm, rovfåglar) - Mindre djur** - STY 10, TÅL 10, och RÖR 15.

**Mellan 50 till 400 kilo : (Vildsvin, Större klövdjur, ko) - Medelstor djur** - STY 20, TÅL 20, och RÖR 10.

**Mellan 400 till 1000 kilo : (Ulv, häst, björn) - Stort djur** - STY 40, TÅL 40, och RÖR 5.

Vanligen är djuren inte exakt likadana, skifta gärna deras värden för att symbolisera det djur du valt. Djur har ofta också en egenskap, såsom att de är snabba, är giftiga, eller är exceptionellt farliga. Välj mellan +Ob2t6 extra huggskada, x2 förflyttning vid spurt, -Ob1t6 på alla syn och hörslag, -Ob2t6 på alla luktslag, Gift (se spelledarens), 20% högre STY och TÅL, eller något annat passande.

Rent regeltekniskt fungerar en förvandlad person precis som ett djur som besatts av en schaman. De särskilda egenskaper som tillhör djuret kommer dock inte gratis — en fågelförvandlad magiker behärskar till exempel inte automatiskt färdigheten Flyga, utan måste träna upp denna färdighet.

Eventuella magiska egenskaper som tillhör varelsen, exempelvis drakarnas flygförmåga, kan besvärjelsen däremot inte återskapa utan dessa måste man använda den ataxotropiska effekten "övernaturlig egenskap" för.

När kroppen omvandlas konverteras även skadan — varje fylld rad Trauma, Smärta, Blödning och Blodförlust i den ena kroppen motsvarar en fylld rad i den andra, oavsett hur många skadekolumner man har.

---

## Biotropi

---

### **Växtnäring [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får blommor, träd, och växter inom området att fortsätta växa, trots klimat. På så vis kan man behålla grönska eller få dem att växa via magi även när förhållandes för växtlighet kan vara väldigt ogynnsamma. För var effekt får man blommorna att ignorera en typ av krav, till exempel att den enbart växer på sommaren, eller enbart växer i skogar, eller enbart växer i lövskogar. De flesta blommor kan alltså växa om den har tre filament eller mer, såväl på vintern som i öken. Notera att effekten inte skyddar mot till exempel brand eller att blommorna går sönder av kylan. De kommer däremot inte sluta växa om effekten är provisorisk, utan enbart växa upp på nytt. Notera att man ofta behöver göra effekten till avstånd för att påverka ett större område.

### **Grönska [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

**Reviderad!**

Effekten får en växt att växa sig till full storlek direkt. Med ett filament så kan man få mindre växtlighet så som gräs att växa upp på bara en runda. Två filament får mindre plantor att växa på bara några rundor. Tre filament får buskar att växa upp på bara någon minut. Fyra filament får mindre träd att växa upp på någon timme. Fem filament är vad som krävs för att få ett helt träd att växa sig till full storlek på några timmar. Riktigt stora träd kräver minst sex filament och kan ta flera dygn. För varje filament extra man använder utöver vad som krävs så halveras tiden. En utökad areaeffekt innebär att alla växtlighet inom området påverkas. För att få växerna att hålla sig starka, och slippa använda grönska om och om igen, se effekten *växtnäring*.

### **Magiskt bandage [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten låter magikern nyttja en magisk effekt istället för ett bandage för att till exempel binda om sår. Notera att magiker måste nyttja effekten på ett sår och att denne fortfarande måste slå ett slag mot läkekonst. Effekten skapar inget faktiskt bandage, utan brukar ha olika uttryck. Vissa låter en skorpa växa för såret, medan andra täcker såret med en rödvit vätska. Effekten anses av de flesta helare vara ett mer sanitärt alternativ till vanligt bandage, men det ger inga direkta regeleffekter. Effekten kan lätt pillas bort, ungefär som med en sårskorpa.

---

## Biotropi

---

### **Forma träd [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten gör det möjligt att forma träföremål och träd efter en vilja. Med ett filament kan man forma saker med storlek motsvarande upp till den av en kvist. Två filament kan forma en något större gren. Tre filament kan forma en mycket stor gren, eller ett litet träd. Fyra filament kan forma de mest vanliga träd. Fem filament krävs för att forma ett stort träd och väldigt stora träd kan kräva sex filament eller mer. Dött trä, som de flesta vanliga träföremål utgörs av kräver alltid ett extra filament för att påverka. Med hjälp av areaeffekt kan man utöka verkningsområdet men endast föremål med max ovan nämnda storlek kan påverkas. För mer detaljmässig utformning, som att skapa föremål och dylikt, så använder man motsvarande hantverksfärdighet.

### **Ökad Metabolism [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ökar målets läkeperiod för en av skadekolumnerna, men målet måste också äta mer. För var filament kan man dubbla läkningstakten för en av de olika skadetyperna, trauma, smärta, blodförlust eller blödningstakt. För var gång en av läkningstakterna ökar kräver kroppen ytterligare en dagsration med mat och vatten. Om personen inte får tillräckligt med mat börjar personen svälta och får då långtidsutmattning per filament som användes i effekten var gång den läker av den avsedda skadan. Har du alltså dubblat din blodförlust två gånger och är i svält, så får du (+3) långtidsutmattning var gång, och återhämtar ingen på grund av reglerna för svält. Notera att ökad metabolism är en effekt med temporär varaktighet i grund och ofta behöver bli proviserad, samt att effekten inte kan ackumulera. Notera att man fortfarande inte kan ha samma effekt (ökad metabolism) aktiv på flera ställen.

Att därför få ökad läketakt för alla avseenden provisoriskt, blodförlust, blödningstakt, trauma, smärta, kräver fyra biotropiska filament, och fyra ataxotropiska, och gör att du måste äta fyra extra dagsrationer med mat och vatten per dag, om du skulle hamna i svält och inte stänger av effekten, så får du +4 extra långtidsutmattning, utöver den normala +1, alltså +5 per tillfälle. Du kan inte heller göra en ny identisk effekt

### **Lindra infektion [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet får lättare att hantera sina infektioner. Per filament blir det en nivå lättare (-Ob1t6) för att slå för att hela sina infektioner tills effekten försvinner. När effekten försvinner slås grundsvårigheten igen, om inga omständigheter förändrats, såsom att såret tvättats. Slaget för infektionen kan bli så lågt att man lyckas automatiskt.



---

## Biotropi

---

### **Välmående [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten ger ett skönt behagligt njutningsrus utan några baksmällor. För var filament slår du Ob1t6 mot TÅL. Ett perfekt lyckat slag gör att du inte tycker ruset var något speciellt. Ett lyckat slag gör att du finner ruset trevligt, men skulle kunna tänka dig mer. Ett misslyckat slag är ett typiskt tillfredställande rus, och ett fummel gör att du är beroende av effekten, och inte är nöjd förrän du fumlar eller misslyckas igen. Efter ett utbrott av effekten i Legio Colonan samt i vissa kretsar i Thalamur har effekten fått hårda ögon mot sig och censureras ofta. Abstinensbegären efter ett fummel är mycket omtalad och farlig, då den påverkade kan gå mycket långt för att få sig en till dos.

### **Kirurgi [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

**Tolkad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att hela inre blödningar, muskelskador och organskador enbart med magi, utan några verktyg. Då effekten enbart utförs med magi finns ingen risk för infektion. Då effekt är utförd slås ett slag för kirurgi för magikern. För var filament utöver det första som används blir svårigheten en nivå enklare (-Ob1t6). Svårigheten kan dock aldrig bli mycket lägre än lätt (Ob1t6). Observera att effekten orsakar lika mycket smärta, trauma och blodförlust som normalt.

### **Respiration [=3]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att bibehålla rudimentära kroppsfunktioner. Den upprätthåller de kroppsfunktioner som normalt sett försättes ur spel när själen lämnar kroppen, såsom hjärtslag och andning. En kropp belagd med denna effekt brukar i regel avlida efter en tid, då hunger och framförallt uttorkning gör sig gällande. Notera att man med hjälp av läkarvård kan uppehålla dessa funktioner.

En död kropp (utan själ) med denna effekt återfår trauma enbart hälften så snabbt som normalt.

---

## Biotropi

---

**Biosfär [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att en vandöd inte kan se dig tydligt med sin "magiska syn", utan endast ser ett virrvarr av biotropiska energier, suddiga släpningar och variationer av det motsvarande för magisk syn som skulle kunna liknas vid 'myrornas krig'. Effekten ger den vandöda magisk överraskning, och gör alla handlingar från den vandöde en nivå svårare gentemot dig (+Ob1t6) så länge den är överraskad. Notera att lägre vandöda aldrig kan överkomma magisk överraskning, men att högre vandöda lär sig precis som vanligt. När överraskningen lagt sig försvinner svårighetsökningen. Notera att effekten också ger svårighet till VINIT enligt reglerna för magisk överraskning.

**Ungdomlighet [=6]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör så man inte drabbas av följderna av åldringsslag och att utseendet inte förändras. Effekten kan användas en gång per år. Observera att åldringsslag från magi eller quadosh inte motverkas. Anteckna åldringsslagen trots att det inte appliceras det aktuella året - följderna av åldringsslagen är uppskjutna till effekten bryts av magisk åldring, eller quadosh, eller då personen åldras naturligt ett år senare. Alla åldring från det gågna året och de tidigare åren skjutes upp var gång effekten används.

**Livsförlägnig [=9]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten förhindrar åldrandet under exakt ett års tid. Magikern börjar igen att åldras naturligt, exakt ett år efter det att effekten vävdes. Magisk åldring eller åldring på grund av quadoshförlust förhindras dock inte.

---

## Biotropi

---

### Läka inre skada [6+] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten läker en typ av inre skada. För ytterligare sex filament läks ytterligare en inre skada. Om effekten formaliseras, såsom i en ritual, en ceremoni eller en besvärjelse så måste det bestämmas i förväg vilken typ av inre skada den läker. Notera också att den inre skadan först läks efter det att besvärjelsen vävts. Skador som vanligen läks efter ett antal minuter av arbete kan därför fortfarande vara bäst som kirurgier. Notera att man fortfarande kan göra effekten improviserat, men att det vanligen kräver åtminstone ett par kongelat för att göras väl.

### Skulptera [8+] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

Effekten deformerar eller ändrar en kropp utefter magikerns önsknings. Förändrade sinnen, nya lemmar, vingar, klor, förändrad muskelmassa, flertalet ögon eller utseendet på kroppen. Målet kan inte byta art, men effekten har delvis använts av lönnmördare och infiltratörer för att göra en tvättakta illusion av att vara någon annan, samt för experimentering och tortyr. Effekten är generellt förbjuden över stora delar av mundana då den anses för makaber.

Groteskt eller vackert utseende (+1 filament), Klor eller vassa huggtänder (+2 filament), Extra sinne (+3 filament),

Förändrad kroppsmassa eller förändrat utseende (+4 filament), Extremiteter (+6 filament per par),

Vingar behöver generellt (+8 filament), Plågsam och ständigt smärtsam existens (+10 filament).

För att lyckas med effekten behövs två stycken slag av passande art, såsom anatomi, läkekonst, djurlära, kirurgi, förklädnad eller PSY som är på Ob4t6 effekten tar generellt en halvtimme utöver ritualen (eller besvärjelsen!?) då magikern skulpterar och finjusterar.

Misslyckade slag tyder generellt på att detaljer är fel, eller att extremiteten, sinnet eller det tilltänkta inte fungerar som det skall.

Notera att effekten inte ger målet någon själ. Ofta halveras RÖR tills målet har lärt sig att leva med sin nya kropp.

Vad de nya förändringarna ger för effekter är upp till spelledaren, men vanligen får de effekter med upp till -Ob1t6 per typ av tillägg.

---

## Daimotropi

**Står för:** Önskan, Beordran, Andeplanet, Demoner, Manifestering, Kontrakt.

**Normal alstring / Inre alstring:** Kan enbart alstras av "högre väsen", såsom demoner vissa skugglandsvarelser och hybrider. Man får en (+1) långtidsutmattning per alstrat filament men eftersom väldigt få demoner berörs av utmattning nämnvärt är det sällan något att bry sig om.

**Alternativ alstring:** Demoner kan "ge" dig ett daimotropiskt filament, detta görs ofta via en form av byteshandel eller kontrakt. Denna formen av alstring är dock ganska ovanlig, och kräver ofta att man förberett sig (till exempel vet vilken effekt du skall använda) för att man skall kunna nyttja de filament man får.

**Kontrollerad dissipation:** Verkligheten tycks rämna runt magikern och andeplanet tycks tunnt, man hör viskningar och ser skepnader, och känner kallta kårar längs med ryggen. En obehaglig syn.

**Okontrollerad dissipation:** Förutom risk för quadoshörlust finns risken att du framkallar en potentiellt farlig demon av samma rang som antal filament. En lila låga sliter i magikern. Du tar därför Ob1t6 långtidsutmattning och trauma per filament.

**Transformeringar:** Alla transformeringar från daimo är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Man kan aldrig transformera till Daimotropi, förutom från Teotropi då transformeringen är normalsvår (ob3t6) och ger en filaments förlust. Kan ej transformera till oneirotropi eller teotropi.

---

**Demonisk assistans [+1]** - Räckvidd: Personlig      Varaktighet: Provisorisk\*.

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten betvingar en demon att påverka magikerns omgivning för att ge magikern det den vill ha. Observera att detta inte är en profetia, utan en demon som aktivt försöker att påverka omgivningen för att uppfylla önskan. Om magikern till exempel vill få en lyckad affär kommer demonen försöka se till att det händer med de resurser den har.

För var ytterligare filament som används kan ytterligare en tärning (+Ob1t6) modifieras i olika slag. Vill man till exempel sabotera någons affärer och man handskas med en demon av rang fem (Ob5t6), kan man slänga in alla fem tärningar i en affär och hoppas på en katastrof, eller under en längre tid påverka flera mindre affärer i en mindre utsträckning. En demon kan inte påverka karaktärsdrag om den inte har en sådan förmåga, endast hjälpa eller stjälpa de involverade. [Denna effekt kräver vanligen att demonen är fri från artefakt och bindning, så att den på andeplanet kan påverka de involverade.]

## Daimotropi

**Befalla [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*.

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Befaller en demon eller en människa att genomföra en handling. Effekten slutar då handlingen är "genomförd". Mot människor slås ett motståndsslag mot VIL med lika många tärningar som filament, mot demoner måste man istället ha lika många filament eller mer än demonens rang. Om viljeslaget misslyckas eller det finns nog med filament för att kontrollera demonen så kommer offret att utföra en order inom varaktigheten. Effekten gör det tydligt att den som affekteras gör det mot sin vilja, men kommer fortfarande att göra det. Vanligt bland demoner som 'besätter' människor. Offret kan be om hjälp eller varna sina nära och kära.

**Väva falsk väv [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent.

Endast vissa typer av demoner och skugglandsvarelser behärskar denna effekt -- Offret betalar Ob1t6 av antingen blodförlust, trauma, eller blödningstakt per filament. De daimotropiska filamenten ersätter de normala filamenten och med offret uppoffring av antingen blödningstakt, trauma eller blodförlust så "slits" filament fram, såsom för regeln av att slita fram filament, fast till ett köttligt pris istället, genom demonen. Om en demon är på dåligt humör kan den påstå sig behöva mer kraft, för att döda offret. De enda effekterna demonen inte kan använda är de som påverkar karaktärsdrag.

**Önskan [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent.

Denna effekt kräver ett mål som effekten appliceras på, samt en själslig uppoffring från två parter, både från brukaren av effekten (vanligen en demon) samt från målet av effekten (vanligen en naiv magiker). Båda parter förlorar Ob1t6 quadosh per filament, men målet för effekt får och andra sidan något åtråvärdt, se nedan. Notera att väldigt få demoner tycker att effekten är värt det, då år av slukande av själar och tillbedjan kan försvinna på ett par ögonblick. Om magikern får filamenten kan magikern använda effekten på någon annan, men blir då själv den som uppoffrar quadosh. [Denna effekt kräver vanligen att besvärjaren är fri från artefakt och bidning.]

Exempel, varierar beroende på vad spelledaren tycker är lämpligt.

1 = Höj en grundegenskap med ett

2 = Gör en färdighet lättlärd, få grund i en färdighet du inte har.

3 = Få ett valfritt (rimligt) bakgrundslag (spelledaren avgör).

---

## Daimotropi

---

**Infernalisk port [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Endast demoner av hög rang brukar kunna denna effekt -- Gör alla försök att ta sig in och ut på andeplanet en svårare (+Ob1t6) för den som vävde effekten, och gör det en nivå enklare (-Ob1t6) att ta sig till och från andeplanet för alla andra. Detta kan dock aldrig göra att svårigheten sjunker under mycket lätt (Ob1t6). Däremot är det tydligt att platsen är befläckad av demoner, och gör att många magiker och andebesvärjare tidigt känner av deras närvaro. Effekten har en radie på 30m. Det är i grund mycket lätt (Ob1t6) att känna av dess närvaro, och för var dubblering av avståndet (60-120-240-480 osv) så ökar svårigheten att känna av porten med en nivå (+Ob1t6). Att alltså känna av en port från 120 meter är ett magiförmåslag på Ob3t6.

**Disruption [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*.

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent*

Effekten skapar en form av lila energi som sliter sönder saker på det fysiska planet. Det första filamentet ger Ob1t6 poäng trauma och smärta. För var ytterligare filament ges +Ob2t6 trauma och +Ob1t6 smärta. För att lyckas leverera effekten måste ett lyckat slag mot VIL lyckas. Misslyckas slaget beger effekten sig i slumpvald riktning, eller mot slumpvalt mål.

**Demonisk kallelse [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent*

Denna effekt måste brukas av en demon. Effekten drar till sig alla demoner av en viss rang på den platsen på andeplanet där demonen befinner sig. Vanligen nyttjas inte denna effekt förrän i yttersta nödfall eller då man skall anfälla en viss plats eller ett visst mål. Notera att effekten enbart drar demonerna närmare på andeplanet och att de inte gör demonerna fysiska. När effekten är slut kan demonerna röra sig tillbaka där de kom ifrån. Det behövs ett filament per rang av de demoner brukaren av effekten vill dra närmare. Effekten påverkar endast de demoner som är på mycket nära, eller nära avstånd, och inte de demoner som är avlägsna, eller längre bort. För en mindre extrem effekt finns den ikonotropiska effekten nedkalla.

---

## Daimotropi

---

### **Immaterialitet [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent*

Låter målet och allt som målet bär bli immatriellt, och låter målet röra sig genom de flesta saker. Beroende på hur förenat platsen är med mundana tar det olika lång tid att passera, men det är möjligt. Hur pass mycket det påverkar avgörs främst av tingets sanna namn. Ett berg som varat i tusentals år är brukaren av formeln lika oförmögen att röra sig igenom som vem som helst annars, medans en stol lätt bara glider igenom demonen om den är stark. För var filament tar det kortare tid att passera igenom hinder (hälften).

För var filament tar man också hälften av all skada som inte kommer från magi eller magiska vapen, men man gör också en hälften av all skada. Notera att man sällan kan "börja" att påverka något när man väl är immatriell då man oftast bara "åker igenom" sakerna man försöker att beröra och bära, om de inte var med vid vävningen. Om effekten avslutas är man "fast" och matrialet har sin kropp igenom har skjutits åt sidan, man tar alltså ingen skada. En immatriell varelse kan dock inte gå in på platser som är helgdare (emot demoner), och påverkas fullvärdigt av magiska hinder, magiska sköldar, magiska varelser, pentagram, med mera. Har effekten räckvidd kan den användas på föremål för att göra dem genomträngliga, reglerna gäller då på samma sätt.

Hör med spelledaren om du vill veta om specifika scenarion.

Saker som ofta flyttas, ägodelar, ölstop. (10 rundor)

Nybyggda hus, saker som sällan flyttas (100 rundor)

Gammalt hus, saker som alltid är på samma plats (1.000 rundor)

Ett riktigt gammalt slott. (10.000 rundor)

Kyrkor (helgade mot demoner), Berg, Magi, Jord (Går ej att tränga igenom)

### **Dölja signatur [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Får en ande eller en demon att verka som en annan ande eller demon. Gör slag mot andeförnimmelse en nivå svårare (+Ob1t6). Ett misslyckat slag avslöjar att demonens eller andens sanna natur är dold, medan ett fumlad slag ger den som åtrår informationen fel information, precis den information som den som vävde effekten hade i åtanke. Vanligt bland demoner som försöker leva bland människor. Notera att magiförnimmelse fortfarande kan avslöja demonen.

---

## Daimotropi

---

**Kontrakt [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent*

Effekten vävs och förbjuder en viss vanlig handling, såsom att öppna en specifik kista, alstra magi eller att avslöja ett löfte. Spelledaren avgör vad som känns lämpligt. Handlingen måste vara förnimbar (ungefär som i en artefakt). Om löftet bryts så slår personen lika många tärningar mot chockslag för att avgöra om den dör. Om den dör så hinner den inte utföra sin handling, innan effekten går igång. Försöker den alltså berätta hemligheten avbryter effekten målet halvvägs.



---

## Daimotropi

---

**Forma demon [+9]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent*

Effekten förändrar en demons sinne till magikerns önskningar. Demonen får den vilja och det utseende som magikern önskar. Notera att demonens rang inte förändras, och att effekten vanligen är mycket svår att genomföra, då få demoner (förutom de som låsts i en artefakt och tvingas till det) har någon önskan om att bli omformade.

---

## Fototropi

**Står för :** illusioner, Ljus, Blixtar, Synen, Skönhet, Ljusfenomen, Synlighet och Stötar.

**Normal alstring :** Kan alstras normalt i dagsljus men i ljusförhållanden sämre än så är det en nivå svårare (+Ob1t6).

**Kroppslig alstring :** Magikern kan använda sig av det som kallas "sina ögons ljus" för att alstra fototropiska filament. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och ger en kryss smärta (+1) och en kryss trauma (+1) per filament som alstras. Dessutom får magikern en nivå svårare för alla slag mot SYN och färdigheter som nyttjar synen under lika många minuter som filament.

**Kontrollerad dissipation :** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtrande fenomen som syns på långt håll. Detta fenomen varar tills alla filament dissiperat.

**Okontrollerad dissipation :** Om fototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern bländas av ett mycket kraftigt ljus och inte kunna se någonting alls, se reglerna för totalt blind i reglerna om kompakt mörker. Bländningen vara lika många rundor som antalet fototropiska filament som dissiperade. Även omgivningen kan se det kraftiga ljusskenet, men för omgivningen kommer dock själva magikern att se alldeles mörk ut. Utöver detta får magikern ett kryss (+1) smärta per fototropiskt filament som dissiperade.

**Transformeringar :** Transformeringar från och till termotropi, heliotropi och pyrotropi är enkla (Ob2t6) och ger ingen filamentsförlust. Transformeringar till kryotropi, selenotropi, hydrotropi och skototropi är svåra (Ob4t6) och ger två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Blixt [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*.

\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten ger Ob1t6 trauma och smärta per filament. Slå vilken kroppsdel som blixten träffar, det går inte att sikta eller måtta. Vadderat tyg reducerar både trauma och smärtförlusten med fem (-5). Läderpansar, både hårt och mjukt reducerar skadeverkan med (-10). Metalliskt pansar skyddar inte alls. Man utgår från det pansar som skyddar mest, om fler finns.

## Fototropi

**Blända [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*.

**Tolkad!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar ett mycket kraftigt bländande ljussken. Offret blir dock bara bländat om det har huvudet riktat mot magikern och är inom räckvidden. Den som har blivit bländad får dels lika många poäng smärta som antalet filament och delvis svårare att utföra handlignar som nyttjar synen exempelvis slag mot syn, anfallsmanövrar, försvarsmanövrar, söka och speja. Första rundan blir det lika många nivåer svårare som antalet filament som används. I de följande rundorna sjunker denna svårighetsmodifikation med Ob1t6 tills inga svårighetsmodifikationer finns kvar. Notera att svårigheten inte ackumulerar utan bara återställer svårigheten, fortsätter du att ge 2 filament blända, går aldrig svårighetsmodifikationen över +Ob2t6, utan återställs istället tillbaka till Ob2t6.

Med reglerna om att forma effekten kan du om du höjer svårigheten på ditt besvärjelseslag se till att tillexempel de på din högra sida inte blir bländade. Kan också vara användbart om du tillexempel lägger effekten i en artefakt.

**Illusion [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en skenbild av ett mindre föremål eller en varelse (fördelaktigen som magikern har sett). För att åstadkomma en större illusion krävs vanligen att man modifierar med areaeffekt. Effekten påverkar bara synen, inga andra sinnen påverkas. Illusionen kan inte heller röra på sig, för detta krävs att man kombinerar illusionseffekten med effekten rörelse. För att få en illusion att lysa krävs på motsvarande sätt att den kombineras med effekten Ljus. För att genomsåda en illusion måste alla som ser illusionen slå ett svårighetsslag mot attributet SYN. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som används. Magikern kan göra en bild av något den inte sett, men dessa ser vanligen antingen skrattretande eller onaturliga ut.

**Osynlighet [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör magikern svår att se - även i vanligt dagsljus. För att se den osynlige krävs ett lyckat slag mot SYN. Svårigheten för detta slag är mycket lätt (ob1t6). För varje extra filament som används utöver det första så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1t6). Övriga modifikation (exempelvis nedsatt sikt) kan göra svårigheten ännu svårare. Effekten påverkar inga andra sinnen än synen. Notera att effekten i grund är personlig och alltså bara påverkar magikern, och inte dess kläder eller utrustning.

---

## Fototropi

---

**Skarpsyn [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så blir det en nivå enklare (-Ob1t6) att använda attributet SYN. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6). Effekten gör det dock inte möjligt att se i kompakt mörker. Görs effekten om till avstånd kan effekten istället göras på alla inom hela räckvidden, men i detta fall är magikern centrum för effekten.

**Ljus [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

(Reviderad!)

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar ett magiskt ljussken. Ljusskenet är i princip punktformigt, vilket medför att modifikationen areaeffekt är nödvändig om man vill lysa upp saker som är större än en liten punkt. Om man vill ha ett ljus som följer efter något kan även avstånd och rörelse vara sunda komplement. Notera att effekten främst används för att lysa upp text, bilder och illusioner, och oftast är onödig för magiker som vill lysa upp en plats. För en mer användbar effekt se effekten 'ljuskälla'. Läger man till en tärning på besvärjelseslaget får ljuset en annan färg.

**Ljuskälla [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger ljus i ekvivalens av en lykta eller en fackla som utgår från magikerns hand. Om magikern vill kan det vara en riktad ljuskägla, ungefär som en ficklampa, eller ett mer ambient ljus, såsom från en fackla. När effekten väl är vävd är det dock för sent att ändra sig, för att då ändra ljusskenet måste man väva om effekten. Notera att effekten ger ljus på ett sätt som magikern inte kan bestämma mycket över. För en mer precis effekt för till exempel illusioner, text eller bilder, utgå från effekten 'ljus'. Kan kombineras med avstånd och rörelse för att göra ett ljus som du kan skicka iväg. Läger man till en tärning på besvärjelseslaget får ljuset en annan färg.

---

## Fototropi

---

**Iögonfallande [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör ett specifikt föremål mer iögonfallande. För var filament blir alla försök att se målet nivå lättare (-Ob1t6). Svårigheten kan dock aldrig sjunka till lägre än (Ob1t6).

**Skönhet [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att målet för effekten blir mycket vacker och inbjudande för de som kan bli attraherade av målet. Alla som kan bli attraherade av målet har målet en nivå lättare (-Ob1t6) att förföra och en nivå lättare att övertala (-Ob1t6) om det har med målet och dess 'potentiella partner' att göra.

**Perspektiv [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att låta magikern se från ett annat perspektiv. Detta ändrar dock inte magikerns SYN, utan låter bara magikern se från en annan vinkel, till exempel bakom ett hörn eller från toppen av en klippa. Notera att effekten i grund är beröring och inte räcker så långt. Magikern blir dock av med sin normala syn under tiden, och alla handlingar räknas som om de görs i total blindo, om inte magikern kan se sig själv med effekten, eller ser någorlunda från sitt normala perspektiv, då de bara blir två nivåer svårare (+Ob2t6). Notera att saker som kräver detalj, som att till exempel trä ett tråd genom en nål fortfarande kan bli löjligt svårt 30 meter ifrån. Effekten kan kombineras med rörelse och gör då att magikern kan styra från vart denne ser.

Effekten kan inte användas på någon annan än magikern själv om inte effekten flytta väv eller riva sönder väv används.

---

## Fototropi

---

**Statisk laddning [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern laddar en person eller ett föremål med en statisk laddning. För var gång någon rör föremålet får den en stark "stöt" som åsamkar en poäng trauma (+1) och en poäng smärta (+1) per filament som användes i effekten. Denna levereras högst en gång per direktkontakt. Föremål mellan effekten och det avsedda målet kan hindra effekten från att levereras, såsom en rustning, eller om magikern gjort effekten på sig själv, till exempel ett vapen). Oftast måste man därför träffa ett område utan någon rustning, eller få tillräckligt hög skadeverkan.

Används effekten Blixt på ett föremål eller en person som har effekten statisk laddning på sig åsamkas en 'statisk urladdning', och alla inom stridsgrad stridande med målet (vän som fiende) får en poäng trauma (1) och en poäng smärta (1) per lägsta antal filament hos antingen statisk laddning eller blixt. Endast i ett fåtal fall avleds skadan, såsom under hårt regn, om det sker under vatten, eller om någon har en tillräckligt stark nomotropisk motmagi för att inte bli påverkad av urladdningen.

**Bloss [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För vart filament görs en vacker effekt i magikerns närhet. För vart filament ökar effektens storlek. (1 - I magikerns hand. 2 - Mellan magikerns händer, 3 - I magikerns famn. 4 - I rummet. 5 - I huset eller på bytorget.) I grund rör sig inte fenomenet nämnvärt, utan faller bara långsamt mot marken. Med lika filament rörelse kan man också få effekten att virvla runt, och bete sig ungefär som man vill. Man kan låta effekten byta färg långsamt. Effekten är mycket populär som en form av fyrverkeri. För tio filament kan man låta effekten vara över en hel by, och med femton filament en hel stad. Dessa kräver vanligen förberedelser via ritual, eller kongelerade filament. Något som adlighet som beställer effekten sällan har några problem med att betala. *Irbloss är en effekt tagen och tolkad från improviserad magi.*

**Spegel [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Måste kombineras med effekten bild. Effekten skapar en tydlig blank spegelyta som är lätt att spegla sig i. Med ytterligare slag mot besvärjelse kan man skapa en böjd spegel för att till exempel åsamka en förstoringsglas effekt.

---

## Fototropi

---

**Eftersläpning [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att målet för effekten har kraftiga för- och eftersläpningar som till synes smälter ihop med varandra. Detta gör att en magiker som rör sig blir svårare att träffa och beräkna och att den ibland tycks vara på fler platser samtidigt. Om magiker har varit i rörelse under rundan kan denne tillgodoräkna sig överraskning mot sin motståndare (enligt reglerna för **magisk överraskning**) och om magikern varit i rörelse blir det dessutom en nivå svårare (+Ob1t6) med stridshandlingar mot magikern, förutsatt att den magiska överraskningen har överkommit, då effekten inte ger någon bonus.

**Statisk chock [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet för effekten slår ett chockslag med Ob2t6 per filament som användes, plus eventuella svårighetsökningar. Om chockslaget misslyckas blir målet försvarare (denna rundan). Målet får då starka kramper och kan inte behärska sig, och de runt om får en lucka att anfalla. Notera att effekten vanligen måste snabbas upp enligt reglerna för relativt snabba formler för att få någon direkt nytta, effekten kan givetvis låta de runt om tillbaka vinit i slutet av rundan, men då målet ofta får försöka ta tillbaka VINIT som vanligt i nästa närstridsfas blir effekten mindre användbar, speciellt mot stora krigare med rejäla vapen. Observera att effekten inte påverkar om målet är helt ur stridsgrad stridande.

**Fjärran synvilla [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten lurar ögat med perspektiv för att synbart påverka något väldigt långt bort, såsom solen, månen eller ett berg bort i fjärran. Effekten skapar en slags illusion om något som befinner sig otroligt långt bort. Effekten kan inte ses utanför räckvidden då den blir skevare och skevare och tillslut försvinner. Magikern är i centrum för räckvidden. För var filament som används slår åskådare Ob1t6 mot SYN för att genomskåda effekten. Lyckas dem syns det att det är ett trick. Notera också att ljusfenomen inte ingår, och därför kan kräva effekten ljus.

---

## Fototropi

---

**Magisk syn [=8]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk.

Effekten gör att målet får magisk syn, istället för vanlig syn. Saker såsom dimma, starka eller svaga ljusförhållanden påverkar inte synen alls, och målet kan utan problem se i kompakt mörker. Notera att den magiska synen dock fortfarande kan luras av illusioner, och andra magiska fenomen. Målet för effekten förlorar sin normala syn under tiden som effekten verkar.

**Hallucination [+10]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet för effekten får se hallucinationer utefter magikerns önskemål, även om målet är blint. Effekterna tycks helt verkliga och målet kan inte utnyttja synen för att se något annat än effekterna av hallucinationerna. Magikern kan under tiden är i varaktighet bestämma vad personen skall se. Däremot är det enbart synen som påverkas.



