



Викитза

Du är ett av grändernas barn. Framklämd på skjulets smutsiga golv som den femte ungen i den tillsyntes aldrig sinande barnaström som din arma moder var källa till. Med rinnande näsa och smutsiga kinder lärde du dig tidigt att slå upp dina stora, sorgsna barnaögon mot förbipasserande damer för att bli tillstucken en slant. Lika tidigt lärde du dig att med flinka fingrar greppa tag i de chanser till mynt som uppkom. I den läxan ingick även konsten att springa in i de smala gränderna för att hinna undan och irra bort de offer som märkte stölden. Inte ångrar du att du fick lov att stjäla och ljuga i dina unga år, hade du inte gjort det skulle du säkerligen mött samma öde som många av dina syskon. Under dina första tio år hade nämligen fem av dina syskon dukat under för hungern, kylan och de ständiga sjukdomarna som var er eländiga lott. Bröstsjukan med andnöd och torrhosta, nattsvettningar och feber, fläcktyfus och ett blödande tandkött på grund av dålig kost, de flesta sjukdomar passerade genom det fuktiga skjulet vid den stinkande floden. Två gånger låg du själv så sjuk att dina föräldrar befarade liemannens ankomst, men du överlevde och ännu bär din kropp ärr och gropar efter vattenbölderna. "Nikitza", sa dina föräldrar, "du är ett starkt barn och du har en gåva i dig!" Du var dina föräldrars lycka för att du hade vad de kallade ärliga ögon, konsten

att kunna ljuga någon rakt upp i ansiktet och ändå se ut att vara ärlig som en liten ängel.

Du blev äldre och lärde dig att slå mynt på din talang. Dina lurendrejerier räckte snart till att nära såväl dig som din familj, även om du alltid stoppade undan lite extra åt dig själv. Detta trots, eller kanske tack vare, att du hade ett stort och kompromisslöst samvete, starkt färgat av de orättvisor du varit med om. Behöver man så får man ta av dem som inte behöver och är det någon som är i nöd måste man hjälpa den oavsett vem det är. Det kom nog först från dina föräldrar, men så småningom anammade du det mer än dem. Någon gång under dit tionde levnadsår fann du en hund sittande i rännstenen. Den såg så behövande och hjälplös ut att du inte kunde låta bli att ta den under dina vingar, fast du visste att du inte hade tillräckligt med mat för att föda både den och dig. Du döpte den till Kiri. Därefter fick du ligga i för ännu en mun så att din protegé kunde leva sitt lata hundliv. Din möda med att föda Kiri betalade dock igen sig mångdubbelt en dag när i ditt lurendrejeri var oaktsamt och du blev avslöjad. Den stora mannen som haffat dig greppade din arm och drog kniven, för att, som han röt, "ta de tjuvaktiga fingrarna från ungen", men då ryckte Kiri in. Hunden bet mannen som snodde runt

och sparkade honom i en båge över torget. Tumultet drog till sig uppmärksamhet och innan du visste ordet av stod det en mycket vacker dam vid din sida. Hon betalade mannen för det du stulit och efter att ha pratat med dina föräldrar och givit dem mer pengar än du sett förut tog hon dig med sig, bort från ditt förflutna och ut ur staden.

Du funderade på att rymma från henne, främst på grund av stackars Kiri, men kunde inte, det var som om något inte tillät det. I efterhand tror du att det var lika bra att du inte försökte, för även om hon var vacker som en tavla, vet du idag att Marjas - Ishäxans - bestraffningar inte är att leka med. Kiri fick det nog bra någon annan stans. Marja hade sett något hos dig, en potential, ett löfte om kraft och hon tog dig till sig, till sin boning, vid den norra glaciären, en blandning av isgrottor och palats. Där bor du nu och där får du hjälpa till med hushållet och lära dig dina dyrköpta läxor. Marja blir aldrig arg, blossar aldrig upp i eller skriker åt dig utan ler bara vänligt, förklarar vad du gjort fel och vad bestraffningen blir. Att ligga i iskallt vatten för att lära känna vattnets natur är föga roligt och att försöka lära sig läsa, skriva och räkna medveten om vilka bestraffningar som väntar om man inte begriper och minns kan få en att fälla tårar i det svaga gryningsljuset. Lögnerna biter inte på henne heller, du har

försökt med dem, men det är som om hon kan skärskåda dig efter sanningen. Umbärandena till trots är det ett bättre liv du nu lever än det bland de smutsiga bakgatorna. Du går sällan hungrig och även om kylan och fukten fortfarande finns i din omgivning är det nu för tiden mer ett instrument att använda än en plåga att utstå. Elementet vatten är mediet i Marjas trollkonster och det är dem hon söker lära dig och vad du än skulle glömma under magins berusning kommer du alltid ihåg de första lektionerna som Marja gav dig: Utan närheten till vatten finns det ingen vattenmagi, avståndet är det väsentliga och ju närmare desto mer kontroll och kraft kan man ha i sitt utövande av den.

Du är nu fjorton vintrar och Marja kallar dig för sin lärjunge. Dina kunskaper om magin är fortfarande begränsade men hon är uppenbart stolt över dina framsteg. Du drömmer ibland om att bli respekterad som magiker, att bli fruktad eller att bli en hjälte i det godas tjänst, men än så länge är du nöjd med din lott. Magin blir bara mer intresserant ju mer du lär dig och det enda du saknat är sällskap av andra i din ålder, någon att dela det hela med, men nu ska det bli ändring på det. Du ska följa med Marja på hennes vandring, ner från glaciärerna, över fälten, genom skogarna, över floderna och bort mot staden, staden med magikercitadellet.

Gå på vatten

Utövaren kan gå på vatten som om det vore jord.

Rank

1. Kan gå i fem minuter på stillastående vatten, exempelvis över lugna sjöar och bassänger.
2. Kan gå i femton minuter på lugnt rinnande vatten, exempelvis över en lugn å eller en sjö med lugna vågor. Kan även få en person som har kroppskontakt med henne att påverkas av magin.
3. Kan gå i 45 minuter på stritt rinnande vatten, exempelvis över en älv eller en sjö med kraftiga vågor. Kan även få tre personer som har kroppskontakt med henne eller med någon som har det att påverkas av magin.
4. Kan gå i 90 minuter på vilt vatten, exempelvis på en fors med virvlar eller en sjö med svallande vågor. Kan även få tio personer som har kroppskontakt med henne eller med någon som har det att påverkas av magin.

Samla dagg

Utövaren kan dra vatten i sin omgivning till sig eller få vatten att avlägsna sig från henne.

Rank

1. På en minut kan utövaren dra till sig en kopp vatten eller torka sin kropp och sina kläder. Räckvidd 10 meter.
2. På en minut kan utövaren dra till sig en tunna vatten eller gå torr i regn. Räckvidd 20 meter.
3. Utövaren kan få en mindre bäck att ändra flöde, eller att rinna uppströms. Kan gå torr i skyfall. Räckvidd 35 meter.
4. Kan få kraftigt strömmande åar att ändra lopp. Räckvidd 50 meter.

Vattenform

Utövaren kan få sin kropp att ta formen av vatten. Förlorar man mycket vatten, exempelvis om en hord kor dricker av en, blir man människa.

Rank

1. Förvandlingen tar en minut och kräver att man kan lägga sig i vatten. Vattenskepnaden får samma vikt som kroppen har. Utövaren kan endast förflytta sig inom vattenmassan som förvandlingen skede i och där bara medströms. Förvandlingen vara i en timme.
2. Förvandlingen tar femton sekunder och kräver fuktiga kläder. Utövaren kan bli lika många liter vatten som halva kroppsvikten. Kan bära upp till tjugo kilo under vatten. Kan röra sig upp för lätta slutningar och mot lättare strömmar. Kan vara i formen i fyra timmar.
3. Förvandlingen tar fem sekunder och kräver någon form av fukt mot huden. Utövaren kan bli lika många liter vatten som dubbla kroppsvikten. Kan bära upp till femtio kilo under vatten. Kan sippra igenom jord, tyger, trä och andra vattengenomträngliga material. Kan förflytta sig mot starkare strömmar. Kan vara i formen tio timmar.
4. Förvandlingen sker ögonblickligen och utövaren kan bli från lika många liter vatten som en fjärdedel av kroppsvikten till lika många liter vatten som fyrdubbla kroppsvikten. Kan lyfta och föra med sig hundra kilo under vatten. Kan röra sig mot forsar, uppför trappor, uppför blöta murar. Kan sippra uppåt i jord. Kan kasta magi i vattenform. Kan vara i formen i ett dygn.

Frysa vatten

Utövaren kan få vatten att frysa till is eller snö och kan få kylan att sprida sig vidare i vattnet.

Rank

1. Kan bilda en tunn ishinna på stillastående vatten vid kroppskontakt, exempelvis på en tunna. Kan kyla sina drinkar.
2. Kan bottenfrysa vattenpölar eller göra regn till snö inom synhåll.
3. Kan göra regn till hagel, kan göra is tjock nog att gå på och kan välja istyp på det som fryses, exempelvis om isen skall vara kornig eller blank, solid eller porös.
4. Kan bottenfrysa en grund sjö, göra regn till onaturligt stort hagel, göra is på en strid älv tjock nog att gå på.

Vara under vatten

Utövaren kan andas och tala under vatten som om hon var omgiven av luft.

Rank

1. Kan andas under vatten i tio minuter och se, höra och tala som på land.
2. Kan andas under vatten i trettio minuter och kan utnyttja hur vatten fortplantar ljud vilket gör att hon kan göra sig hörd över långa distanser, upp till en kilometer. Kan ge en person möjligheten att tala och andas under vatten så länge hon håller kroppskontakt med denne och själv är under vatten.
3. Kan andas under vatten i två timmar. Kan prata med fiskar och göra sig hörd på upp till två mil. Kan ge tre personer möjlighet att tala och andas under vatten så länge de håller kroppskontakt med en.
4. Kan andas under vatten i ett dygn. Kan prata med alla sorters vattenlevande djur och göra sig hörd upp till tio mil. Kan ge tio personer möjligheten att tala och andas under vatten så länge de håller kroppskontakt med en.

Forma vatten

Utövaren kan få vatten att ändra form. Dock utgör mängden vatten en begränsning då volymen inte kan förändras.

Rank

1. Kan resa en våg som är en meter hög eller skapa en virvel som är en meter bred inom synhåll. Kan med händerna dra upp en handbred pelare ur vattnet som står kvar i någon sekund när man släppt den.
2. Kan inom synhåll uppkalla en två meter hög våg eller dra upp en handbred pelare. Kan med händerna höja breda pelare och få vattnet att ta sfärform som håller i tio sekunder efter att man släppt det.
3. Kan inom synhåll resa breda pelare eller få vatten att ta sfärform. Kan med händerna dels få vattnet att få fina detaljer som nålar, knappar eller broscher och dels forma vattnet till större objekt som är sammansatta av delar i former av pyramider och rätblock. Det som är format håller i en minut.
4. Kan Rank 3 med räckvidd inom synhåll. Kan med händerna forma vatten hur man vill, exempelvis till en jätteväg, en ridande staty eller ett hus. Det som är rest behåller formen i tio minuter.

Rena

Utövaren kan rena smutsigt vatten och få bort hälsovådliga ämnen.

Rank

1. Kan rena ett glas vatten förorenat med jord och slam eller grövre partiklar drickbart.
2. Kan rena en hink vatten med lättare föroreningar, exempelvis olja eller tvåliskum, till gott vatten.
3. Kan rena en tunna vatten förorenat med alkohol eller gifter till friskt vatten. Exempelvis: Kan göra vin till vatten, rena arsenik och strykninförgiftning.
4. Kan rena en brunn förorenad med tungmetaller till stärkande vatten. Kan få vatten att innehålla en perfekt balans av mineraler.

Vattenstråle

Utövaren kan spruta vätska ur sina händer. Denna vätska måste ha kontakt med utövarens hud.

Rank

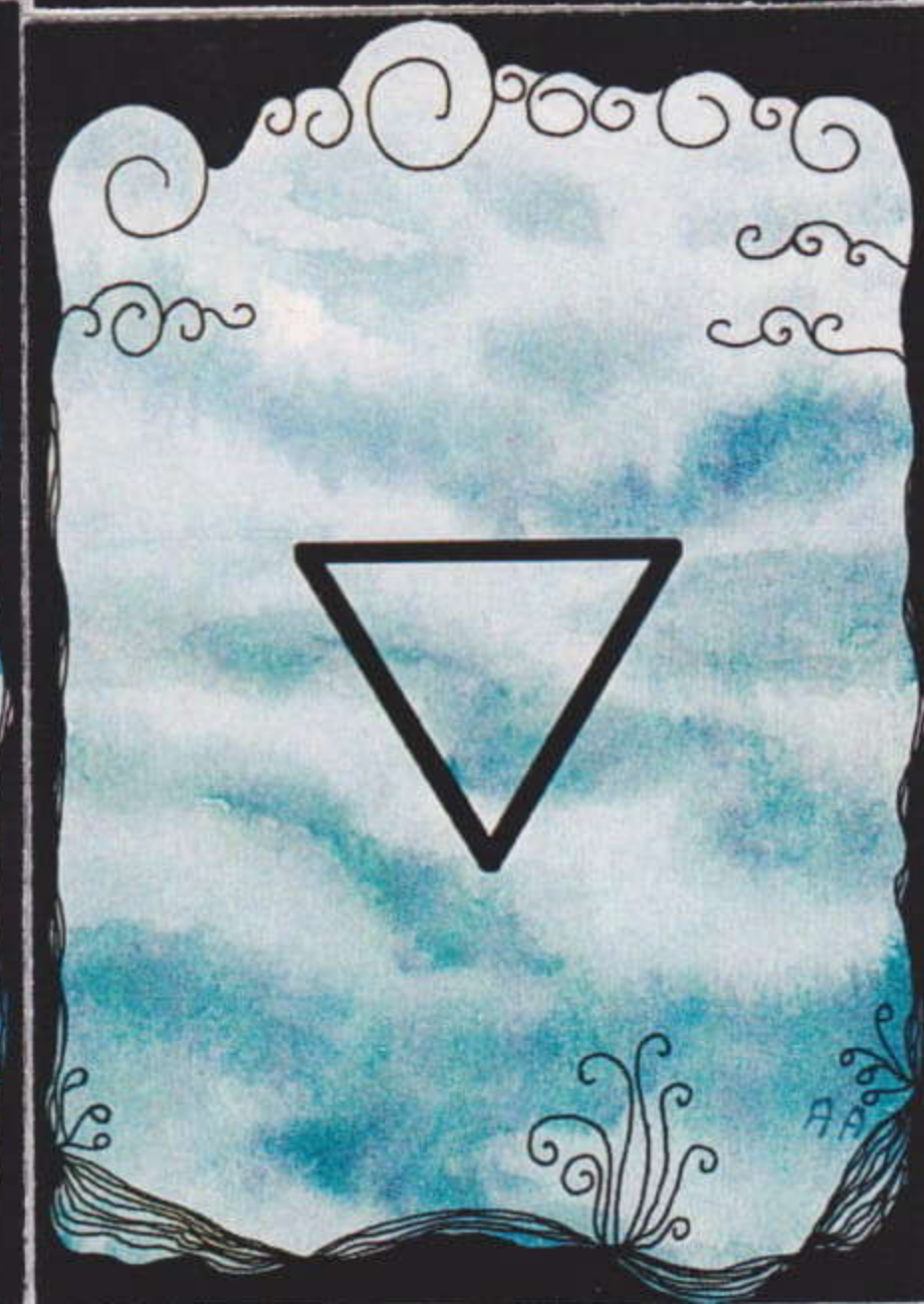
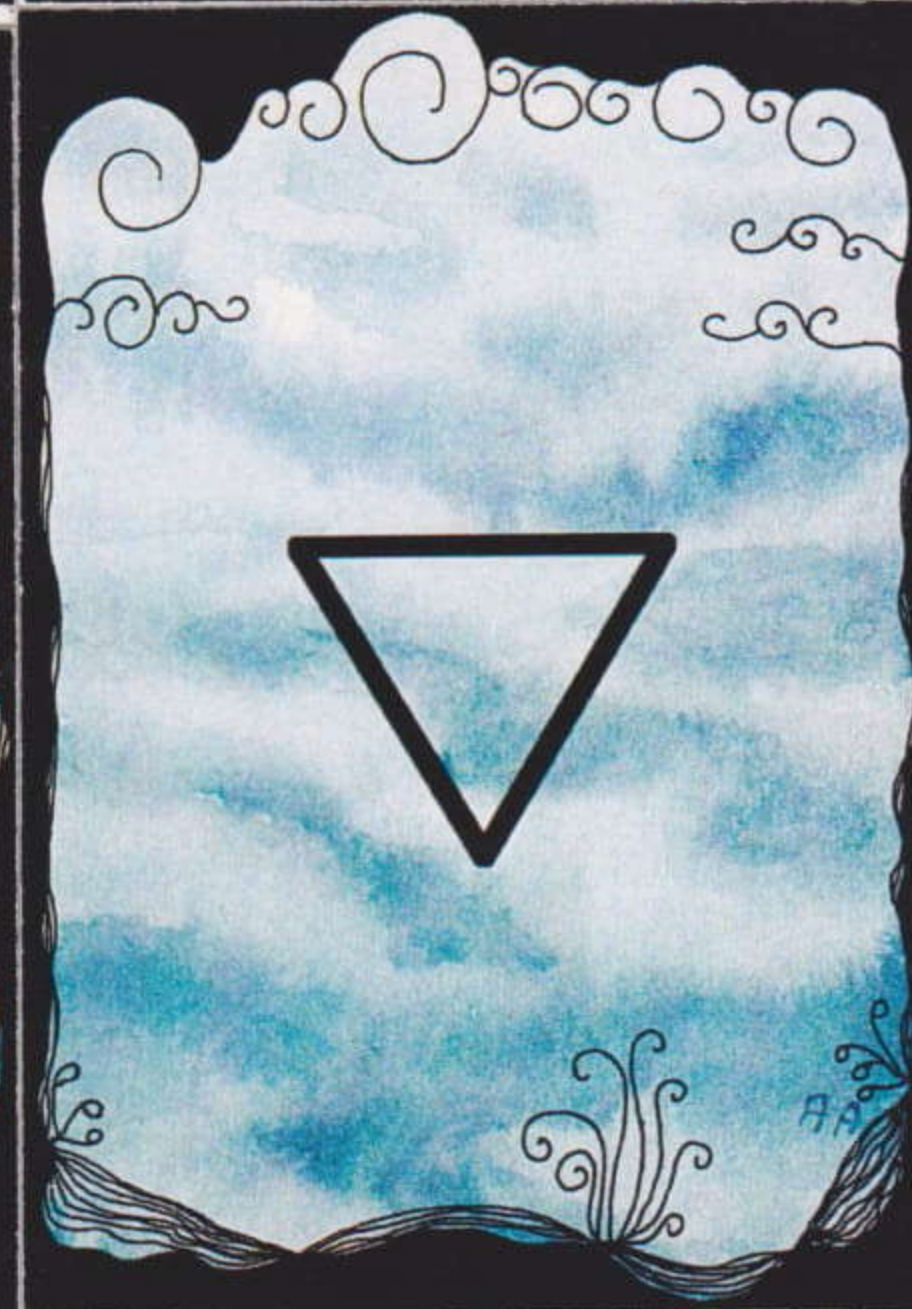
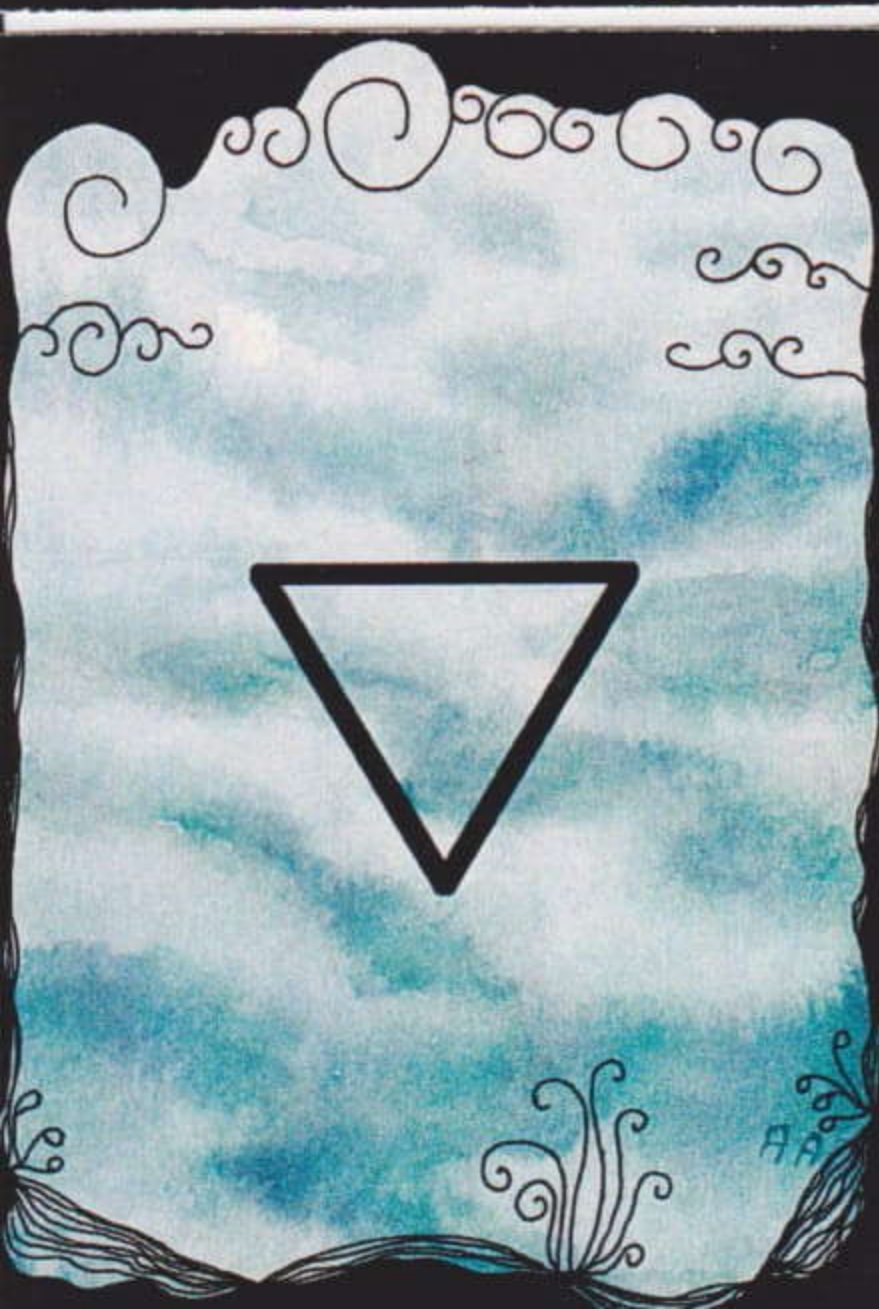
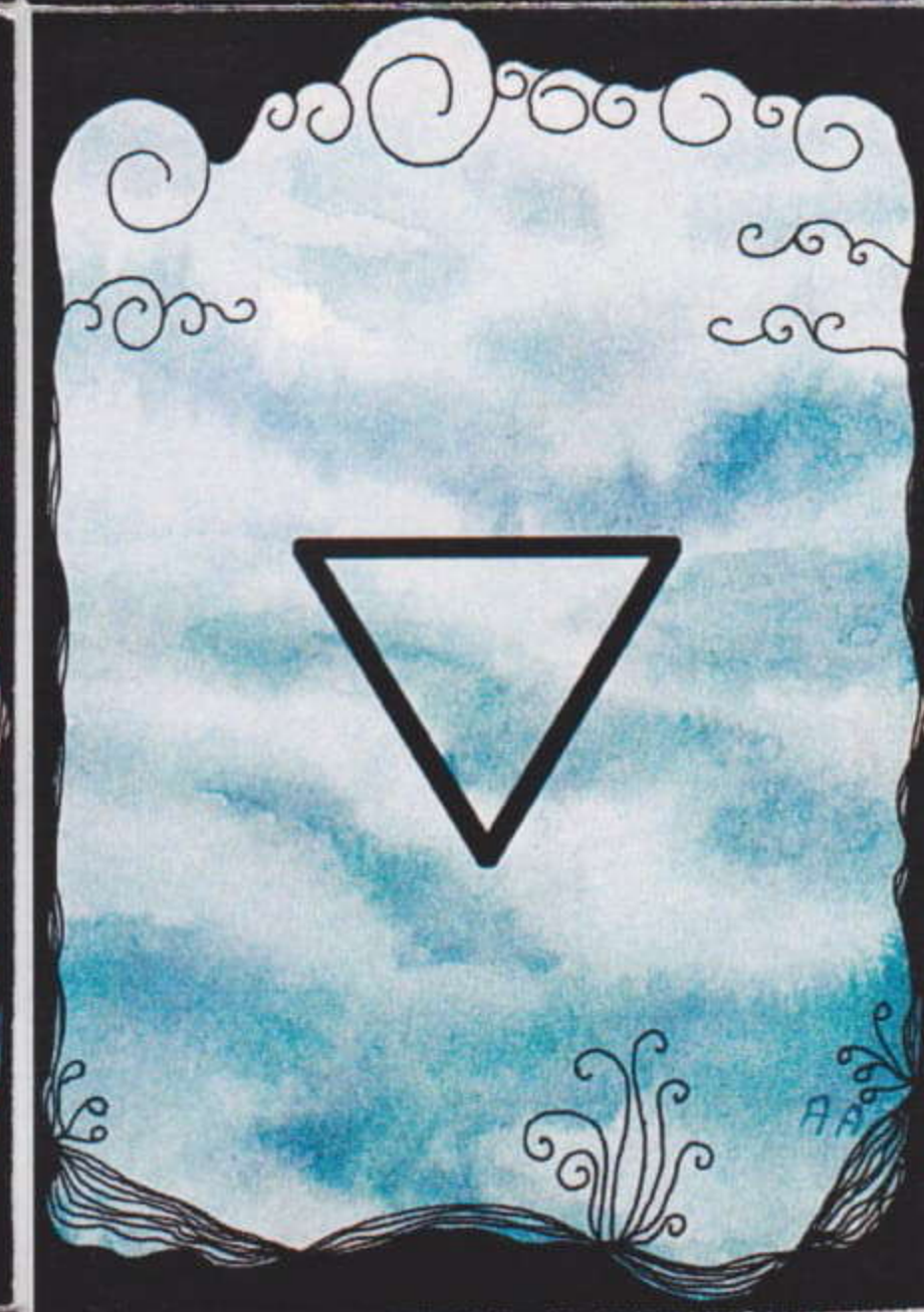
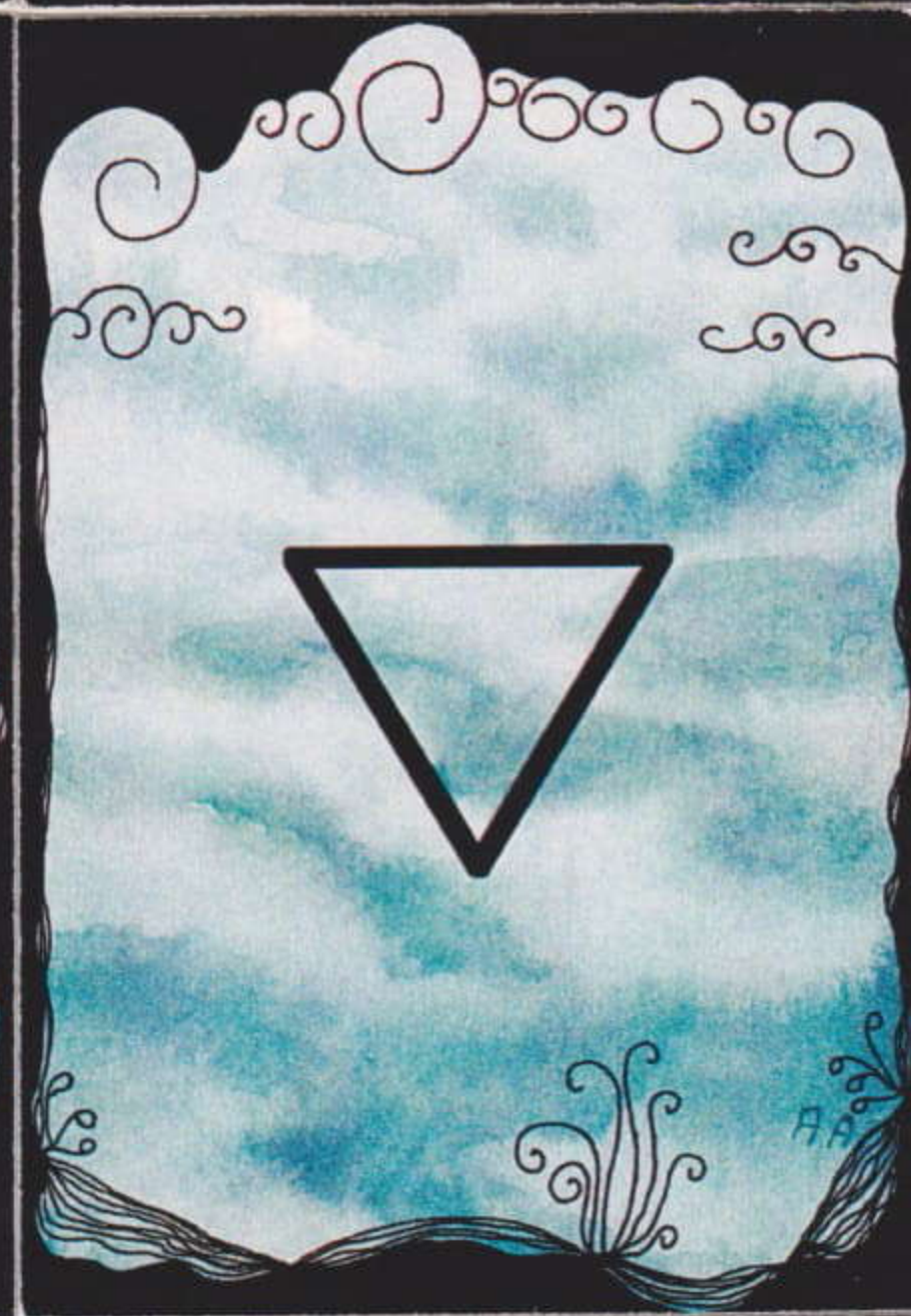
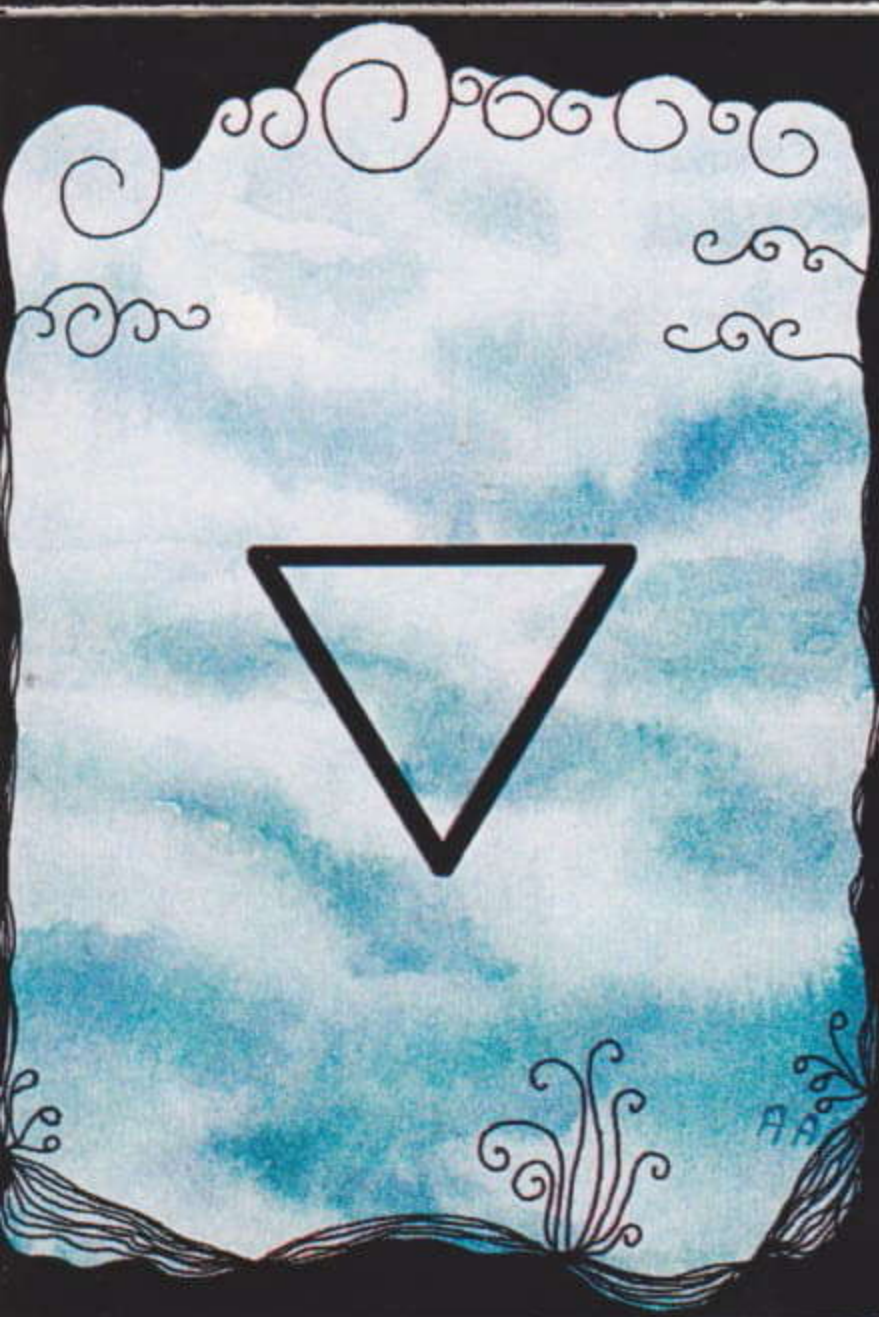
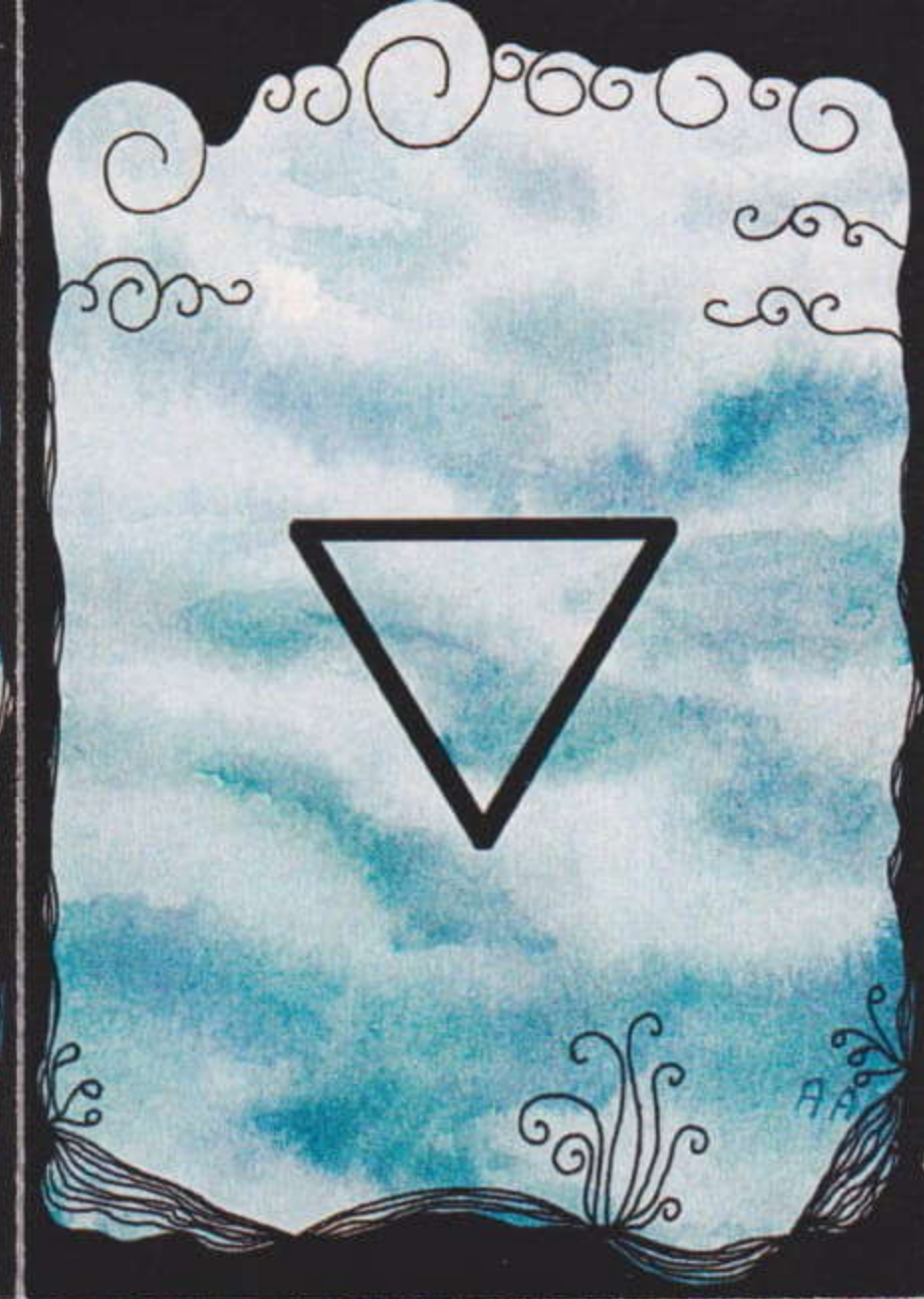
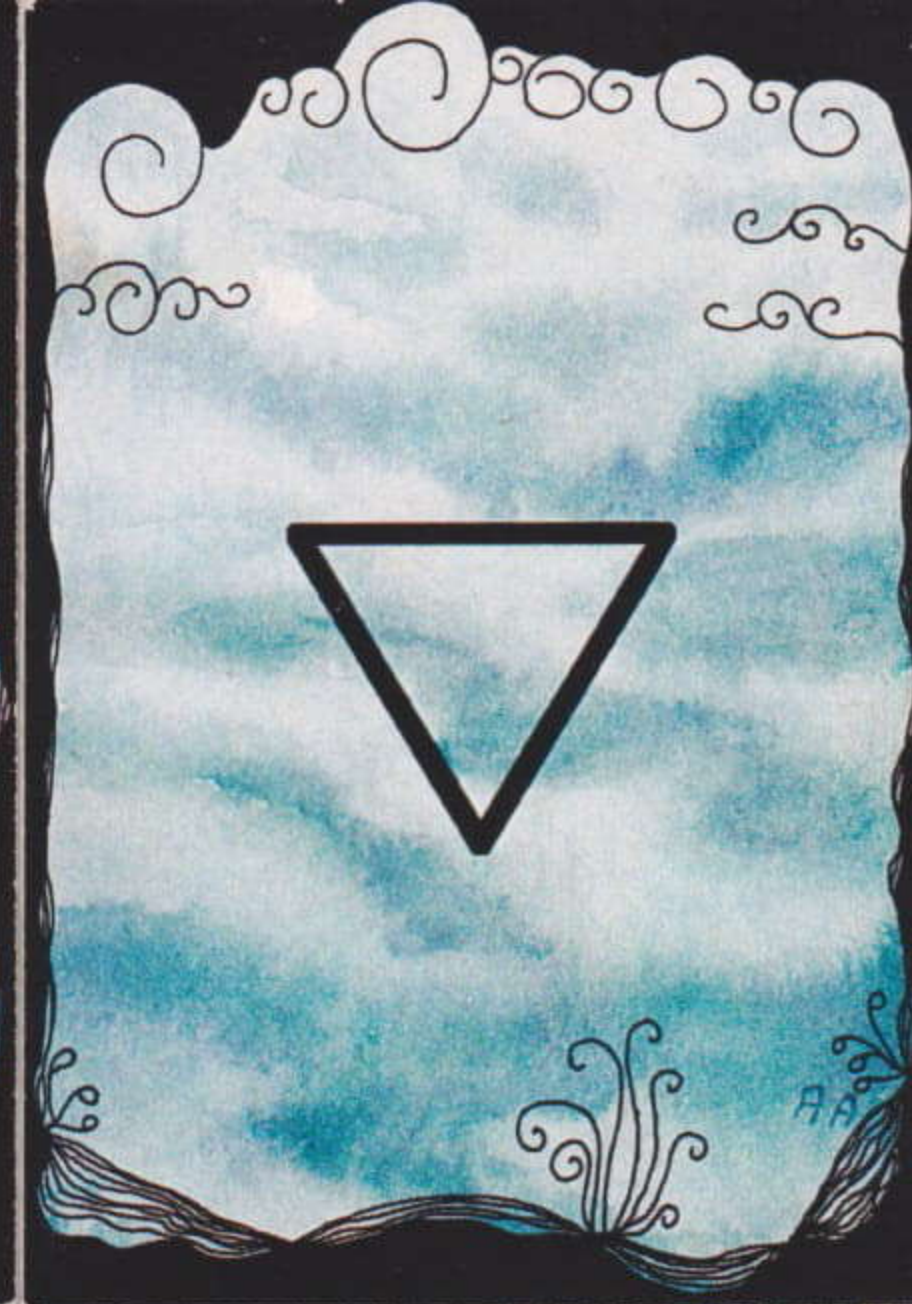