---

## Geotropi

**Står för :** Styrka, Hållbarhet, Jord, Bärförmåga, Skada, Stadighet, Motståndskraftighet, Metaller och Sten.

**Normal alstring :** För att alstra geotropi räcker det med att magikern står på marken. om magikern befinner sig på ställen där det inte finns någon mark. Exempelvis på havet eller i luften kan en mindre mängd jord eller sten fungera som substitut (ungefär en filament per kilo).

**Kroppslig alstring :** Om jord, sten eller mark inte finns på nära håll kan magikern utnyttja den 'mull' som kroppen är uppbyggd av och som kroppen en gång kommer att förmultna till. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom att kroppen utsätts för en svag förmultningseffekt (som läker ganska snabbt) för varje filament som alstras får magikern en kryss trauma (+1) och en kryss smärta (+1).

**Kontrollerad dissipation :** Då geotropiska filament dissiperar kontrollerat ger de upphov till ett stort dammoln som snabbt faller till marken. Effekten är inte speciellt spektakulär men gör att magikern och alla närstående blir rätt dammiga.

**Okontrollerad dissipation :** Okontrollerad dissipation av geotropi ger upphov till en riskabel förmultningseffekt i magikerns kropp. Denna förmultning ger ett kryss (+1) trauma per geotropiskt filament som dissiperade okontrollerat. Magikern kommer också täckas i ett tunnt lager damm och smuts och se skitig ut.

**Transformeringar :** Transformeringar till och från pneumotropi är svåra (Ob4t6) och ger två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Fotfäste [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

**Tolkad, reviderad!**

\*Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir alla slag för färdigheterna klättra, hoppa och akrobatik en nivå lättare (-Ob1t6) när det gäller att landa, hålla balansen eller inte tappa greppet. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6). Dessutom höjs ditt chockvärde med fyra per filament för att avgöra tillbakaknuffning. Effekten gör det dock en nivå svårare (+Ob1t6) att använda färdigheterna hoppa, flyga och akrobatik per filament, göra akrobatiska trick (dock ej undvika), för att ta av från marken, eller liknande.

---

## Geotropi

---

**Tvinga lås [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*.

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Du får (+4) per filament i ett tillfälligt värde som heter "tvinga lås". Slå låsets svårighet under ditt nya färdighetsvärde för att avgöra om du lyckas öppna låset. Lyckas du perfekt hörs inte ett ljud och låset öppnas. Lyckas du på slaget öppnas låset (men det hörs). Misslyckas du på slaget hörs det att låset försöker öppnas, men du lyckas inte öppna låset, och fumlar du så går låset sönder och kan inte öppnas av någon tills det kommer en låssmed. Notera att effekten bara fungerar på orginella "lås" och inte på speciella mekaniska lås eller magiska lås.

**Förstena [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att ett objekt eller en varelse skenbart förvandlas till sten. För att offret skall förstenas krävs det att offret misslyckas med ett slag mot sin TÅL. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antal filament som används. Används effekten mot ett föremål så anses föremålet ha en TÅL som motsvarar 10 per 100 kg. Förstening medför att man inte kan röra sig, kommunicera eller uppfatta vad som händer, kroppen är "låst" i tiden. Eftersom effekten är provisorisk finns det sätt att på magisk väg ta bort effekten.

**Gräva [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten gräver ut jord, sand, lera eller grus. Volymen på det utgrävda är 5 kubikmeter per filament. Det magiska grävandet pågår under effektens varaktighet. Observera att det utgrävda materialet inte flyttas bort för detta krävs exempelvis effekten rörelse med samma antal filament. Effekten kan inte användas för att gräva i berg eller sten.

---

## Geotropi

---

**Jordharmoni [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.

Används för att kontakta jordelementen, det vill säga geotropisk materia. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en golem (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som elementvarelsens rang eller motsvarande.

**Jordskalv [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar ett magiskt jordskalv med epicentrum under magikern. Jordskalvet har en radie på 30 meter. Alla varelser (även magikern) inom denna radie måste slå ett slag mot RÖR för att kunna stå upp. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som användes för att väva effekten. Är effekten temporär måste man slå varje runda.

**Kontrollera Golem [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär.

Kontrollerar en Golem (en geotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Golem vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Skärpa [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så gör alla huggande och stickande anfall gör Ob1 t6 extra skada.

---

## Geotropi

---

**Varsebli metall [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eler permanent.*

Pekar ut närmaste förekomsten av metall inom effekten räckvidd. Effekten fungerar både ovan och under jord. Tänk dock på att metallföremål som magikern bär på pekas ut i första hand. Varje extra filament pekar ut ytterligare metallföremål.

**Ökad bärförmåga [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Ökar magikerns bärförmåga med (+1) per filament.

**Ihårdighet [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

När man avgör om ett föremål skall slå mot bryt eller får sin bryt sänks så räknas föremålets bryt som (+2) två poäng högre per filament. Föremålet har inte högre i bryt egentligen, effekten bara hjälper föremålet att bli mer "ihärdigt."

**Styrka [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten stärker en levande individ. Grundattributen STY, TÅL och RÖR höjs alla med en poäng (+1) per filament. Chockvärdet höjs med ett (+1) per filament. Dessutom höjs hugg, kross och sticks grundskada med ett (+1) per filament. Slutligen höjs alla dina skadekollumer och utmattningskollumer med ett (+1) ej per filament.

Andra härledda värden påverkas inte. Används en räckviddsförläggning på avstånd kan alla inom räckvidden påverkas om önskat, som med de flesta effekter med 30 meters effekt måste magikern dock vara i centrum för effekten.

---

## Geotropi

---

**Krossa [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så gör alla krossande anfall gör Ob1t6 extra skada.

**Metallens minne [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Återställer en poäng bryt (+1) upp till sitt ursprungliga bryt minus ett (som reglerna för ett lyckat smidesslag). Detta kan endast göras en gång per läkeperiod (vanligen då de smids om).

**Tryckvåg [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Gör en tryckvåg i marken runt ett specifikt mål. Målet slår Ob1t6 mot chockvärde per filament. Om målet misslyckas blir den bakåtknuffad och förlorar VINIT. Alla runt om målet måste också slå ett chockslag, om även de misslyckas så är de inte längre inom stridsgrad stridande.

**Stadigt grepp [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det en nivå lättare (-Ob1t6) att behålla ett vapen i handen när någon försöker att avväpna en. Svårigheten för att slå mot STY eller vapenfärdigheten för att avgöra om du får behålla vapnet blir en nivå lättare (-Ob1t6). Effekten har också en ovana att "hålla sig kvar". Även om du skall slå ett chockslag för att se om du tappar vapnet är svårigheten en nivå lättare (-Ob1t6), samt om någon försöker avväpna dig med magi. Svårigheten kan aldrig sjunka under mycket lätt (Ob1t6). Effekten kräver dock att magikern sliter vapnet ur sin hand, vilket gör att släppa ett vapen inte längre får göras utan att det räknas som en handling. Regeleffekter som säger att vapnet slås ur magikerns hand gör istället att magikern får slå ett slag med (Ob3t6) mot chockvärde för att se om så är fallet (modifierat av effekten).

---

## Geotropi

---

**Jordvägg [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Skapar en tunn sten och grusbarriär framför magikern som håller rundan ut. För vart filament som används kan man göra väggen två meter hög och ungefär en meter bred. Däremot rasar väggen ihop vid rundans slut (vilket ofta gör att effekten inte är så användbar). Notera att effekten främst är användbar för att skydda sig mot pilar och för att skydda sig mot närstridsanfall om man använder reglerna för relativt snabba formler. Stenväggen har bryt tio, så de flesta kan slå sig igenom väggen, då den inte är särskilt tjock. Notera att för att skydda sig mot pilar och närstridsanfall måste du lyckas skapa väggen innan anfallet görs

Väggen används främst för att lyfta sig själv, men kan användas för att lyfta upp fiender. Om man står på platformen i slutet av en runda så faller man ned, och tar halva höjden i fallskada.

**Jordskorpa [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en hård jordskorpa runt offrets ben så att den inte kan ta sig någonstans. Detta räknas som en lyckad grepphandling från magikerns sida och motståndaren får automatiskt försöka att undvika med de svårighetstärningar som blir för ytterligare en handling (om denne vill). Jordskorpan blir allt svårare att slita sig loss från ju fler filament det är då den får fyra (+4) poäng styrka per filament.

Har man alltså fem filament och blir greppad är det som att någon med STY 20 har greppat dig.

När varaktigheten slutar blir jorden mjuk och genomtränglig igen.

**Börda [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Gör alla anfallshandlingar och försvarshandlingar och handlingar som kräver kroppslig kontroll en nivå (+Ob1t6) svårare på grund av övernaturlig överbelastning. Målet tar också en extra utmattning per handling.

---

## Geotropi

---

**Låsa [=3]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att en vanlig dörr inte kan öppnas på normal väg under varaktigheten. Notera att effekten på intet sätt gör att dörren inte går att öppna efter varaktigheten. Dörren behöver inte ha ett lås för att effekten skall fungera.

**Återställ [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten återställer ett trasigt föremål, så att det igen räknas som att det har åtminstone fem (5) i bryt. Notera att skadan inte görs ojord, utan endast repareras, det krävs vanligen att rollpersonen därför lyckas på ett lätt slag (Ob2t6) mot lämplig färdighet för att reparera föremålet. Resterande av arbetet gör effekten. Föremålet är igen funktionsdugligt, men man bör ha alla delar, och effekten kan inte påverka föremål som inte längre är igenkännliga, till exempel ett eldat armborst som endast är sot. Spelledaren avgör vad som är möjligt. Föremålet räknas inte som att det varit igenom en reparation, och kan därför återställas ytterligare av en hantverkare.

Om föremålet hade andra kvaliteer såsom besvärjelser eller alkemiska processer återvänder de dock inte. Effekten kan inte användas för att återställa vandöda, även om de regeltekniskt räknas som föremål.

**Förvanska [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar ett föremål på upp till ett kilo per filament, som till synes ser ut, känns och fungerar som ett 'perfekt' sådant föremål. När man inspekterar föremålet med ett normalt slag mot värdera tycks föremålet dock konstigt och tillgjort, för glansigt, märkligt överarbetat. Vad som snabbt blir uppenbart är att föremålet inte kan ändras på, till exempel smältas ned, knäckas, brytas, och så fort föremålet tappar bryt (eller effekten är slut) så börjar de sippra sönder och geotropin dissiperar okontrollerat runt om föremålet, vilket vanligen gör de runt om föremålet lite skitiga av damm och smuts. Skapar jag till exempel ett äpple ser föremålet vid inspektion lite för glansigt ut, näst intill 'plastigt', och när jag sätter tänderna i det ramlar äpplet sönder, först till små äpplebitar, ned till glittrande geotropiska energier.

Föremålet är heller inget äkta föremål, och saknar vissa eller alla egenskaper det bör ha. Det kanske till exempel inte luktar som ett äpple. Det kan inte heller göras till en artefakt, besvärjas eller kompromisseras på något sätt.

---

## Geotropi

---

### Förändra metall [+10] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisoriskt

Påverkar kvalitet och utseende, ytskick, hållbarhet, med flera andra egenskaper. Rent regeltekniskt kan magikern förändra en metall på ett kilo per filament till en annan metall, eller göra en unik blandning av de två.

### Jordbävning [+10] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Påverkar en liten by eller en del av en stor stad. Alla i byn eller inom delen av staden, inklusive magikern tar Ob1t6 krosskada per runda under varaktigheten. Byggnader skadas och små hus rasar samman, djur skadas, sprickor i marken. För var ytterligare filament (utgå från reglerna för modulus) så kan ytterligare storlek åstadkommas. Per vart annat filament är skadan ytterligare (+Ob1t6). För en mer allvarlig och destruktiv effekt bör effekten göras temporär.

### Känselsinne [=6] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter magikern få ekolodshörsel (EKO) eller ett seismieografiskt sinne (VIB), vilket gör att magikern kan navigera och se sin omgivning via vibrationer, eller frekvenser som kommer av att ljud studsar mot ytor. Magikern anses ha lika högt i sin (EKO) eller (VIB) som denne har i HÖR. Med dessa sinnen anses man inte som blind, utan kan se även om man i vanliga fall kanske skulle vara utan synintryck, men utan konstanta ljud eller vibrationer blir det givetvis svårare.

#### Ekolods syn.

---

Det du ämnar 'se' är inte topografiskt, ex rök (-omöjligt-)

Du låter högt eller skapa höga ljud (-Ob1t6)

Mycket distraherande information, ex regn (+Ob1t6)

För att se det du vill måste ljudet först studsas (+Ob1t6)

Det du ämnar 'se' är stort eller platt (-Ob1t6)

Det du ämnar 'se' är litet eller i rörelse (+Ob1t6)

#### Seismiografiskt sinne.

---

Det du ämnar 'se' har ingen kontakt med marken (-omöjligt-)

Det du ämnar 'se' rör sig mycket försiktigt eller är still (+Ob1t6)

Det du ämnar 'se' utsöndrar tunga steg eller hovslag (-Ob1t6)

Det du ämnar 'se' springer eller föll precis omkull (-Ob1t6)

Det du ämnar 'se' är en del av mark/möbler (+Ob1t6)

Du försöker använda ditt sinne över 15m eller mer (+Ob1t6)



---

## Heliotropi

**Står för :** Solljus, Lojalitet, Makt, Mod, Dekadens, Högklass, Sex, Det sociala och Skimmer

**Normal alstring :** För att alstra heliotropi krävs att magikern är nästan helt solbelyst. Det är möjligt att alstra när endast delar av magikern är belyst men det gör alstringen en nivå svårare (+Ob1t6). Lättare moln gör det ytterligare en nivå svårare (+Ob1t6). Det finns ingen alternativ alstring eller inre alstring.

**Kontrollerad dissipation :** Utöver eventuell förlust av quadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd helion som eventuellt kommer att anfalla magikern. Magnituden för helionen är lika med det antal heliotropiska filament som dissiperade.

**Okontrollerad dissipation :** En kontrollerad dissipation ger upphov till ett klart lysande brinnande klot som lyser upp omgivningen. Klotet gör dock inte någon skada eller antänder något. Den bara lyser.

**Transformeringar :** Transformeringar till och från pyrotropi, fototropi och termotropi är enkla (ob2t6) och är utan någon filamentsförlust. Transformeringar till och från skototropi, hydrotropi, selenotropi och kryotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Solstråle [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar ett sant solljus, som lyser väldigt starkt under en kort period. För vanliga människor gör det väldigt starka solljuset en poäng trauma (+1) och en poäng smärta (+1) per filament (om area-effekt används) och åtminstone merdelen av kroppen exponeras. Om den däremot används på en lamia så gör den bestående skador och gör dessutom Ob1t6 poäng trauma och Ob1t6 poäng smärta, som inte läker utifrån lamiornas vanliga läketakt. Detta är därför ett vanligt vapen att använda i jakten mot lamior.

---

## Heliotropi

---

**Lyx [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten får mat och dryck att smaka utsökt och parfymer att dofta ljuvligt. Effekten tar fram de vackraste och mest eftertraktade av smaker och ljuger för våra sinnen om de underbara smaker den framhäver. Effekten påverkar ett mindre kärll såsom ett vinglas eller en jungfru parfym, men för var extra filament kan ytterligare volymer påverkas. Effekten avtar efter en tid, och blir mindre och mindre påtaglig, vanligen tar degenerering enbart någon timme. Effekten har fått stor eftertraktning hos många adelskretsar och de ryktas om att många hovmagiker får slita sönder sig för den efterfrågan som effekten har.

**Tillfredställelse [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att en person blir otroligt bra i sängen. Eventuella slag mot förföra eller dyligt blir en nivå lättare (-Ob1t6) under effektens varaktighet. Populär att göra provisorisk då man blir betydligt bättre i sängkammaren.

**Kontrollera Helion [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär.

Kontrollerar en helion (en heliotropisk solvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Helion vars rang är lika med eller lägre än effektens.

---

## Heliotropi

---

**Avgöra Fasad [=1]** - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Personen får lättare att genomskåda lögner och se igenom skådespel (dock ej förklädnader, då detta berörs av syn). Detta gör att personen som bär effekten får en nivå lättare (-Ob1t6) på PSY eller färdigheten "genomskåda" (om ni spelar med den).

**Demoralisera [+1]** - Räckvidd: Avstånd      Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet slår Ob1t6 mot VIL per filament. Om misslyckas blir den demoraliserad under Ob1t6 rundor. Ett demoraliserat mål kan bara göra försvarshandlingar eller försöka fly tills varaktigheten är slut.

**Dekadens [=3]** - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det svårare att koncentrera sig på andra saker än att njuta och ha det trevligt, och att glömma bort omvärlden. Bekymrade tankar försvinner och allt som är kvar är njutning och behag. Effekten gör alla färdigheter som inte är i linje med rollpersonens hunger för njutning en nivå svårare (+Ob1t6), även saker som att strida då rollpersonen blir mycket avslappnad och tappar nästan all stridslust. Mycket populär tillsammans effekten Lyx och Välmående. Vanlig effekt hos magikunniga Concubiner i Thalamur, men är i övrigt en ganska okänd effekt. Effekten dubblar återhämtningstakten för att återhämta sig från att vara **ostabil** (tar vanligen 24 timmar), samt gör att en ostabil person alltid räknas som att den har en grad mindre ostabilitet än den faktiskt har (Har den till exempel tre grader brukar man vanligen slå med +Ob3t6, men nu slår man istället +Ob2t6).

---

## Heliotropi

---

**Solharmoni [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.

Används för att kontakta solen, det vill säga den heliotropiska sfären. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en helion (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som den komiska varelsens rang eller motsvarande.

**Mod [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör så att rollpersonen får lättare att underkiva sin rädsla. För var filament sjunker svårigheten med en nivå. Det kan exempelvis rör sig om slag mot VIL eller stridsvana för att avgöra om personen blir rädd. Svårigheten sänker också alla slag som används för att se om rollpersonen flyr från en farlig situation. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än lätt (Ob1t6).

**Rannsaka [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att det blir en nivå lättare att avgöra ett föremåls sanna värde. För var filament som nyttjas får du en nivå lättare (-Ob1t6) för att slå mot värdera. Skulle du lyckas perfekt får du dessutom veta föremålets fördelar och nackdelar, och när du senare skall sälja det får du en tärning lättare på övertala (-Ob1t6) om du skall pruta på föremålet.

**Blidka sinne [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

När effekten påverkas försvinner en grad av instabilitet, som påverkar skräck. Detta kan endast göras en gång per läkeperiod (Vanligen en gång per 24 timmar). Effekten är populär för ledare och ibland inom vissa grenar av daakkyrkan för att hålla lugn i leden när man jagar häxor och trollkarlar, eller varför inte andra typer av kättare.

---

## Heliotropi

---

**Makt [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten åstadkommer en osynlig aura av självförtroende och säkerhet som är väldigt svårt att lägga märke till. Alla slag för färdigheterna Berättarkonst, Förföra, Skrämma hota, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå enklare (-Ob1t6).

Svårigheten kan dock aldrig bli enklare än mycket lätt (Ob1t6). Lite självförtroende kan bara ta dig så långt, man kan inte lura sig andra att man är kungen bara för att man är bängsäker på sin sak, för en mer kraftfull effekt, se effekten förhäxa.

**Förhäxa [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern tvingar ett mål att slå ett motståndslag mot VIL eller bli välvillig gentemot magikern under varaktigheten. Per filament slår man Ob1t6 mot VIL för att avgöra om man blir påverkad. Misslyckas slaget får offret den fulla effekten. Om offret däremot lyckas tillgodoses bara ingen nämnvärd effekt. För de mer oförmögna magikerna läggs effekten ofta då offret är sårbart, såsom när denne är väldigt full eller väldigt skadad.

Alla slag mot PER, Förhöra, Förföra, Diplomati, Ledarskap, Berättarkonst, Skådespel, Övertala, Gyckla med flera andra sociala färdigheter blir en nivå enklare per filament (-Ob1t6). Om målet misslyckas och blir förhäxad får den också en nivå lättare på generositet, amor och lojalitet mot magikern, samt en nivå svårare för aggression, detta är dock alltid bara en nivå, oavsett hur många filament.

Notera att andra kan finna beteendet underligt då det stundoms kan bli väldigt tydligt att magikern får igenom sin minsta vink, speciellt med högre magnituder. Om man misslyckats med motståndslaget märker man inte av effekten själv. Fumlar man på slaget kommer man bli beskyddande och aggressiv och upprörd mot de som anklagar magikern, även till viss del mot sunt förnuft. Effekten har blivit en del av vidskepligheten, och många talar om magiker som "viskar" i härskarnas öron.

Med rätt kunskaper såsom magiteori eller med en annan kunnig persons näro kan en förhäxad person övertalas att den påverkas av magi. En fumlad person kan först övertalas när effekten är över. Alla försök att smutskasta magikern slutar illa.

---

## Heliotropi

---

**Skimmer [+1]** - Räckvidd: Person

Varaktighet: Temporär

**Reviderad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så blir alla anfallsmanövrer mot magikern en nivå svårare (+Ob1t6). Effekten gör det tyvärr lika mycket svårare för magikern att själv utföra anfalls-manövrer och försvarsmanövrar. Observera att svårighets modifikationen enbart gäller anfallsmanövrar som andra gör, och anfallsmanövrar och försvarsmanövrar som magikern gör (gäller avståndsattacker). Besvärjelser och andra handlingar påverkas inte.

**Lojalitet [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten förstärker offrets lojalitet. För varje filament som används blir det en nivå enklare (-Ob1t6) att slå slag mot karaktärsdraget Lojalitet. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6). Notera att effekten påverkar alla instanser av lojalitet, såväl husdjur som fiender. För en mer riktad effekt, se effekten förhäxa.

**Ädelskimmer [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Gör alla slag för att värdera något (+Ob1t6) svårare mot ett specifikt föremål påverkat av effekten. Effekten får föremålet att tyckas skimrande i vackert ljus och ger föremålen en övernaturlig glimrande glans och gyllne slinga. Om slaget för värdera misslyckas tycks föremålet betydligt dyrare än vad det egentligen borde vara (ungefär dubbla). Ett fumlat slag får den som värderar att tro att föremålet borde kosta betydligt mer (ungefär tiodubblat). Notera att effekten lätt drar tills sig tjuvar, och att maktavare lätt blir sura om effekten avtar. Det finns däremot många magiker som snabbt blivit rika av effekten. Om effekten ges areaeffekt så måste den antingen knytas till en plats eller till ett specifikt object eller en person. Om man därför lägger en areaeffekt på till exempel en bunt metallskrot så kommer personen inse att den blivit lurad om metallskrotet skiljs från "lådan" (till exempel). Vissa använder effekten bara för att andra skall tycka att det som de bär tycks vackert och dyrt.

## Heliotropi

**Solförmörkelse [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Borttagen!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

**Brännande sol [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Magiker gör en barriär av skimrande sol-eld som omringar magikern i en liten sfär. De som är i stridsgrad stridande med magikern (ungefär två meter ifrån) måste slå ett RÖR slag i slutet av varje runda för att inte bli träffad av en solslåga, detta gäller dock inte magikern själv. RÖR slaget modifieras inte av tillexempel effekten skimmer, däremot av vanliga svårighetsökningar och handlingstärningar. Om slaget misslyckas blir offret påverkat och ges en (+1) poäng trauma och (+1) en poäng långtidsutmattning. De som blir utsatta för effekten blir ofta svärtade och rödbrända med rejäla blåsor. Detta gör det en nivå lättare (-ob1t6) per filament för någon med värmesyn att se dig. Notera att detta inte räknas som sant solljus.

**Solbad [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten ger magikern värmen och njutning av att solbada i ungefär en timme. Om magikern vill få ytterligare effekt bör effekten förnyas när den klingar ut. Om effekten skulle användas innan den är slut förnyas bara det trevliga solbadandet. Effekten används ibland av magiker som lever i ogästvänliga klimat där det sällan är mycket sol, eller av de magiker som vill sitta på kammaren och fortfarande få en trevlig bränna trots att de knappt är ute. Notera att detta inte räknas som sant solljus.

**Jaktlycka [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att målet av effekten får en nivå lättare (-Ob1t6) på slag för att jaga, lägga fällor och liknande när det kommer till att skaffa sig mat. Dessutom får målet en nivå lättare på tur (-Ob1t6) för att avgöra byte.

---

## Heliotropi

---

**Gudomlig utstrålning [+9]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör målet för effekten otroligt charmerande, skräckinjagande, vacker och vältalig. Per filament får du tillfälligt "öka" din färdighet till ett temporärt värde med (+1) per filament. Färdigheter såsom ledarskap, övertala, förföra, diplomati, berättarkonst, skrämman hota, och slag mot PER får alltså ett högre värde. Har du därför även i grund högt i övertala kommer du behöva utmana en hel del för att få någon större konsekvens. Har du därför 11 i övertala, och använder nio filament får du 11 (+9), vilket är 20 i övertala under effektens varaktighet.

Effekten har använts i stor utsträckning för att skapa kulter, tjäna otroliga mängder pengar som köpman eller för att vältra kungadömmen. Notera att effekten låter dig lyckas bättre på de slag du redan skulle lyckas med normalt, men att även någon med otrolig utstrålning inte kan lura i vem som helst, vad som helst.



---

## Hydrotropi

**Står för :** Vatter, Vågor, Regn, Gifter, Vätskor, Vattenflöde, Fiske och Väder.

**Normal alstring :** För att alstra hydrotropi räcker det med att magikern har kontakt med vatten eller att magikern står nära en större ansamling vatten. Om inte magikern befinner sig i närheten av naturligt förekommande vatten, kan en mindre mängd vatten i behållare fungera som substitut (ungefär en liter per filament). Det kan dock i vissa fall räcka med att magikern befinner sig över ett underjordiskt vattenflöde eller på en plats där det regnar - det blir dock en nivå svårare (+Ob1t6) i dessa fall.

**Kroppslig alstring :** Om magikern inte har tillgång till vatten enligt den normala alstringen kan magikern alstra från det vatten som finns bundet i kroppen. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom att kroppen utsätts för kraftig uttorkning. För varje filament som alstras får magikern Ob1t6 kryss långtidsutmattning.

**Kontrollerad dissipation :** Då hydrotropiska filament tillåts dissipera så bildas först en fuktig dimma som under tiden filamenten dissiperar kondenseras till fukt som sedan omedelbart faller till marken.

**Okontrollerad dissipation :** Okontrollerad dissipation ger upphov till en farlig ansamling vätska över hela magikerns kropp och även till viss del inuti kroppen, hals, näsa, ögon, öron. Ofta sätter magikern i halsen, och i värsta fall kan magikern få vatten i lungorna. För varje dissiperat hydrotropiskt filament så får magikern ett kryss trauma (+1) och ett kryss smärta (+1). Magikern kommer dessutom vara dygnsur, och luften runt magikern torrare under den närmaste tiden framåt.

**Transformeringar :** Transformeringar till och från kryotropi, selenotropi och skototropi är lätta (Ob2t6). Transformeringar till och från pyrotropi, fototropi, termotropi och heilotropi svåra (ob4t6) och ger två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Dämpa rusk [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Regn och rusk tycks inte påverka målet, målet får inte sin frisy förstörd av regn, och dess kläder tycks inte lika blöta. När effekter från vind och väder träder in, såsom att skjuta i vind, eller slås i piskande regn är nivåerna alltid en nivå lättare (-Ob1t6) per filament. Det är dessutom lättare att se igenom dimma och regn, svårigheten reduceras med en nivå (-Ob1t6) per filament, dock aldrig lägre än mycket lätt (Ob1t6). Effekter som är magiska får magikern dock ingen lindring från, ej heller saker som inte har med vädret att göra. Används tre filament eller fler, tycks magikern stöta bort vatten ungefär som en vaxduk, och blir sällan blöt från annat än piskande regn.

## Hydrotropi

**Svidande vätska [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet får en stor mängd vätska som rinner ut ur ögon, ur mun, ur näsa och som svider rejält. Målet får en poäng smärta (+1) per filament. Dessutom måste målet som blir utsatt för effekten slå ett slag mot VIL för att inte använda båda sina händer för att skyla sig och torka bort vätskorna, slaget mot VIL är med lika många tärningar antalet filament. Lyckas slaget behöver målet inte använda några händer. Notera att det blir svårare ridaslag när man inte håller i tyglarna, samt att målet antagligen kommer att släppa sitt vapen för att torka bort all vätska om den misslyckas med slaget.

**Fiskelycka [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Gör det en nivå lättare (-Ob1t6) för färdigheten fiske, slag för sjömannaskap för att till exempel lägga nät (eller liknande), samt för karaktärsdraget tur för att avgöra fångst.

**Kontrollera Undin [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Kontrollerar en undin (en hydrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Undin vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Släcka eld [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

**Från kryo!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten släcker en eld. Använder man ett filament så kan motsvarande en fackla släckas, två filament räcker till brinnande kläder, tre filament släcker en lägereld, fyra filament släcker en smidjesässja och fem filament släcker drakeld. Observera att effekten minst måste utökas en gång med areaeffekt (större eldar kräver ytterligare areaeffekt).

---

## Hydrotropi

---

**Gift [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en hinna av ett vätskebaserat gift som antingen levereras igenom hudkontakt, eller öppna sår.

I grund är TÅL-slaget för att motstå giftet mycket lätt (Ob1t6). För var filament utöver de två första blir svårighetslaget för giftet en nivå svårare (+Ob1t6). Utgå från ett gift i spelledarens guide. Normala gifter att efterhärma är till exempel 'fagorusgift' eller 'fastebark' då de är relativt snabbverkande. Effekten kan dock efterhärma även andra gifter, men kräver vanligen att varaktigheten är tillräckligt lång. Notera att giftens påverkan fortfarande är kvar efter effekten, men att giftet i sig blir till vatten. Giftet kan givetvis inte fortsätta att påverka efter det blivit till vatten. Vill man alltså ha bestående gifter krävs en provisorisk effekt.

**Varsebli vatten [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Pekar ut närmaste förekomsten av en viss typ av vätska, till exempel vatten, eller vin. Vilken typ av vätska som skall pekas ut måste bestämmas då effekten vävs. Effekten pekar även ut vätskor som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare ett vätska av den valda sorten pekas ut. Flera olika effekter kan användas för att peka ut flera olika sorts vätskor.

**Flyta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Reviderad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ökar ett föremåls eller en persons flytkraft med tjugo kilo. Använder man alltså effekten på till exempel sin ryggsäck som väger fyra kilo så flyter den till ytan. Effekten påverkar också din förmåga att ta dig till ytan för var gång effekten används blir det en nivå lättare att ta sig till ytan (-Ob1t6) och en nivå svårare (+Ob1t6) att simma nedåt. Skulle du inte ha något i simma och svårigheten tillsammans med effekten blir Ob0t6 eller mindre flyter du till ytan.

---

## Hydrotropi

---

**Modifiera dryck [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger en dryck andra egenskaper än den vanligtvis har. För vart filament kan du påverka ytterligare en egenskap som vätskan har i en viss riktning, till exempel smak, färg, konsistens, kolsyra, med flera. Ett filament ger drycken en bismak, en nyans av en färg, lätt kolsyra, eller förändringen om konsistens, två filament ger drycken en tydlig smak, en tydlig färg, en tydlig konsistens, eller rejäl bubblighet medan tre filament tydligt kan påverka drycken och helt överta dryckens normala smak. Öl kan smaka mer som vin än som öl, bli blått, få konsistensen som filmjolk eller få en otrolig kolsyrehalt. Spelaren uppmuntras ha kreativitet, men effekten påverkar enbart dryck. Notera också att effekten är temporär, och att den senare återgår till sitt naturliga tillstånd.

**Sjunka [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten sänker ett föremåls eller en persons flytkraft med tjugo kilo. Använder man fem filament på en dörr som skall kunna bära hundra kilo börjar den direkt att sjunka. Effekten påverkar också din förmåga att ta dig till ytan för var gång effekten används blir det en nivå svårare att ta sig till ytan (+Ob1t6) och en nivå lättare (-Ob1t6) att simma nedåt. Vanligtvis krävs inget slag att hålla sig vid ytan i en stilla sjö om man har grund i färdigheten simma, men med effekten krävs slag var runda, för att inte sjunka nedåt.

**Skapa syra [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en syra från en vätska personen berör. Kan potentiellt påverka blod, men kräver att magikern har kontakt med målets blodflöde. Ett filament gör en svag syra som gör en poäng (+1) trauma och en poäng (+1) smärta per rundas kontakt, syran fräter i en runda vid kontakt. Två filament gör en starkare syra, som ger två poäng (+2) trauma och två poäng smärta (+2) per rundas kontakt, som fräter i två rundor vid kontakt. Tre filament gör en fullgod syra, som ger Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta per rundas kontakt, som fräter i tre rundor. Fyra filament gör ekvivalent av draketter, vilken orsakar Ob2t6 trauma och Ob2t6 smärta per rundas kontakt, denna fräter i fyra rundor. Utöver detta ökar bara hur länge syran påverkar. Notera att kläder och rustningar skyddar som vanligt. Påverkar du någons blod så påverkar självfallet inte kläder, syran fräter bara under samma period oavsett vart den fräter. Notera att effekten som syran haft fortfarande är kvar, men att syran blir till vatten i slutet av sin varaktighet.