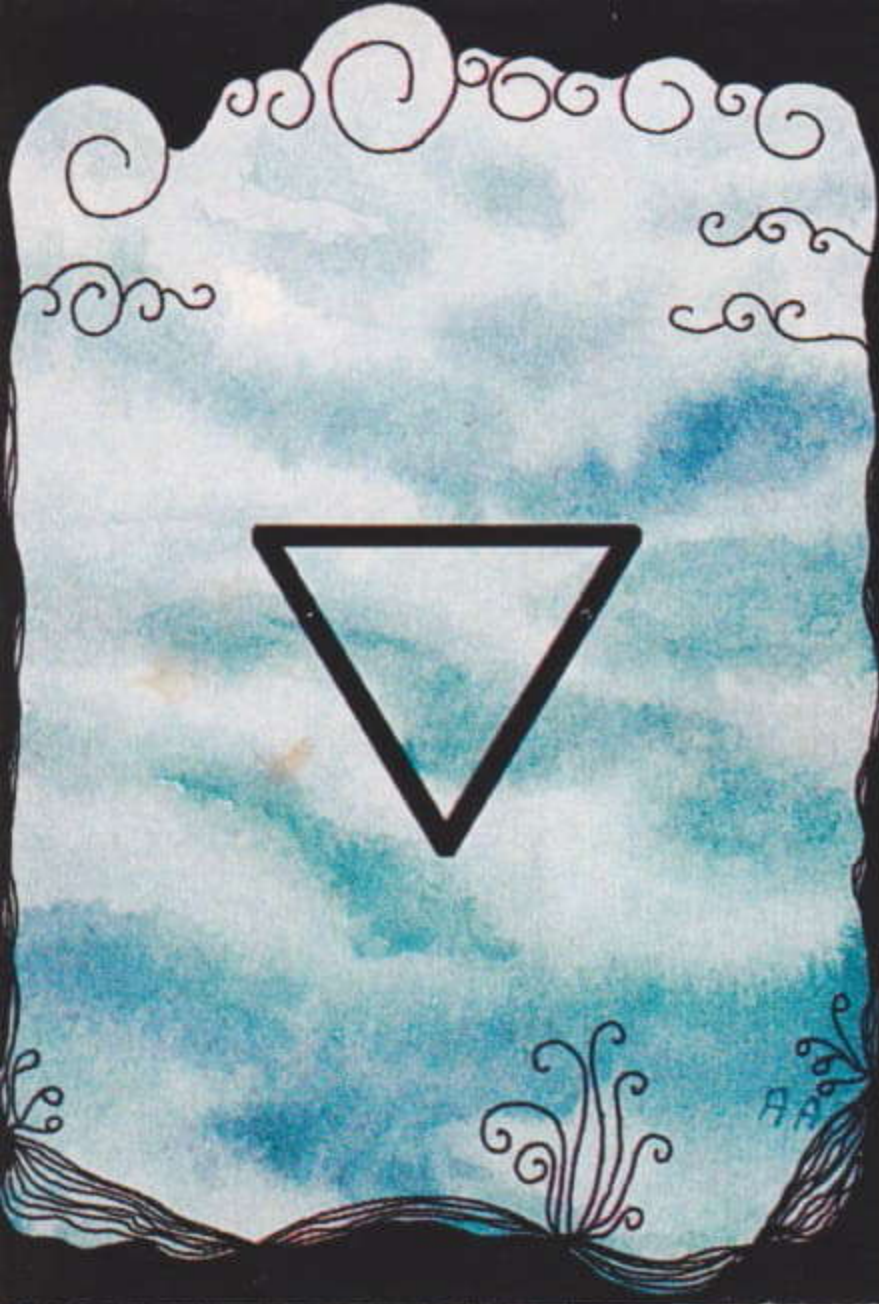
1. En tunn stråle som kan släcka ett ljus och som når fem meter.
2. En stråle tjock som två fingrar och som når femton meter.
3. En stråle av handens tjocklek som kan slå omkull stående människor. När trettio meter.
4. En mindre våd eller en stråle av två händers tjocklek. Kan slå in en dörr och nå femtio meter.