---

## Hydrotropi

---

**Andas under vatten [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Reviderad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det möjligt att andas under vatten, utöver möjligheten att andas luft. Målet måste dock fylla sina lungor med vatten för att denna skall kunna andas vatten. När offrets lungor väl är fyllda måste man veta hur man gör sig av med vattnet för att effekten inte skall bli dödlig om den slutar, vilket generellt kräver ett Ob2t6 läkekonst slag. Att göra sig av med vattnet tar två rundor. Om vattnet skulle återstå då effekten tar slut och ingen nya varaktighet har ersatts börjar målet direkt att dränkas. Denna tar då Ob1t6 trauma och Ob2t6 smärta, utöver att de normala druckningsreglerna sätter igång. Effekten kan givetvis återappliceras under tiden för att få en längre varaktighet. Man kan inte göra sig av med vatten i lungorna under ytan.

**Kondensera vatten [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent (reviderad!)

Effekten kondenserar en liter vatten per filament. Effekten tar alltså vatten från den omgivande luften. Notera att detta snabbt artificiellt torkar ut luften, och får luften att kännas otroligt torr. Effekten ger bland annat uttorkade slemhinnor, alla inom trettio meter av effekten tar (+1) långtidsutmattning per filament som nyttjas om de vistas på platsen längre än någon minut, dock bara en gång. Om fler filament alstras fortsätter långtidsutmattningen att ökas. En annan intressant effekt är att stränginstrument tenderar att bli ostämnda. Torrheten fortsätter ungefär i tolv minuter.

**Nederbörd [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Reviderad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten åstadkommer en lokal 'magisk' regnskur som täcker ett område på 30 meter. Magikern måste själv befinna sig i centrum för regnskuren. För vart filament som används till effekten så faller en milimeter regn under en minut. Nederbördsområdet stannar kvar på den plats där den appliceras eller följer efter det föremål eller den varelse som fått effekten på sig. Regnet som ansamlas stannar dock inte särskilt länge, och svämmar inte över saker, endast ett tunnt lager väta är det som effekten för med sig, och hinner inte ge särskilt mycket näring eller väta. För en mer permanent effekt för att till exempel vattna grödor avses improviserad magi enligt riktlinjerna.

---

## Hydrotropi

---

### **Rena vätska [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten renar omedelbart en vätska från alla giftiga och osanitära ämnen och droger (bland annat alkohol). Även vissa smaker tas bort. Som grund påverkar effekten upp till en liter vätska, men med modifikation för areaeffekt kan betydligt mer vätska renas. Har man något speciellt i åtanke kan man slå en extra tärning mot besvärjelse eller ritual (+Ob1t6) för att forma besvärjelsen utefter behag. I vissa fall kanske man inte vill ta bort alkoholen ur sin öl som någon spottat i. Effekten kan även rena blod, men i dessa fall måste man ha kontakt med blodet för att kunna rena det.

### **Vattenharmoni [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Används för att kontakta vattnelementet, det vill säga den hydrotropiskt materia. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en undin (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som elementarvarelseens rang eller motsvarande.

### **Lugna vatten [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Lugnar vatten, strömmar och vågor till en mer komfortabel nivå. För varje filament som används så lugnar sig vågorna ett steg nedåt i vindstyrketabellen. Observera att det enbart är vattnet som påverkas och inte vinden.

### **Stormiga vatten [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Slår upp vatten, skapar strömmar och vågor som slår mot skeppet. För varje filament som används så ökar sig vågorna ett steg uppåt i vindstyrketabellen. Observera att det enbart är vattnet som påverkas och inte vinden.

---

## Hydrotropi

---

**Isolerat omlopp [=9]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet för effekten blöder väldigt lite. Målet får generellt endast hälften av den normala blodförlust och blödningstakt den skulle åsamkas.

**Gå på vatten [=10]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter magikern vandra på vatten. Notera att magikern fortfarande måste gå de sträckor som den annars skulle färdas med båt, och att den på inget sätt är immun mot monster eller hajar. Magikern kan inte drunkna, och ytan tycks hård som gräs eller hö.

---

## Ikonotropi

**Står för:** Magiska processer, Nedkallning, Bilder, Symboler, Skydd mot demoner, Magiska fällor.

**Normal alstring:** För att alstra ikonotropi måste magikern skapa eller noggrant studera speciella magiska symboler. Det går även att alstra ikonotropi genom att teckna osynliga symboler i luften med händerna, men detta göra Istringen en nivå svårare (+Ob1t6), och gör den omöjlig att göra dold.

**Kroppslig alstring:** Om magikern varken har möjlighet att teckna eller studera de nödvändiga magiska symbolerna (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja symboler som skrivits på magikerns kläder, tatueringar på kroppen eller liknande. Alstringen blir då två nivåer svårare (+Ob2t6). För att utnyttja denna typ av alstring krävs dock tatueringar eller förberedda kläder på förhand.

**Kontrollerad dissipation: (Ändrad!)** Då ikonotropi dissiperar kontrollerat lyser texten man alstrade från till och tycks glöda. Detta är dock ingen varm glöd utan bara en skenbar glöd. Glöden försvinner när alla filament är dissiperade.

**Okontrollerad dissipation (Ändrad!):** Om ikonotropi okontrollerat dissiperar så försvinner en del av den magiska energi som fanns i symbolerna bort. Det blir lika många nivåer svårare att alstra från symbolerna som antalet filament (+Ob1t6). Svårigheten sjunker med en per timma, tills svårigheten är borta. Om man istället har gjort symboler i luften med sina händer, så fastnar något av symbolerna du gjort på platsen du är, eller på dig självt.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från semotropi är lätta (Ob2t6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Signera [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten används för att lämna ett personligt märke som kan kännas av med magiförnimmelse. Om personen har träffat dig och lyckas med ett mycket lätt slag (Ob1t6) mot magiförnimmelse, är det din själsliga signatur de kommer avläsa. Magiker kan givetvis avläsa samma märke från flera olika besvärjelser och på så vis räkna ut att det är från samma magiker. Vissa magiker använder effekten i besvärjelser för att visa på att de är överlägsna. Har man tagit reda på någon sanna namn och gör slaget för besvärjelse en nivå svårare (+Ob1t6) kan man även potentiellt härma någon annans sigill, även om det är ovanligt och väldigt tabu.



---

## Ikonotropi

---

**Magisk symbol [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Magikern lämnar en magisk symbol som är helt synlig, eller helt osynlig. De med magiförnimmelse kan däremot alltid känna av tecknet och se tecknet tydligt. Ju fler filament som används, desto tydligare blir tecknet för de som åskådar det, i grund är tecknet (Ob5t6) att beskåda en meter ifrån, men för vart ytterligare filament utöver det första sjunker svårigheten med en nivå (-Ob1t6). Ytterligare avstånd per meter, gör svårigheten högre (+Ob1t6). Vanligen bestämmer spelledaren ungefär när ett slag är lämpligt. Vanligen slås ett slag då man hälsar på någon, eller då magikern vidrör platsen där märket finns (till exempel en dörr). Men om spelledaren finner det lämpligt kan svårigheten slås tidigare, till exempel om svårigheten är (Ob1t6). För var minut i tecknets närhet får magikern en nivå lättare (-Ob1t6).

Som regel måste det vara ett enstaka begrepp som är abstrakt och obestämd form (religion, mötesplats, katt, varning), och kan *inte* vara namn, platser, bestämda substantiv, eller meddelanden (jämför: daak, den hemliga dungen, värdshuskatten, rör ej!)

Försök att hålla budskapet så kort och ospecifikt som möjligt. Notera att den även kan märka människor i hemlighet. Magikern kan därför i viss mån varna andra magiker om till exempel religiös tillhörighet, även om det anses tabu i vissa kretsar. Om magikern känner av tecknet och samtidigt säger symbolen högt försvinner den för evigt.

Notera att effekten inte på något vis lyser, och att den i dessa fall kan behöva kombineras med den fototropiska effekten *ljus*.

**Bild [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en magisk bild av valfri storlek och färg på valfritt material. Kan även läggas fritt svävande i luften. Observera att bilden inte lyser på något sätt och generellt inte lurar någon. Det är tydligt att det just är en bild. Då det däremot kommer till att mönstra kläder, eller hålla rätt figur på sitt baner kan effekten komma till nytta. Vill man ha en större effekt kan det krävas att man gör effekten större med en area-effekt. Vill man få bilden att röra på sig krävs den ataxotropiska effekten *Rörelse*.

---

## Ikonotropi

---

**Transmutera [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Genom att göra en automatisk transformationsprocess kan magikern tvinga ikonotropiska filament att transformera till en annan typ av filament. Detta görs dock alltid med två filaments förlust. Effekten kan aldrig tvinga filamenten att transformera till daimotropi, psykotropi eller teotropi. Antalet filament som behövs är två högre än antalet du vill ta emot (för att kompensera för förlusten). Vill du i slutändan därför ta emot ett filament, behövs tre filament **Transmutera**.

Eftersom effekten transformerar åt magikern leder det till magikern inte själv behöver transformera. Notera att detta gör det möjligt att det därför blir möjligt att fortsätta vara en sann ikonotrop.

När effekten vävs bestämmer magikern till vilken aspekt den skall transformera och hur många ikonotropiska den därför behöver ta emot, därefter kan effekten bara ta emot så många filament. Skulle magikern därför försöka stoppa in fler filament skulle den få filament över. Notera att magikern sedan måste ta hand om filamenten, ha en projektor, eller använda effekten **Kompliera**. Finns det svårigheter utanför magikern, såsom för magiska stormar, inkluderas de i besvärjelseslaget eller ritualslaget. Paranoida magiker brukar inkludera en eller två svårighetsökningar ifall att det är magidött eller liknande. Då magikern inte vet vad den skall förvänta sig är det bäst att komma förberedd. Notera att vanliga svårighetsökningar från till exempel skada inte räknas, filamenten transformeras oberoende av magikern.

Effekten är temporär, och alltså inte kan användas efter dess korta varaktighet om den inte görs provisorisk.

Effekten anses alltid vara dold, och tar endast en halv runda (som en formaliserad besvärjelse).

---

## Ikonotropi

---

**Kompilera [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Genom att göra en automatisk projektionsprocess kan magikern tvinga filament av valfri typ att vävas på ett speciellt sätt. Detta görs alltid med två filaments förlust. Effekten kan inte tvinga filamenten att väva en effekt som magikern själv inte har kunskap om. Antalet filament som behövs är två högre än antalet du vill väva (för att kompensera för förlusten). Vill du i slutändan därför väva ett filament, behövs tre filament **Kompilera**.

Eftersom effekten väver åt magikern leder det till att en besvärjelse blir vävd oberoende av magikern. Notera att detta gör det möjligt att effekten väver en besvärjelse även om magikern under tiden väver en annan besvärjelse (på samma sätt som en artefakt).

När effekten vävs bestämmer magikern vilken effekt den skall väva och av vilken rang och vilket mål, areaeffekt, och varaktighet. Areaeffekt, och varaktighet gör svårighetsslaget för den **ikonotropiska laddningen** svårare, men påverkar istället effekten den skall väva. Finns det svårigheter utanför magikern, såsom för vild magi, inkluderas de i besvärjelseslaget eller ritualslaget. Paranoida magiker brukar inkludera en eller två svårighetsökningar ifall att det är magidött eller liknande. Då magikern inte vet vad den skall förvänta sig är det bäst att komma förberedd. Notera att vanliga svårighetsökningar från till exempel skada inte räknas, filamenten vävs oberoende av magikern. När effekten är vävd till en viss rang kan effekten bara ta emot så många filament. Skulle magikern därför försöka stoppa in fler filament skulle den få filament över.

Om magikern har fem fototropiska, använder fyra i en kompilator för att väva två filament stöt på sig själv, kan magikern till exempel samtidigt väva ett filament blix, då effekten sköter vävandet av effekten och magikern har ett fototropiskt filament kvar.

Effekten anses alltid vara dold, och tar endast en halv runda (som en formaliserad besvärjelse).

---

## Ikonotropi

---

**Laddning [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Genom att göra en automatisk ackumuleringsprocess kan magikern tvinga *ikonotropiska* filament att samlas på sin kropp tills magikern önskar använda energin, effekten tar uttryck i glödande symboler på kroppen. Detta görs dock alltid med två filaments förlust. Effekten tvingar magikern att ta emot alla filament i effekten på en gång. Antalet filament som behövs är två högre än antalet du vill ta emot (för att kompensera för förlusten). Vill du i slutändan därför ta emot ett filament, behövs tre filament **ikonotropisk laddning**. Observera att endast ikonotropiska filament kan laddas på detta sätt. Vill du ha andra filament än ikonotropiska krävs vanligen effekten **transmutera**, eller en vortex.

Effekten är ett *alternativ* till en alstring och kan inte göras för att underlätta en alstring (som till exempel kongelat kan), och ger endast magikern, en effekt, eller en artefakt filamenten då den upplöses. Om effekten därför inte görs provisorisk upplöses de och ges till magikern i slutet av dess varaktighet (vanligen en minut). Notera att effekten inte påverkas av till exempel magidöda områden eller vild magi när man sliter sönder effekten och får sina filament, däremot ges vanliga svårigheter om man är där då man gör ritualen eller besvärjelsen.

Effekten används ibland tillsammans med effekterna **transmutera** och **kompilera**. Notera att med tillräckligt mycket filament (en *ikonotropisk laddning* av sjunde rangen), kan man få fem filament, som (med en *transmutation* på femte rangen) transformerar med två filaments förlust, vilket tas emot av en kompilator (av tredje rangen) som väver den med två filaments förlust, som slutligen ger en effekt på rang ett, som alstrat, transformerat och vävt sig självt. ( $7 - 2 - 2 - 2 = 1$ ).

Det är vanligen effektivast att använda en effekt som man inte behöver göra en metaeffekt på, då det delvis vanligen krävs två olika typer av filament (om det inte är ataxotropi), samt att man behöver två kompilatorer, vilket är omöjligt (då effekten är provisorisk).

Observera att magikern normalt måste stänga av effekten för att få filamenten och sedan hantera dem. Om magikern använder alla tre effekter kan dessa dock kopplas, och gör att magikern bara måste stänga av effekten för att besvärjelsen skall slutföras av sig självt. Effekten kan också kopplas med effekten **kortslut effekt**, för att få effekten att bryta upp av sig självt, och sedan slutföras.

Notera att alla transmutera, kompilera och ikonotropisk laddning alla är personliga i grund.

---

## Ikonotropi

---

**Kortslut effekt [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Denna effekt påverkar en eller flera andra effekter vävda av magikern och avslutar dem vid ett visst tillfälle. Kortslut effekt och dessaa effekter måste vara inom avståndet till varandra (vilket de vanligtvis är om de är på samma mål). För var filament kan magikern sätta upp ett deaktiveringsvillkor som är förnimbart för en normal varelse inom räckvidden (vanligen 30 meter), tillsammans med logiska operationer. Två filament kan tillexempel användas för ("Det är dag") (och) ("Målet för effekten går in i mitt rum"). Notera att effekten är temporär i grund, och därför kan behöva bli provisorisk för att fortsätta utanför sin normala varaktighet. Vissa magiker använder effekten tillsammans med den semotropiska effekten *hemlig skrift* eller den ikonotropiska effekten *magisk symbol* för att ta reda på vad någon gjort, och inte gjort då tecknet eller texten försvinner om målet uppfyllt deaktiveringsvillkoren. Notera att effekten inte kan ta bort permanenta eller momentana effekter, utan endast temporära och provisoriska. Vill man ha flera olika effekter kortslutna samtidigt behöver man använda detta antal effekter, multiplicerat med antal deaktiveringsvillkor. Vill man tillexempel ha en text som lyser "tjuv!" -deaktiverad när någon rör vid ens bok, så är det två effekter (x2) och ett villkor (x1), alltså två magnituder *kortslut effekt*.

Magikern kan givetvis avsluta sina formler själv om magikern vävde dem från början.

**Nedkalla [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten åstadkommer en symbol som öppnar portarna till det område på andeplanet där demoner håller till. Om man identifierar en specifik demon (exempelvis med den semotropiska effekten 'identifiera') så kallas demonen ned till den plats där magikern befinner sig. Vanligen kallar man ned demonen i ett pentagram för att hålla sig säker. Det kräver ett filament per Rang som demonen har.

---

## Ikonotropi

---

**Pentagram [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

**Flyttad! Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att skapa ett pentagram som ger en skyddande sfär med en meters radie per filament som används (kan utökas ytterligare med areaeffekt). Pentagrammet används vanligen för att stänga in demoner. Hur mäktiga demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser som pentagrammet klarar att stänga in beror på hur många filament som används - ett filament per Rang krävs. En normal varelse som stängs in i pentagrammet måste slå ett svårighetsslag mot STY för att kunna ta sig igenom. Svårigheten består av en tärning per filament som användes för effekten. Varje försök att ta sig ut ur pentagrammet orsakar en poäng smärta (+1) per filament som pentagrammet består av. För att kasta ett föremål ut ur pentagrammet används samma regler. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob1t6 per filament. Försöker an nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag en nivå svårare (+Ob1t6) per filament som används. Notera att det bara är varelser och föremål som befann sig inne i pentagrammet då det skapades (eller som frammanas inne i ett befintligt pentagram) som hindras från att ta sig ut. Det som fanns på utsidan då pentagrammet skapades kan ta sig både ut och in, utan problem. Eventuella stänk, gurgel, spyor eller andra produkter som producerats inuti pentagrammet stannar där tills pentagrammet bryts.

**Kopiera Bild [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så kopieras en bild eller symbol exakt. Naturligtvis krävs det att man har det material som behövs för att återge bilden eller symbolen. Observera att effekten är temporär, vilket innebär att den ataxotropiska effekten **metaeffekter** kan vara användbart, då den kopierade bilden annars försvinner efter varaktigheten.

---

## Ikonotropi

---

**Barriär [6+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar en ikonotropisk vägg eller mur. När man närmar sig väggen lyser den i alla tecken som den består av, och tycks i stort näst intill oförstörbar. Den är vanligen en meter i diameter, men blir en meter större per filament, samt extra area effekt. Notera att den är immun mot stort sett all magi, eld, vapen och syror, förutom den ataxotropiska effekten *riva sönder väv*. Man kan givetvis ta en väg runt muren om man så önskar, eller teleportera igenom den med ataxotropisk *teleportation* då väggen är vagt igenomskinlig. Notera att väggen är solid, och om man vill till exempel ha en fyrkantig mur med tak för att till exempel göra ett fängelse krävs vanligen reglerna om att ändra form.

Effekten används vanligen för att blockera eventuella flyktförsök eller för att skapa en bro. Notera att den till skillnad från pentagram eller skyddscirkel inte gör besvärjelser svårare varken ut eller in. Men att den är omöjlig att röra sig igenom, även med saker såsom daimotropisk *immatrialitet*. Fördelen med barriären är att du inte behövde vara närvarande när effekten gjordes samt att den för de flesta icke-ataxatoper är en totalt solid vägg man inte kan ta sig igenom.

Effekten är för otymplig och jämn för att kunna formas till en rustning. Det är betydligt lättare att till exempel forma sköldar eller tillfälliga skydd på slagfältet. Har används i stort för att förstärka skyttesköldar.

---

## Kronotropi

**Står för:** Tid, Magiska signaler, Förskjutning, Tidsflykt

**Normal alstring:** Kronotropi går att alstra var som helst eftersom tiden genomsyrar hela mundana. På vissa platser i skugglandet och i underjorden betar sig dock tiden underligt, och kronotropi kan vara svårare eller lättare att alstra, eller på vissa platser, rentav omöjligt.

**Kontrollerad dissipation:** (ändrad!) Alla i närheten känner en stark känsla av att de upplevt detta ögonblick förut, eller att de drömt om det. Man kan se släpningar bakom magikern under tiden som filamenten dissipaserar.

**Okontrollerad dissipation:** (ändrad!) Vid kontrollerad dissipation dröjer bilden av filamenten kvar hos magikern. Magikern upplever sig vara fast i dået då denne alstrade filamenten och har svårt att uppfatta nuet. Magikern upplever att tiden går snabbt ömsom långsamt. Alla handlingar som inte har med magi att göra, blir en nivå svårare (+Ob1t6) under lika många timmar som filament.

**Transformeringar:** Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Åkallan [=2]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten får en person att känna att den blir kallad, att någon vill denne någon och ungefär från vilket vädersträck. Effekten är magisk, och väldigt distinkt och tydlig för den som är målet för effekten. För att kunna genomföra effekten behöver man en persons sanna namn (vilket dock inte är allt för lätt att få tag på). Målet för effekten kan inte känna skillnad på vem som genomfört effekten, men effekten kan kännas, vart än personen är i mundana. Om personen däremot inte är medveten, såsom om den är medvetlös känner den inte av effekten. Man kan alltid känna riktningen till ursprunget av effekten, men inte hur långt eller exakt vart.

Effekten används ibland som en slags varningssignal, speciellt i vissa magikersällskap i Jargien och Asharien.



---

## Kronotropi

---

**Fasförskjutning [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekterna som mundana har på det effekten påverkar och det effekten påverkar har på mundana skjuts upp lika många rundor som filament. Det som effekten påverkar tycks bli till en guldaktigt stoft. Alla fenomen såsom skador, magiska effekter och fysisk påverkan, påverkar målet en runda senare per filament (och uppträder i stoffform), däremot är målet fullt medveten och kan fortfarande samtala och agera som vanligt utan fördröjning. Det är enbart den fysiska existensen och magiska existens, inte dess sinne, som är förskjutet.

Om du till exempel faller från en byggnad så känner magikern ingenting förrän tiden har passerat. Har den därför låt säga tre magnituder av fasförskjutning tar det tre rundor innan magikern tar skadan, denne kan dock fortsätta att väva fasförskjutning för att fortsätta skjuta upp skadan. Notera att effekten inte ger något skydd från de skador som ges, bara att dessa förskjuts.

Om magikern påverkar saker som inte var med i effekten från början tar det lika många rundor för effekten att få verkning i den verkliga världen som för magikern ("världen måste synkronisera med magikern"). Skulle magikern till exempel försöka knuffa ned en vas från ett bord så skulle vasen inte knuffas omkull förrän efter så många rundor som magikern har magnituder av fasförskjutning. Försöker magikern plocka upp ett svärd måste magikern hålla i svärdet i lika många rundor som filament, innan även svärdet synkroniseras (att bära svärdet då effekten vävs är också en möjlighet). Skulle magikern väva en effekt mot någon annan så dröjer även den effekten. Notera att om magikern väver på sig själv eller något som har samma fasförskjutning som denne, är det ingen fördröjning. Den enda effekten som inte fördröjs är ataxotropiska *riva sönder väv*, som får alla skador att komma ikapp med magikern direkt.

Effekten används ofta tillsammans med den kronotropiska effekten *upphöra*, för att inte existera då skadorna kommer ikapp med magikern. Kronotroper som använder effekten brukar också fortsätta att använda fasförskjutning rundan innan den avtar, för att fortsätta att skjuta upp ackumulerande skador. Många kronotroper som använder effekten blir vårdslösa och tänker inte på de konsekvenser det medför om de skulle misslyckas att fortsätta skjuta upp effekten. Det är också vanligt att fiender reagerar på att magikern inte gör någon skada och blir vårdslösa (förrän skadorna magiskt uppträder ett antal rundor senare).

Skador appliceras efter magifasen, precis innan döds slag och chockslag slås.

---

## Kronotropi

---

**Crescendo [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten låter dig påverka någon inom räckvidden, och ger denne en nivå enklare (-Ob1t6) under den innevarande rundan. Personen tycks röra sig snabbare och snabbare tills rundans slut då effekten avtar. Notera att magiska effekter vanligen sker i slutet av rundan, och du då kan behöva använda reglerna för **Relativt snabba formler**. Påverkar inte slag för magi eller andra mystiska färdigheter. Effekten kan också kombineras med fördröjning.

**Diminuendo [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten låter dig påverka någon inom räckvidden, och ger denne en nivå svårare (+Ob1t6) under den innevarande rundan. Personen tycks röra sig långsammare och långsammare tills rundans slut då effekten avtar. Notera att magiska effekter vanligen sker i slutet av rundan, och du då kan behöva använda reglerna för **Relativt snabba formler**. Påverkar inte slag för magi eller andra mystiska färdigheter.

**Fördröjning [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

Fördröjer en effekt upp till en runda per filament som används. Är det flera effekter man vill fördröja måste man använda detta antal per effekt. Notera att man med denna effekt kan förskjuta sin effekt delvis in i en runda. Detta kan alltså vara ett alternativ till regeln för relativt uppsnabbade formler.

**Tidpunkt [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Magikern får en bild av tidens faktiska skede, och den faktiska tidpunkt det är på dygnet. Det är ovanligt att ha en helt exakt tidpunkt, och detta kan användas främst för att mäta skeden mellan varandra.

## Kronotropi

**Skåda [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten låter magikern skåda på en plats denne inte kan se. Effekten kräver en spegelyta eller glaskula för att genomföra. Magikern kan då använda sin syn, och således få slå slag för spåra söka och speja, men kan dessvärre inte röra sig (inte ens med den ataxotropiska effekten rörelse). Vilket kan göra det svårt eller rentav omöjligt att se eller upptäcka vissa saker. Effekten låter magikern skåda i fjärran. Ett filament låter dig se en meter, två filament tio meter, tre filament hundra meter, och så vidare. Däremot finns det alltid en risk för upp till 10% felmarginal i den ultimata destinationen. Effekten används ibland för att skåda på fiendens armé eller för att se till en plats dit magikern vill teleportera. Notera att effekten inte gör magikern blind som den fototropiska effekten *perspektiv*, och att den kan användas över betydligt längre sträckor. Man kan använda effekten flera gånger om man inte är nöjd med vart man hamnade (pågrund av felmarginalen), då slås ett nytt slag.

För att avgöra felmarginalen slås en tolvsidig tärning och subtraheras en tolvsidig tärning. Slå om tolvor. Gör detta för både horisontal och vertikal felmarginal och lägg ut de nummer du fick på en X och Y axel. Nu har du den procentuella felmarginalen. Vill man ha mindre räkna och mer handling kan man istället slå Ob3t6 mot tur för att avgöra om magikern ser något den ville se, eller kan utröna något av vikt.

**Upphöra [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten låter målet för effekten sluta att existera, så som denne är, på mundana under en viss tid. För vart ytterligare filament ökas tiden som målet rent tekniskt inte existerar längre. För målet försvinner denne och dyker upp på ett ögonblick, medan det för alla andra gått en del tid. Målet tar alltså inga konsekvenser av skador eller dylikt. För den utsatte har det alltså inte gått någon tid alls. 1 filament - gör att målet försvinner i en runda. 2 filament - en minut. 3 filament - en timme. 4 filament - en dag. 5 filament - en vecka. 6 filament - en månad. 7 filament - ett år. 8 filament - ett Decennium. 9 filament - ett Sekel. Och expotentiellt mer för var filament utöver det.

De som dyker upp måste kunna få plats och stå upp, och förskjuts åt sidan, om de inte får plats. Notera att effekten är personlig, men att magikern kan göra effekten till beröring för att få andra att upphöra. Eventuella effekter som har magikern som mål (vanligen den ackumulerade skadan från den kronotropiska effekten *fasförskjutning*) hamnar där magikern skulle ha stått om denne existerade.

---

## Kronotropi

---

**Andra chans [=3]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet för effekten får varnande visioner om vad som kommer hända och känner på sig det rätta att göra. Målet får slå om fumlade färdighetsslag. Om slaget lyckas är det inte längre ett fummel (men fortfarande ett misslyckat slag) men detta kräver (+1) långtidsutmattning. Är slaget däremot fortfarande misslyckat eller ett fummel, så förändras inte situationen.

Målet kan välja att slå om ett misslyckat slag per runda, men detta kräver (+1) långtidsutmattning. Att pröva sig fram som magikern upplever sig göra tröttnar ut magikern. Andra menar att effekten främst är sinnlig, och att magikern i själva verket bara finner "ödets" väg. Notera att magikern inte ändrar det förflutna, utan snarare får en inblick i framtiden och ändrar sig därefter. Den bryter alltså inte konsekvensens lag, då den förebygger och inte gör saker o gjort.

Att slå om ett slag kan högst ske en gång per runda. Kronotropin är en del av magin, och magin kan inte påverka det som är större än den. Slag som påverkar magi kan således inte påverkas. Inte heller kan varelsen försöka igen om den inte kunde lyckas från början, de flesta kunskapsfärdigheter, utan någon praktisk komponent kan därför heller inte slås om.

**Portal [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk

Effekten används för att skapa en portal. För att kunna använda portalen måste dock ytterligare en portal skapas med samma namn. Effekten måste alltid kombineras med den semotropiska effekten *identifera* (för att koppla samman portalerna), dessutom måste man generellt ha åtminstone en area-effekt för att man skall kunna komma igenom. Maxavståndet mellan portalerna är lika med effektens räckvidd. Portaler måste placeras på en fast plats.

Rent fysiskt ser en portal ut som en silverskimrande vattenyta. Går man igenom portalen förflyttas man ögonblickligen till den andra portalen. Portaler fungerar alltid i par om två - fler än två portaler kan aldrig vara ihopkopplade. Om den andra portalen ännu inte är aktiverad så skimrar portalen mycket svagt och har inte heller förmågan att transportera.

---

## Kronotropi

---

**Signal [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

Effekten används för att ge en speciell magisk signal som bara kan upptäckas av en aktivator i en magisk artefakt. Notera att effekten potentiellt kan göras temporär eller provisorisk och därför kan fortsätta att avge magiska signaler.

**Tidsflykt [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

**Reviderad!**

Effekten gör så att tiden går långsammare för målet. För omgivningen tycks målet frysa fast och röra sig mycket långsamt. För det tidsflyende målet kommer omgivningen att röra sig otroligt snabbt. Används ett filament så flyter tiden i omgivningen dubbelt så fort och för varje extra filament som används så dubblas tidens flykt. All utmattning, exempelvis sömnbrist, vätskebrist och hunger, minskas för individen ur omgivningens perspektiv. Utgå istället för den upplevda tiden från målet.

Eventuella skador appliceras som vanligt, men blödningsstaktens blodförlust, samt läkning appliceras utifrån individens perspektiv. Är individen alltså åtta gånger långsammare kommer det ta åtta gånger så lång tid för individen att blöda ihjäl, samt läka sina skador.

**Kronologiskt sinneslås [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten dubblar magikerns upplevda tid och låter denne till viss del röra sig mot tidens ström. Magikern upplever att allt rör sig långsamt, inklusive den själv, men ger magikern mer tid att studera, tänka, skriva, eller fundera på vad den skall säga. Rent spelteknisk kan magikern ha råd att snabba upp saker som kräver koncentrationsförmåga en gång, utan att få någon negativ modifiering. Notera att detta inte gäller ritualer eller alkemi. Effekten har till viss del använts av adepter på legio colonan som tränat inför sin examen.

Har även i vissa kretsar kombinerats med den biotropiska effekten **välmående**, eller i de mer mörka kretsarna av danarth för olika former av tortyr då plågandet förlängdes.

---

## Kronotropi

---

**Varsel [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar ett sant järtecken. Observera att ett järtecken måste tolkas innan en profetia kan skapas.

**Åldring [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Provisorisk

Effekten gör så att offret måste slå åldringsslag. För varje filament som används måste offret slå ett åldringsslag. Det spelar ingen roll hur gammalt offret är. Observera att man som regel måste göra effekten till beröring eller avstånd för att effekten skall bli riktigt användbar. Effekten kan även göras permanent.

**Minnesportal [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten låter någon med den ikonotropiska effekten bild, eller den fototropiska effekten spegel se in i dåtiden. Magikern kan se vad som händer på den plats där den just nu befinner sig för upp till. 1 filament - en timme sen. 2 filament -ett dygn sen. 3 filament -en vecka sen. 4 filament-en månad sen. 5 filament-ett år sen. 6 filament- ett decennier. 7 filament-ett sekel. och så vidare. Notera att man med lite improviserad magi och fototropi lika gärna kan uppge en falsk bild av vad som försigått. Det är inte heller säkert att man väljer helt rätt tidpunkt då historier och årtal lätt förvirras i sagor och berättelser, det kan därför ta lång tid att leta sig fram till informationen då effekten inte kan göras provisorisk.

**Avgör tid [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Magikern kan avgöra exakt vad klockan är i vald tidsenhet. Notera att effekten inte ger information om vilken, dag, vilken vecka eller vilket år det är. Om magikern använder effekten vid två skilda tillfällen kan denna avgöra exakt hur lång tid det gått mellan punkterna.

---

## Kronotropi

---

**Tidsfrist [10+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar ett område som är så hyperaccelererat att det tycks som att världen utanför står still. När effekten sätter igång har en plats skapats där tiden går, men utanför tycks den inte gå alls. Välj en plats där effekten appliceras, effekten kan inte flyttas.

Världen tycks stå still i en timme, för var extra filament över tio tycks den stå still i ytterligare en timme. Detta är egentligen en form av missuppfattning, då det snarare är att tiden går så pass otroligt snabbt inne i området där effekten gäller, att tiden inte tycks gå utanför alls. Sfären är en meter i diameter, men blir en meter större för ytterligare filament över tio, eller ytterligare area-effekt.