Ramkalla källa

Utövaren kan få en vattenkälla att bryta fram i hennes närhet.

Rank

1. En rännil uppstår vid utövarens fötter. Fungerar ej i öken eller i ett annat torrt klimat.
2. En kraftigare rännil uppstår inom utövarens synhåll. Går i torrt klimat men ej i öken.
3. En liten bäck uppstår inom utövarens synhåll. I öken uppstår bara en rännil.
4. En kraftigt sprutande källa, eller en bäck i öken, uppstår inom utövarens synhåll.





Argesha

En natt för inte så länge sedan stod himlen i lågor. All världens flammor dansade mellan murar och torn under ledning av den största fyrverkerifabrikör som vandrat jorden. Han stod extatisk på terrassen och beordrade explosiva urladdningar i ett lyckorus som saknar motstycke och skälet till lyckan var du. Du blev varsamt svept i siden och samman med din medtagna mor förd till terrassen. Dina unga barnaögon blickade nyfiket ut över staden och insåg att det var något stort som firades, att det var du som firades.

Din uppväxt delade du dels med tjänarnas barn och dels med de mentorer som lärde dig allt från hur man tillverkar fyrverkerier till hur man skriver, läser och räknar. Trots att du helst såg dina jämlingar hos de senare gjorde de allt för att sätta dig på plats, men mellan lektionerna, på gårdsplanen, var det du som bestämde. Det var som att andra barn samlade sig kring dig, att de såg en brinnande ledstjärna som visade dem vägen. Med tiden lärde även de vuxna sig att förstå din charm, vilket bekräftade det du alltid vetat: att du har ett inre ljus, att du är skapad för att andra skall se upp till dig. Bland dina syskon var du föräldrarnas gunstling och fick i slutändan alltid som du ville.

Trots, eller kanske tack vare, att du var allas favorit och alltid fick din vilja igenom, kunde du stå långa stunder i något av fästningens tornrum och drömmande svepa blicken över den myllrande staden, över gränderna, torgen och marknaderna där alla de exotiska människorna, varorna och lukterna som inte kom innanför hemmets höga murar fanns. Att smyga ut genom de tunga fasaderna var inte så svårt som det först verkade och när du väl börjat kunde du inte sluta. Dina utflykter blev längre och längre. Du färdades alltid till nya och annorlunda stadsdelar där överraskningar ständigt väntade. Vad du, uppfylld av din brinnande nyfikenhet, inte anade var att dessa hemliga äventyr skulle försegla ditt öde och hindra dig från att återvända till ditt föräldrahem.

En sen kväll när du efter att ha utfört de vanliga kvällsprocedurerna krupit ut genom fönstret och tagit dig till en av dina favoritmarknader som kvällen till ära låg dränkt i röken från hundra vattenpipor blev du slagen till marken och förskräckt inrullad i en matta. Du fraktades sedan som vilket kolli som helst i många dagar med bara en kort stunds rast varje natt för att få lite vatten och några tuggor bröd. Du försökte lista ut vart du fördes, men kunde varken se landmärken, eller bekanta platser. Det enda du såg var öken, ödeland och stjärnorna. Du hade alltid vetat att du var speciell och nu

mötte du en kvinna som på allvar tyckte att du var just så speciell. Under en av dina turer hade nämligen Rakel fått syn på dig och sett den brinnande gnistan i ditt inre.

Snart kom ni fram till en urholkad stenstod i den heta öknen i vilkens hålör Rakel inrett sitt hem, sin studieplats för elden. Du trodde att du skulle säljas vidare till de våldsamma kvinnorna vid ytterbergen och bli en slav, men Rakel hade andra planer åt dig: du blev hennes lärjunge. I början mötte du studierna motvilligt, för du ville inte glädja din kidnappare, men snart insåg du att ämnet både var intressant och passande för dig. Det handlade om eld och kraft, om kontroll och makt, om att lära sig styra det kraftfullaste, mest destruktiva elementet efter sin vilja. Rakel predikade försiktighet: att man måste lära sig att kontrollera innan man släpper något lös. Hon berättade om många förlorade eldmagiker som hade låtit eldens makt ta över sina sinnen och som så småningom bränt ut sig och blivit lämnade som tomma skal, men du har nu börjat inse att hon hela tiden ältat detta för att hon varit rädd för vad du skall komma att bli, för att hon kunde ana den otroliga potential som du ruvar på.