För allt inom sfären tycks tiden gå normalt. De påverkade får vätskebrist, hunger och utmattning enligt deras uppfattning. Används alltså tio filament hinner det gå en timme för individerna i sfären, medan det utanför inte hinner gå någon tid alls. Samma sak för skador som fås innanför sfären, skulle någon till exempel blöda när tidsfristen börjat fortsätter den att blöda normalt tills att det åtgärdas, om den inte lämnar sfären (då den "fryster i tiden" tills tidsfristen slutar).

Efter att timmarna passerat slutar världen att "stå still", och bubblan kollapsar och tidsaccelerationen försvinner.

Om någon lämnar sfären 'fastnar' de med resten av mundana (slutar vara accelererade). Detta gäller även för vapen och pilar. Om de lämnar sfären så fastnar de i luften. Man kan alltså inte anfalla någon med närstridsvapen om de inte också är i tidsfristsfären. Däremot kan dina tio tjug med pilar träffa fienden samtidigt när tidsfristen slutligen avslutas. I bubblan kan man inte göra magi som påverkar utanför sfären, då effekten störs och misslyckas. Vill man fortfarande prompt försöka är besvärjelseslaget otroligt (+Ob4t6) mycket svårare.. Däremot kan man till exempel göra en ritual som helgar ett svärd i bubblan, utan extra svårighet.

---

## Kryotropi

**Står för:** Nedkylning, Känslöshet, Halka, Is.

**Normal alstring:** För att alstra kryotropi krävs närhet till något som är betydligt kallare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, vätska eller gas som väger åtminstone ett kilo - dessutom skall det vara åtminstone fem grader kallare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då kryotropi alstras så värms alstringskällan upp ett par grader, vilket gör att det kan vara värt att nyttja flera kryotropiska alstringskällor.

**Kroppslig alstring:** Om magikern är avkyld kan han använda sin egen kropps "kyla". Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom mycket kraftig uppvärmning av kroppen vilket leder till hög feber och svettningar tills dess att rollpersonen kyls ned. Detta leder till att rollpersonen får Ob1t6 kryss trauma per filament som alstras på detta sätt.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av kryotropi ger uppgov till ett kyligt dimmoln runt maigkern.

**Okontrollerad dissipation:** Om kryotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern att drabbas av en kraftig nedkylning och få förfrysningsskador. För varje kryotropisk filament som dissiperar får rollpersonen en kryss smärta (+1) och Ob1t6 långtidsutmattning. Magikern räknas som nedkyld (se sidan 79 i spelledarens guide). Dessutom värms luften omkring magiker upp ett par grader.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från hydrotropi, selenotropi, skototropi och nomotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från pyrotropi, termotropi, fototropi, heliotropi och ataxotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Isfläck [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör en plats mycket kall och gör att marken täcks av magisk is och frost.

Isen är spegelblank och mycket hal. Isfläcken är en meter i diameter, men för var ytterligare area-effekt och ytterligare filament blir isfläcken ytterligare en meter större. För var filament slår man dessutom en tärning mot RÖR för att hålla sig på fötter. I grund är slaget mycket lätt (Ob1t6) men för var ytterligare filament utöver det första ökar svårigheten med (+Ob1t6) per filament.



---

## Kryotropi

---

**Förfrysa [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten förfryser ett offer och sänker dess kroppstemperatur drastiskt. Offret blir genast nedkylt, enligt reglerna i spelledarens guide. Dessutom får offret tre poäng (+3) trauma, tre poäng (+3) smärta, och tre poäng (+3) långtidsutmattning per filament. Notera att reglerna för äckligt mycket plus bör användas. Används alltså två filament får man till exempel sex poäng (+6) smärta, vilket görs om till Ob1t6+2. Detta gäller givetvis för var och en av de tre skadetyperna. Effekten täcker dessutom målet i ett tunt lager frost.

**Impotens [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten berövar den påverkade både lusten och förmågan att utföra de "handlingar" som är önskade. Mer exakt vad detta innebär är upp till spelledaren. För varje filament som används ökar svårighetsgraden för de önskade handlingarna med en nivå (+Ob1T6).

**Lamslå [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten får ett offers kropp att bli helt iskallt och orörligt. Var handling målet gör ger målet en poäng smärta (+1) under varaktigheten. Det är dessutom en nivå lättare (-Ob1t6) att återta VINIT mot målet, när man inte har VINIT.

---

## Kryotropi

---

**Istapp [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet kastar vassa istappar mot ett mål. Effekten när den är vävd orsakar Ob2t6 stickskada per filament som skyddas av rustning. Slå vilken kroppsdel som träffas - det går inte att sikta eller måtta. När effekten träffar smälter istappen snart, och sällan finns mer än små pölar med vatten för att visa på vad som hänt.

**Hagelstorm [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Orsakar en drastisk magisk hagelstorm som skadar alla inom räckvidden (vanligen 30 meter). För var runda inom hagelstormen tar man ett antal tärningar i skada, och subtraherar fem. Dessutom blir det svårare för alla bruk av avståndsvapen. En nivå svårare (+Ob1t6) på långt avstånd och två nivåer svårare (+Ob2t6) på mycket långt avstånd, notera att denna svårighet påverkar alla inom räckvidden, och alla som försöker skjuta in inom effektens räckvidd. För var filament man använder ökar skadan med Ob1t6.

Gör man alltså effekten på ett filament gör man Ob1t6-5 skada. Används två filament gör man Ob2t6-5 skada, och så vidare. Alla de påverkade slår sin egen skada. På låga nivåer är effekten knappt märkbar, medan den på höga nivåer är gigantiska klot av is. Man kan inte måtta eller sikta med effekten.

**Kallsinnighet [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten tar bort passion, kärlek, empati och medmänskliga känslor hos offret. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget amor, samt färdigheter som kräver att individen är medmänsklig, en nivå svårare (+Ob1t6).

---

## Kryotropi

---

**Kyla [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten sänker temperaturen för ett material, en vätska eller en gas. Effekten kan dock inte användas för att direkt påverkande levande varelser, även om det är populärt att påverka luften omkring dem med en area-effekt. För varje filament som används så erhålls en nedkylning motsvarande tio grader för ett kilo materia. Nedkylningen blir mindre ju mer materia man försöker påverka, försöker du alltså kyla ned till exempel tio kilo, så sänks temperaturen bara med en grad, medan om du påverkar en tiondel av ett kilo får en temperatursänkning på hundra grader. Notera att man bara kan ha en effekt aktiv åt gången, och att effekten alltså inte kan kombineras med sig självt för att få en lägre temperatur (till exempel en temporär variant kombinerat med en momentan variant).

En kubikmeter luft väger ungefär 1 kilo, vilket motsvarar tio grader. Notera att kall luft snabbt faller till marken eller blir varm. För avseende av regler avses att tio grader av kyla försvinner varje runda och rör sig mot rummets eller platsens normala temperatur.

**Motstå värme [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Flyttad, Förtydligad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Minskar skadan från värme med ett (-1) per filament. För varje filament som används får användaren också ett extra 'lager' som skyddar mot eld och hetta. Varje extra 'lager' gör att det tar en extra runda för elden eller hettan att bränna igenom.

**Släcka eld [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

**Flyttad!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

---

## Kryotropi

---

### Repellera hetta [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det en nivå enklare att motstå hetta och värme. Effekten används vanligen på en person, men kan också potentiellt användas på en plats. För var filament så sänks den upplevda värmen runt rollpersonen med fem (-5) grader. Detta gör ofta att individen har lättare i till exempel varma klimat att motstå den otroliga hetta som kan uppstå. Om värmen runt rollpersonen nu är normal behöver rollpersonen ingen ytterligare ranson med vatten. Detta kan dock göra att rollpersonen blir för kall, och kan göra det lättare att börja förfrysa. För vart filament är det en nivå svårare (+Ob1t6) på TÅL-slag för att återfå och behålla kroppsvärmen.

### Spräcka [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten används för att spräcka sten. Den största bredden och djupet på sprickan begränsas av hur många filament som används. Varje filament tillåter en längd och ett djup på **en meter**. Observera att effekten bara spräcker stenen, den flyttar inte bort det spräckta blocket, för det krävs rörelse.

### Sänka Feber / Normalisera [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att något som är varmt sänks med Ob1t6 grader. Däremot kan den sänkta värmen inte göra att något antar ett negativt värde, för det avses effekten kyla. Man kan till exempel låta sitt te bli svalare, men det kan aldrig bli svalare än rumstempererat. Använder man det på en kropp för att påverka feber kan inte kroppens feber gå ned under dess normala temperatur.

---

## Kryotropi

---

**Svartfrost [+10]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar ett föremål på ett kilo eller mindre att bli så extremt kallt att det fryser det mesta det rör vid. För var ytterligare filament över tio kan det påverka något ett kilo tyngre. Effekten får köldmoln att svämma runt föremålet och det kan göra de flesta vätskeytor till is vid kontakt. Föremålet orsakar vid direkt hudkontakt Ob2t6 trauma och Ob2t6 långtidsutmattning och gör direkt att målet blir nedkylt. Dessutom måste målet slå för TÅL varje runda för att återfå kroppsvärmen, eller ta ytterligare (+1) långtidsutmattning och (+1) trauma. Man måste bära föremålet med grova handskar för att inte bränna sig på kölden. Om målet dör pågrund av effekten blir denne isaktig, näst intill statylik och blir mer och mer vit tills den står helt still. Notera att effekten är temporär.

---

## Nekrotropi

**Står för:** Död, hunger, sjukdom, ofruksamhet, plåga, föruttnelse och

**Normal alstring:** (ändrad!) För att kunna alstra nekrotropi krävs som regel att nekromantikern offerar något levande. Det bör vara ett levande själlös eller besjälade varelse. I fall man använder ett offer finns det ingen direkt gräns för hur mycket nekrotropi du kan alstra. Magikern kan också alstra från något som redan är dött, men i dessa fall är alstringen en nivå svårare (+Ob1t6). Är liken mer än en vecka gamla är alstringen ytterligare en nivå svårare (+Ob1t6).

**Alternativ alstring:** (ändrad!) Man kan alstra ur växter. Men detta kräver generellt en anseelig mängd växter. Alstringen är dessutom en nivå svårare (+Ob1t6).

**Kroppslig alstring:** I nödfall kan man alstra kroppsligt. Detta ger upphov till extrema mängder vävnadsdöd och är ofta livshotande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom Ob1t6 kryss trauma per filament.

**Kontrollerad dissipation:** Resultatet av att dissipera nekrotropiska filament kontrollerat är ofta en otrevlig upplevelse som tycks vilja dra magikern i dödsriket. Magikern utstrålar en 'stank' av död som dock försvinner så fort alla filament har dissiperat.

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuell förlust av quadosh så medför varje nekrotropisk filament som dissiperar att magikern får Ob1t6 kryss trauma och Ob1t6 kryss smärta. Magikern stinker dessutom död och föruttnelse som sakta avtar, men som inte försvinner förrän magikern får tillfälle att tvätta sig.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från biotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Plåga [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten skapar en kombination av en kortvarig intensiv smärtsensation, ett illamående och de allra värsta känslorna av sjukdom och ohälsa. Effekten är högst obehaglig och är ett vanligt tortyrredskap. För var filament slår du Ob1t6 mot TÅL. Ett perfekt lyckat slag gör att du tycker att effekten var obehaglig men inget mer. Ett lyckat slag gör att du finner effekten mycket obehaglig och absolut inte vill bli påverkad igen. Ett misslyckat slag gör ofta att målet skriker och bönar och ber om att effekten skall sluta. Medan ett fummel ofta gör att målet kaskadspyr och gör vad som än krävs för att effekten skall sluta, och vad som helst för att effekten aldrig skall hända igen. Effekten har används som förhörsmetod inom de mer onådiga kretsarna av Thalamurs underättelsetjäsnat. En ritual med effekten, förhöjd till sjätte rangen. Det talas om tomma själar, förgjorda hjärtan och burstna män som lämnar salarna där tortyren pågått. Om för höga krav ställs kan det ibland vara lättare att förgöra magikern, eller sig själv.

---

## Nekrotropi

---

**Söndra [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten påverkar ett föremål och gör det mer bräckligt och svagt. När man avgör om ett föremål skall slå mot bryt eller får sin bryt sänks så räknas föremålets bryt som (-2) två poäng lägre per filament. Föremålet har inte högre i lägre bryt egentligen, effekten bara hjälper föremålet att bli mer "bräckligt" och ruttet. Brytvärdet kan aldrig sänkas under fem på detta sätt.

**Förstör mat [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten får ett kilo mat att delvis bli oätlig (ekvivalent av ett fumat matlagningslag), samt att maten inte tillgodoser någon näring, även om man skulle få för sig att äta den. Det räknas alltså inte som att hungerreglerna påverkas, även om du äter den förstörda maten.

**Vissna [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten får en växt att vissna, tappa sina löv och dö. För var filament du nyttjar får du mer effekt. Med ett filament så kan man få mindre växtlighet så som gräs att dö på bara någon runda. Två filament får mindre plantor att dö och skrupna på bara några rundor. Tre filament får buskar att bli grå och vissen på bara någon minut. Fyra filament får mindre träd att bli ruttet och visset på någon timme. Fem filament är vad som krävs för att få ett helt träd att bli grått och dött på några timmar. Riktigt stora träd kräver minst sex filament och kan ta flera dygn. För vart ytterligare filament halveras tiden.

---

## Nekrotropi

---

**Död mark [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får blommor, träd, och växter inom området att sluta växa, trots klimat. På så vis kan man få något att dö eller få växter att vissna trots att förhållande för växtlighet kan vara väldigt gynsamma. Även om man med magi planterar något där, och får det att växa upp kommer det snart att dö igen. Notera att det ofta krävs att man gör effekten till avstånd för att täcka ett helt område.

**Öka infektionsrisk [+2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får en persons kropp svag och gör det svårare att motarbeta infektioner. I grund ger effekten en person en nivå svårare (+Ob1t6) att motarbeta infektionen. För vart ytterligare filament utöver de första två blir infektionsrisken ytterligare en nivå högre (+Ob1t6). Effekten ger ofta en slags svart, gråaktig sörja vid såren som tyder på effektens nyttjande.

**Hunger [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten försätter offret i svälttillstånd. För var filament utöver det första ger man en påverkan motsvarande en dags svält med allt det innebär. Tillexempel kan rollpersonen inte återhämta långtidsutmattning innan dess att den äter. Ifall effekten används upprepat så eskalerar hungern och svältprocessen. Används effekten tillräckligt många gånger kan någon dö av svält.

**Ärr [=2]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Påverkar ett sår som någon har fått, och ser till att det blir ett ärr. Kan kombineras med bild för få såret att "läka fel" och se ut som något specifikt. Effekten är populär hos vissa stridsmagiker som vill lämna deras (ibland levande mål) med en gåva.



---

## Nekrotropi

---

### **Knäcka ben [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten knäcker ett ben. Antalet magnituder som krävs beror på vilket ben som skall knäckas: ett redan sprucket ben kräver ett (1) filament, revben, käke eller näsben kräver två (2) filament, arm kräver tre (3) filament, ben kräver fyra (4) filament, nacke eller ryggrad kräver fem (5) filament, och en krossad skalle sex (6) filament. Notera att skadorna för att knäcka ben är allvarliga och väldigt ärrande.

### **Amputera [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten gör så att en kroppsdel amputeras utan någon smärta, och utan sår. Observera dock att effekten inte på något sätt ökar trauman eller smärtan. För var dygn en kroppsdel är av och inte på en kropp får den Ob1t6 poäng trauma.

För fingrar krävs ett (1) filament. För hand och fot krävs två (2) filament. För vad och armbåge krävs tre (3) filament. För knä, överarm krävs fyra (4) filament. För ben eller skuldra krävs fem (5) filament. Används fler filament än så kan man potentiellt kapa en människa utan att döda denne, men detta är högst spekulativt. Hör med din spelledare.

### **Smittorisk [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att man blir mer mottaglig mot sjukdom och gör det svårare för kroppen att stå emot. Ett filament gör att alla slag för att bli smittad är en nivå svårare (+Ob1t6) för slag mot TÅL. Skulle slaget fumlas anses du dessutom ha fått någon annan sjukdom utöver den ursprungliga du slog för.

### **Förvärra sjukdom [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att alla slag för en sjukdoms utveckling samt slag för att bli av med en sjukdom en nivå svårare (+Ob1t6) per filament. Detta gör dessutom att den biotropiska effekten "**bota sjukdom**" mindre effektiv. Om man fumlar på ett slag för utveckling så anses sjukdomen påskyndad eller förvärrad på något annat vis, utöver att man får den dubbla långtidsutmattningen och skadan.

---

## Nekrotropi

---

**Såra [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skickar iväg en grå projektil som sliter upp huden i ett stort jack. För var filament gör man Ob2t6 huggskada som skyddas av rustning. Slå vilken kroppsdel som träffas - det går inte att sikta eller måtta.

**Befalla vandöd [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten ger en order till en vandöd som den måste lyda. Observera att effekten endast påverkar vandöda vars rang är lika med eller lägre än det antal filament som används. För att göra effekten extra kraftfull kan man modifiera varaktigheten till provisorisk eller permanent.

**Dela trauma [=3]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar ett band mellan magikern och en annan besjälad varelse. Bandet gör att all ökning av **Trauma** som drabbar en av parterna fördelas lika mellan de båda parterna (varje part får hälften avrundat uppåt). Observera att all läkning av **Trauma** fortfarande är individuell. Dessutom verkar effekten bara om de två individerna befinner sig inom räckvidden.

**Blodsband [=3]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar ett band mellan magikern och en annan besjälad varelse. Bandet gör att all ökning av **Blödningstakt** som drabbar en av parterna fördelas lika mellan de båda parterna (varje part får hälften avrundat uppåt). Observera att all läkning av **Blödningstakt** fortfarande är individuell. Dessutom verkar effekten bara om de två individerna befinner sig inom räckvidden.

---

## Nekrotropi

---

**Blödning [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

För varje filament som används så höjs offret **Blödningstakt** med Ob1t6.

**Trauma [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

För varje filament som används så höjs offret **Trauma** med Ob1t6.

Höjs svårigheten för chockslaget eller dödsslaget så måste dessa slag slås som vanligt.

**Blodförlust [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

För varje filament som används så höjs offret **Blodförlust** med Ob1t6.

Höjs svårigheten för chockslaget eller dödsslaget så måste dessa slag slås som vanligt.

**Döda [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten gör att offret direkt måste slå ett extra Dödsslag. Varje extra filament (utöver det första) som används i effekten gör dödslaget en nivå svårare (+Ob1t6). Observera att effekten inte ger offret någon extra smärta eller TRauma - det enda som egentligen händer om offret dör är att själen lämnar kroppen. För att denna effekt skall vara användbar krävs förmodligen att man även använder effekten Beröring och eventuellt effekten Avstånd.

---

## Nekrotropi

---

**Föruttnelse [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten får kött att ruttna. För dött kött gäller att varje filament gör så att tio kilo kött ruttnar. om effekten används mot en varelse så måste ett slag mot TÅL slås för varelsen för att undvika en infektion. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament. Observera att modifieringar från Traumasektionen och från infektionsreglerna också skall användas.

**Stank [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en otrolig stank som får de flesta normala människor att dra sig undan. Slaget gör vanligen sociala interaktioner som väger på ett gott intryck svårare en nivå svårare (+Ob1t6), dock ej per filament. Det som dock gör effekten användbar är att den kan avleda de med attributet LUK. Det går nämligen inte att vittra särskilt mycket förutom stanken inom ett stort område. Alternativt kan det göra det lättare att spåra någon om denne har stanken på sig. Används den däremot på ett område är stanken så överhängande att inget annat kan vittras. Effekten gör det en nivå svårare (+Ob1t6) för alla handlingar i strid (dock ej per filament) i området med den stridande om man inte lyckas med ett VIL slag med lika många tärningar som filament. För att få människor att fly, används den selenotropiska effekten *skräck*. Om effekten görs till avstånd påverkar den allt inom räckvidden.

**Försvaga [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten försvagar en levande individ. Grundattributen STY, TÅL och RÖR sänks alla med en poäng (-1) per filament, värdet kan dock inte bli lägre än ett på detta sätt. Chockvärdet sjunker med ett (-1) per filament (kan inte bli lägre än tre). Dessutom sänks hugg, kross och sticks grundskada med ett (-1) per filament. Slutligen sänks alla dina skadekollumer och utmattningskollumer med ett (-1) ej per filament.

Andra härledda värden påverkas inte. Används en räckviddsförläggning på avstånd kan alla inom räckvidden påverkas om önskat, som med de flesta effekter med 30 meters effekt måste magikern dock vara i centrum för effekten.

---

## Nekrotropi

---

**Varsebli sjukdom [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten pekar ut närmaste sjukdomsbesmittade levande varelse. Det kan vara en människa eller ett djur, eller rentav växter. Effekten pekar också ut sjukdomsbesmittade bakom väggar eller i andra rum. Varje extra filament gör att ytterligare ett sjukdomsbesmittat levande ting pekas ut. Tänk dock på att om magikern själv är sjuk pekas magikern ut i första hand.

**Bedöva [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten tar bort ett måls smärtkänslighet men också dess varnings signaler som hindrar personen från att skada sig. I grund sänks smärtsvårigheten med en nivå (-Ob1t6), för vart ytterligare filament utöver de två första sänks svårigheten ytterligare med en nivå (-Ob1t6). För vart filament får målet dock en extra poäng trauma per åsamkad skada. Effekten har i vissa kretsar använts som en form av bedövning under operationer.

**Skendöd [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får en person att verka död. Ligger den sig ned för att somna hamnar denne i ett dvalalikt tillstånd. Pulsens slår otroligt svagt, personen får en grå och kall ton och andningen tycks för de ouppmärksamma helt stilla. Personen får Ob1t6 poäng trauma dygn som den befinner sig i detta tillstånd (pågrund av syrebrist till hjärnan). När personen lagt sig ned och låter sig 'somna' tar effekten vid. Personen kan då knappt uppfatta sin omgivning och dess hunger och törst och andning går ned till en femtedel. Det krävs ett Ob5t6 läkekonstslag för att avgöra om individen är död, lyckas man ser man att individen inte är död.

---

## Nekrotropi

---

**Benskörhet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet eller de inom effektens räckvidd får en nivå svårare (+Ob1t6) på slag för att motstå benbrott och brutna ben.

**Stympning [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet eller de inom effektens räckvidd får en nivå svårare (+Ob1t6) på slag för att motstå amputation och avhuggna kroppsdelar..

**Köttskulptera [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger ett mål två (+3) trauma och (+3) poäng smärta som inte kan längas förrän effekter tas bort, eller förrän en kirurgi har utförts på målet. För vart annat filament föreslås att reglerna för äckligt mycket plus används och att trauman och smärtan byts ut mot Ob1t6+2 istället för (+4) poäng. Notera att skadan fortfarande åsamkas, men att skadan inte kan läkas förrän effekten är borta, eller kirurgi har utförts. Om inte en metaeffekt används håller effekten därför inte särdeles länge.

**Böld [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet för effekten får en böld på ett slumpvalt framslaget område. Bölden blir snabbt vätksefylld och öm, och använder man kroppsdelens så får man (+1) en smärta, (+1) trauma och (+1) blödningstakt. Det blir dessutom en nivå svårare att nyttja kroppsdelens (+Ob1t6) om man till exempel vill hoppa, eller använda ett svärd. I slutet av varaktigheten åsamkas en (+1) trauma och en (+1) smärta och en (+1) blödningstakt. Om bröstkorg slås fram ges skada om man rör sig. Om huvudet slås fram ges endast skada om man bär en hjälm.

---

## Nekrotropi

---

**Dödsrike [9+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Alla varelser som dör på platsen väcks till liv igen som lägre vandöda av rang tre eller lägre. De vandöda faller ned döda när varaktigheten avtar dock. Effekten påverkar alla som dör inom effektens räckvidd (vanligen 30 meter). Effekten har i vissa dödskulter nyttjats för att snabbt skapa en mindre grupp av lägre vandöda. Notera att effekten på intet sätt kontrollerar de vandöda. En spontant rest vandöd utan något kommando kommer att vara aggressiv och ställa till med oreda, attackera, eller förstöra omgivande saker. Det är därför vanligt att man spänner fast de som dör tills dess att de är under kontroll.

**Åsamka inre skada [6+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten skapar en typ av inre skada. För ytterligare sex filament skapas ytterligare en skada. Om effekten formaliseras, såsom i en ritual, en ceremoni eller en besvärjelse så måste det bestämmas i förväg vilken typ av inre skada den åsamkar. Notera att man fortfarande kan göra effekten improviserat, men att det vanligen kräver åtminstone ett par kongelat för att göras väl.

---

## Nomotropi

**Står för:** Oförändring, Mätning, Orsak och Verkan, Dämpa magi, Naturlagar, Stillnad, Lugn.

**Normal alstring:** Nomotropi går att alstra vartsomhelst, då stasis genomsyrar hela mundana.

**Kontrollerad dissipation:** Att kontrollerat dissipasera nomotropi är enkelt då filamenten tycks strömma tillbaka till den magiska väven, nästan av sig själv. Alla slag för att dissipasera nomotropi är en nivå enklare (-Ob1t6).

**Okontrollerad dissipation: (ändrad!)** Magikern drabbas av oförmåga till kreativa tankar och mycket begränsad fantasi. Följderna av detta är att alla slag mot PSY och VINIT blir två nivåer svårare (+Ob2t6). Detta varar i lika många rundor som antalet nomotropiska filament som dissipaserade. Dessutom har nomotropin en sedativ effekt som tynger magikerns sinne, denne får Ob1t6 långtidsutmattning per filament som dissipaserade.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från kryotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från termotropi och ataxotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Mäta [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten mäter den exakta *längden, vikten, volymen, omkrets eller hastigheten*, mätt i den enhet magikern önskar, på ett föremål.

Ju större föremålet är desto mer filament krävs. Ett (1) filament mäter ett föremål som är upp till en decimeter långt, två (2) filament en meter, tre (3) filament tio meter, fyra (4) filament hundra och så vidare.

För de magiker med kunskapsfärdigheter är detta en väldigt versatil effekt som ofta avslöjar mycket om sin omgivning, såsom hur mycket pengar någon bär (om magikern vet hur mycket pengar väger) till exempel.

Vad effekten gör måste bestämmas när effekten formaliseras.



---

## Nomotropi

---

**Dölja magi [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För var filament som nyttjas blir det en nivå svårare (+Ob1t6) att avläsa en plats eller ett specifikt mål med magiförnimmelse. Lyckas man med ett mycket svårt slag mot magiförnimmelse (Ob5t6), kan man dock ana en svag ström av nomotropi runt, vilket ofta kan avslöja att något döljs. Notera att om effekten görs till avstånd och används på en plats så blir alla företeelser där svårare att känna av.

**Döda momentum [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten gör att allt momentum från ett specifikt objekt försvinner, så att det faller till marken. Effekten kräver vanligtvis att den snabbas upp till skyttefasen eller förflyttningsfasen enligt reglerna för **relativt snabba formler**. Effekten kan används precis innan någon avfyra sin skäpta, och gör att denne missar. Effekten kan också användas på vätskor, eller det mesta annat som kan kastas eller avfyra. Man kan också använda den för att stoppa en specifik attack, eller försöka stoppa någon som springer. Då slår denne Ob3t6 mot RÖR för att inte falla omkull. Är det däremot mekanisk rörelse, såsom någon som klättrar tillexempel, sänks endast dens förflyttning tillfälligt med två -2)

**Kalkylation [+2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten räknar ut ett matematisk problem åt magikern, så magikern själv slipper räkna. Ett (1) filament räknar ut ett mycket lätt problem. Två (2) filament räknar ut ett lätt problem. Tre (3) filament räknar ut ett normalsvårt problem. Fyra (4) filament räknar ut ett svårt problem, och fem (5) filament ett mycket svårt problem. Svårare problem än så kan effekten dock inte lösa. Notera att magikern inte tar reda på hur man löser problemet, utan bara får svaret.

Effekten är vanlig hos lata magiker.

---

## Nomotropi

---

**Analys [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten tar reda på en kvalitet eller en faktiod hos ett ting eller en företelse. Effekten är dock extremt konkret och kan inte ta reda på faktioder som berör abstrakta saker, magiska saker eller sinnliga saker. Den kan däremot tillexempel avgöra vilket av två guldmynt som är mest purt, eller avgöra vilken av två svärd som är mest skarpt. Effekten kan endast mäta effekten av magi, och alltså avgöra att det ena bladet är skarpare än det andra, men inte 'märka' att det är magiskt.

Effekten är vanlig hos vetenskapsmän och vetgiriga magiker. Det är bland annat den effekt som är att tacka för den otroliga forskning som finns bakom den mesta alkemin, och kunskapen bakom de flesta syror.

För var filament kan den mäta ytterligare en faktiod mellan två saker, eller jämföra ytterligare en sak.

**Förutsäg [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det lättare för en person att förutsäga konsekvenserna av handlingar. Det blir tillexempel en nivå lättare (-Ob1t6) att lyckas i taktiska spel eller för att göra förutsägelser om vad en person kan tänkas göra härnäst, samt för att utläsa dolda motiv ur handlingar, vilket i vissa situationer gör slag mot PSY- eller färdigheten genomskåda lättare (om ni spelar med den). Effekten ger dock en nivå lättare för PSY slag och andra former av slutledning. Dessutom är alla VINIT-slag för att ta tillbaka vinit när man förlorat det en nivå enklare (-Ob1t6).

Effekten är speciellt vanlig inom kretsar av magiker som förlitar sig på sitt sinne, och hos vetenskapsmän.

## Nomotropi

**Mät Taum [=2]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten låter magikern ta del om informationen om ett magiskt fält. Magikern kan vanligen känna filament när de vävs, men för att ta del av en mer exakt bild av flödestätheten krävs en besvärjelse eller ett instrument.

- Ett lätt slag (Ob2t6) låter magikern veta vilken aspekt som är den dominanta och submissiva. (vilket är intressant för forskning).
- Ett lätt slag (Ob2t6) låter magikern ta reda på riktningen till närmaste magiska turbulens, magidöda område eller kraftlinje. Samt om platsen magikern är på har någon av dessa kvalitéer.
- Ett normalsvårt slag (Ob3t6) mot magiteori kan avslöja om någon annan vävt magi inom området den senaste minuten.
- Ett normalsvårt slag (Ob3t6) mot magiteori kan avslöja om det finns aktiva besvärjelser i området (dock ej vilka, eller vart).
- Ett svårt slag (Ob4t6) låter magikern veta de exakta gradantalen på taum (vilket är intressant för forskning). Att veta de exakta gradantalen kan också göra att magikern får en oerhörd kunskap om platsen. Vad som kan tänkas gömma sig bakom väggar och golv, ungefär hur många som är döda på ett slagfält, och annan generell information.

För någon som inte är insatt i magiteori är besvärjelsen enbart förvirrande, magikern får intrycket av väven den studerar i sitt huvud. Informationen avbildas i olika sprakande färger, linjer, mönster, nonsensord och geometriska former. Effekten är inte svår att genomföra, att få svar tar ungefär en minut (kan snabbas upp som vanligt). Vill man däremot tolka resultaten och nyttja den för forskning krävs en arbetsveckas arbete (40 timmar). Spelledaren avgör vad som är möjligt med effekten.

Notera att det finns alternativ till mätinstrument. Vanligen ett kongelat av den typen man vill mäta i en kongeleringsvätska, pressat mellan två glasskivor, kopplat till en fjäder som i sin tur ger pejl på ett klocka. När filamenten passerar (vilket det gör nästan hela tiden) så åstadkomms en liten vibration vilket mäts av klockan, som i sin tur ger magikern information. Ofta behöver man dock flera olika typer av mätare för att få en helbild, vilket gör att effekten är mycket användbar för att ta reda på mycket information snabbt. Mätarna är dock ofta mer tydliga, och ger information hela tiden, medan denna formel måste kastas hela tiden för att ge flytande information.

---

## Nomotropi

---

**Förnimma [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten gör att man lokaliserar, identifierar eller upptäcker specifika föremål eller personer som befinner sig inom räckvidden. Effekten bör vanligen kombineras ihop med effekten avstånd för att bli användbar. När man formaliserar effekten måste man besluta vilket föremål eller vilken person den letar efter. Effekten kan bli oanvändbar om kroppen är för olik, då den lokaliserar namnet för kroppen som är i ständig förändring (om någon förlorat en arm är namnet ändrat till exempel, spelledaren avgör). Effekten förnimmar dock inte andar eller demoner.

**Avskärma aspekt [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten gör det en nivå svårare (+Ob1t6) att alstra en specifik aspekt inom räckvidden. Per filament utöver det första ökar svårigheten med ytterligare en nivå (+Ob1t6). Alla inom räckvidden drabbas av denna limitation, även magikern som vävde effekten. Man måste specificera vilken aspekt som skall avskärmats då effekten formaliseras.

**Tur [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten medför att rollpersonen får en nivå enklare (-Ob1t6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot turbaserade färdighetsslag, såsom vissa bordsspel och kortspel (Spel och dobbel). Svårigheten kan aldrig bli mycket lägre än (Ob1t6).

---

## Nomotropi

---

**Bromsa [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så minskar offrets förflyttning med två (-2) meter per runda. Observera att effekten inte påverkar förflyttning som inte räknas som handlingar. Förflyttningen kan minst bli två (eller ett för de som fått benbrott och haltar). Notera att man om man nyttjar reglerna för relativt uppsnabbade formler kan påverka en varelse innan de ens får förflytta sig.

**Pansar [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så ökar var och en av de tre pansarvärdena (hugg, stick och kross) med en poäng (+2). Effekten gör även så att bryt ökar med ett (+1) för varje filament som används. Effekten kan exempelvis användas på rustningar (samtliga träffområden som rustningen består av), vapen, sköldar, eller till och med på en varelses hud (endast ett träffområde). Notera att man kan påverka alla träffområden med en utökad area-effekt som täcker hela varelsen, men att man om man inte använder reglerna för **ändrad form**, även riskerar att ge rustning till sin fiende.

**Frid [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten försänker ett mål i ett tillstånd av frid och lugn. För varje filament som används blir den en nivå svårare (+Ob1t6) att slå slag mot karaktärdraget Aggression, och färdigheter som baseras på ilska (exempelvis momentet bärsärkarraseri i en stridskonst). Denna försvårande omständighet påverkar även den frivilliga regelen om raserianfall.

---

## Nomotropi

---

**Dissipationssköld [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten är en effekt som kraftigt underlättar dissipation. Det kan nämligen finnas stora risker med att försöka dissipera kontrollerat när man är väldigt skadad, då det ofta tar tid, och då magikern inte är vid sina sinnes fulla bruk. Effekten låter magikern direkt släppa filament av förutbestämd typ, och dissipasera dem som magikern skulle ha gjort utan några svårighetsökningar.

Dissiperar den ett filament (Ob1t6) och har två svårighetsökningar (+Ob2t6) skulle slaget för att dissipera vanligen vara normalsvårt (Ob3t6), medan det med dissipationsskölden blir mycket lätt (Ob1t6). Detta på grund av att magikern slipper sina svårighetsökningar.

Dissiperingen tar en runda per filament, men hindrar också fler filament från att läggas in i dissipationsskölden under tiden som den dissipaserar. Resterande av filament som magikern har kvar får alltså den stå för att dissipasera själv. Det högsta antal filament som kan läggas in är lika många som effektens magnitud. Har man alltså magnitud tre, kan tre dissiperande filament stoppas in, som sedan (förhoppningsvis) kontrollerat dissiperar runt magikern. Notera att man fortfarande nyttjar färdighetsvärdet i den relevanta aspekten för att dissipasera. Har jag alltså inte grundchans i pyrotropi och försöker kontrollerat dissipasera det genom skölden kommer det misslyckas. Skölden kan inte dissipasera snabbare än ett filament per runda. Skulle skölden misslyckas med att kontrollerat dissipasera, så dissipaserar alla filament skölden hade vid tillfället okontrollerat. Vilken typ av filament som dissipaserar bestäms vid formalisering av effekten. Notera att man fortfarande inte kan kontrollerat dissipasera ataxotropi.

**Tystnad / Dämpa ljud [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1t6) för målet att använda attributet HÖR. Effekten kan också göras på alla inom hela räckvidden, men i detta fall är magikern centrum för effekten.

---

## Nomotropi

---

**Motmagi [+1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Denna effekt skyddar målet mot all magi (även vänligt sinnad sådan) vars magnitud inte överskrider det antal filament som används för denna effekt. Mot starkare magi erhålls inget skydd alls. Effekten stoppar bara magi som är direkt riktad mot magikern. Den påverkar alltså inte indirekt påverkande magi - exempelvis magi som påverkar vapen, magikerns kläder, eller brännskada från eld som skapats med magi.

Används area-effekt skyddas även platsen där motmagi är i effekt. Därmed också magikerns kläder, platsen där magikern befinner sig, och eventuella individer som befinner sig inom räckvidden. Vill magikern erhålla area-effekt måste dock magikern göra sin besvärjelse till beröring. (*Mystik och magi sidan 35, samt Erratan på eons hemsida*).

Vad gäller improviserade besvärjelser så skyddar motmagi mot alla andra effekter som använder lika många eller färre filament. Effekten verkar hela sin varaktighet oavsett om den motstår magi eller om magi bryter igenom, förutom om någon lyckas få igenom den ataxotropiska effekten '*riva sönder väv*'.

**Snålhet [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör offret mindre givmilt. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärdraget Generositet, samt effekter som nyttjar individens omdöme för pengar en nivå svårare (+Ob1t6).

**Spårlös [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att individen som utsätts för effekten inte lämnar tydliga spår under varaktigheten. För varje filament som används blir det en nivå svårare att spåra individen. Notera att effekten enbart påverkar en kortare tid, och att effekten fungerar som bäst i provisorisk form.

---

## Nomotropi

---

**Varsebli artefakt [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten pekar ut närmaste förekomsten av en magisk artefakt eller 'heliga föremål' (se modulen religioner). Effekten pekar även ut artefakter eller heliga föremål som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare en artefakt eller ett heligt föremål utpekas. Notera att effekten i första hand pekar ut de artefakter eller heliga föremål som magikern bär. Notera att effekten inte utpekar föremål med en magisk effekt, utan enbart artefakter gjorda med alkemi, och heliga föremål.

**Sortera [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten sorterar saker i en bestämd ordning som magikern väljer. För att effekten skall fungera väl krävs oftast den ataxtropiska effekten **rörelse** och areaeffekt. När dessa är i effekt börjar sorteringsprocessen.

Sorteringen tar olika lång tid beroende på hur många objekt som skall sorteras. Vanligen tar den ungefär en runda för varje fyra objekt som skall sorteras. Har man alltså sextio objekt tar den ungefär 15 rundor, alltså en minut.

**Den tomma effekten [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten används för att skapa ett 'tomt utrymme' i en besvärjelse i vilket en annan effekt kan vävas in senare. Dess huvudsakliga syfte är att göra det möjligt för effekter med avståndet 'Personlig' att kunna användas mot andra mål i improviserad magi och att påverka momentana besvärjelser innan de börjat och slutat verka. Om effekten inte görs i en och samma improviserade besvärjelse (man misslyckas, eller slutar med att väva, transformera i vortex, eller besvärja) så avslutas effekten i förtid. När man lyckas väva en effekt med den tomma effekten så kan man inte heller fortsätta att nyttja den, då den måste kombineras med en improviserad besvärjelse för att fungera.



---

## Nomotropi

---

**Införa naturlagar [+10]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten påverkar en plats utanför mundana, och inför grundliga naturlagar. Vid tio introduceas de nödvändiga naturlagarna, och för var fem filament utöver de första tio kan magikern införa nya regler, såsom att man fritt svävar på platsen, eller att den alltid är högmagisk på biotropi. Platsen kan också få en högre eller lägre temperatur än normalt, eller om platsen är tillräckligt stor till och med få ett eget väder (som dock bara sker ibland, precis som på mundana). Magikern kan däremot inte skapa något som är helt och håller övernaturligt, för detta kan den ataxotropiska effekten 'övernaturlig egenskap' krävas. Alternativet är att helt enkelt låta artefakter eller magiska besvärjelser uppehålla de magiska egenskaper magikern åtrår. Spelldaren bestämmer de exakta effekterna av att introducera dessa naturlagar.

---

## Pneumotropi

**Står för:** Luft, Ljud, Fall, Svävande,

**Normal alstring:** För att alstra pneumotropi krävs att magikern har tillgång till frisk luft. Skulle luften vara kvav och svåra att andas, eller på annat sätt gör det svårt att andas blir det en nivå svårare (+Ob1t6). För det mesta har dock alla landlevande varelser alltid tillgång till pneumotropi.

**Kroppslig alstring:** Skulle magikern vara på en plats där det inte finns någon luft alls, såsom under vatten, eller i ett totalt rökfyllt hus måste magikern nyttja sig av en kroppslig alstring istället. Då används luften som finns i magikerns lungor. Denna metod gör alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och ger dessutom magikern två kryss (+2) syrebrist per filament som alstras (regler om syrebrist finns på sidan 68).

**Kontrollerad dissipation:** Då pneumotropi dissiperar kontrollerat bildas en miniatyrtromb runt magikern, som börjar snurra snabbt för att sedan upplösas då alla filament har dissipaterat. Virvelvinden påverkar främst magikern, och för alla andra känns det mest som ett lätt vinddrag.

**Okontrollerad dissipation:** Medför att det bildas en virvelvind som drar ur luften ur magikerns lungor, vilket medför att magikern inte kan andas. Magikern tappar automatiskt andan (såsom om den misslyckats med ett chockslag under vatten). Magikern kan inte andas under lika många rundor som filament som nyttjades. Varje runda orsakar den två poäng (+2) syrebrist. Effekten av att inte kunna andas beskrivs på kvävningsreglerna på sidan 68, observera dock att virvelvinden aldrig ger upphov till några extraskador. Omgivningen runt magikern tycks vara helt stilla då virvelvinden suger ut luften ur magikern.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från geotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Rena luft [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten skingrar all dimma, alla giftiga gaser, rök och rökelse och starka lukter. Dessutom elimineras de flesta lukter inom området. Slag för att känna av dofter och lukter blir nu en nivå svårare (+Ob1t6) tills dess att nya dofter ersätter de som tagits bort. Skulle effekten kombineras med avstånd kan ett större område påverkas.

---

## Pneumotropi

---

### **Dämpa krossvapen [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten sänker skadeverkan av ett krossvapen med Ob1t6. Skadeverkan kan som lägst bli (+0) på detta sätt, om den inte redan är lägre än så då ytterligare sänkning inte ges.

### **Varsebli Ljud [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Pekar ut närmaste ljud av den typ som magikern önskar identifiera inom effekten räckvidd. Effekten pekar även ut andra identiska ljud som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare ett liknande ljud utpekats. Tillexempel kan magikern ta reda på mer exakt vart det pysande ljudet kommer ifrån, eller orientera sig i en mörk grotta vart de otäcka spindelljuden kommer ifrån. Eller varför inte ta reda på vart det hemska snarkandet kommer ifrån.

### **Vindsok [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Under varaktigheten beräknas du kunna bära något utan att hålla i det. Det räknas fortfarande till din bärförmåga, och måste fortfarande vara i din relativa närhet (1 meter~), men du slipper ha en ryggsäck eller bära något i händerna. Det som har effekten håller sig alltid ungefär lika långt borta från magikern, i ungefär samma riktning. Med ett svårare slag mot besvärjelsekonst eller ritual (eller ceremoni) kan föremålet sväva längre bort i förhållande till dig. Kombinerat med tillexempel levitera kan det som "bärs" av vindsok slippa gå till belastning.

---

## Pneumotropi

---

**Förstärka [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att ljud en viss individ gör blir en nivå lättare (-Ob1t6) att lägga märke till. Må det vara kroppsliga ljud, andning eller rösten självt. Effekten har ofta används som typ av förstärkning till magikerns egna röst, och för att ge denne mer pondus. Men effekten har i vissa kretsar använts för att reta gallfeber på bekanta, vars snarkningar och 'väder' numera hörs allt för tydligt. Notera att den endast påverkar kroppens ljud, men att den med area-effekt även kan påverka de ljud som görs närmast. Ett filament är lätt att komma undan med, två tycks märkligt, och vid tre filament är det ofta tydligt att det är något övernaturligt i görningen, då även andning hörs över rummet.

**Tysta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att en viss person får en nivå svårare (+Ob1t6) att höras, och gör det dessutom en nivå svårare för varelser med EKO att lokalisera målet. Vill andra tillexempel höra individens rop på hjälp är det tillexempel en nivå svårare (+Ob1t6) att höra denne skrika. Effekten används ibland för att motverka snarkande magiker, och i vissa lönnmördargillen för att tysta sina offer.

**Luftakrobatik [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet tar ett extra kliv i luften och kan göra ytterligare ett hopp, utan mark under fötterna. Magikern måste först slå ett hoppa slag och vara påväg upp i luften, göra formeln, och sedan slå ytterligare ett hoppa slag. Om magikern lyckas kan denna göra två hopphandlingar under samma innevarande runda. Magikern kan endast använda formeln en gång efter det att magikern lämnat marken.

---

## Pneumotropi

---

**Kasta föremål [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar en koncentrerad vind som kastar ett mindre föremål åt magikern, eller från magikern. Vinden har en STY på (+3) per filament som nyttjades. Magikern nyttjar sitt färdighetsvärde i Kasta för att träffa rätt. Effekten gör dock ingen nämnvärd skada, men vill man till exempel kasta en kastyxa till sig själv kan det vara användbart. Om en person håller i ett föremål finns en risk att personen tappar föremålet på grund av överraskning, vill personen motstå att föremålet slits bort slår man STY mot vindens STY.

Använd reglerna för magisk överraskning om detta skulle ske.

Om magikern instället vill kasta något mot sig eller från sig blir avståndsgränserna (3/6/12/24) per filament. Detta divideras dock på vikten du vill kasta, vill du alltså kasta något som väger två kilo, dividerar du vikten på två (se reglerna för kasta på sidan 111 i spelarens bok). Vikten beräknas aldrig vara mindre än ett kilo, på grund av luftmotstånd. Har du ett föremål som väger två kilo får du således en kastlängd av (1.5/3/6/12) per filament. Notera att magikern måste lyckas med ett kasta-slag av svårigheten för att lyckas kasta föremålet till sig självt.

**Avfyra [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skickar iväg ett föremål i mycket hög hastighet. Effekten gör mest skada på grund av den obscena hastighet som föremålet skickas i, och sällan särskilt mycket på grund av föremålet självt. Kastlängden är högst 100 meter per filament, men divideras med föremålets vikt, vikten beräknas dock aldrig vara mindre än ett kilo, på grund av luftmotstånd. Beroende på föremålets typ kan spelledaren avgöra att skadan är stick, hugg eller kross skada, och kan avgöra att skadan appliceras flera gånger, eller sammanlagt, beroende på filament och tillvägagångssätt. Attacken går dock att undvika, men fungerar som att undvika ett avståndsvapen i stil med arborst, för de som spelar med avancerade stridsregler räknas attacken ha gjorts med effekt +0. Om personen lyckas undvika räknas attacken som missad, och du riskerar att träffa någon annan i närheten.

För var filament gör vapnet som avfyrats Ob2t6 skada, plus sin egen skadeverkan (positiv, som negativ). Försöker man avfyra en arborstpil eller en bågpil så nyttjar man den skademodifikation som står i vapenmästaren (vanligen +0). Skickar man därför iväg en handfull småsten med tre filament kan spelledaren avgöra att man istället gör en tärningar stickskada på sex olika ställen.

---

## Pneumotropi

---

**Sköld [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Ger upphov till en genomskinlig luftsköld som täcker valfri hand. Skölden har i grund samma dimensioner och passiva skydd som en liten rundsköld. Dess brytvärde är tre i grund, men för var ytterligare filament ökar dess bryt med tre ytterligare. För att göras skölden större kan man nyttja area-effekt, men då behöver man göra effekten till beröring. Skölden reducerar endast skada med lika många poäng som sitt brytvärde, och skyddar inte fullständigt som en "riktigt sköld". Effekten knuffar långsamt undan saker som inte var innanför den när den skapades, skulle effekten därför göras till en gigantisk sköld riskerar magikern att knuffa omkull allt runt om sig.

**Kvävning [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten orsakar Ob1t6 kryss syrebrist per filament och gör att målet inte kan andas under den nuvarande rundan. Försätts effekten att göras så fortsätter målet att kvävas. Eventuell annan korttidsutmattning bidrar till målets egna syrebrist. Skulle målet gå upp i sina utmattningskolumner slår den chockslag, såsom för drunkning. Skulle målet misslyckas kommer den om den inte lyckas med ett Ob3t6 mot stridsvana att göra som helst för att få effekten att sluta, då dödsrädslan och kvävningsexreflexerna slår till. Notera att detta kan vara till magikerns nackdel, då eventuella stridslustna riskerar att klubba ned magikern för att få det att sluta. Misslyckas ytterligare ett chockslag tar målet dessutom Ob1t6 trauma och smärta per runda som effekten fortsätter vävas.

**Lätthet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det dock en nivå lättare (-Ob1t6) att använda färdigheterna hoppa, flyga och akrobatik när det gäller att hoppa eller ta av från marken eller göra akrobatiska trick (dock ej för att undvika). Dessutom sänks ditt chockvärde med fyra per filament för att avgöra tillbakaknuffning. För varje filament som används så blir alla slag för färdigheterna klättra, hoppa och akrobatik en nivå svårare (+Ob1t6) när det gäller att klättra, hålla balansen eller inte tappa greppet.

---

## Pneumotropi

---

**Knuffa [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten knuffar en person inom räckvidden. För var filament får vinden en STY på 5. För att avgöra om personen knuffas bakåt slås målets STY mot vindens STY. Skulle målet vara överraskat kan magisk överraskning nyttjas. För var fem effekter som målet misslyckas knuffas den en meter bakåt. Skulle målet lyckas bättre blir denne inte bakåtknuffad.

**Vindvirvel [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar lokala vindar runt målet, som sliter i hår och kläder och knuffar omkull lätta föremål. Att träffa magikern med avståndsvapen blir en nivå svårare (+Ob1t6) på grund av vind. Skulle det redan blåsa ute får detta ingen effekt. Om magikern vill avfyra pilar utåt blir det dock också svårare på samma sätt. Skulle effekten göras till avstånd kan alla inom 30 meter påverkas istället.

**Doftspår [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det en nivå lättare att känna dofter inom området. Attributet LUK blir en nivå lättare (-Ob1t6) att använda inom varaktigheten. Skulle man slå ett perfekt slag känner mag dessutom doften av något ytterligare.

**Musik [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar vackra och musikaliska ljud ur vind och blåst som kan påminna om, men inte helt härma andra instrument. Om effekten improviseras kan magikern spela med andra musiker, men då krävs generellt ett slag mot musik. Om effekten är formaliserad rör det sig vanligen om en specifik låt eller en specifik melodi, och då anses slaget vara lättare (-Ob1t6). Det som magikern slår anses vara den effekt som magikern producerar varje gång den väver effekten.

---

## Pneumotropi

---

**Dimma [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar en dimbank eller ett rökmoln med en radie på 30 meter, ytterligare filament för att påverka radien gör området större. Sikten försämras med alla negativa effekter som det har. Man kan se otydliga skepnader upp till 15 meter bort och skarpt inom fem meter. Naturligtvis påverkas verksamheter som beror på avståndssyn - exempelvis bågskytte.

**Hålla andan [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att man kan hålla andan längre. Var filament gör svårigheten att hålla andan en nivå enklare (-Ob1t6). Observera att denna svårighetssänkning aldrig kan sänka slaget under mycket lätt (Ob1t6).

**Kontrollera Sylf [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Kontrollerar en sylf (en pneumotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Sylf vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Levitation [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten lyfter 40 kilo i luften och håller det där stadigt ungefär i höjd av magikerns hand. Använder magikern levitation på sig självt så svävar magikern så den kan nå ned till marken eller vattenytan om inte effekten rörelse också används. Notera att effekten måste kunna bära målet och allt den bär på sig, och att effekten inte räknar med halverad rustningsvikt när den bärs på målet. Används inte effekten *rörelse* kan man inte ta sig någonstans. Används däremot rörelse kan målet förflyttas som magikern önskar.



---

## Pneumotropi

---

**Ljud [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Skapar ett ljud inom räckvidden. Ljudets natur kan vara vad som helst (exempelvis skrap, knarr, morr, krasch, bom, eller prutt), men det får inte innehålla ett meddelande (som exempelvis tal). Däremot stön eller andra "ljud" går bra. Ljudets styrka får inte vara starkare än normal samtalston. För var extra filament som används kan ytterligare ett ljud läggas till.

Vanlig bland busiga misslor som vill spela spratt (vanligen genom pruttljud).

**Luftharmoni [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Används för att kontakta luftelementet, det vill säga pneumotropisk materia. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en Sylf (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som elementarvarelens rang eller motsvarande.

**Skarp hörsel [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så blir det en nivå enklare (-Ob1t6) att använda attribute HÖR.

Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6).

**Stillhet [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten stillar vindarna inom räckvidden. För varje filament som används så minskar vinden ett steg. Till sjöss kommer vågorna dock inte att påverkas, då magikern inte stillar hela havet, utan endast vinden runt skeppet.

---

## Pneumotropi

---

**Städa [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en magisk virvelvind som städar bort allt damm och smuts på en yta motsvarande en cirkel med en meters radie. Skulle avstånd användas kan man istället påverka en radie på 30 meter. Effekten tar bara bort smuts och damm, och påverkar inte omgivningen i övrigt, förutom möjligen ett behagligt vinddrag.

**Vind [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ökar vinden inom ett område som motsvarar räckvidden. För var filament som används ökar vinden ett steg. Till sjöss kommer vågorna dock inte att påverkas, då magikern inte stillar hela havet, utan endast vinden runt skeppet.

**Vindtal [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter magikern tala med en valfri individ inom räckvidden med en normal samtalston. Rösten hörs lika bra som om man skulle stått bredvid varandra. Magikern kan tala med sitt mål inom effektens varaktighet och räckvidd. Skulle någon av parterna röra sig utanför räckvidden, eller varaktigheten skulle gå ut, så skulle effekten sluta.

**Rökridå [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Magikern kan gömma sig, trots att denne har blivit upptäckt. Om effekten används får magikern slå ett nytt slag för smyga, men denna gång med två nivåer svårare (+Ob2t6). Ytterligare filament gör detta slag en nivå lättare ned till ett omodifierat slag. Om magikern lyckas bättre än åskådarna har magikern lyckats distrahera åskådarna med rökridån och magikern har lyckats smyga iväg.

---

## Pneumotropi

---

**Kondition [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ger magikern bättre andning och mer syre. När magikern springer eller anstränger sig och sedan vilar återfår den ett extra utmattningsskryss. Slag för att ge upp eller hämta andan blir en nivå lättare (-Ob1t6) per filament. Dessutom anses svårighetsökningar på grund av utmattning som en nivå enklare per filament. Notera att effekten inte påverkar långtidsutmattning, eller sömnbrist, eller annan typ av långtidsutmattning, utan att den främst ger magikern mer ork.

**Gas [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten påverkar alla inom räckvidden och ger (+1) utmattning per filament, i slutet av rundan. När något mål går upp i utmattningssvårighet så måste denne slå chockslag med lika antal tärningar. Skulle två chockslag misslyckas i rad, anses personen ha börjat ta skada av den giftiga gasen, och tar Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta per runda (fungerar som reglerna för drunkning). Tills dess att denne har rört sig ut ur området. Notera att varelser som inte andas inte påverkas av denna effekt. Notera att den även påverkar magikern om effekten inte avgränsas på något sätt.

**Stumhet [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar att personen som blir utsatt för effekten inte kan prata. För bland annat magiker gör detta att de tvingas att besvärja dolt. All magi räknas som att den måste göras dold, då magikern inte kan höra sin egen röst. Att göra besvärjelser dolda är alltid en nivå svårare (+Ob1t6). Formaliserade magiker kan därför inte väva de besvärjelser som inte är dolda.

Notera att magikern fortfarande kan kommunicera på annat sätt, till exempel genom stamp, nickningar, pekanden, klappningar, eller rörelser, men att få ur sig ett läte under varaktigheten är omöjligt.

---

## Pneumotropi

---

**Orkan [10+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Permanent

Skapar en orkan i området, med utgångspunkt från magikern. Notera att effekten bara skapar orkanen, om det inte är väder nog att underhålla orkanen så kommer orkanen snart att sluta. Notera att stormvindar fortfarande uppdagas, och att vindarna som skapar från orkanen fortfarande kan slita sönder en hel del i sin väg. I grund tar den sönder en mindre by, men för var ytterligare filament förgör den ytterligare landyta, enligt reglerna för modulus

## Psykotropi

**Står för :** Sinne, Tankar, Uppfattning, Upplevelser, Andar och Medvetenhet.

**Normal alstring / Kroppslig alstring :** Psykotropi går bara att alstra direkt ur sin egen själ eller från andra villiga som låter sig alstras från. Att ta psykotropi från själen är utmattande, vilket medför att varje filament som alstras på detta sätt ger (+1) långtidsutmattning. Att akstra psykotropi ur andra själar eller andar som är villiga är två nivåer svårare (+Ob2t6).

**Kontrollerad dissipation :** Kontrollerad dissipation av psykotropi ger uttryck för en aura av skimrande ljus och andliga viskningar. Detta fenomen försvinner när filamenten är fullkomligt dissiperade.

**Okontrollerad dissipation :** Förutom eventuell förlust av quadosh leder okontrollerad dissipation av psykotropiska filament till en fruktansvärd huvudvärk. För varje psykotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1t6 kryss långtidsutmattning och Ob1t6 kryss smärta.

**Transformeringar :** Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi oneirotropi eller teotropi.

### Stålsättning [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten låter en individ bli mer viljestark och motståndskraftig mot tortyr och sinnlig påverkan. Alla försök att tortera, få individen att ge upp, eller bryta denne blir en nivå svårare (+Ob1t6). Notera att effekten inte på något vis påverkar mod. Effekten får också individen att bli mer motståndskraftig mot de psykotropiska effekterna 'sinnlig intrusion', 'glömska', 'falsk upplevelse' och 'sinnesförvridning'. Effekten kan också skydda dig mot vissa varelsers sinnliga påverkan, och även till viss del mot demoner. PSY-slagen eller VIL-slag i dessa besvärjelser, eller situationer är en nivå lättare (-Ob1t6) per magnitud stålsättning som används.

### Glömska [1+] - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär

Effekten gör att målet för effekten glömmet en händelse som skett om den misslyckas med ett slag mot PSY med lika många tärningar som filament. Om effekten inte hade någon betydelse alls för målet är slaget två nivåer svårare (+Ob2t6). Om händelsen inte hade stor betydelse för individen så slås slaget omodifierat. Om effekten hade förödande eller stor betydelse så är slaget två nivåer lättare (-Ob2t6). Notera att effekten är temporär, och effekten kan därför kräva att man använder metaeffekter för att till exempel permanentera effekten.

---

## Psykotropi

---

### Sinnlig intrusion [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Effekten låter magikern söka i ytliga tankar efter svaret på en fråga hos ett offer. Målet blir medvetet att någon söker i dess sinne. Om formeln inte görs på avstånd och väldigt diskret är det ofta tydligt att det är magikern. Offret kan medvetet försöka att gömma saker den inte vill att magikern skall hitta. Magikern slår ett normalsvårt slag (Ob3t6) mot PSY och Målet för effekten slår lika många tärningar som antal filament. Om magikern lyckas bättre får den tillräckligt med information för att dra slutsater, men får inte nödvändigtvis svaret på sin fråga. För att få mer exakt information krävs ett fummel från offret, eller ett perfekt slag från magikern sida. Skulle magikern fumla tror denne att den hittat sanningen, men egentligen hittat någon falsk faktiod. Skulle offret får ett perfekt slag utvinns ingen information alls. Notera att både magikern och offret slår sina slag med svårighetsökningar. Den psykotropiska effekten **stålsättning** gör processen att utvinna informationen betydligt svårare för magikern. Om man kan samtala med sitt offer, såsom med den psykotropiska effekten **telepati**, så kan man genom att prata om informationen man letar efter göra det en nivå svårare (+Ob1t6) på PSY slaget för sin motståndare.

### Sinnesförvridning [+1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

Sinnesförvridning får offret att tro att en inbillning om världen som magikern presenterar är sann. Målet för effekten slår ett slag mot PSY med lika många tärningar som filament. Om målet misslyckas på sitt motståndsslaget tror denne på magikern. Om målet uppfattar inbillningen som otrolig eller konstig blir motståndsslaget en eller flera nivåer enklare (-Ob1t6). Om målet uppfattar det som troligt kan det tillochmed bli en eller flera nivåer svårare (+Ob1t6). Effekten fungerar ungefär som ett lyckat slag mot övertala - att målet blir påverkat i rätt riktning och tror på det magikern säger under varaktigheten. Exakt vad som sker och hur svårt slaget skall vara är upp till spelledaren. Notera att effekten är momentan och att det ofta krävs att effekten är temporär för att ge det någon mer långvarig effekt än enbart chock.

---

## Psykotropi

---

**Falsk upplevelse [=2]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att man kan påverka en individ inom räckvidden att känna en specifik upplevelse med sin känsel (alltså inte med lukt, smak, syn eller hörsel), till exempel en känsla av att någon står bakom en, eller sensationen av att bli strypen. Effekten är helt och hållet sinnemässig, och påverkar inte alls den fysiska världen.

Notera att effekten inte på något vis kan ge skada, syrebrist eller utmattning även om magikern ger en sensation av att målet blir slaget, strypt eller nedtyngt. Alla typer av njutning eller smärta är heller inte lika verkliga som de borde vara. Åtrår man att härma dessa sensationer kan därför vara vist att kombinera effekten med till exempel den biotropiska effekten *vålmående*, den nekrotropiska effekten *plåga*, den psykotropiska effekten *smärta*, eller liknande. Notera att vilken typ av upplevelse måste bestämmas då effekten formaliseras.

Om målet vill försöka bortse från effekten eller inse att det är en fiktiv effekt slås ett normalsvårt slag (Ob3t6) mot PSY. Är det istället en farlig eller skadande sensation slås istället ett slag mot stridsvana (Ob2t6), eller ett mycket svårt slag (Ob5t6) mot PSY. Skulle slaget lyckas inser målet att effekten inte är så farlig eller allvarlig som trott, eller kan på andra sätt bortse från effekten. Om målet däremot misslyckas får den panik och försöker motverka sensationen. Målet kan i dessa tillfällen behöva slå ett slag mot stridsvana (Ob4t6) för att få agera (som reglerna för att bli strypt, se sidan 67 i spelledarens guide). När slaget väl lyckats har målet övertygat sig självt om att effekten på olika sätt är omhändertagen, eller kan på andra sätt kämpa sig igenom den. I en redan etablerad stridssituation såsom på ett slagfält är effekten inte särskilt användbar, i dessa situationer är slagen en nivå lättare (-Ob1t6).

**Upptäck magi [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten används för att upptäcka magi - exempelvis besvärjelser, kongelerade filament eller föremål med magiska egenskaper. Observera att det bara är magi som har varaktigheten temporär och provisorisk som går att upptäcka. Magi med momentan och permanent varaktighet har nämligen inga kvarvarande magiska effekter. Effekten avslöjar också vilken aspekt det magiska tillhör genom att visa en färgad aura. Notera att effekten inte utpekar magiker, om de inte har magiska effekter aktiva.

## Psykotropi

**Synkanal [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Kopplar magikerns sinne till en annan persons sinne mentalt, och låter magikern se vad personen ser. Magikern nyttjar denne persons värde i SYN istället för sitt eget, och vissa slag mot spåra, speja eller söka kan bli svårare, eller rentav omöjligt då personen inte nödvändigtvis tittar på rätt ställe, och då magikern inte kontrollerar vad personen skall titta efter. Om målet skulle gå utanför räckvidden så bryts synkanalen. Notera att magikern om denne är inom räckvidden kan kasta vissa formler genom att se igenom personens ögon.

Tillexempel skulle magikern kunna kasta smärta bakom ett hörn (och är inom räckvidd för sin fiende), om personen som hade synkanal kunde se magikerns motståndare men inte magikern. Notera att magikern kropp och 'själv' inte förändras dock, personliga formler påverkar tillexempel magikern fortfarande och räckvidden utgår alltid från magikern. Under varaktigheten är magikern blind utifrån sitt eget perspektiv, då den istället ser igenom målets ögon. En person som är blind från födelsen kan antagligen inte nyttja intrycket.

**Delad smärta [=3]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar ett band mellan magikern och en annan besjälad individ. Bandet gör att all ökning av Smärta som drabbad en av parterna fördelas lika mellan de båda parterna (varje part får hälften avrundat uppåt). Observera att all minskning av Smärta fortfarande är individuell. Dessutom verkar effekten bara om de två individerna befinner sig inom räckvidden.

**Omspännande sinne [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter målet för effekten förskjuta sitt sinne, sin syn, sin lukt, smak, hörsel eller liknande, till en annan del av sin kropp. Används areaeffekt kan magikern låta sinnet finnas på hela kroppen. Detta gör att magikern i vissa fall kan uppleva saker den inte borde kunna (tillexempel genom att smaka på sin dryck med ett finger), eller ha "ögon i nacken". Effekten kan dock på samma sätt ge nackdelar genom att målet blir bländat när den inte borde kunna bli osv. Vilket sinne och till vilket omfång bestäms då effekten formaliseras. Har magikern mist sitt sinne får den åtminstone (3) i sinnet. Beroende på situation kan det ge en svårighetsgrad lättare (-ob1t6) eller svårare (+ob1t6).



---

## Psykotropi

---

**Förföra [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så blir alla slag mot färdigheten förföra en nivå enklare (-Ob1t6). Då det gäller en person som kan bli attraherad av dig gäller också att PER-slag och vissa situationer som nyttjas av attraktion, kan bli lättare. Svårigheten kan dock aldrig bli lättare än mycket lätt (Ob1t6).