Tiden gick, du blev äldre, lärde dig mer om eldens krafter och blev modigare. Rakel bannade dig ofta för att vara dumdristig, för att du ville mer än

hon tyckte var passande och även om du gav sken av att ta bannorna med ånger, så log du i ditt inre för varje liten gräns du lyckades tänja på. Dock insåg du även att Rakel till viss del hade rätt, att eldmagikerna lever likt elden på att förtära bränsle. Medan elden förtär veden så förtär magin kroppen. Därför måste man lära sig kanalisera energin i naturen genom kroppen och låta elden leva på den så att man inte bryter ner sig själv. I den varma öknen var inte det något problem, där dallrade luften av värme likt eldens hypnotiserande dans, där trivdes du, ja där var du faktiskt lycklig. Även om du kunde skulle du nog inte vilja återvända till din familj, fyrverkerier är inget som lockar jämt emot eldmagi, och Rakel är mer närvarande än vad dina föräldrar någonsin var. Det enda som saknas dig är jämnåriga kamrater att umgås med, att leka med, att visa dina konster för.

Under ditt fjortonde levnadsår lämnade du och Rakel ökenklippan för att ge er ut på en lång vandring. Rakel berättade för dig att ni skulle bege er till världens mitt där hon skulle överlägga med de andra mästermagikerna och att hon tog dig med för att visa dig lite av världen. Du gnällde där ni färdades, om skavsår och hunger, men i ditt inre var du jublande glad. Äntligen skulle du få se lite mer än den torra stenen i öknen, men framför allt: äntligen skulle världen få se dig, Ayesha, eldmagikerlärjungen.

Eldkniv

Utövaren kan skära genom föremål med hetta som strömmar ut ur hennes fingerspetsar. Föremålen tar ej eld men snittytan blir sotig.

Rank

1. Kan frambringa en blå låga på upp till fem centimeters längd på ena handen.
2. Kan frambringa osynliga lågor på upp till femton centimeters längd på båda händerna.
3. Kan frambringa en låga på upp till trettio centimeters längd per finger. Kan böja lågorna.
4. Kan frambringa en låga på upp till två meters längd per finger. Kan känna med lågorna genom material utan att skära igenom det.

Eldskådning

Utövaren kan, genom att se in i en levande eld, skåda ut ur andra eldar och kommunicera till människor vid dem.

Rank

1. Kräver minst en lägereld att skåda in i. Kan se välbekanta platser där det brinner minst en lägereld. Kan få elden man skådar ut ur att forma snabba flyktiga symboler.
2. Kräver minst en tänd fackla att skåda in i. Kan se platser inom en kilometer där det brinner en eld. Kan se välbekanta platser där det brunnit en eld de senaste sex timmarna. Förutom att skicka flyktiga symboler kan man även få personer vid de eldar man skådar ut ur att känna att elden är intressant att blicka in i.
3. Kräver minst en ljuslåga. Kan se platser inom fem kilometer där det brinner en eld. Kan skydda eldar mot insyn via eldskådning. Kan se platser inom en kilometer som haft en eld tänd de senaste sex timmarna. Kan se välbekanta platser där det brunnit en eld den senaste veckan. Kan tala ur elden man skådar ut ur om den är som en lägereld eller större. Kan få okontrollerade förändringar om var det kommer att brinna den närmsta veckan under eldskådning.
4. Kräver varm aska eller falnande glöd. Kan se platser inom två mil som har eld och platser inom en mil som haft eld de senaste sex timmarna. Kan se vilka platser inom en mil som kommer att få eld inom sex timmar. Kan se välbekanta platser som haft eld den senaste månaden. Kan visa spelande bilder och ljud i elden man skådar ut ur. Kan även få personer i elden man skådar ut ur närhet att omedvetet vända sig om och stirra på den.

Forma Eld

Utövaren kan få eldens låga att forma sig efter sin vilja. Elden fortsätter att brinna efter att magin slutat värka.

Rank

1. Kan få elden att sprida sig i önskad riktning, exempelvis motvind. Kan förlänga eller förkorta lågorna men ej påverka hettan i elden. Håller i sig så länge som utövaren koncentrerar sig.
2. Kan få glöd att flamma upp eller flammor att bli glöd, dock påverkas inte hettan om inte nytt brännbart material förtärs. Kan få lågor att böja sig och hoppa ur elden, exempelvis för att starta en ny eld eller bränna någon. Formen håller sig upp till en minut efter det att utövaren slutar koncentrera sig.
3. Kan få elden att bli hetare genom att den förtär material snabbare. Kan förflytta eld utan att den sprider sig. Kan göra figurer och skrivtecken i eld. Formen håller sig upp till tre minuter efter det att utövaren slutat koncentrera sig. Kan göra en eld hetare genom att dra energi från utövarens egen kropp.
4. Kan göra klart avgränsade former som ser ut att vara av eld men som ej ser ut att brinna. Kan forma upp till tre eldar samtidigt. Kan få elden att explodera i önskad riktning. Formen håller sig upp till tio minuter efter det att utövaren slutat koncentrera sig.

Gnista

Utövaren kan få eldslågor att hoppa från hennes fingrar.

Rank

1. Gnistor stora nog för att tända torr ved kan hoppa en meter från utövarens fingrar.
2. Större ljuslågor, varma nog för att tända fuktig ved, kan hoppa fem meter från utövarens fingrar.
3. Lågor stora som på en fackla, varma nog för att tända fuktig levande trä kan flyga femton meter från utövarens händer.
4. En huvudstor eldboll, varm nog att bränna genom ekdörrar och antända allt brännbart inom en meter, kan skjutas femtio meter från utövarens händer.

Dra Värme

Utövaren kan dra till sig värme från omgivningen.

Rank

1. Kan dra värme från allt inom tio meter, men kan bara dra till sig själv, exempelvis för att kunna gå lättklädd om vintern.
2. Kan dra värme från allt inom tjugofem meter och kan få värmen att flöda ur den egna kroppen och på så sätt värma allt inom tre meter. Värmen dras så snabbt att spröda växter kan frostsquadas.
3. Kan dra värme från allt inom femtio meter eller fokusera och bara dra från en sak inom 15 meter, exempelvis en eld. Kan även dra energin till en specifik punkt utanför den egna kroppen inom femtio meter.
4. Kan dra värme från allt inom hundra meter eller fokusera och bara dra från en sak inom 30 meter. Värmen dras så snabbt att vatten fryser i sommarvärme. Kan lagra energi som dragits och behöver inte äta. Kan värma en kyrksal 20 grader på en timme.

Eldform

Utövaren kan få sin kropp att ta formen av en eld. Slocknar elden blir hon till människa.

Rank

1. Förvandlingen tar en minut. Ser ut som en lägereld, saknar hetta och avger ingen rök. Kan ej förflytta sig och tar ingen skada av eld.
2. Förvandlingen tar femton sekunder. Eldens storlek kan krympas ner till fackla. Man kan förtära underlaget och därmed generera hetta och rök. Kan även förflytta sig genom att förtära underlaget.
3. Förvandlingen tar fem sekunder. Eldens storlek kan ökas till en kases storlek. Materialet elden förtär kan bli energi åt en själv och tillfredsställa ens matbehov. Kan välja att förtära underlaget extra snabbt och genererar då mer hetta.
4. Förvandlingen sker ögonblickligen. Eldens storlek kan varieras från ljuslåga till en stor kase. Kan välja att bara delar av kroppen skall bli till eld. Materialet elden förtär kan hela en.

Släcka Eld

Utövaren kan få eld att sluta brinna och få glöd att svalna genom att dra energi ur elden.

Rank

1. Kan inom 10 meter släcka en fackelstor eld ögonblickligen. Kan släcka en lägereld på en minut.
2. Kan inom 15 meter släcka en lägereld ögonblickligen. Kan släcka en kase på en minut. Kan höja sin egen kroppstemperatur av energin som dras ur elden.
3. Kan inom 20 meter släcka en stor kase ögonblickligen. Kan släcka ett brinnande hus på en minut. Energin man drar kan lagras i kroppen och tillfredsställa matbehov. En kase motsvarar ett mål mat.
4. Kan inom 30 meter släcka ett brinnande hus ögonblickligen. Kan släcka en skogsbrand på en minut. Kan använda energin som dras för att läka den egna kroppen eller bli pigg. En husbrand motsvarar ett brutet ben.

Eldfast

Utövaren kan hindra saker och personer omkring sig från att förtäras av eldens hunger.

Rank

1. Kan skydda sig själv och saker man omfamnar från att fatta eld. Är dock ej skyddad från hettan och röken. Håller i trettio minuter.
2. Kan göra en aura omkring sig på tre meter inom vilken saker ej tar eld och tål rök. Håller i sextio minuter.
3. Kan göra en aura omkring sig på fem meter inom vilken saker ej tar eld och varelser kan andas rök. Tål hetta. Eld inom auran avger bara halv hetta. Håller i två timmar.
4. Kan göra en aura omkring sig på tiometer inom vilken saker ej tar eld, varelser tål rök och hetta. Kan ge upp till tre andra personer Eldfast Rank 2. Håller i fem timmar.

Irnbloss

Utövaren kan frambringa en sfär som lyser upp omgivningen utan att avge hetta.

Rank

1. En ljuspunkt, stor som en ljuslåga som lyser upp allt inom 10 meter svävar inom en meter från utövaren.
2. En knytnävsstor ljuspunkt som lyser upp allt inom 50 meter svävar inom tio meter från utövaren. Kan styra punktens läge förutsatt att den stannar inom tio meter.
3. En huvudstor ljuspunkt som lyser upp allt inom 200 meter svävar inom tjugofem meter från utövaren. Kan styra punkten och avgränsa ljuskällan så den bara lyser upp ett begränsat område.
4. En ljuspunkt stor som en kase och lyser upp allt inom en kilometer. Den svävar inom hundra meter från utövaren. Kan framkallas mycket snabbt, som en magnesiumblix.





Kim

Palatsen där du föddes var stor och luftig. Dess stora valv och kupolformade tak var enorma och bland de många pelarna sprang du med dina lekkamrater på fjäderlätta ben. På innergården, mellan torn och murar, hade kejsaren sitt fjärlshus där tusentals fjärilar insamlade i hela riket fladdrade med lätta vingslag. Det var det perfekta tillhålllet för en utmattad yngling i behov av tyst sällskap. De var dock bara där över sommaren, för vid skördetid släpptes de alltid ut i stora svärmar som steg upp bland palatsets torn och kupoler i färggranna myriader. Det är fortfarande det vackraste du sett, när de fångna får tillbaka sin frihet och flyger iväg mot himlen, och du önskade dig alltid den frihet som vingar måste innebära. Att fritt få sväva genom luften utan markens begränsning, fri som en fågel, vilken otrolig känsla.

Ett tag, som liten, vägrade du därför att äta annat än fågel, i tron att deras egenskaper skulle smitta av sig från deras till ditt kött. Din far blev ibland vred på dina påhitt, men din mor lät dig alltid hållas, men det var inte bara därför du gillade henne mest. Ibland lät hon dig slippa de visa männens föreläsningar till förmån för lek i palatsens trädgårdar, oftast såg hon mellan fingrarna åt dina spratt och alltid mildrade hon de bestraffningar fadern tänkte dela ut genom att tala honom till rätta. Din far såg det som

sitt ansvar att uppfostra dig för palatslivets mödor och ränker, med långa diskussioner om teologi och filosofi, med läsning av alla de klassiska tänkarna och generalerna. Du såg din far som besatt av att få dig att förstå komplexiteten, att människor kan tänka på olika sätt om samma saker. I stunder av insikt fann du hans motiv självklara, men fann till dina tankar flyktiga som vinden och inte alls så koncentrerande som komplexitetens förståelse krävde. Du var fascinerad av djur och framförallt fåglar och tillbringade mest tiden med att iaktta påfåglarna i parken eller titta på när hovets falkenerare matade sina jaktfalkar.