**Lögn [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det en nivå svårare (+Ob1t6), eller lättare (-Ob1t6) att ljuga. Notera att det omvänt kan bli lättare för den som blir ljugen för om lögnen är alldeles för otrolig, till exempel att du är din motståndares mor som gått och blivit en drake, som sedan kommit tillbaka i en ny skepnad. I dessa fall bör både svårigheten för ljugaslaget höjas, och svårigheten för att genomsåda underlättas. Effekten är dock mycket användbar för att till exempel avslöja lögnare, eller (lättare) komma igenom med trovärdiga lögner.

**Telepati [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det möjligt att sända ord direkt till en annan persons hjärna. Om personen vet med sig hur kan personen också sända meddelanden tillbaka, men detta kräver ofta en förklaring för de som inte är insatta i magi. Antalet filament som används motsvarar det antal stavelser som orden maximalt får ha. "**Be-svärj-el-se**" är till exempel fyra filament, medan "**Ma-gi**" endast kräver två.

---

## Psykotropi

---

**Vrede [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används blir det en nivå enklare (-Ob1t6) att slå slag mot karaktärsdraget Aggression och färdigheter som baseras på ilska (exempelvis momentet bärsärkarraseri i en stridskonst). Denna förenkling påverkar även den frivilliga regelen om raserianfall.

**Sejd [2+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att lokalisera en ande på andeplanet. Hur många filament som används beror på vilket avstånd själen befinner sig på andeplanet. Två (2) filament krävs för en ande som är "mycket nära", tre (3) filament krävs för en ande som är "nära", fyra (4) filament för avståndet "avlägset" och fem (5) filament för avståndet "extremt avlägset".

**Varsebli ande [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten indikerar om det finns en främmande ande eller demon inom avståndet "mycket nära" på andeplanet. Vad som definieras som främmande måste definieras av magiker när effekten formaliseras. Varje extra filament gör så att ytterligare en ande eller en demon utpekas.

**Astralsköld [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det lättare att motstå andliga anfall. För vart filament blir det en nivå lättare för den affekterade att vinna det aktiva motståndsslaget när man slåss i andesträd (PSY mot PSY). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1t6).

---

## Psykotropi

---

**Varsebli varelse [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten pekar ut närmaste förekomsten av en specifik typ av besjälad varelse, exempelvis alver eller dvärgar. Vilken typ av varelse som skall pekas ut måste bestämmas då effekten formaliseras. Effekten pekar även ut varelser som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så att ytterligare en varelse utpekas. Tänk dock på att om magikern är av typen som varsebli effekten letar efter så utpekas magikern i första hand.

**Smärta [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

För varje filament osm används så ger effekten målet Ob1t6 poäng smärta. Höjs svårigheten för chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

**Tomhet [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det lättare att underkua den alviska blicken. För vart filament blir det en nivå svårare (+Ob1t6) för de som åskådas av alven att känna av den alviska blicken. Effekten har ingen större påverkan på icke-alver, förutom att vissa menar att de upplever att folk tittar på dem, ungefär på det sätt alver beskriver att det känns när någon ser på dem. Magiteoretiker debatterar fortfarande om fenomenet.

**Kontrollera element [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Borttagen!**

*\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.*

---

## Psykotropi

---

**Flätrot [5+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten pekar ut närmaste förekomsten av en specifik typ av besjälad varelse, exempelvis alver eller dvärgar. Vilken typ av varelse som skall pekas ut måste bestämmas då effekten formaliseras. Effekten pekar även ut varelser som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så att ytterligare en varelse utpekas. Tänk dock på att om magikern är av typen som varsebli effekten letar efter så utpekas magikern i första hand.

**Skapa medvetande [=10]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten skapar ett primitivt och artificiellt medvetande, som på inga sätt är en riktig själ. Den tidigare själslösa varelsen kan nu börja resonera, och tänka och planera. Effekten kan användas för att ge lägre vandöda och obesjälade varelser ett slags tänkande sinne. Rent teknisk slipper de under tiden sitt primitiva psyke, men om de någonsin skulle dö eller lämna sin kropp förintas deras artificiella medvetande, som aldrig kan återställas. Alla tankar och minnes om dessa tankar för evigt förstörda. Notera att detta artificiella medvetande är väldigt limiterat, men det är i slutändan upp till spelledaren vad som åstadkoms. Ifall endast en form av högre förståelse och inlärning inträffar, eller ifall den vandöde eller det själslösa kan få en slags personlighet.

---

## Pyrotropi

**Står för:** Eld, Förbränning, Förstörelse, Renhet, Pånyttfödelse.

**Normal alstring:** För att alstra pyrotropi krävs närhet till någon typ av förbränning, helst en öppen låga, men en stängd ugn fungerar likväl. Om det är en mindre låga som används så måste den finnas inom räckhåll. Om lågan är för långt borta blir det en nivå svårare att alstra (+Ob1t6).

**Kroppslig alstring:** Det är även möjligt att använda den naturliga förbränning som pågår inne i kroppen som en naturlig del av ämnesomsättningen. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom brännsår på kroppen (ett sår för varje filament som alstras). Varje brännsår ger (1) trauma och ett (1) kryss smärta. Dessutom blir magikern snabbt utmattad och hungrig, vilket leder till Ob1t6 långtidsutmattning.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av pyrotropi ger upphov till en relativt stor spektakulär flamma som varken skadar eller antänder. Den lyser dock upp omgivningen under tiden dissipationen sker.

**Okontrollerad dissipation:** Om pyrotropiska filament okontrollerat dissipaserar så fattar magikern eld. För varje pyrotropisk filament som alstras kommer en låga att springa till liv på magikerns kropp. Slå ett slag på träfftabellen för varje brand. Lågorna är enkla (Ob2t6) att släcka och kommer inte göra någon större skada om des läcks med en gång. Notera att kläder och rustning skyddar mot eld, enligt reglerna i spelledarens guide på sidan 66. Den eld som skapas har samma verkan som en fackla, vilket ger Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta per filament och har (4) i antändningsvärde. Var runda riskerar elden att spridas, och gör skada om den brunnit igenom kläder och rustning.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från termotropi, fototropi och heliotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från kryotropi, skototropi, selenotropi och hydrotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

### Bränna ihop sår [1+] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten ger utan några verktyg effekten av att bränna ihop ett sår. Man undviker dock den extra smärtan och trauman på grund av det varma stålet då effekten inte utger någon termotropi. Däremot tvingas man slå ett normalsvårt (Ob3t6) turslag för att se om man får ett ärr. Effekten kräver inget VIL-slag att bruka, då effekten inte 'bränns'. Effekten sänker blödningstakten med Ob1t6+2, plus effekten av ett lätt (Ob2t6) slag mot läkekonst, och tar 5 rundor att applicera. Har man alltså inte tvättat såret innan riskerar man infektion, då effekten riskerar att stänga inne smuts och skit.

Effekten är populär bland magikunniga fältmedikuser.

---

## Pyrotropi

---

**Skära [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten kan användas som ett verktyg för att bränna igenom och därmed skära i tyger, i papper, tunn metall eller glas. Det man skär i får heller inte vara blött. Effekten gör det möjligt för magikern att till exempel skära ut glas eller skära mycket exakta bitar papper. Vill man ha någon form av mönster (så magikern slipper skära själv) kan effekten kombineras med bild. Notera att effekten inte hanterar det du skurit ut. Skulle du därför skära ut en glasskiva i ett fönster på ett hus, så lär glasskivan falla till golvet om du inte nyttjar en annan effekt.

Effekten kan också användas för att göra skada på rustningar, var filament tvingar bäraren att slå ett brytslag på Ob1t6, för det mesta kommer brytslaget att lyckas, och då sänks bryt med ett. Var filament tvingar bäraren till ytterligare ett brytslag. Skulle rustningen gå sönder på något ställe är rustningen numera mest ivägen, vilket leder till en svårighetsökning (+Ob1t6). Att sikta eller måtta görs via ett slag mot SYN, vill du därför träffa ett specifikt område används reglerna för att sikta på avstånd (utan svårighetsökningar för rörligt mål eller vind). Vill du därför till exempel svetsa loss motståndarens hjälm måste du sikta mot huvud.

Effekten har i vissa avseenden nyttjats för att bränna motståndare på avstånd. Då effekten inte är ytterst lämpad för detta ger den bara +1 trauma och +1 smärta per filament. Effekten kan däremot allvarligt skada ögon. Skulle man träffa dessa sänks SYN permanent med (-1). Gör detta att synen reduceras till noll är personen helt blind.

**Förkolna [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten förstör ett vanligt föremål på högst ett kilo per filament bortom igenkänning. Det enda som återstår är söndrade brända delar. Många metallföremål tycks nästan gå sönder såsom glas. Effekten fungerar även på föremål som normalt sätt är svåra att förstöra, till och med oförstörbara föremål (då effekten är magisk). Effekten har ännu inte fått en allt för vanlig roll i stridsammanhang, men effekten är vanlig för att till exempel eliminera vapen eller sköldar.

---

## Pyrotropi

---

**Eldkvast [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Magikern formar en eldkvast från sin hand eller mun i en kon frammåt. Konen är två meter lång och en halvmeter bred per filament. Alla inom eldens räckvidd blir påverkade. Man kan försöka försvara sig, men försvarhandlingen modifieras alltid av eventuella tidigare handlingar under rundan och är i grund normalsvårt (Ob3t6) oavsett avstånd då effekten är långsam men stadigt blir större på avstånd. Notera att sköld gör det lättare att försvara sig som vanligt. Om slaget misslyckas ges en träffad kroppsdel, för var annan misslyckad effekt (-2 effekter) ges ytterligare en till kroppsdel upp till maximalt det antalet filament som inkluderades i effekten. Användes alltså ett (1) filament är det som maximalt en (1) kroppsdel som kan träffas. Vilka kroppsdelar som träffas slås fram på träfftabellen.

Notera att rustning och kläder skyddar enligt reglerna för eldskydd såsom reglerna i spelledarens guide på sidan 66. Elden gör Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta, men ökar också i antändningsvärde. Första filamentet ges ett antändningsvärde på fyra (4), och för vart filament utöver det ökar antändningsvärdet med två (+2). Om det börjar brinna fortsätter elden naturligt.

**Tända [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten tänder något som man brukar tända, såsom ett ljus, en eldstad eller en lägereld. När effekten formaliseras måste man bestämma vilken typ av eldvänlig plats man vill tända. Effekten kan också användas för att tända alla företeelser av denna typ inom räckvidden (till exempel alla ljus i ett rum). Effekten skapar en låga vid den eldvänliga platsen, men tvingar den på intet sätt att brinna. Huruvida det brinner är alltså upp till platsen självt. Om det till exempel är blöt ved är det inte säkert att effekten garanterar brand. Om det redan brinner på platsen blossar den eldvänliga platsen istället upp för att brinna mer, något som kan tyckas nyttigt, skrämmande eller vackert.

---

## Pyrotropi

---

**Förbränning [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter magikern snabba upp ett måls kroppsliga förbränning, och gör att denne blir mer motståndskraftig mot alkohol. För vart filament blir det en nivå lättare (-Ob1t6) för alla slag mot Supa och Tål-slag på grund av alkohol eller droger.

**Eld [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en eld i magikerns hand (ungefär som att bära en fackla) eller på en plats (om area-effekt används). Elden kan inte fästas på föremål eller på personer, om effekten skulle flyttas med ataxtropisk *flytta väv*, så sätts den på en ny punkt, eller i den nya magikerns hand. Om elden sätts i areaeffekt gör den dessutom skada på alla närvarande individer i slutet av varje runda och har chans att tända eld på lättantändliga föremål och kläder.

Den magiska elden ger Ob1t6 poäng trauma och Ob1t6 poäng smärta och har ett antändningsvärde på 4. För varje extra filament som används (utöver det första) så ökar traumaförlusten med +Ob1t6 och antändningsvärdet med två (+2). Elden beräknas göra skada om man står i området eller om magikern träffar med sin eld, men exakt vart verkar reglerna inte ta hänsyn till. Därför görs skadan bara rakt av, så länge elden är magisk och det finns anledning att anta att personen blivit träffad.

Elden ger skada en gång, men alla föremål, alla kläder och rustningsdelar, och de närvarandes hår kan fortfarande ta eld (Hår har antändningssvårighet Ob2t6). Om något skulle börja brinna orsakar det en naturlig eld som kan sprida sig ytterligare (och som i sin tur också gör skada per runda). Skadan för den naturliga elden är Ob1t6 trauma och Ob1t6 smärta per runda, och har antändningsvärde 4. Denne eld däremot kan skyddas mot av tjock rustning eller dylikt. I dessa fall följer man reglerna på sidan 66 i spelledarens guide.



---

## Pyrotropi

---

**Brännmärka [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten orsakar en ärrbildning av något slag, och ger dessutom (+1) trauma och (+1) smärta. Magikern kan om denne vill få märket att se ut på något speciellt vis genom att kombinera med effekten bild. Effekten är det i en relativt kort ceremoni inom det jargiska kejsardömmet som heter "kättarens brännmärkning" som orsakar ett daak-kors på offrets kropp för att denne skall minnas Udars lidande, och för att denne ständigt skall bli påmind om det allvarliga brott denne gjort.

**Eldprojektil [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Skapar en eldprojektil som gör Ob1t6 trauma och en (+1) smärta, och som har antändningsvärde 6. När effekten vävs slås ett område fram slumpmässigt. Man kan inte sikta eller måtta. Om effekten direkt träffar hud så görs skadan direkt. Om den däremot träffar rustning så slås antändningsvärde. Om slaget lyckas så är elden kvar, och fortsätter brinna om inte målet släcker elden. Notera att elden måste hinna brinna igenom rustningen innan den ger skada. Flera eldar kan startas på detta sätt då effekten är momentan. För var filament skapas ytterligare en projektil som slås fram slumpmässigt. Huden har antändningsvärde Ob3t6, med tanke på att det vanligen finns lite hår och en del fett.

---

## Pyrotropi

---

**Flamkast [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Elden påverkar en öppen låga av något slag och får den att hastigt röra sig mot någon. Effekten räknas som en attack med relativt effekt (0) på anfallsslaget. Om man vill kan man undvika eller skölda bort eldslågan. Givetvis kan också effekten nyttjas för att kasta elden mot något annat än en person, en gardin eller kanske en torr gräsmatta. Skadan räknas som skadan från elden (vanligen ob1t6 trauma och ob1t6 smärta med 4 i antändningsvärde) men detta beror mycket på vad det är för en eld.

**Eldharmoni [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Används för att 'kontakta' eldelementet, det vill säga pyrotropisk materia. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill framkalla en salamander (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antal filament som behövs är lika stort som elementarvarelseens rang eller motsvarande.

**Kontrollera Salamander [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Kontrollerar en Salamander (en pyrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Salamander vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Tvätta [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten tar bort otrevliga odörer och bakterier från målet. Notera att effekten inte tar bort smuts, den tar endast bort otrevliga odörer eller skadliga bakterier, till exempel från mat. Vissa magiker nyttjar effekten med värme för att helt enkelt tillaga sin mat, tydligen är effekten så pass effektiv på att ta bort skadliga bakterier att den kan ersätta en öppen eld. Effekten kan också användas för att slippa tvätta sig, något vissa magiker anser sparar tid, varför effekten har blivit populär.

---

## Pyrotropi

---

**Irrslåga [5+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får lägre vandöda att rygga undan och fly och gör det svårare för högre vandöda att agera i närheten.

Effekten förstör lägre vandöda den vidrör och sårar högre vandöda.

Antal filament du behöver för att påverka en vandöd är den vandödas rang du vill påverka. Vill du således påverka till exempel en lamia behöver du åtta filament (lamio är rang åtta).

Effekten påverkar bara de vandöda vars rang insluts av effekten (se ovan). De lägre vandöda som påverkar ignorerar sina tidigare order och försöker att ta sig bort från elden, sedan börjar de åter att lyda sina tidigare order. Om de försöker gå in inom effekten igen börjar de dock fly som tidigare. De högre vandöda som är inom räckvidden och som påverkas av effekten får två nivåer svårare (+Ob2t6) på alla handlingar tills dess att effekten slutar eller de rör sig utom räckvidden.

Om elden kommer i kontakt med en lägre vandöd som är påverkad så kan den dessutom direkt förstöra den. Om den lägre vandöda insluts i effekten förstörs den direkt. Har du alltså åtta filament irrsåga dräper den alla lägre vandöda upp till rang åtta, som berörs av elden. På högre vandöda gör elden Ob4t6 poäng trauma, och Ob2t6 poäng smärta, och såret läker inte utan hjälp från nekrotropi.

Effekten kan användas på magikern själv (i dennes hand) eller på ett vapen. I båda fallen behöver magikern göra anfallshandlingar för att låta flamman få kontakt. Om area-effekt nyttjas kan flamman insluta hela magikern (utan någon skada, om magikern inte är vandöd...). Detta gör det förstås mycket komplicerat för den vandöda att handskas med magikern.

I Jargien har den vid vissa tillfällen används i inkquisitionen mot nekromantiker. Effekten brukar då benämnas som änglaeld.

---

## Selenotropi

**Står för :** Skräck, Förkastlighet, Graviditet, Galenskap, Information, Olyx.

**Normal alstring :** För att alstra selenotropiska filament måste magikern se månen. För att alstringen skall vara av normal svårighet skall det vara fullmåne. Om det är mindre än så blir det en nivå svårare (+Ob1t6). Moln som skymmer månen gör det ytterligare en nivå svårare (+Ob1t6) att alstra selenotropi.

**Alternativ alstring (ny!) :** Man kan istället använda matematiska tabeller, detta gör alstringen endast (+Ob1t6) svårare. Man måste också lyckas med ett slag mot färdigheten astrologi eller mot färdigheten räkna som är lika svårt som antal filament.

**Kontrollerad dissipation :** Kontrollerad dissipation av selenotropi ger upphov till ett klart lysande silverfärgat klot som diffust lyser upp omgivningen. Platsen tycks då bada i ett silverblått, halvsjukligt skimmer.

**Okontrollerad dissipation :** Utöver eventuell förlust av quadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd lunion som eventuellt kommer att anfälla magikern. Magnituden för lunionen är lika med det antal selenotropiska filament som dissiperade.

**Transformeringar :** Transformeringar till och från skototropi, kryotropi och hydrotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från termotropi, heliotropi, pyrotropi och fototropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Förlöjligande [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten åstadkommer en osynlig aura av skattretande osäkerhet och förstärkning av löjliga mannerism. Alla slag för färdigheterna Berättarkonst, Förföra, Skrämma hota, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå svårare (+Ob1t6).

**Bryta sinne [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

\*Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör att målet blir ostabilt, det känns som man tappar greppet och tillfälligt förlorar greppet. Om effekten görs provisorisk kan man inte återhämta sig från detta förrän effekten är borttagen. Målet känner sig som att den inte kan återhämta sig, att någon intruisvt är i dess huvud, vrider dess sinne. Ostabil gör att slag på tabellen för reaktioner för skräck slås med (+1).

---

## Selenotropi

---

**Förfrågan [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten tar reda på ett svar på en oskyldig fråga. Om informationen är tillgänglig (och personen gärna delar den) behövs ett (1) filament. Om personen inte har något emot att dela informationen behöver du två (2) filament. Är informationen något denne bara delar till vänner behövs tre filament (3). Är informationen mer skyddad än så kan informationen inte extraheras. Notera att effekten är subjektiv, och att om personen inte har informationen så går det inte att extrahera den. Om det finns en annan liknande information som målet för effekten hellre delar med sig (såsom ett falskt namn) återfås det istället. Det är därför vanligt att man om man brukar den på magiker inte får deras faktiska namn, då få magiker fortfarande nyttjar sina riktiga namn.

Effekten är populär hos mysteriska magiker som vill tyckas veta mer än de egentligen vet - ofta andras namn.

**Sann kunskap [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet ges direkt ett "ja", "nej"- eller "varken eller" svar på en fråga (målet väljer) om nuet, utefter spelledarens bästa förmåga. Ifall inget klart svar finns får rollpersonen ställa mer definieringar. "Tycker han bra om mig" - Oklart. "som kollega?" Ja.

Ju fler filament, desto mindre taxerande är det för magikern sinne. Effekten tenderar nämligen att driva målet för effekten till sinligt fördärv. Effekten gör att magikern direkt måste slå ett slag för nedbrytning (magiskt - intensitet evigt ärrande Ob5t6) utan några avtrubningstärningar. För var filament utöver det första sänks intensiteten som ges med en grad. Däremot ges fortfarande informationen, oavsett slaget för nedbrytningen. Om ni inte spelar med reglerna för mental trauma slås istället ett VII-slag med antalet tärningar. Skulle slaget misslyckas så ges magikern en tillfällig mental störning. Fumlas slaget är störningen permanent. Rollpersonen blir en nivå ostabil oavsett tärningarnas utfall.

---

## Selenotropi

---

**Harhjärta [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör så att rollpersonen får svårare att underkiva sin rädsla. För var filament ökar svårigheten (+Ob1t6) med en nivå. Det kan exempelvis rör sig om slag mot VIL eller stridsvana för att avgöra om personen blir rädd. Svårigheten sänker också alla slag som används för att se om rollpersonen flyr från en farlig situation.

**Mesmerism [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet hamnar i ett transliktande tillstånd och är märkbart distraherad. Om målet inte har anledning att tro att det finns fara så är alla handlingar en nivå svårare (+Ob1t6) på grund av distraheringen, dock ej per filament. Så fort målet misstänker fara får denne dock slå ett slag för att ta sig ut ur sitt tillstånd. Slaget är ett viljaslag, i grund (Ob1t6), men blir svårare för vart ytterligare filament utöver ett som används. Används alltså sammanlagt tre filament slår målet Ob3t6, även när det är märkbar fara. Målet för slå varje runda, tills effekten avtar, eller målet övervinner effekten.

**Spöklig Gestalt [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten skapar ett obehagligt och sjukligt ljussken med ett ansikte i sig. Ansiktet är ondskefullt och fult, förvridet och farligt. De som inte lyckas på magiteori (Ob2t6) eller ockultism (Ob3t6) tror säkerligen att det rör sig om demoner, eller frammanad ondskefull magi.

Effekten tvingar de okunniga som åskådar att slå ett svårt slag mot VIL (Ob3t6) eller skrämmas påtagligt, beroende på situationen till underlägsenhet, strid eller pur skräck. De som vet vad effekten gör slår istället VIL med (Ob2t6).

För de som vet vad effekten är för något är det en skräckgrad på otrevligt 0. Om man däremot inte vet vad effekten innebär eller vad den gör ökar skräckgrad till 2. Spelar man inte med dessa regler avgör spelledaren vad som händer.

---

## Selenotropi

---

**Dröm [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern kan ge ett budskap till målet medan det sover. Magikern får inkorporera en bild eller ett "meddelande" för var filament som används. Effekten kan dessutom om magikern önska vara en mardröm och ger då målet Ob1t6 långtidsutmattning per filament som inte läks förräns vid nästa natts sömn (kan läkas via magi dock).

**Fertilitet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så ökar svårigheten för en part att bli havande med två nivåer (+Ob2t6). Det normala sättet att se om man blir havande är att båda parter skall lyckas med ett normalt slag (Ob3t6) mot sin TÅL. Effekten kan också användas på omvänt sätt för att minska svårigheten att åstadkomma graviditet.

**Kontrollera Lunion [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Kontrollerar en Lunion (en månvarelse) att lyda magikerns befallning under varaktigheten. Man kan enbart kontrollera en Lunion vars rang är lika med eller lägre än effektens.

**Månharmoni [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Används för att 'kontakta' månen, det vill säga den selenotropiska sfären. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill framkalla en Lunion (observera att detta även kräver effekten gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antal filament som behövs är lika stort som kosmiska varelsens rang eller motsvarande.

---

## Selenotropi

---

**Månförmörkelse [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Borttagen!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

**Skräck [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Alla inom räckvidden måste lyckas med ett slag mot sin VIL för att inte fly utom räckhåll för effekten, detta gäller ej den som producerade effekten självt dock. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som används, samt eventuella modifieringar för mod. Använder man reglerna för att **ändra form** kan man påverka ett visst mål istället, man kan också kombinera effekten med den ataxotropiska formeffekten **Fokusera**, för en effekt som ej påverkar fränder.

**Otillfredställelse [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att en person blir otroligt dålig i sängen. Eventuella slag mot förföra eller dylikt blir en nivå lättare (+Ob1t6) under effektens varaktighet. Effekten är relativt okänd.

**Skäm [2+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten får mat och dryck att smaka sämre och parfymen att stinka. Effekten tar fram de vidrigaste och mest groteska av smaker och ljuger för våra sinnen om de hemiska bismaker som finns. Effekten påverkar ett mindre kärll såsom ett vinglas eller en jungfru parfym, men för var extra filament kan ytterligare volymer påverkas. Effekten avtar efter en tid, och blir mindre och mindre påtaglig, vanligen tar degenerering enbart någon timme.



---

## Selenotropi

---

**Lättlurad [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Personen får svårare att genomsåda lögner och se igenom skådespel (dock ej förklädnader, då detta berörs av syn). Detta gör att personen som bär effekten får en nivå svårare (+Ob1t6) på PSY eller färdigheten "genomsåda" (om ni spelar med den).

**Försänka [=3]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det nästan omöjligt att fokusera på att njuta. Bekymrade tankar blir påtagliga och oro är ständigt närvarande. Målet måste slå ett svårt slag mot PSY (Ob4t6) för att sluta vara ostabil även när det gått 24 timmar. Ett misslyckat slag för att målet inte återhämtar sig och denne får då slå ett nytt slag efter ytterligare 24 timmar. Ett fummel fungerar som ett misslyckande, men gör också att rollpersonen blir ytterligare ett steg mer ostabil (+Ob1t6). Ett perfekt slag gör att rollpersonen får slå efter 12 timmar istället för 24 timmar.

**Uppmaning [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Målet för effekten kan inte slita blicken av magikerns ögon, eller ett föremål magikern håller i. Målet för effekten blir märkbart distraherad och har svårt att koncentrera sig på striden. Detta räknas magisk överraskning (enligt reglerna för **magisk överraskning**). Magikern får dessutom en nivå svårare att smyga och gömma sig (+Ob1t6) och målet för effekten får en nivå svårare på att lägga märke till andra saker (slag för speja, söka och SYN blir en nivå (+Ob1t6) svårare), förutsatt att den magiska överraskningen inte har överkommit, då effekten inte ger någon bonus.

---

## Selenotropi

---

**Galenskap [=7]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Detorierar en individs psyke. Effekten simulerar negativa effekter av att fumla på slag för att orka med mentala trauman. Då effekten är permanent så åsamkar effekten faktiska psykiska skador i offrets sinne, som är mycket svåra att ta bort. Vad det blir för ett mentalt trauma kan antingen bestämmas i förväg, eller kan bero helt på målets egna upplevelser. Tillexempel kan saker som tidigare inte var särskilt uppmärksammat av offret nu bli brutala skrikande naglar över svarta tavlor.

---

## Semotropi

**Står för:** Text, Läsa, Skyddcirklar, Magisk Text

**Normal alstring:** För att alstra semotropi måste magikern antingen skriva eller läsa speciella magiska tecken. Normalt krävs en bok, tavla eller skriftrulle för att kunna läsa eller skriva (skriva kräver naturligtvis även skrivdon). Det går även att alstra semotropi genom att skriva osynliga tecken i luften med händerna, men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1t6).

**Kroppslig alstring:** Om magikern varken har möjlighet att skriva eller läsa (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja tecken eller runor som skrivits på magikerns kläder, tatuerats på kroppen, eller liknande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2t6). För att utnyttja denna typ av kroppslig alstring måste magikern naturligtvis ha tatuerat eller skrivit tecken på förhand.

**Kontrollerad dissipation (ändrad!):** Då semotropi kontrollerat dissiperar viskas ord, stavelser och nonsens och de tecken som alstrades från bländar för ett ögonblick till för att sedan snabbt försvinna bort. Fenomenet ser vackert men skrämmande ut.

**Okontrollerad dissipation (ändrad!):** Om semotropi okontrollerat dissiperar så försvinner en del av den magiska energi som fanns i tecknena bort. Det blir lika många nivåer svårare att alstra från tecknena som antalet filament (+Ob1t6). Svårigheten sjunker med en per timma, tills svårigheten är borta. Om man istället har gjort tecken i luften med sina händer, så fastnar något av tecknena du gjort på platsen du är, eller på dig självt.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från ikonotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Blindskrift [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Gör det möjligt att läsa en sida text, trots att du är blind eller av annan anledning inte kan läsa texten. Du måste dock ha rätt färdigheter för att tillgodose dig informationen som finns i texten. För var minut så läser du en sida per filament. Denna kan även användas om du vill försöka läsa en bok på avstånd, då behövs dock en avståndsförlägnings.

---

## Semotropi

---

**Binda Demon [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten oskadliggör en demon så att den inte kan fly eller göra någon skada. Observera att det inte går att binda demoner som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En bunden demon kan inte användas till något speciellt - men det är dock möjligt att förhandla med demonen. Dessutom kan demonen användas för att installera en generator i ett magiskt föremål.

**Hemlig skrift [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att de förtrollade tecknen bara kan läsas vid en viss tidspunkt - till exempel vid fullmåne, vid middagstid eller på nyårsdagen var sjätte år. Alternativt kan tecknen bara läsa om man stryker handen över dem. Den exakta effekten kan variera. Magikern kan själv bestämma när det skall vara synliga. Det krävs ett filament per ord. Effekten varar tills dess att någon läst tecknen och uttalat orden högt, därefter blir tecknen antingen fullt synliga för evigt eller försvinner för evigt. Populär att använda med den ikonotropiska effekten **kortslut effekt**, som olika former av övervakning.

**Identifiera / Utpeka [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att utpeka ett mål med sitt sanna namn för magikern, vart man än är på mundana. I vissa fall kan varelser vara osynliga, onårbara eller liknande. Om man inte kan påverka målet finns regeln för att lokalisera målet, vilket är just varför identifiera finns. Effekten används om man till exempel vill utpeka en specifik demon, när man skapar portaler, eller då man vill påverka en person man inte kan se. Notera att du fortfarande behöver ett sant namn av rätt räng för att påverka entiteten du vill påverka. Effekten är också utgående från dig. Vill du därför påverka ditt mål kan du behöva göra avståndsökningar på din effekt.

---

## Semotropi

---

**Binda Demon [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten oskadliggör en demon så att den inte kan fly eller göra någon skada. Observera att det inte går att binda demoner som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En bunden demon kan inte användas till något speciellt - men det är dock möjligt att förhandla med demonen. Dessutom kan demonen användas för att installera en generator i ett magiskt föremål.

**Kopiera skrift [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så kopieras två (2) sidor exakt. Om rätt papper används så går kopian inte att skilja från originalet. Observera dock att effekten är temporär, vilket innebär att metaeffekter kan vara nyttiga.

**Läsa främmande skrift [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Gör en mening per filament skriven på ett främmande språk begriplig för magikern.

---

## Semotropi

---

### **Magisk skrift [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

Effekten används för att göra en magisk skrift som kan lagra en besvärjelse som börjar verka då skriften läses. Effekten åstadkommer en så kallad 'cartablanca'. Effekten bör göras provisorisk för att bli användbar. Att göra denna effekt permanent medför dock inte att den magiska skriften kan användas flera gånger, utan enbart att man kan göra flera olika. Reglerna för magiska skrifter lyder som följer.

Man kan enbart binda besvärjelser. Magisk skrift kan enbart göras med magi, och ej med alkemi. Skapandet kräver att man skriver ned besvärjelsen med skrift och att man dessutom väver besvärjelsen på skriften. Förtrollningen och den magiska skriften upphör när besvärjelsen börjat verka, eller när den som läser skriften fumlar. Man är ej limiterad av räckvidd såsom i magiska elixir. Man måste kunna läsa och förstå det skriftspråk som den magiska skriften är skriven på. Uppläsningen av en magisk skrift tar dubbelt så lång tid som besvärjelsen skulle ta att utföra normalt. Alla slag för att se om besvärjelsen lyckas slås då den magiska skriften skapas. Om slaget skulle misslyckas är cartablancan fylld med en ickefungerande besvärjelse, och är värdelös.

### **Sant namn [1+]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten används för att ta reda på det sanna namnet på en individ eller en entitet. När det gäller demoner måste man använda minst lika många filament som entitetens rang. En människas sanna namn är som regel av tredje rangen. Observera att man måste öka räckvidden till beröring för att kunna ta reda på sanna namn för andra individer eller entiter. Effekten används i regel aldrig i formaliserad magi, utan enbart i improviserad magi, och i ritualer.

### **Skrift [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en magisk skrift av valfri storlek och färg på valfritt material. Kan även läggas fritt svävande i luften. Observera att tecknena inte lyser på något sätt. Effekten är vanlig inom undervisning, speciellt i magisamfund. Effekten är skapad av semotropi, men utstrålar ingen semotropi som man kan alstra från.

---

## Semotropi

---

**Skyddscirkel [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten används för att skapa en skyddscirkel som ger en skyddande sfär med en meters radie per filament som används (kan utökas ytterligare med areaeffekt). Skyddscirkeln stänger ute demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser med en rang som inte överstiger det antal filament som används. En normal varelse som vill ta sig in måste lyckas med ett svårighetsslag mot STY. Svårigheten består av en tärning per filament som användes för effekten. Varje försök att ta sig in orsakar dessutom en poäng (+1) smärta per filament som användes. För att kasta in föremål används samma regler. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob1t6 per filament. Försöker an nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag en nivå svårare (+Ob1t6) per filament som används. Notera att det bara är varelser och föremål som befann sig utanför skyddscirkeln då det skapades (eller som frammanades utanför cirkeln) som hindras från att ta sig in. Det som fanns på insidan då skyddscirkeln skapades kan ta sig både ut och in, utan problem. Eventuellt regn och rusk, blodstänk med mera som producerats utanför cirkeln håller sig utanför skyddscirkeln.

**Tala [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten uttalar en skrift som den riktas mot. Effekten kan användas för att läsa upp skrift som man inte kan läsa. Den kan också användas i magiska artefakter eller effekter för att få dessa att tala. Notera att magiska effekter generellt inte har sinne, så de har vanligen inget att säga om inte magikern bestämmer vad de skall säga. Varje filament som används läser upp en mening. Observera att effekten inte kan användas för att översätta mellan olika språk. Däremot kan den kombineras med läsande främmande språk för att läsa på det språk som rollpersonerna talar. Om man vil kan de skrivna upprepas gång på gång under varaktigheten.

---

## Semotropi

---

**Läsbarhet [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får en skrift eller bok att bli mer läsbar och att text blir mindre kludrig. Notera att effekten fortfarande inte påverkar kryptering eller andra fenomen som påverkar läsbarheten, och att läsbarheten återgår till det normala när effekten försvinner. För vart filament blir det en nivå lättare att läsa texten (-Ob1t6). Effekten kan dock aldrig göra det lättare än mycket lätt (Ob1t6).

**Förvräng [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får en skrift eller bok att bli mindre läsbar och texten förvrängs och blir svårläst. För vart filament blir det en nivå svårare att läsa texten (+Ob1t6). Notera att texten när den förstörs återgår till sin ursprungliga svårighet.

**Levande nyckel [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar att en text som är krypterad att bli betydligt svårare att knäcka. Effekten orsakar siffror och bokstäver att "skenbart" ha bytt plats när man undersöker texten vid ett senare tillfälle, och ibland kan arbete göras ogjort. Effekten gör det två nivåer svårare (+Ob2t6) att lösa en kryptering, men gör också att texten blir mindre läsbar, även för de som kan nyckeln. Svårigheten att läsa texten ökar med en nivå (+Ob1t6) utöver den nivån som man får för krypteringen från första början. Notera att magikern kan ta bort effekten om denne skulle tröttna på sitt svårlästa krypt eller vill läsa sin bok, utan ytterligare svårighetsökning.



---

## Semotropi

---

**Universalskrift [5+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

Effekten skapar en sida av text som alla besjälade varelser kan läsa. Däremot kan vissa andemeningar från språket försvinna (tillexempel liknelser eller skämt). Men alla kan läsa texten, oavsett språk eller läsförmåga. För varje ytterligare filament utöver fem skapas ytterligare en sida med universalskrift. Notera att man måste kunna se texten, de som är blinda eller på annat sätt oförmögna att se texten kan inte läsa den. Vissa heliga skrifter har skapats med universalskrift och gjorts permanenta.

---

## Skototropi

**Står för:** Mörker, Skuggor, Ilojalitet, Vanheder, Svek, Käbbel och Hotfullhet.

**Normal alstring:** För att alstra skototropi krävs att det är så mörkt att det är svårt att se. Finns det störande ljuskällor som exempelvis månen blir den en nivå svårare (+Ob1t6). Detta gäller även om man alstrar med en duk.

**Kroppslig alstring:** Magikern kan använda sig av kroppens mörker. Det mörker som finns inuti den egna kroppen. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom att magikern börjar lysa svagt. Ljuset går inte att uppfatta i dagsljus men syns tydligt i mörker. För varje filament som alstras får magikern dessutom får en kryss (+1) trauma.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtnabbt bländande mörker för de som tittar åt magikerns håll. Det verkar som om allt ljus försvinner under några ögonblick.

**Okontrollerad dissipation:** Om skototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns syn att förmörkas helt. Denna förmörkning varar i lika många rundor som antalet filament som dissiperade. Omgivningen kan se den kraftiga förmörkningen omkring magikern, men själva magikern kommer att tyckas starkt självlysande.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från hydrotropi, kryotropi och selenotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från termotropi, heliotropi, termotropi och fototropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Mörklägg [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras permanent.

Ljus en ljuskälla bidrar känns mindre. En fackla ger knappt ljus som en stearinljus, och ett stearinljus ger knappt ljus alls. För de som förlitar sig på ljus blir det en nivå svårare (+Ob1t6) att se i området. Notera att detta enbart gäller om ni är på ett redan mörkt område och en ljuskälla lyser upp. På en redan ljus plats krävs avståndsförlängning för att mörka allt inom 30 meter.

---

## Skototropi

---

**Mörkersyn [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör så att magikern kan se i kompakt mörker. Det blir lika lätt att se som om det vore normalt dagsljus. För att göra det enklare att se måste dock effekten skarpsyn användas.

**Hotfullhet [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör det en nivå lättare (-Ob1t6) för slag mot färdigheten Skrämma Hota (om ni spelar med den). Annars ger den lättare på Ledarskap, och Förhöra. Notera att effekten inte kan förstärkas, och att slagen aldrig kan bli lättare än mycket enkla (Ob1t6).

**Osämja [=2]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Magikern kastar effekten på ett mål. Alla slag mot PER, Förhöra, Förföra, Diplomati, Ledarskap, Berättarkonst, Skådespel, Övertala, Gyckla med flera andra sociala färdigheter blir en nivå svårare (+Ob1t6) gentemot målet under varaktigheten. Alla slag mot aggression är en nivå lättare (-Ob1t6) för målet, medan alla slag mot generositet, lojalitet och amor är en nivå svårare (+Ob1t6) för målet. Det är inte att de omkring blir påverkade utan snarare att målet för effekten tolkar allt fel, ständigt blir upprörd, och utan att tänka på det skapar konflikt där ingen finns. Med avstånd kan effekten påverka alla inom 30 meter. Notera att effekten även påverkar magikern om denne försöker prata med målet, och att den på så vis kan slå tillbaka.

---

## Skototropi

---

**Mörker [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Förtydligad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att det skenbart blir mörkare för de påverkade som utsätts för effekten. Effekten kan antingen användas på ett enstaka mål, eller på alla mål inom 30 meter, med ett area-tillägg. För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1t6) att använda attributet SYN, stridshandlingar och färdigheterna söka och speja. Notera att effekten även påverkar de med normal mörkersyn, men att den inte påverkar de som inte har ett sinne.

**Bristande tillit [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Det blir en nivå svårare (+Ob1t6) med slag mot lojalitet mot individen formeln är riktad mot. Andra tycker sig plötsligt se de underliga motiven, och den tydliga tendenserna till att hugga andra i ryggen. Att individen inte gjort något för dem, eller att den betar sig opålitligt. Effekten är typisk för de skototroper som vill sätta människor mot varandra, speciellt med effekten osämja.

**Dölja [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

För varje filament som används så gör effekten det en nivå svårare (+Ob1t6) att lägga märke till föremålet, platsen, eller personen som påverkas av effekten. Det går fortfarande att lägga märke till föremålet med andra attribut än synen

---

## Skototropi

---

**Skugga [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

**Ändrad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en genomskinlig skugga som kan röra sig i anslutning till något. Detta behöver inte vara en gestalt, utan kan vara en skugga av en stol, en gaffel, eller något annat. Vanligen är den dock i anslutning till magiker och liknar en gestalt.

Skuggan kan utan ytterligare magi inte påverka sin omgivning eller ta skada. Den kan inte lyfta något, eller bära kläder. De som inte lyckas på mot ett lätt slag mot magiteori (Ob2t6) eller ett normalsvårt slag mot ockultism (Ob3t6) vet dock inte detta. De tror att varelsen är farlig, och kommer försöka skydda sig mot utfall och räknar varelsen som en kombatant (vilket kan ge lättare vinit för utmanövrering). Notera att de som blir träffade av varelsen potentiellt kan inse att den inte gör någon skada och sluta skydda sig mot varelsen (och sluta se denne som en kombatant). Notera att det måste vara ljust nog för att varelsen skall synas, då den inte får särdeles stor effekt om den är 'osynlig'. Tillsammans med ytterligare effekter kan varelsen ge skenet av att vara allt mer riktig (till exempel genom att varelsen ges tal), ges förmågan att bära något eller röra sig (upp till avståndet från magikern).

**Svefullhet [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten sänker offrets lojalitet mot alla.

För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1t6) för offret att slå slag mot karaktärsdraget lojalitet.

**Genomtränga [=2]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*.

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten låter målet se igenom alla lager av till exempel vägg, tyg, hud, eller liknande under varaktigheten. Vilket man vill se igenom bestäms vid formaliseringen. Notera att målet inte kan se dessa saker normalt under denna tiden. Kan nyttjas för att lura andra att man inte kan se igenom till exempel en ögonbindel. Effekten kan också nyttjas genom att tjuvkika in igenom dörrar eller liknande. Effekten låter bara målet se igenom saker som är upp till avståndet bort i längd, efter det återgår målets syn till det normala.

---

## Skototropi

---

**Vanheder [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten sänker offrets heder.

För varje filament som används blir slaget en nivå svårare (+Ob1t6) för offret att slå slag mot karaktärsdraget Heder.

**Skugghänder [1+]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten ger ett mål Ob1t6 huggskada på två olika ställen per filament. Rustning applicerar. Används alltså tre filament så tar målet Ob1t6 huggskada på sex ställen. Om målet har rustning är effekten därför oftast relativt överkbar.

**Tenebris [=2]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten får målet för effekten att tyckas osammanhängande och mörk och rökaktig. Detta är dock enbart en synvilla, men kan fortfarande få individer att tvivla på vart magikern egentligen står. Om magiker stått i närstrid med sin motståndare kan denne tillgodoräkna sig magisk överraskning (enligt reglerna för **magisk överraskning**). Magikern får dessutom om denne stått i stridsgrad stridande en nivå lättare (-Ob1t6) att göra försvarshandlingar mot de som är direkt runt om magikern, förutsatt att den magiska överraskningen inte har överkommit, då effekten inte ger någon bonus. Notera att detta minus inte ackumulerar.

**Skuggstöld [=1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten berövar någon tillfälligt från sin skugga. Skuggan kommer inte tillbaka oavsett hur starkt ljus man lyser på målet. Om effekten skulle sluta återvänder skuggan som vanligt.

---

## Skototropi

---

**Åsamka blindhet [=8]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk.

Målet för besvärjelsen blir helt blind då dess ögon helt enkelt inte kan uppfatta något, då magiskt mörker täcker dem helt. Detta gäller även för varelser som har magisk syn. Vanligen kan man återhämta sig från effekten om någon sliter sönder effekten som fortsätter att hålla magikerns ögon i shack, men med ytterligare ataxatropiska filament för att göra effekten permanent är effekten så kraftfull att personens syn aldrig kommer återhämta sig. Då effekten varar sätts personens grundgenskap SYN till noll.

---

## Teotropi

**Står för :** Gudar, Förbund, Religion,

**Normal alstring :** Endast gudar kan alstra teotropi från sig själva såsom människor alstrar psykotropi. Annars kan troende erhålla teotropiska filament från sin gud vid religiösa ceremonier.

**Kontrollerad dissipation :** Att ge tillbaka filament till sin gud medför inga speciella manifestationer. Man slår då ett slag mot quadosh, istället för den annars antagna alstrafärdigheten. Man kan dissipatera flera filament åt gången, men varje försök tar en halvtimme.

**Okontrollerad dissipation :** Gudarna ser inte med blida ögon på den som inte är värdig gudarnas gåvor. Att tappa kontrollen över den heliga kraft som blivit skänkt av gudarna medför alltid att man förlorar ett kryss quadosh per teotropiskt filament som dissiperar. Detta resultat ersätter det slag som man normalt gör mot PSY för att undvika quadoshförlust.

**Transformeringar :** Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Transformering till teotropi är omöjlig, men transformering från teotropi till andra aspekter är möjliga och ger vanligen en filaments förlust.

---

**Välsignelse [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Denna ceremoni höjer en utvald persons Qadosh med ett poäng. Cermonin används även för att intiera nya medlemmar i religionen. Prästen kan dock inte välsigna sig själv. Den som välsignar måste ha högre Qadosh än den som välsignas.

**Förbannelse [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten används för att sänka quadosh med två poäng (-1). Cermonin är i princip motsatsen till välsignelse. Däremot går den även att göra på de som inte delar din tro. Det går dock inte att sänka quadosh till lägre än noll (0).

**Divination [=3]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent

Effekten låter ceremoniledaren få svar på en fråga hur guden anser att religionens medlemmar skall agera eller handskas med något specifikt som har med guden, frågor eller medlemmarna att göra. Prästen måste tolka den vägledning eller de tecken som guden ger. För att lyckas med detta måste prästen slå ett slag mot Cermoni. Svårigheten för detta slag är normalsvårt (Ob3t6). Observera att spelledaren bör slå detta slag och sedan förklara för spelaren vad rollpersonen får för svar.



---

## Teotropi

---

### Helga [=2] - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Permanent

Får en plats inom räckvidden att anses som helig i religionens namn. Detta kan dock i andra religioners ögon anses som oheligt. Detta kan till exempel vara användbart om man måste genomföra en mässa då de troende befinner sig långt ifrån någon av religionens heliga platser. Platsen fortsätter vara helig i ett dygn efter ceremonin.

### Vanhelga [=2] - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Permanent

Tar bort effekterna av effekten helga. Platsen förstörs dock inte fysiskt utan det är bara dess koppling till guden som bryts. Notera att effekten inte förhindrar att platsen helgas igen, utan att den endast bryter de band som tidigare fanns.

Notera också att effekten kan ta bort den heliga kopplingen en viktig plats har, men att platsen återfår sin helighet efter ett dygn om den inte åter helgas av de som ursprungligen hade fått platsen helgad.

### Exkommunicera [=2] - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Permanent

Cermonin används för att bryta banden mellan en kättare och den egna religionens gud. Det går inte att använda ceremonin på personer som har qadosh tillägnad andra gudar. För att målet skall bli exkommunicerat får denne inte besitta en qadosh på två (2) eller mer tillägnat guden. En person som blir exkommunicerad förlorar all sin qadosh. Effekten kastas i regel alltid på ceremoniplatsen, men det uttänkta målet blir påverkat oavsett vart på mundana denne är.

### Äktenskapets ceremoni [=1] - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Permanent

**Ändrad!**

Effekten knyter en mans och en kvinnas själar till varandra. Varje lojalitetsbrott (såsom hor eller brott mot kvinnofriden) medför i fortsättningen att qadosh sjunker med en poäng (-1). Även den som förleder en gift make/maka att begå lojalitetsbrott får sin Qadosh sänkt med ett (-1) om denne är med i samma religion. Qadosh kan inte sänkas till under noll på detta sätt. Vid ceremonin ökar makarnas qadosh med en poäng (+1).

---

## Teotropi

---

### Äktenskapets upplösande [=1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Effekten löser upp eventuella själsband som kopplats mellan parter i äktenskapets cermoni. Endast en av parterna behöver ha fysisk kontakt med cermoniledaren.

### Skapa heligt föremål [=1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

Effekten skapar ett heligt föremål eller ett stop (16 jungfrur) helig vätska (exempelvis vigvatten eller smörjelse). Föremålet som skall skapas måste vara definierat som heligt inom religionen. Det måste dessutom finnas en direkt mottagare av föremålet som uppnått den erforderliga graden (se respektive religion i kapitell två av religioner boken). Mottagaren får inte då cermonin görs äga ett föremål av samma slag som det som skall skapas. Mottagaren måste närvara under cermonin. För att cermonin skall fungera krävs det att man lägger den på ett vanligt föremål som blir heligt (exempelvis vatten, eller smörjelse). Vanligt är att den används på ett föremål för att göra det heligt för att till exempel nyttjas mot Lamior, då vapnet räknas som helgat.

### Förstör heligt föremål [=1] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten förstör ett heligt föremål. föremålet behöver inte vara helgat inför den religion som den symboliserar. Denna cermoni förstör ett heligt föremål oberoende av religionstillhörighet. Observera att cermoniledaren måste hålla i det heliga föremålet.

### Delad kunskap [=2] - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Provisorisk

Du låter målet för effekten få halva ditt värde av en utvald färdighet. Om denne redan besitter högre i färdighetsvärdet får effekten ingen skillnad. Om denne skulle försöka lära sig något om färdigheten (lyckas med ett förbättringsslag) under tiden som effekten är aktiv så får denne grundchans i färdigheten när effekten försvinner. Denne får tillfälligt utgå från sitt nya färdighetsvärde, men kunskaperna den lärt sig går förlorade då det rollpersonen lärt sig delvis baseras på cermoniledarens kunskaper.

---

## Teotropi

---

**Åkalla Gud [=20]** - Räckvidd: Beröring      Varaktighet: Permanent

Effekten låter en gud nedstiga på mundana i kroppslig form om denne så önskar.

Enligt reglerna för cermonin "nedkalla döden" på sidan 92 i religioner boken.

---

## Termotropi

**Står för :** Värme, Lustfylldhet, Torrhet, Expanding, Explosion

**Normal alstring :** För att alstra termotropi krävs närhet till något som är betydligt varmare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, en vätska, eller en gas som väger minst ett kilo - dessutom skall det vara åtminstone fem grader varmare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då termotropin alstras så kyls alstringskällan ned ett par grader. Vilket gör att det kan vara värt att nyttja flera termotropiska alstringskällor.

**Kroppslig alstring :** Om magikern är varm kan han använda sin egen kroppsvärme. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2t6) och orsakar dessutom mycket kraftig nedkylning (se nedkylning på sidan 79 i spelledarens guide). Dessutom får rollpersonen ett kryss smärta (+1) och Ob1t6 långtidsutmattning per filament som alstrats.

**Kontrollerad dissipation :** Kontrollerad dissipation av termotropi ger upphov till en våg av värme runt magikern. Luften dallrar som av en värmevåg ända tills alla filament har dissipaterats klart.

**Okontrollerad dissipation :** Om termotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns kropp att hettas upp och få feber och svettningar. För varje termotropiskt filament som dissiperar ger detta ett kryss (+1) trauma och Ob1t6 långtidsutmattning. Kroppstemperaturen sänks dock relativt snabbt om magikern inte är i ett varmt klimat eller har varma kläder på sig. Luften kring magikern kyls dessutom ned, vilket kan ge upphov till vattenånga.

**Transformeringar :** Transformeringar till och från ataxotropi, fototropi, heliotropi och pyrotropi är lätta (Ob2t6) och ger ingen förlust. Transformeringar till och från nomotropi, skotropi, kryotropi, hydrotropi och selenotropi är svåra (Ob4t6) och ger upphov till två filaments förlust. Alla transformeringar är normalsvåra (Ob3t6) och ger enbart en filaments förlust. Kan ej transformera till daimotropi, psykotropi, oneirotropi eller teotropi.

---

**Torka [1+] -** Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Effekten får ett blött föremål att snabbt torka till och bli torrt. Effekten är populär bland ataxatroper och termotroper som varit ute i regnet och snabbt vill bli varma igen. För att torka en hel person behöver du två (2) filament.

---

## Termotropi

---

**Värmebölja [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Målet får direkt en poäng (+2) trauma och två poäng långtidsutmattning (+2). För varje fyra trauma och långtidsutmattning görs dessa med fördel om till en hel tärning, enligt reglerna för äckligt mycket plus.

**Isolera [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Det som effekten används på får lättare att hålla sig till den temperaturen. Skulle målet vara varmt, håller det sig varmt längre. Skulle målet vara kallt, så håller det sig kallt längre. För var filament dubblar tiden det tar för målet att ändra värme. Effekten kan också användas på kläder för att göra det lättare att hålla värmen. TÅL-slag med dessa kläder på är alltid en nivå (-Ob1t6) lättare per filament.

**Smält [=3]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Får ett metalföremål så varmt att det börjar att smälta och ryka. Den smälta metallen orsakar Ob2t6 trauma och Ob2t6 smärta och smälter igenom det mesta efter någon runda (smälter i tre rundor, se spelledarens guide sidan 66).

Har man inte anpassat formeln efter ett visst material, eller slår ett lyckat normalsvårt (Ob3t6) slag mot metallurgi kan dock effekten orsaka stänk, eller att smältningen på något sätt går fel. För det mesta orsakar detta att föremålet sänker sitt bryt med Ob1t6, används area effekt så påverkas alla delområden. Föremålet smälter dock inte om det är oförstörbart med alkemi, då upphettningen är magisk, men värmen inte kan förstöra föremålet.

---

## Termotropi

---

**Svedda [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Du ger ett föremål en övernaturlig hetta som bara känns när man tar i föremålet. De som tar i föremålet bränner sig, och om man skulle få för sig att hålla kvar i föremålet trots det så måste man slå Ob3t6 mot VL. Lyckas man kan man hålla i föremålet, även om det bränns. Notera att effekten dock inte ger några skador.

**Bränna metall [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör ett mindre metallföremål (exempelvis ett svärd) glödande hett på magisk väg. Dessutom glöder föremålet svagt rött. Den som kommer i kontakt med metallföremålet oskyddad får dock Ob1t6 poäng smärta och Ob1t6 poäng trauma. Metallen får dock inget antändningsvärde. Metallföremålet blir direkt kallt igen efter att effekten slutat verka. Det är inte möjligt att kyla ned föremålet med exempelvis vatten eller liknande.

**Explosion [1+]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.*

Höjer temperaturen runt ett föremål så snabbt att det exploderar. Explosionsskadan är Ob1t6 per filament som används. Antalet kroppsdelar är även det lika med antalet filament. För varje meter från explosionscentrum minskas dock explosionsskadan med Ob1t6 och antalet drabbade kroppsdelar med (-1) tills att explosionen inte orsakar någon skada. För att effekten skall gå att använda så behövs antagligen även effekten avstånd användas eller reglerna för att ändra form. Pansar skyddar som vanligt mot krossskador. Det går inte att få gas att explodera. Effekten kan endast användas på fasta material och vätskor.

Notera att effekten inte förstör föremålet, utan att det enbart skapar en explosion runt föremålet. Föremålet tar heller ingen skada. Däremot eventuella föremål runt kan åsamkas skada av effekten. För att förstöra föremål, se den pyrotropiska effekten **Förkolna**.

---

## Termotropi

---

**Värmevägg [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten gör att alla inom effekten tar en långtidsutmattning för varje handling de gör i effekten. Detta för att personen blir otroligt varm och kort därpå börjar svettas och bli uttorkad. Om en person som är i centrum för effekten tar dock inte denna skada. Effekten är punktformig och behöver vanligen ett area-tillägg för att bli användbar. Effekten kan också läggas på ett föremål eller på en plats för att hålla borta fiender runt om platsen eller föremålet.

**Motstå köld [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

**Flyttad, Förtydligad!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Minskar alla slag mot TÅL för att undvika nedkylning. Observera att effekten måste vara aktiv hela perioden för att ge ett fullgott skydd. Effekten gör att TÅL-slag för att återfå värmen enklare samt minskar risken för köldchock. För varje filament som används så blir var och ett av dessa slag en nivå enklare (-Ob1t6).

**Strålning [=1]** - Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar en slags nedbrytning av kroppen. För var gång ett mål har blivit påverkat av effekten så har den en poäng strålning. En poäng strålning försvinner var tolfte timma. Var annan timma slår målet lika många tärningar mot sin TÅL, som antalet poäng strålning. Ett misslyckat slag gör att du tar (+1) trauma och (+1) smärta. Ett lyckat slag gör att du inte tar någon skada. Ett fumlat slag gör att du tar dubbla skadan, och ett perfekt slag, gör att du inte tar någon skada denna gång, eller om två timmar. Målet får röda områden över kroppen, dess hud flagnar, målet mår illa, huden spricker, kroppen bryts sönder...

En liknande effekt har setts bland eldstenarna på Thakalor.

---

## Termotropi

---

**Värme [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten höjer temperaturen för ett material, en vätska eller en gas. Effekten kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser, även om det är populärt att påverka luften omkring dem med en area-effekt. För varje filament som används så erhålls en uppvärmning motsvarande tio grader för ett kilo materia. Uppvärmningen blir mindre ju mer materia man försöker påverka, försöker du alltså värma upp till exempel tio kilo, så höjs temperaturen bara med en grad, medan om du påverkar en tiondel av ett kilo får en temperatursänkning på hundra grader. Notera att man bara kan ha en effekt aktiv åt gången, och att effekten alltså inte kan kombineras med sig självt för att få en högre temperatur (till exempel en temporär variant kombinerat med en momentan variant).

En kubikmeter luft väger ungefär 1 kilo, vilket motsvarar tio grader. Notera att varm luft snabbt stiger eller blir kall. För avseende av regler avses att tio grader av värme försvinner varje runda och rör sig mot rummets eller platsens normala temperatur.

**Passion [+1]** - Räckvidd: Avstånd

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten ökar offrets kärlek och upphetsning, dess känslor och passion. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget Amor en nivå enklare (-Ob1t6). Svårigheten kan dock aldrig bli mycket lägre än mycket lätt (Ob1t6).

**Matlagning [=1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten genomsteker eller håller ett föremål extremt varmt utan att nödvändigtvis skada det. Föremålet kan inte ta eld och med rätt kunskaper kan man använda effekten för att få mat att bli klar snabbt. Notera att den bara påverkar föremål och således inte påverkar levande varelser, men väl kan påverka en död varelse, i detta fall åsamkas den Ob1t6 smärta och +1 trauma per runda effekte varar. Generellt behövs inte mer än en två minuter förrän föremålet är färdiglagad att ätas. Kan kräva areaeffekt och ett matlagningsslag för vissa rätter medan andra bara kräver effekten, det är lite upp till spelledaren.



---

## Termotropi

---

**Extrem Hetta [+10]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Momentan\*

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten orsakar värme på en plats till den grad att byar torkar sönder eller börjar brinna. Beroende på hur effekten är utformad kan den göra allt ifrån att förstöra alla grödor, till att dunsta allt vatten eller få invånare att fly i panik. Notera att det är en drastisk ökning och att magikern själv kan bli påverkad om denne är i närheten.

---

## Alkemi

---

### **Analysera Artefakt [=1]** - Analyserar en artefakt

Analyserar en artefakt för att se hur många och vilka olika typer av komponenter den innehåller. Lyckas den alkemiska processen får alkemisten reda på antal och typer av komponenter.

Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi. Man behöver inte slå på fummeltabellen för laboriet om man fumlar. För att avgöra vad en specifik komponent har för funktion måste man dessutom använda den alkemiska processen Analysera komponent.

### **Analysera Elixir [=1]** - Analyserar en typ av elixir

Denna alkemiska process används för att analysera ett magiskt elixir utan att förstöra det. Lyckas den alkemiska processen får alkemisten reda på vilka besvärjelser som bundits i elixiret och exakt hur många doser som elixiret består av.

Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi. Man behöver inte slå på fummeltabellen för laboriet om man fumlar. För att avgöra vad en specifik komponent har för funktion måste man dessutom använda den alkemiska processen Analysera komponent.

### **Analysera Komponent [=1]** - Analyserar en komponent

Denna alkemiska process används för att analysera en komponent i en magisk artefakt. Lyckas den alkemiska processen får alkemisten reda på exakt vad komponenten gör, exempelvis vilken besvärjelse som kommer att vävas av en projektor.

Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi. Man behöver inte slå på fummeltabellen för laboriet om man fumlar. För att avgöra vad en specifik komponent har för funktion måste man dessutom använda den alkemiska processen Analysera komponent.

---

## Alkemi

---

### **Analysera Skrift [=1]** - Analyserar en skrift

Denna alkemiska process används för att analysera en magisk skrift utan att läsa den och på så sätt 'förstöra den'. Lyckas den alkemiska processen får alkemisten reda på vilken besvärjelse som bundits i den magiska skriften.

Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi. Man behöver inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar. För att avgöra vad en specifik komponent har för funktion måste man dessutom använda den alkemiska processen Analysera komponent.

### **Avinstallera [1+]** - Avinstallerar en komponent av samma magnitud

Denna alkemiska process används för att avinstallera vissa komponenter ur en magisk artefakt utan att man behöver förstöra hela artefakten. Exempelvis går det att avinstallera 'Perpetuell indestruktibilitet'. Magnituden på denna process måste vara lika med magnituden på komponenten som skall tas bort. Observera att om man avinstallerar en generator så kommer den bundna demonen att släppas lös.

### **Bereda magiskt elixir [1+]** - Gör en dos elixir som håller en besvärjelse av samma magnitud.

**Ändrad!**

Denna alkemiska process används för att tillreda alla typer av magiska elixir. Magnituden på denna process måste vara lika med magnituden på den besvärjelse som man önskar binda i elixiret. Alkemisten måste känna till effekten denne vill binda. När du lyckats med processen får du en dos av ditt nya elixir.

---

## Alkemi

---

### De egenskaper du kan påverka är följande :

Kokpunkt, Smältpunkt, Densitet, Hårdhet, Värmeledningsförmåga, Viskositet, Färg, Opacitet, och Reflektivitet.

### Modifiera resonansfrekvens [3+] - Ändrar egenskaper

Processen ändrar ett gram eller en kubikcentimeter essens (egenskap). Används främst om man inte har egenskapen man åtrår hos en substans redo. Om du till exempel har tagit ut ett svärds essens (egenskap) och vill att den skall vara hård som diamant, och du inte har diamant använder du denna process. För varje ytterligare egenskap man vill ändra samtidigt och varje ytterligare gram eller kubikcentimeter man vill påverka samtidigt ökar magnitudens rang. För att processen skall lyckas måste alkemisten dessutom lyckas med ett slag mot alkemi. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud (labmod sänker eller höjer svårigheten på detta slag som sig bör).

### Fusionera essenser [2+] - Slår ihop egenskaper.

Kombinerar substanser som har olika egenskaper, för att slutligen sätta ihop det till en substans med alla egenskaper. Påverkar i grund ett gram eller en kubikcentimeter. Man får inte sätta ihop flera egenskaper av samma typ (Till exempel Färg och en substans som inte fått egenskapen färg borttagen ännu). Magnituden är lika med det antal olika egenskapsklumpar du har. Har du till exempel en substans densitet, och en substans som saknar densitet kan du slå dem samma, då blir magnituden två. Den ena klumpen har densitet, och den andra har de resterande åtta egenskaperna. För att processen skall lyckas måste alkemisten dessutom lyckas med ett slag mot alkemi. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud (labmod sänker eller höjer svårigheten på detta slag som sig bör).

### Reducera resonans [1+] - Ta bort en egenskap från en substans.

Effekten påverkar ett gram eller en kvadratcentimeter. Processens magnitud beror på hur många egenskaper du vill ta bort. För att processen skall lyckas måste alkemisten dessutom lyckas med ett slag mot alkemi. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud (labmod sänker eller höjer svårigheten på detta slag som sig bör). Magnituden blir högre om man vill ta bort fler egenskaper samtidigt, eller om man vill påverka mer än ett gram eller en kubikcentimeter.

Notera att substansen som blir kvar förlorar egenskapen du "tar bort".

Effekten används bland annat för att få mercurium som används när man gör kongelat (sidan 94 i mystik och magi).

---

## Alkemi

---

**Installera Ackumulator [1+]** - Släpper ut lika många filament som magnituden, om det finns filament laddade.

Denna alkemiska process installerar en ackumulator i en magisk artefakt. En ackumulator kan i vissa fall se ut som en stor kristall - men som regel är ackumulatören helt integrerad i den magiska artefakten. En ackumulator kan lagra magiska filament - antalet filament som frigörs varje gång som ackumulatören aktiveras är lika med magnituden på denna alkemiska process. Den avger naturligtvis aldrig fler filament än vad som finns lagrade. Observera att ackumulatörer inte är uppladdade från början, vilket innebär att den måste laddas med den alkemiska processen 'Ladda Ackumulator'

Notera att alstringen alltid räknas som synlig om inte slaget för att alstra görs svårare. Detta höjer dock inte magnituden.

**Ladda Ackumulator [1+]** - Laddar med lika många alstringsslag som magnituden.

Antal filament per laddning bestäms av alstringens svårighet.

Denna alkemiska process används för att öppna en ackumulator för nya laddningar av filament. Observera att man bara kan tillföra filament av den aspekt som ackumulatören är byggd för. Magnituden på denna alkemiska process är lika med det antal laddningar man vill tillföra ackumulatören. Observera att magnituden alltså inte påverkas av hur många filament som varje laddning består av.

När processen är klar måste varje laddning tillföras genom varsin separat alstring av den aktuella aspekten. Om man exempelvis vill fylla på tre laddningar i en ackumulator där varje laddning består av fyra filament så måste man slå fyra separata alstringsslag som vardera består av en normalsvår svårighet (Ob3t6). Observera att alstringsslagen inte påverkas av Labbmodifikationen.