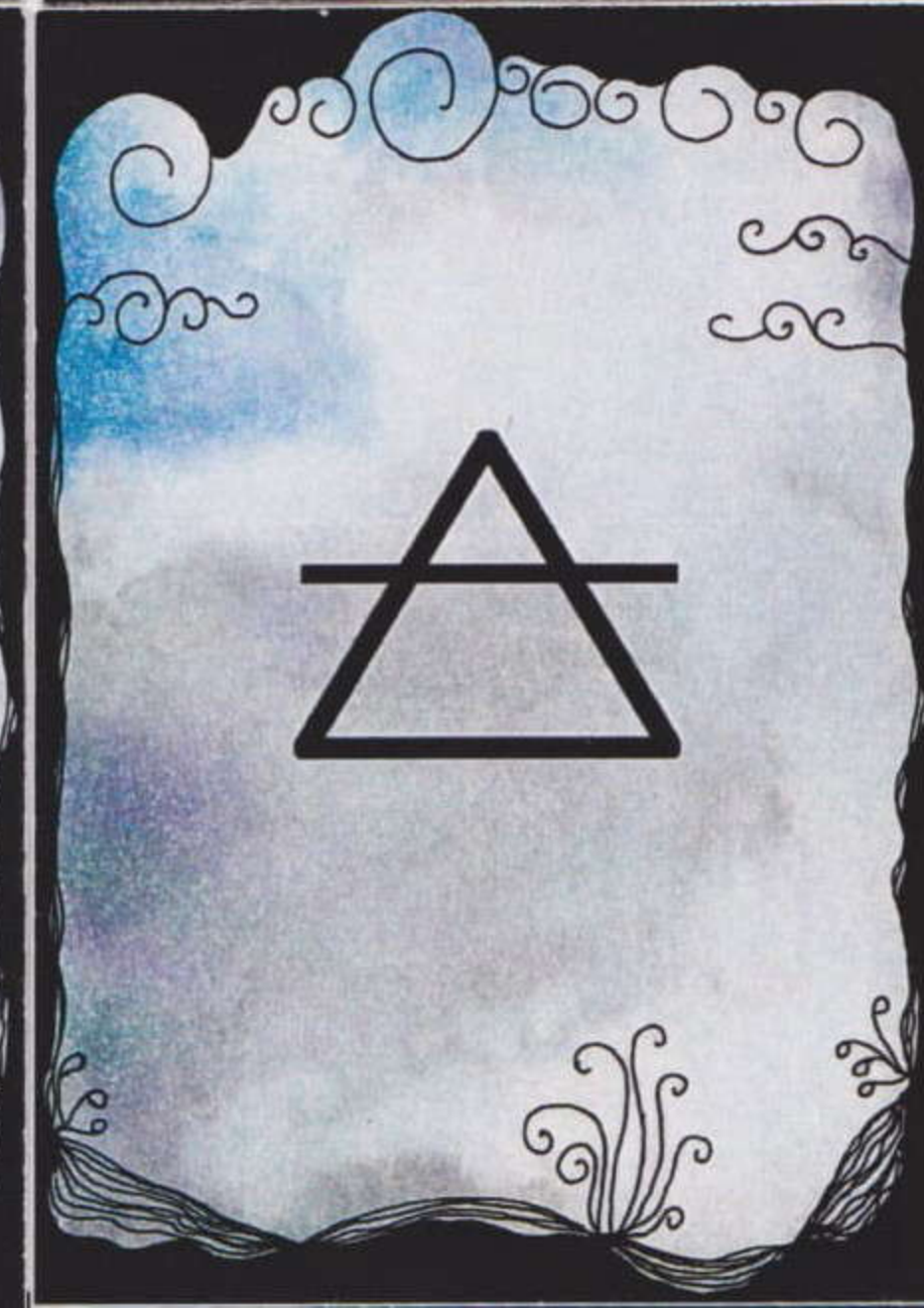
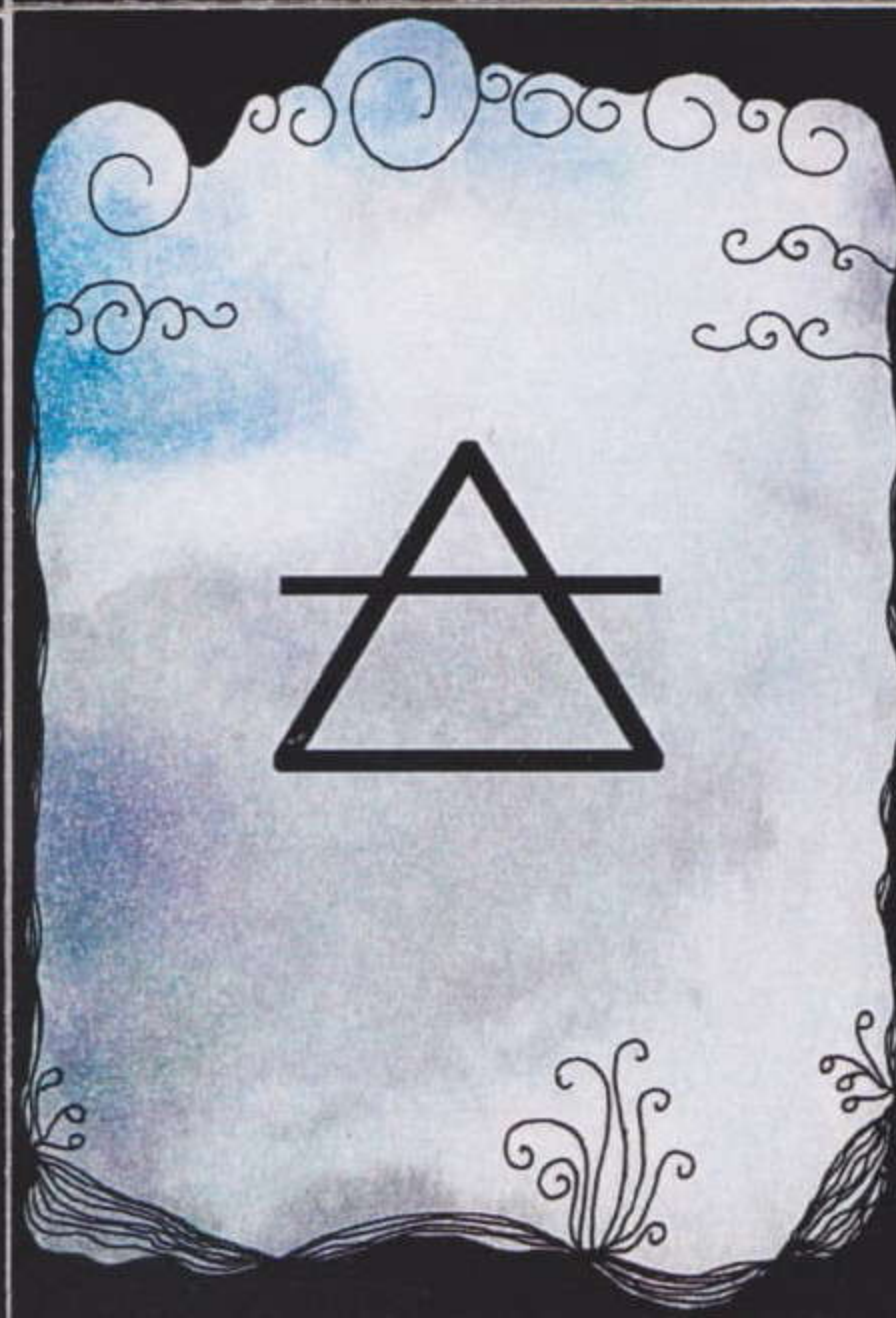
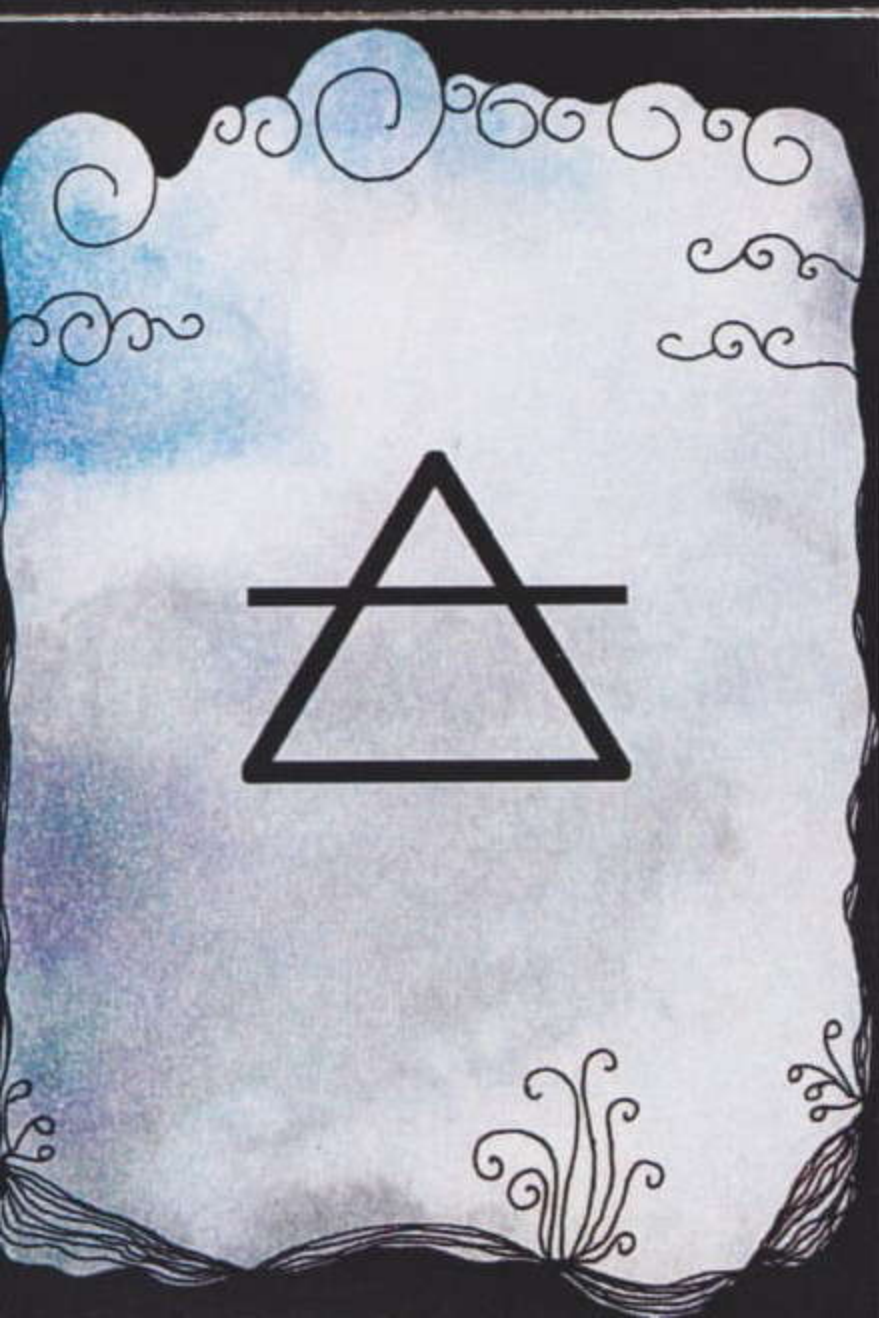
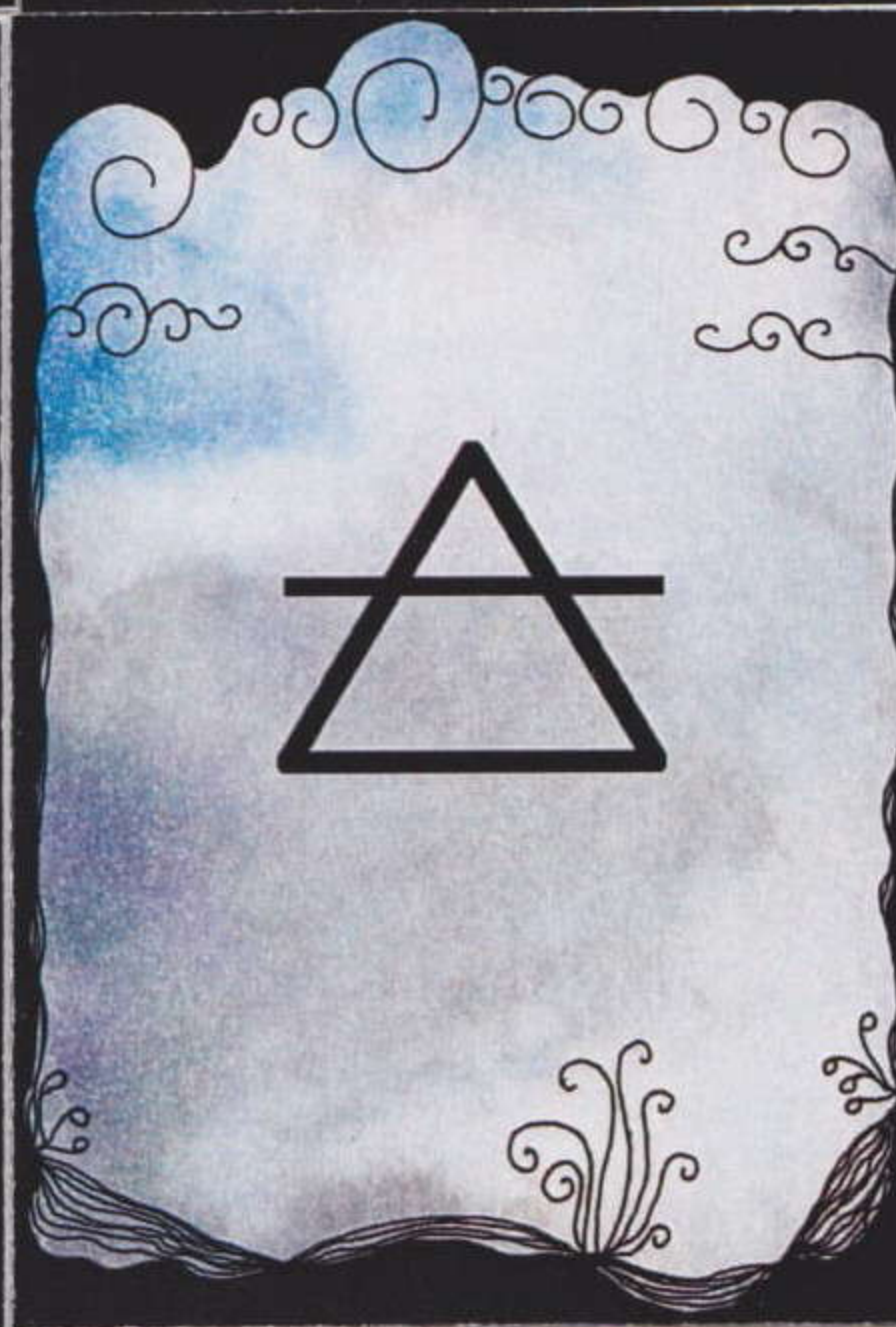
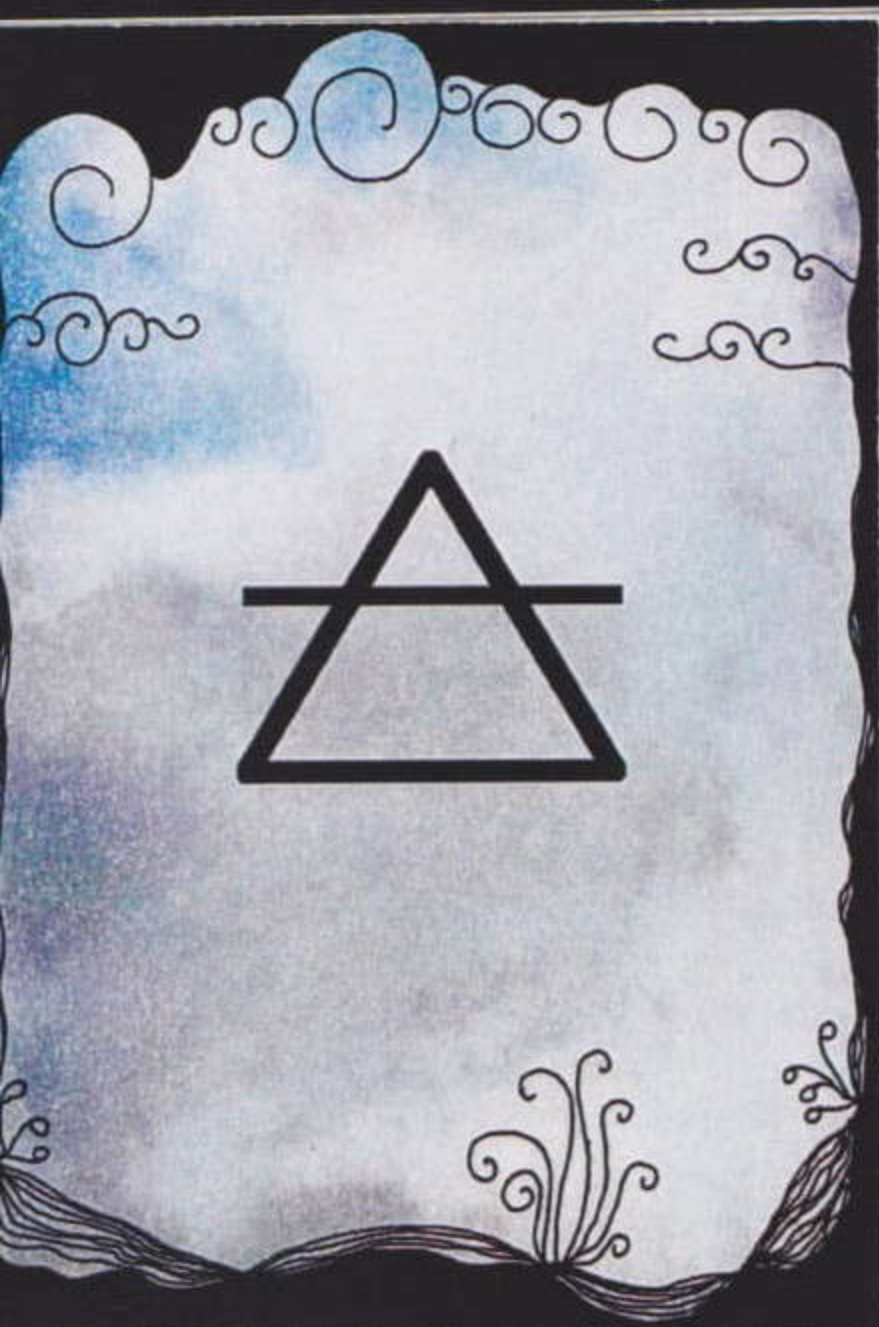
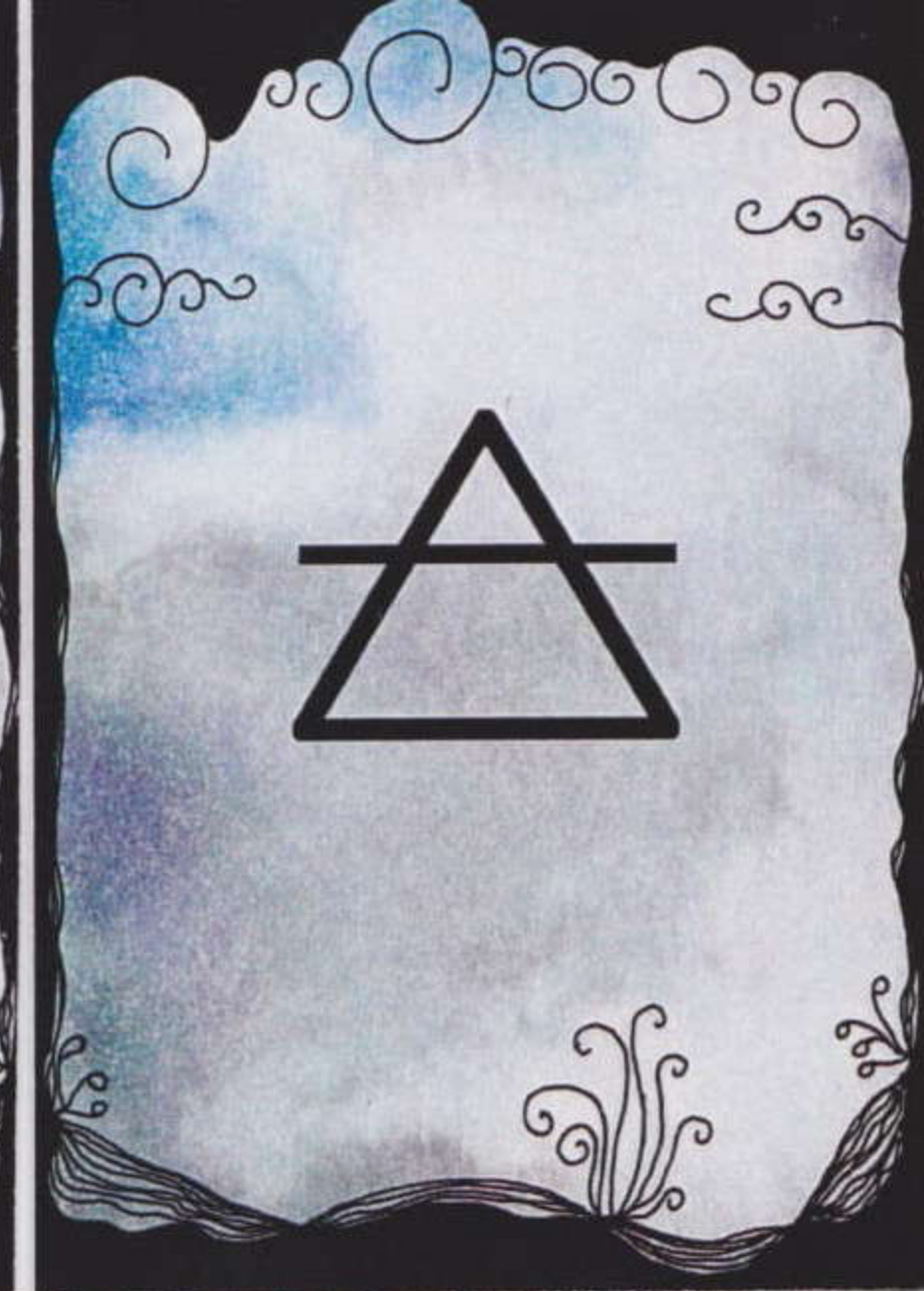
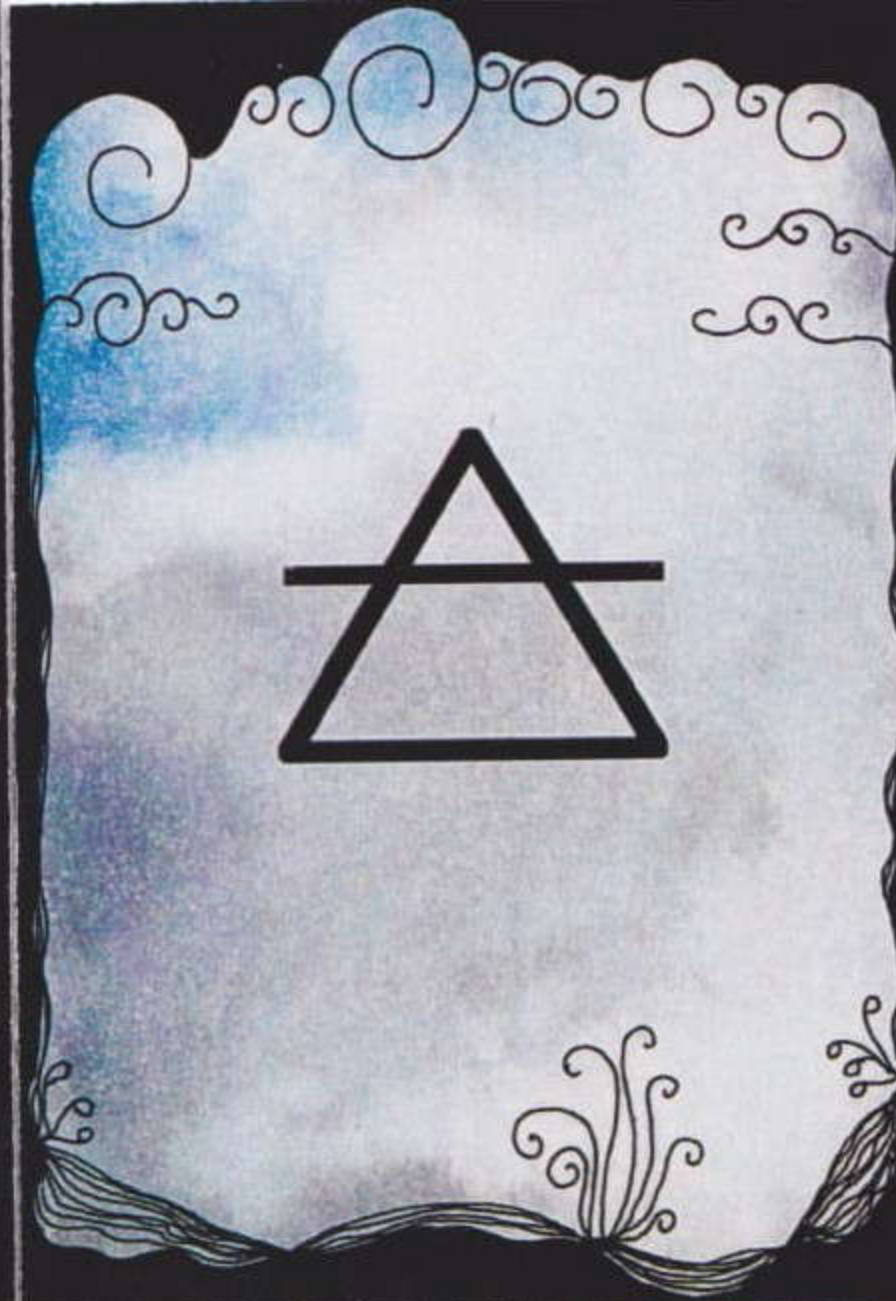
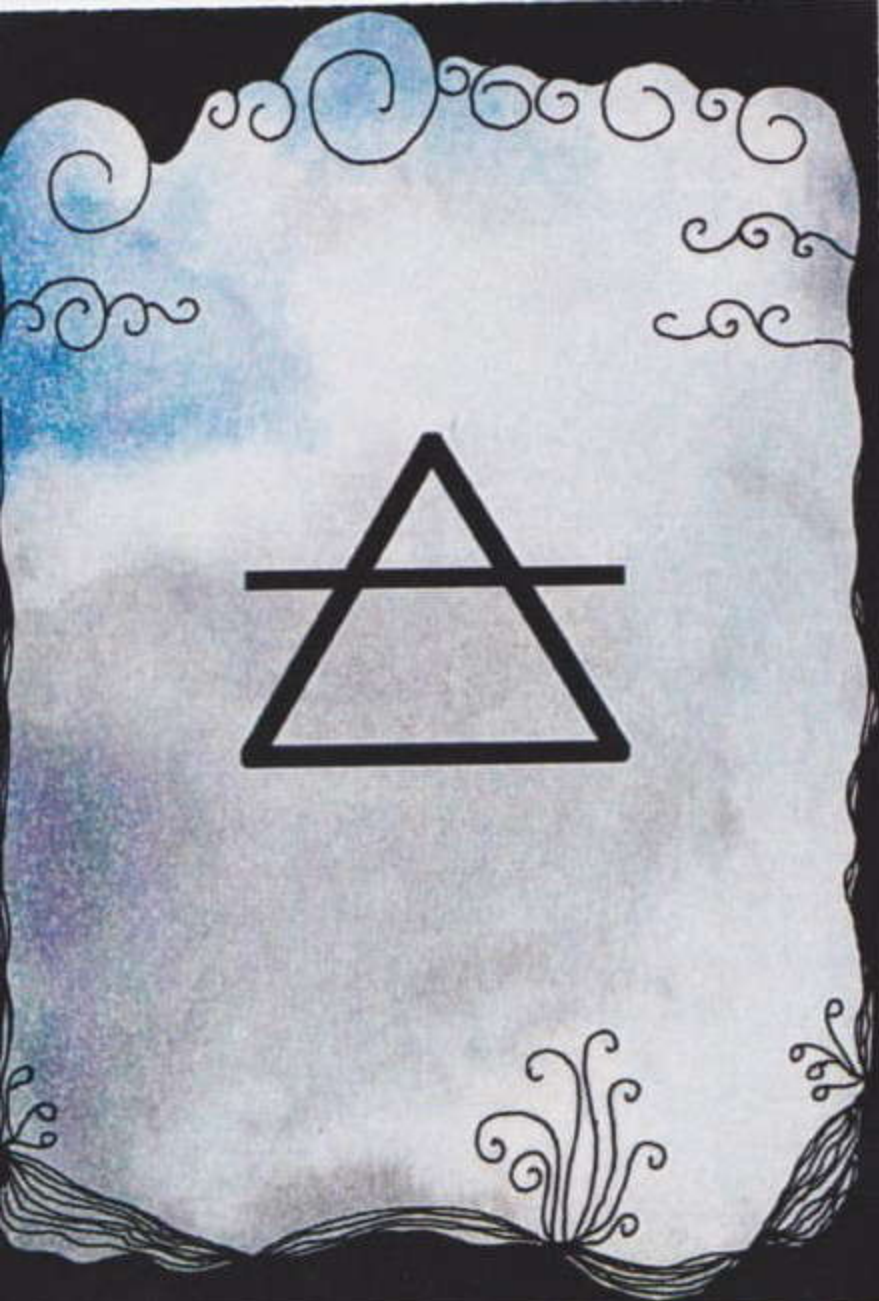
På din sjunde födelsedag fick du en drake av din far. Raskt fick du med dig din mor ut i parken för att provflyga det färggranna tygseglet. Det var landets finaste drake och du försökte få den att göra alla de fantastiska konster som du så ofta sett fåglarna göra. När du stod där och som bäst lyckats tämja vindens makter kom munksvept man fram till dig. Efter att ha betraktat draken ett slag presenterade han sig som Li Twon och frågade om du själv skulle vilja lära dig att flyga lika lätt som draken. Du nickade, lite blyg inför Li Twons högtidliga gestalt och han tog dig i handen. "Kimi har själv valt" sade han till din mor och ledde dig sedan ut ur palatset, ut ur staden och bort från din faders rike.