**Installera Generator [1+]** - Kan alstra lika många filament som magnitud, om en demon av samma rang bundits.

Denna alkemiska process installerar en generator. Rent konkret innebär detta att en demon (eller en ande) binds till artefakten och sedan tvingas alstra daimotropiska eller psykotropiska filament åt artefakten. Eftersom demonen eller anden endast finns på det astrala planet så är det enda synliga på artefakten symbolen för demonens eller andens sanna namn. Den viktigaste grundförutsättningen för att genomföra denna alkemiska process är att man har tillgång till en bunden demon eller ande som man kan tvinga in i artefakten. Magnituden på denna alkemiska process måste vara lika hög som rangen på den bundna demonen. Varje gång artefakten aktiveras så kommer generatören att leverera exakt lika många daimotropiska eller psykotropiska filament som demonen eller andens rang.

Notera att alstringen alltid räknas som synlig om inte slaget för att alstra görs svårare. Detta höjer dock inte magnituden.

---

## Alkemi

---

### **Installera Projektor [1+]** - Väver en magisk effekt av samma magnitud.

Denna alkemiska process installerar en projektor som väver de magiska effekterna i en besvärjelse. Det krävs endast en projektor för varje besvärjelse som skall vävas - oavsett hur många effekter denna besvärjelse innehåller. För att besvärjelsen skall kunna projiceras krävs det att det finns tillräckligt många filament av rätt aspekt tillgängliga i artefakten. En projektor består av en speciell magisk symbol som måste finnas på artefakten. Magnituden på denna process måste vara lika hög som magnituden på den besvärjelse som skall vävas av artefakten. Om besvärjelsen lyckas så är artefakten färdig. Misslyckas den så upplöses projektorn och man måste ominstallera denna.

Notera att alstringen alltid räknas som synlig om inte slaget för att alstra görs svårare. Detta höjer dock inte magnituden.

### **Installera Aktivator [1+]** - Lika många villkor som magnitud.

Denna alkemiska process installerar en aktivator i en magisk artefakt. En aktivator kan innehålla ett eller flera aktiveringsvillkor, som var och en består av synliga symboler på artefakten. Hur man flera aktiveringsvillkor kan dessa kombineras på olika sätt. Aktivatorn är alltid kopplad till de övriga installationerna i en artefakt om villkor för aktivatorn uppfylls så kommer aktivatorn att aktivera de övriga komponenterna i den magiska artefakten. Magnituden som krävs på denna process är lika med det antalet aktiveringsvillkor som önskas. Grundavståndet som en aktivator kan reagera på är 30 meter, utöver detta krävs ytterligare en magnitud för varje ökning av avståndet med 30 meter.

### **Installera Transformator [1+]** - Kan alstra lika många filament som magnitud, om en demon av samma rang bundits.

Denna alkemiska process installerar en transformator i en magisk artefakt. Då transformatorn aktiveras (av en magiker, ackumulator, eller generator) så transformeras de tillsatta filamenten. Det krävs en transformator för varje transformation besvärjelsen innehåller. Man måste på förhand specificera mellan vilka aspekter transformatorn skall omvandla. För ett demoniskt aggregat krävs nästan alltid en eller flera transformatorer för att omvandla daimotropin som generatoren alstrar. Magnituden på denna alkemiska process är lika med det antal filament som transformatorn maximalt skall kunna transformera. Tänk på att vissa transformationer ger upphov till transformationsförlust, eller ger upphov till svåra eller normalsvåra eller lätta slag.

Notera att transformeringen alltid räknas som synlig om inte slaget för att transformering görs svårare. Detta höjer dock inte magnituden. Observera att transformationen dessutom ger de för och nackdelar som en vanlig transformation ger, såsom filamentsförlust och svårighet.

---

## Alkemi

---

### **Installera Stasisfält [1+]** - Sparar en besvärjelse av samma magnitud.

Denna alkemiska process installerar ett stasisfält som kan lagra en besvärjelse. Det kan finnas högst ett stasisfält per artefakt. Alldeles efter att denna alkemiska process utförts måste någon väva den önskade besvärjelsen mot stasisfältet. Om både besvärjelsen och den alkemiska processen lyckas så lagras besvärjelsen i stasisfältet. Magnituden på denna process måste vara minst lika med magnituden på den besvärjelse som man önskar binda i den magiska artefakten.

Notera att alla slag för besvärjelsen slås då stasisfältet skapas, och att inga slag är nödvändiga då effekten görs. Besvärjelsen lyckas automatiskt. Vill man att artefakten skall väva dolt måste besvärjelsen vävas dolt på stasisfältet. Detta höjer dock inte magnituden.

### **Kongelering [=3]** - Skapar ett kongelerat filament.

Effekten kräver åtminstone en dos av mercurium (substans med densitet, utan andra egenskaper), detta står på sidan 95 i mystik och magi. Tycker man att detta verkar jobbigt och är på en plats där det finns andra magiker kan man köpa mercurium för 50 silver (snittkostnaden för att genomföra receptet reducera resonans av första rangen). Man kan också genomföra en egen alkemisk process där man utvinnet mercurium från luft, men detta är generellt en nivå svårare (+Ob1t6). Notera att det då blir gratis. Man genomför då reducera resonans av första rangen, och tar bort den enda ingrediens som finns.

I övrigt är detta en alkemisk process som används för att tillverka ett magiskt kongelat, filament i fast form. Magnituden på denna process är alltid tre (3). Ungefär i mitten av kongeleringen måste alkemisten eller annan magiker alstra ett magiskt filament som tillförs i processen.

### **Nekromantisk Drill [1+]** - Låter en utvalda vandöd slå lika många förbättringsslag som magnitud i en färdighet.

Processen tar dessutom endast 6 timmar i grund.

Denna alkemiska process används för att ge en vandöd högre färdighetsnivå. Det måste dock vara en färdighet som den vandöda redan har - man kan alltså inte ge helt nya färdigheter åt en vandöd. I sammanhanget skall noteras att vandöda inte kan lära sig av erfarenhet utan hjälp av denna nekromantiska process. För varje magnitud som används så får den vandöde ett förbättringsslag at höja en färdighet som nekromantikern eller alkemisten väljer. Nekromantikern måste själv kunna den aktuella färdigheten. Det förhåller sig nämligen så att nekromantikern måste lyckas med ett slag mot sin egen färdighetsnivå (för den aktuella färdigheten) för att den vandödes färdighet skall få ett förbättringsslag. Observera att man bara kan använda processen en gång per färdighet och vandöd.

Extra magnitud kan användas för att påverka en ytterligare vandöd.

## Alkemi

### Nekromantisk reanimation [1+] - Väcker en vandöd av samma rang som magnitud av processen.

Denna alkemiska process används för att animera lik. Den anses av många vara en ondskefull process och de flesta alkemister befattar sig inte med reanimering. Det finns ett antal olika typer av vandöda. Nekromantikern måste bestämma vilken typ av vandöd den vill reanimera. Beroende på den vandödes rang, och eventuella speciella egenskaper nekromantikern vill ingjuta höjs den vandödes rang. Nekromantikern behöver lika många magnituder av nekromantisk reanimation som den vandödes rang. Notera att det står på sidan 52 i nekromanti och vandöda (högst upp) att man behöver både de alkemiska preparaten, samt de nekrotropiska kongelaten (på vanligt vis).

<b>Processens magnitud -</b>	Den vandödes rang.	
<b>Höj STY, TÅL eller RÖR med 1T6 -</b>	Rang ökar med (+1)	
<b>En nekrotropiska förmåga -</b>	Rang ökar med (+1)	
<b>Är den vandöde ett skellet? -</b>	(Beräkna STY och TÅL som hälften, får ej ökad svårighet efter dygn eller vecka har gått)	
<b>STY och TÅL = 0-35 -</b>	Rang är oförändrad.	
<b>STY och TÅL = 35-50 -</b>	Rang (+1)	
<b>STY och TÅL = 50-100-</b>	Rang (+2)	
<b>STY och TÅL = 101-200-</b>	Rang (+3)	
<b>STY och TÅL = 201+</b>	Rang (+4)	
<b>STY och TÅL = 2-5-</b>	Maximalt rang 1-2	+6 RÖR
<b>STY och TÅL = 6-10-</b>	Maximalt rang 3-4	+4 RÖR
<b>STY och TÅL = 11-12</b>	Maximalt rang 5-6	+2 RÖR
<b>STY och TÅL = 13-20</b>	Maximalt rang 7-8	
<b>STY och TÅL = 21+</b>	Maximalt rang obegränsad.	
<b>Kroppen har varit död i ett dygn -</b>	(+Ob1t6)	
<b>Kroppen har varit död i en vecka-</b>	(+Ob2t6)	
<b>Helgad mark</b>	(+Ob1t6)	
<b>Vanhelgad mark</b>	(-Ob1t6)	
<b>Labbsmodifikation</b>	(*Labbits storlek)	
<b>Avsaknad av assistenter</b>	(+Ob1t6)	
<b>Helgat lik</b>	(+Ob1t6)	
<b>Vanhelgat lik</b>	(-Ob1t6)	



---

## Alkemi

---

**Perpetuell indestruktibilitet [1+]** - Gör ett föremål som väger ett halvkilo per magnitud, oförstörbart.

Denna process används för att göra ett föremål oförstörbart. Observera att det inte går att använda denna process på levande vävnad. Magnituden som behövs motsvarar en magnitud för varje halvkilo som föremålet väger. Ett föremål som gjorts oförstörbart kan inte förstöras med fysiskt våld, eld, syra, tid, matsmältning, eller på andra normala sätt. Notera att pansarvärden dock inte förändras, det är endast föremålets brytvärde som påverkas. Notera att föremålet dock fortfarande tar normal skada av magiska vapen och magi. Effekten kan dessutom brytas med den alkemiska processen 'avinstallera'.

**Unik reanimation [1+]** - Skapar unika vandöda, men kräver mänskligt offer. Var unik vandöd kräver egen process.

Krävs för att göra unika vandöda. Varje unik vandöd har en egen specifik process som måste läras separat. I övrigt fungerar den exakt som en vanligt reanimation förutom att man måste utföra ett besjälat offer till avgrunden.

**Elementarbunden reanimation [5+]** - Reanimerar vandöd och ingjuter elementarvarelse för unika effekter.

Denna process fungerar som en vanlig reanimation i alla avseenden förutom att man sliter sönder ett elementarväsen och gjuter dess energi i ett lik som man sedan animerar. Beroende på elementarvarelse som ingjuts skapas antingen en eldgast, en havsgast en jordgast eller en vindgast. För att kunna använda sig av denna process måste antingen nekromantikern eller någon annan ha åkallat en elementarvarelse som kan användas. Elementarvarelse rang läggs till den vandödes som minst måste vara av rang 5 för att kunna hålla elementarvarelse energier bundna inom sig. En elementarbunden vandöd kan ges nekrotropiska förmågor och drillar som vanligt. Observera att den vandödes rang inte ökar då elementarvarelserna binds till den.

---

## Alkemi

---

**Nekrotropisk bindning [1+]** - Ger en levande varelse nekrotropiska förmågor, i utbyte mot svagare kropp.

Med denna process kan man binda nekrotropiska energier i en levande varelse. Det är en mycket farlig metod som nästan uteslutande används inom dibukkulter. Magnituden för bindningen är densamma som förmågans rang. Genom att operera in nekrotropiska kongelat i armar, ben och nacke (total fem stycken) kan nekromantikern leda nekrotropisk energi genom patientens kropp. Svårighetsgraden för operationen är Ob4t6 mot Anatomi. Patienten får dessutom Ob2t6 kryss smärta, Ob1t6 trauma, och Ob1t6 blodförlust. När patienten har återhämtat sig genomförs processen. Eftersom processen görs på en levande varelse ges ingen labbmodifikation. Nekrotropin skadar patientens kropp och sänker STY, TÅL och RÖR med förmågans rang. Dessutom förloras en trauma kolumn, och patienten ges lika många tärningar trauma som förmågans rang.

*Errata och förklaringar*

---

## Errata och förklaringar

---

Vissa effekter tycks alldelles för konstiga och tycks nästan bryta de lagar som eon själva satt upp. Andra regler är för snäva och ger inte rum för något spel, de är för precisa, eller åstadkommer inget mer än beskrivet. Jag har försökt så gott jag kan att sortera ut effekterna. För de som fortfarande spelar med effekterna finns de dock fortfarande i sitt kapitell. I andra fall så kommer det till olikheter i alstringar och dissiperingar. Tillexempel så är det flera aspekter som åstadkommer jobbiga effekter, trots att de bara dissiperas kontrollerat, medan andra effekter inte ger någon märkbar effekt. Detta är därför mitt försök att balansera, upprätta och få eon att bli mer strömlinjeformat.

Om ni är nyfikna på varför jag har bytt, ändrat, tolkat och reagerat som jag gjort finns alla regler nedan. Trevlig läsning!

---

## **Astrotropi - Förändringar**

---

**Inga förändringar.**

---

## Ataxatropi - Förändringar

---

**Förvandling / Sann förvandling** >> Effekten är flyttad och ändrad.

*Effekten flyttades till biotropi, då det tycks som en mer kroppslig sak att forma om sin kropp, än något som har med kaos att göra. Effekten har dessutom gjorts om så att det faktiskt är möjligt att bli ett riktigt djur. Se den biotropiska effekten "sann förvandling".*

**Olära** >> Effekten är ändrad.

*Även här har de flesta eoniter säkert lagt märke till att olära är en mycket farlig effekt. Då effekten inte är lätt att genomföra via improviserad magi och ritualer är det en effekt som snarare används i alkemi (läs elixir). Det är dock en mycket farlig och spelbrytande effekt, som dessutom är absolut, till skillnad från många andra effekter i eon. Effekten gjordes däremot till en lättare effekt, för att öppna upp för mer spel. Men förbjöds att bli permanent för att ta bort dess spelbrytande egenskaper. Dessutom lät vi den bli mindre effektiv mot mer skickliga individer.*

---

## Biotropi - Förändringar

---

### **Grönska >> Effekten är ändrad.**

Effekten hade en (momentan) permanent effekt och en temporär effekt i samma i en regelbeskrivning. Eftersom temporära effekter 'slutar' då de avtar blev det förvirring i om blommorna skulle dö om man till exempel tog bort effekten med riva sönder väv, då den momentana effekten, att blommorna växer upp från första början också inkluderas i regeleffekten. Vi delade därför upp det, så att man kan ta bort växtnäringen, men inte att blomman växt upp från första början.

### **Kirurgi >> Effekten är tolkad.**

Då det står att effekten inte är invasiv betyder det att den inte tränger in i kroppen alls. Vi tolkade därför som att effekten helt utförs med magi. Man behöver alltså inga verktyg för att utföra kirurgin.

### **Regenerera >> Effekten är ändrad.**

Det kändes konstigt att man fortsatte blöda trots att man satte ihop de kroppsdelar vars separation orsakar blödningen. Vi har låtit detta bli en del i den nyttjande effekt som regenerera har.

### **Bota sjukdom >> Effekten är ändrad.**

Då inte alla sjukdomar har slag för att bli frisk under sin period så har vi gjort om effekten så att man oavsett sjukdomens normala gång och normala slag för att bli frisk direkt kan botas med effekten.

### **Förvandling / Sann förvandling >> Effekten är flyttad och ändrad.**

Att vara stor som en mus, och se ut som dig själv var en väldigt inkonsekvent effekt som tyckes som en nödlösning från de som skapade effekten. Därför gjordes denna effekt istället, en faktisk förvandling. En annan effekt med samma namn har cirkulerat där man fick skifta sina grundegenskaper och ifall man skiftat tillräckligt blev man djuret. Då detta var i princip omöjligt för de flesta djur (förutom kanske apor) så gjordes effekt om. Effekten flyttades från ataxotropi, då det kändes mer kroppsligt att forma om sin kropp, än något som har med kaos att göra.

---

## Daimotropi - Förändringar

---

**Demonisk kallelse >>** Effekten är ändrad.

*Effekten blev allt för lik nedkalla. Effekten är nu istället en slags variant för demoner att kalla på andra demoner.*

**Befalla demon / Befalla >>** Effekten är ändrad.

*Effekten hade ett ändamål vilket kändes trist. Som med de flesta effekter med ett ändamål försöker jag öppna dem så att de går att nyttja på fler sätt om möjligt. Effekten kan nu även nyttjas på människor, för att det skapar spel, och kan vara en form av besättning, utan att man dör.*



---

## Fototropi - Förändringar

---

**Blända** >> Effekten är tolkad och ändrad

*Effekten blev allt för bra då man kunde fortsätta att höja svårigheten för någons handlingar. Vi tolkade därför reglerna som att man aldrig kan höja svårigheten över, utan enbart återställer den om effekten återappliceras.*

---

## Geotropi - Förändringar

---

**Fotfäste** >> Effekten är tolkad och ändrad

*Effekten var inte beskriven särskilt väl, vilket gjorde att vissa regler (såsom de för akrobatik) kunde komma att bryta spel. Man kunde inte hoppa alls, men då hoppa och akrobatik är närbesläktade kunde man helt enkelt ge sig själv mer magnitud av fotfäste för att göra hoppa lättare.*

*Detta var inte en önskad konsekvens. vi lät därför förtydliga det som reglerna försökte åstadkomma.*

---

## Heliotropi - Förändringar

---

### **Skimmer >> Effekten är reviderad**

*Det var lite tvåtydigt i texten till skimmer, då den delvis påverkar anfallsmanövrer och sedan också nämner att den påverkar försvarsmanövrer. Däremot står det inte det i första stycket. Vi tolkade det därför som att magikern också får det svårare på att försvara sig enligt samma nivåer. Men att detta inte gäller fienden.*

### **Makt >> Effekten är ändrad.**

*För de som spelat eon och satt sig in i magisystemet är detta ingen nyhet. Effekten blev allt för bra och spelbrytande. Eftersom man med en ritual kunde kontrollera alla. Oavsett motståndskraftighet kunde en rollperson med effekten fälla kungariket såväl som världen enbart med sin utstrålning. Effekten gjordes därför om så att den högst kunde få ett filament värt av effekt.*

### **Solstråle >> Effekten är ändrad.**

*Effekten hade få användningsområden. Det är trist att ta en formel om den aldrig kommer få någon användning. Den gjordes därför om så att den även gjorde något mot ickevampyrer. Även om det kanske inte är den formel du vill utgå från i strid.*

---

### **Solförmörkelse [+1] - Räckvidd: Beröring**

Varaktighet: Temporär\*

**Borttagen!**

*\*Effekten kan inte göras permanent.*

Effekten skapar en lokal solförmörkelse inom effektens räckvidd. Magikern måste själv befinna sig i mitten av solförmörkelsen. Effekten gör det omöjligt att alstra heliotropi för alla som befinner sig inom räckvidden.

---

### **Solförmörkelse >> Effekten är borttagen.**

*Den konstigaste effekten i eon tillsammans med effekten månförmörkelse! För att avskärma aspekter föreslås den nomotropsika effekten avskrämmning, heliotropi har inget med avskrämmning att göra. För att lura andra att man kan 'släcka himlen' avses färdigheten astrologi och lite tålmod. Är det istället en illusion borde man utgå från fototropi. Vi har gjort en effekt för just det ändamålet (och andra spännande ändamål). Se den fototropiska effekten 'fjärran synvilla'.*

---

---

## Hydrotropi - Förändringar

---

**Flyta >> Effekten är ändrad.**

*Effekten gjorde väldigt mycket för väldigt lite filament och var en absolut effekt. Väldigt få effekter i eon är absoluta, och gör dessutom effekten levitera onödig. Denna effekt skapar numera spel tillsammans med sjunka, beroende på om man behöver ta sig uppåt eller nedåt.*

**Nederbörd >> Effekten är ändrad.**

*Effekten skapade med ett filament tvåhundra liter vatten per minut. En skrämmande tanke om man lät den bli provisorisk. Speciellt om man lade till ett par filament. Det konstigaste var att den bröt mot balansens lag. Man skapade extrema mängder vatten från inget, som man senare dessutom kan alstra från. Mer hydrotropi för att skapa mer hydrotropi.*

**Andas under vatten >> Effekten är ändrad.**

*Inte alla i ett medeltida samhälle är läkekunniga och långt ifrån alla vet vad man skall ta sig till när ens lungor är vattenfyllda. Det är inte bara att hosta ut, vilket gör effekten till den nästan mest farliga effekten i eon. Vi har istället beslutat att man själv måste andas in vattnet i lungorna, för att effekten delvis skall vara balanserad, och för att undvika missbruk.*

**Släcka eld >> Effekten är flyttad från kryo till hydro.**

*Då pyrotropi och hydrotropi är varandras motsatser passade effekten släcka eld bättre som en hydrotropisk effekt. Förvisso kunde den säkert passa på kryo med, men det känns som köld och is borde vara kryptropins huvudsakliga påverkan.*

---

## Ikonotropi - Förändringar

---

**Kontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Andra kontrollerade dissipationer är 'ofarliga'. Även ikonotropiska kontrollerade dissipationer torde vara ofarliga. Det var i princip ingen skillnad på okontrollerad och kontrollerad dissipation. Ingen skulle heller någonsin vilja alstra från tatueringar, då en misslyckad besvärjelse tar bort timtal av tatueringar, och dessutom gör kroppen obrukbar för mer tatueringar...*

**Okontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Dissiperingen kände väldigt tråkig och absolut. Allt förstörs. punkt. Detta gjorde också det mer riskabelt att alstra från något material alls som överhuvudtaget bryr sig om. Inkluderat tatueringar på kroppen. Dessutom fanns ingen nackdel med att alstra från de tecken man ritat i luften, vilket ytterligare är en rolig detalj som kan bli kul att spela på.*

**Pentagram** >> Effekten är flyttad från semotropi till ikonotropi.

*I både spelledarens guide och mystik och magis ritualdata står den som en ikonotropisk besvärjelse. Det står dessutom att ikonotropi används för att skydda sig mot demoner, vilket det förut inte fanns en besvärjelse för. Därför är effekten flyttad. Effekten fick en ytterligare nyttoeffekt som kan användas för tja... se till att spya inte läcker ut på golvet.*

---

## Kronotropi - Förändringar

---

**Kontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Andra kontrollerade dissipationer är 'ofarliga'. Även kronotropiska kontrollerade dissipationer torde vara ofarliga.*

**Okontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Kronotropisk okontrollerad dissipation var allt för bestraffande och gav inget roligt spel. Man blir redan gammal av quadosh förlust och kronotropisk verklighetsabnormala förändring.*

**Tidsflykt** >> Effekten är ändrad.

*Det är konstigt att alla kroppsliga aktiviteter är långsamma men inte skador. Kroppen borde läka och blöda ihjäl på exakt lika proportionerlig tid som det skulle ta för den att läka och blöda ihjäl normalt sätt.*

---

## Kryotropi - Förändringar

---

**Spräcka >>** Effekten är ändrad.

Effekten är allt för svag om man jämnför med geotropisk gräva. Den effekten ger fem kubikmeter pur effekt per filament, medan denna ger en decimeter per filament. Ge kryotropi lite kärlek!

**Normalisera / Sänka feber >>** Effekten är ändrad och har fått nytt namn.

Effekten som förut kallades för sänka feber hade enbart ett användningsområde, vilket var lite trist. Effekten har nu öppnats upp till flera andra områden, och dessutom fått ett annat namn som tyder på vad effekten gör.

**Släcka eld >>** Effekten är flyttad från kryotropi till hydrotropi.

Då pyrotropi och hydrotropi är varandras motsatser passade effekten *släcka eld* bättre som en hydrotropisk effekt. Förvisso kunde den säkert passa på kryo med, men det känns som att hydrotorpi passar bättre som eldens bane.

**Motstå värme >>** Effekten är ändrad och har fått nytt namn.

Att kunna motstå värme borde vara en effekt som är motsatsen till värme eller eld, inte värme självt. Vi har därför beslutat att flytta effekten till kryotropi istället för termotropi, för att ytterligare göra aspekterna deras motsats, och för att det skall stämma överens med resten av de kryotropiska och termotropiska effekterna. Effekten var otydlig i om den skyddade mot eldskada, därför gjorde vi ett beslut att göra detta tydligare, så att kryotropi också blir mer användbart.

---

## Nekrotropi - Förändringar

---

**Alstring med offer / Alstring ur lik >> Alstringen är ändrad.**

*Nekrotropisk alstring är så pass svårt att få nekrotroner kommer försöka sig på att alstra den (med tanke på den mängd offer man behöver). De flesta smarta nekrotroner kommer istället att ta en omväg genom att alstra för att sedan transformera. Det blir trist att nekrotropin inte blir en potentiell aspekt att använda, förutom som en försäkrans så man slipper den okontrollerade dissipationen. Därför har vi ändrat alstringskraven, så det är möjligt att alstra så mycket som man orkar, så länge man uppfyller kraven. Som för de flesta andra aspekter alltså.*

**Stank >> Effekten är ändrad.**

*Det finns redan en effekt som får folk att fly. Den selenotropiska effekten skräck. Om den nekrotropiska effekten gör exakt samma sak, men dessutom är bättre mot de med ett utvecklat luktsinne, varför skall man då använda selenotropisk skräck?*



---

## Nomotropi - Förändringar

---

### **Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

Den nomotropiska effekten ger VINIT och PSY svårigheter under minuter, snarare än rundor som den ataxotropiska effekten. Det känns som de borde vara lika i utförande då de är motsatser. Dessutom ger inte nomotropin någon långtidsutmattning. Nästan alla effekter ger grava semi-permanenta effekter när man fumlar, vilket nomotropi också rimligtvis borde göra.

### **Förnimma** >> Effekten är ändrad.

Effekten som många andra effekter, gav endast en form av nyttjan och var väldigt limiterad. För att ytterligare öka effekten har vi därför beslutat att låta den inkludera specifika människor.

### **Tur** >> Effekten är ändrad.

Motsvarigheten till tur, alltså den ataxotropiska effekten otur är provisorisk, därför borde även tur vara provisorisk. Dessutom kan det vara kul spel med en magiker som ständigt på något vis lyckas få den perfekta handen i kort.

### **Dölj magi** >> Effekten är ändrad.

Även nomotropi ger av sig energier, det kändes därför rimligt att man kunde känna av nomotropin, även om man döljer en annan aspekt.

### **Den tomma effekten** >> Effekten är ändrad.

Då effekten endast håller en annan effekts verkar det onödigt att den behöver lika många filament som den effekt den ersätter, effekten behöver främst vävas, och då krävs endast ett filament. Det är dessutom redan tillräckligt straffande för improviserade magiker att behöva effekten från första början. Jag har därför öppnat upp mer för improviserade magiker. Effekten bör dessutom inte heller vara provisorisk, då alla magiker skulle göra effekten i förberedande syfte och aldrig behöva väva effekten i kombination med den formel den görs i.

Effekten är dessutom en effekt som måste kombineras, detta är därför klargjort i texten.

---

## Psykotropi - Förändringar

---

### **Förföra >> Effekten är ändrad.**

Effekten gav en stor modifikation till övertala, vilket tycks vara mer en heliotropisk effekt. Istället få nu spelledaren tolka när effekten möjligen kan ge en bonus och när den inte applicerar. Det är helt i linje att man blir bättre på att förföra, men underligt att man blir BÄTTRE på att argumentera för att man är attraktiv.

### **Telepati >> Effekten är ändrad.**

Effekten gjordes mindre spelvänlig då man inte kunne skicka meddelanden tillbaka. Nu kan man instruera andra hur, men effekten fortsätter att ha samma funktionalitet som förut, med en form av tvåvägskommunikation, med rätt instruktioner.

---

### **Kontrollera element [+1]** - Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Temporär\*

\*Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Med denna effekt kan man animera och på så vis viljemässigt kontrollera ett eller flera av de fyra elementen. För att detta skall fungera måste man först ha använt sig av någon av de fyra elementharmonieeffekterna, (som måste bestå av lika många filament som denna effekt använder) för det specifika element man vill få kontroll över. Kontrollen innebär att man kan påverka resonansriktningarna hos elementet. På så vis kan man exempelvis med Jordharmoni forma sten med tanken (de drakar som bor i grottor brukar använda denna effekt för att få grottöppningen att sluta sig, så att det ser ut som en vanlig stenvägg, när de inte önskar inkräktare). Med luftharmoni kan man pressa samman luften kring en motståndare så att den blir fastlåst (svårigheten för STY att ta sig loss är då lika många tärningar som antalet filament som används för effekten) eller hårda moln så att man kan landa på dem. Vattenharmonin kan göra vattenytan hård så att man kan gå över den eller få mindre vattensamlingar att dela sig. Eldharmonin kan få eldslågorna att röra sig i den riktning som man behagar antingen för att leda undan dem eller föra tt skicka dem emot sina motståndare. Observera att det är nödvändigt att öka areaeffekten för att påverka ett större område.

---

### **Kontrollera element >> Effekten är borttagen.**

Effekten ger i princip ingen riktning för vad som är möjligt eller omöjligt. Allt handlar om spelledarens tolkning. Detta är därför en effekt som passar sig dåligt i spel, då det helt enkelt beror på spelledarens syn på vad som är möjligt med effekten. Man kan använda tre, fem, eller tio filament, men ingen riktlinje vad som ges. Då allt är upp till tolkning är det roligare med improviserad magi. Därför har vi valt att ta bort effekten.

---

---

## Pyrotropi - Förändringar

---

**Eld** >> Effekten är ändrad.

*Det var otydligt huruvida man kunde fästa elden på andra, fästa den på vapen, eller hur elden åsamkade skada. Kanske orsakade den per delområde. Nu har den dock fått en fast form, delvis utifrån konversationer på forum, och delvis genom att se till effekterna som är skapade av eld.*

---

## Selenotropi - Förändringar

---

**Dröm** >> Effekten är ändrad.

*Effekten gjorde det tydligt att man i slutändan inte fick bestämma om drömmens innehåll. Detta upplevde vi som lite tråkigt. Därför är effekten ändrad och öppnad för att skapa mer spel.*

---

## Semotropi - Förändringar

---

**Kontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Andra kontrollerade dissipationer är 'ofarliga'. Även semotropiska kontrollerade dissipationer torde vara ofarliga. Det var i princip ingen skillnad på okontrollerad och kontrollerad dissipation. Ingen skulle heller någonsin vilja alstra från tatueringar, då en misslyckad besvärjelse tar bort timal av tatueringar, och dessutom gör kroppen obrukbar för mer tatueringar...*

**Okontrollerad Dissipation** >> Dissipationen är ändrad.

*Dissiperingen kände väldigt tråkig och absolut. Allt förstörs. punkt. Detta gjorde också det mer riskabelt att alstra från något material alls som överhuvudtaget bryr sig om. Inkluderat tatueringar på kroppen. Dessutom fanns ingen nackdel med att alstra från de tecken man ritat i luften, vilket ytterligare är en rolig detalj som kan bli kul att spela på.*

**Skyddscirkel** >> Effekten är ändrad.

*Effekten är väldigt bra och solid som den är. Men vi beslöt oss för att ge den även en nyttoeffekt, så att inte bara stridsmagiker och demonologer beslutar sig för att ta skyddscirkel som effekt. Även de som vill skaffa sig ett magiskt paraply är välkommen att göra det!*

---

## Skototropi - Förändringar

---

**Mörker** >> Dissipationen är förtydligad

*I spelledarens guide beskrivs en besvärjelse som är byggd just såhär, och med just denna effekt. Det är dock inte särskilt tydligt att den ger svårare på alla stridshandlingar och speja och söka. Endast att den ger svårare på synslag. Effekten är därför förtydligad med de regler som ingår i besvärjelsen "Skototropisk förblindning".*

**Skugga** >> Dissipationen är tolkad, ändrad.

*Effekten gjorde väldigt lite och hade väldigt få användningsområden. Genom att öppna upp effekten på detta sätt blir den mångsidig, och de som letar efter stridsformler kan nyttja effekten som ett sätt att distrahera sina motståndare, medan de som letar efter sätt att skrämmas säkerligen kan hitta något där. Jag har dessutom försökt att förtydliga olika sätt att använda effekten på, så att man lättare får inspiration till sin magiker!*

---

## **Teotropi - Förändringar**

---

### **Äktenskapets cermoni >>Effekten är ändrad.**

*Det är inte alltid lätt att hålla reda på allting. Speciellt inte magireglerna när man gör ett religionshäfte. Det är därför inte konstigt att äktenskapets cermoni är en provisorisk effekt, som upphör att existera så fort en ny äktenskapets cermoni läggs. Det är därför beslutat att detta blir en permanent effekt, och att den inte påverkar de som inte tar del av religionen (eller av misstag utplånar ogudsaktiga magiker). Effekten tog nämligen bort qadosh för alla, och detta gjorde att alla som den som gift sig beslutade sig för att kasta sig i sänghalmen med förlorade qadosh, oavsett vem. Detta lät som en dum idé, och blev därför ändrat.*

---

## Termotropi - Förändringar

---

**Motstå köld** >> Effekten är flyttad.

*Att kunna motstå kyla borde vara en effekt som är motsatsen till kyla, inte kyla självt. Vi har därför beslutat att flytta effekten till termotropi istället för kryotropi, för att ytterligare göra aspekterna deras motsats, och för att det skall stämma överens med resten av de termotropiska och kryotropiska effekterna.*



---

## Artefakter - Förändringar

---

**Bereda magiskt elixir >>** Effekten är ändrad.

*Effekten krävde förut att man vävde en besvärjelse av den sort som man ville att brygden skulle medföra när man drack den. Istället är effekten nu så gjord att man enbart behöver kunna effekten för att göra en brygd av den sorten, och faktiskt inte behöver vara magiker. Detta gjorde vi för att det redan finns två sätt att lagra besvärjelser där effekten måste vävas på föremålet för att hållas där.*