Li Twon ledde dig till berget med de tusen trappstegen. Vid trappans fot gav han dig en tiggarskål och sade: "Samla nu in frukost till oss och kom med den till mitt hus vid trappans topp så skall jag lära dig att sväva likt vinden." Sedan lättade Li Twon från marken och flög upp i luften. Du följde honom med blicken tills han var försvunnen bland molnen. I timtal gick du mellan de glest spridda gårdar som fanns vid bergets fot för att fylla din skål. Trots att bönderna var givmilda hade de inte mycket att avvara, för tiderna var kärva, men till slut var i alla fall skålen full och du kunde börja vandrigen uppför berget, uppför de tusen trappstegen och in bland molnen för att börja ditt lärlingskap hos den vise Li Twon.

Livet på berget blev inte vad du förväntat dig. Varje morgon fick du lov att gå ner för trapporna med tiggarskålen för mat, varje kväll för att fylla spannen med vatten och däremellan fick du hugga ved, borsta huset och tillaga maten åt Li Twon. Endast en timme varje kväll ägnade mästaren åt din undervisning och ofta förstod du inte vad han förklarade. Men med tiden började du se visheten i mästarens ord och du började förstå att allt han beordrade var en del i din skolning. Du började förstå att vikten av disciplin och styrkan i stillhet var nödvändig för att förstå vinden. Li

Twon lär att luften är flyktig och impulsiv, man vet aldrig vad den ska göra om man inte ser den i sin helhet. Luften är även stöd som fåglarna greppar för att flyga och även människorna kan greppa dessa stöd om de lär sig att förnimma dem. Men för att kunna se luften i sin helhet och för att kunna känna vart man ska greppa efter stöd måste man ha total koncentration och känna sig själv utan och innan. En sådan koncentration och vetskap kan enbart uppnås genom långvarig meditation, men väl där kan man få vinden att göra vad man vill.

Du lärde av din mästare och trappan blev med åren allt mindre ett problem, utan snarare en sund självklarhet i vardagen. När du så fyllde fjorton sade Li Twon att det var dags att lämna berget. Han hade hört i vinden att man behövde honom i magikercitadellet och han skulle genast bege sig dit. Utan ett ord till reste han sig upp, packade ett knyte med sin meditationsmatta och tiggarskål och började gå ner för trapporna. Överrumplad plockade du snabbt ihop din skål och matta och följde efter. Till magikercitadellet är det långt men där kommer du nog för första gången på sju år att träffa jämnåriga kamrater att leka och prata med. Du hoppas att det ska kännas lika uppsluppet som förr och du hoppas att du inte ska sakna berget och trappan.



Stormskrud

Utövaren kan få sin kropp att ta formen av en liten virvelvind. Tappar virvelvinden nog mycket kraft, exempelvis om någon stannar den med magi, förvandlas utövaren tillbaka till människa.

Rank

1. Förvandlingen tar en minut. Virvelvinden är av samma storlek som utövaren och förflyttar sig dit vinden tar den. Finns det inte nog med blåst i omgivningen kommer virvelvinden så småningom tappa kraft.
2. Förvandlingen tar femton sekunder. Virvelvindens storlek kan krympas till en fjärdedels. Kan hindra virvelvinden från att följa med vinden.
3. Förvandlingen tar fem sekunder. Virvelvindens storlek kan ökas till den tredubbla och är då nog stark att lyfta lösa saker, dock har utövaren ingen kontroll över vart sakerna sätts ner. Kan förflytta sig i gångtakt åt valfritt håll.
4. Förvandlingen är ögonblicklig. Virvelvindens storlek kan varieras från en liten ilning till en mindre tromb. Kan välja vilka saker som skall lyftas upp eller påverkas av virvelvinden. Kan även sätta ner saker som lyfts upp av virvelvinden försiktigt. Den mindre tromben är nog stark för att förstöra ett litet hus.

Lyfta

Utövaren kan få saker att lyfta och sväva.

Rank

1. Kan få saker som väger upp till fem kilo att sväva och lyfta upp till två meter.
2. Kan få saker som väger upp till femton kilo att sväva och lyfta upp till fem meter.
3. Kan få saker som väger upp till femtio kilo att sväva och lyfta upp till tio meter.
4. Kan få saker som väger upp till hundrafemtio kilo att sväva och lyfta upp till femtio meter.

Bindsnabb

Utövaren kan få luften att ge fart och således förflytta och röra sig snabbare. Dock uppfattar man världen som vanligt vilket begränsar ens manövrar.

Rank

1. Utövaren blir lite snabbare och kan springa lika snabbt som en hund.
2. Utövaren blir märkbart snabbare och kan springa lika snabbt som en häst.
3. Utövaren blir mycket snabbare och kan springa lika snabbt som en dykande falk. Då utövaren rör sig så snabbt får hon svårt att utföra andra manövrar och att avgöra avstånd.
4. Utövaren blir extremt snabb och kan springa sig lika snabbt som vinden. Då utövaren rör sig så snabbt får hon svårt att undvika hinder.

Tryckvåg

Utövaren kan skapa och rikta en tryckvåg som kan slå omkull saker i närheten. Tryckvågens styrka avtar med avståndet till utövaren.

Rank

1. En tryckvåg stark nog för att slå av en hatt från ett huvud, blåsa ut ett ljus eller stänga en dörr när fem meter från utövaren.
2. En tryckvåg nog stark för att blåsa moln av sand, få någon att vackla eller blåsa löven av ett träd på hösten när tio meter från utövaren.
3. En tryckvåg som är stark nog för att slå omkull personer, få träd att böja sig eller krossa fönsterglas när tjugo meter. Kan även få tryckvågen att håll i sig över tid, men då med minskad styrka, exempelvis om man blåser i ett segel.
4. En tryckvåg som är stark nog att få personer att lämna från marken, knäcka mindre träd eller blåsa in dörrar och när upp till hundra meter.

Befalla Vind

Utövaren kan styra, öka eller minska en redan existerande vind.

Rank

1. Kan få en redan existerande vind att öka till dubbel styrka. Kan ändra riktning på en vind med maximalt 45 grader, d.v.s. en vind i nordlig riktning kan ändras till nordväst eller nordost. Förändringen håller så länge utövaren koncentrerar sig.
2. Kan få en vind att öka till tredubbla styrkan eller minska den till halva styrkan. Kan ändra riktning på en vind med 90 grader, d.v.s. en nordlig till en västlig eller östlig. Förändringen håller sig i upp till fem minuter efter det att utövaren slutat koncentrera sig.
3. Kan få en vind att öka till femdubbla styrkan eller minska den till en fjärdedels styrka. Kan skapa fickor på 10 meter omkring sig där det inte blåser. Förändringen håller sig i upp till trettio minuter efter det att utövaren slutat koncentrera sig.
4. Kan få en vind att öka till tiodubbla styrkan eller få den att helt dö ut. Kan vrida en vind till vilken riktning som helst. Förändringen håller sig i upp till två timmar efter det att utövaren slutat koncentrera sig.

Rasta röst

Utövaren kan förstärka sin röst och få den att färdas längre. Kan även styra rösten så att den färdas till dem meddelandet avser.

Rank

1. Kan förstärka rösten till dubbla volymen.
2. Kan förstärka rösten till tredubbla volymen och styra den så att den bara blir starkare i en riktning. Kan ropa så att budskapet hörs en kilometer.
3. Kan förstärka rösten till femdubbla volymen och ropa så att det hörs tre kilometer. Kan även i viss grad styra orden så att de endast når de öron de är avsedda för.
4. Kan förstärka rösten till tiodubbla volymen och ropa så att det hörs fem kilometer. Kan få en viskning att höras av dem den är avsedd inom 500 meter.

Väder

Utövaren kan förutsäga och i viss grad kontrollera vädret. Observera att väder kräver att det finns moln i närheten för att skapa regn, när molnen är slut kan det inte regna mer.

Rank

1. Kan förutsäga vädret inom två timmar. Kan få solen att titta fram ett kort tag på en molnig dag, få fram ett mindre uppehåll under regn eller skingra dimma. Kan påverka moln inom en kilometer.
2. Kan förutsäga vädret inom det närmaste dygnet. Kan på en timme skapa ett skyfall eller en blå himmel. Kan påverka moln inom fem kilometer.
3. Kan förutsäga vädret inom de närmaste fem dagarna. Kan skapa hagelskurar, snöfall eller åska. Kan påverka moln inom två mil.
4. Kan förutsäga vädret inom de närmaste två veckorna. Kan skapa torrperioder och regnperioder. Kan påverka moln inom tio mil.

Lyssna i Vinden

Utövaren kan förstärka sin hörsel genom att föra ljud som hon vill höra till sig. Kan även höra och tolka vindandarnas viskningar.

Rank

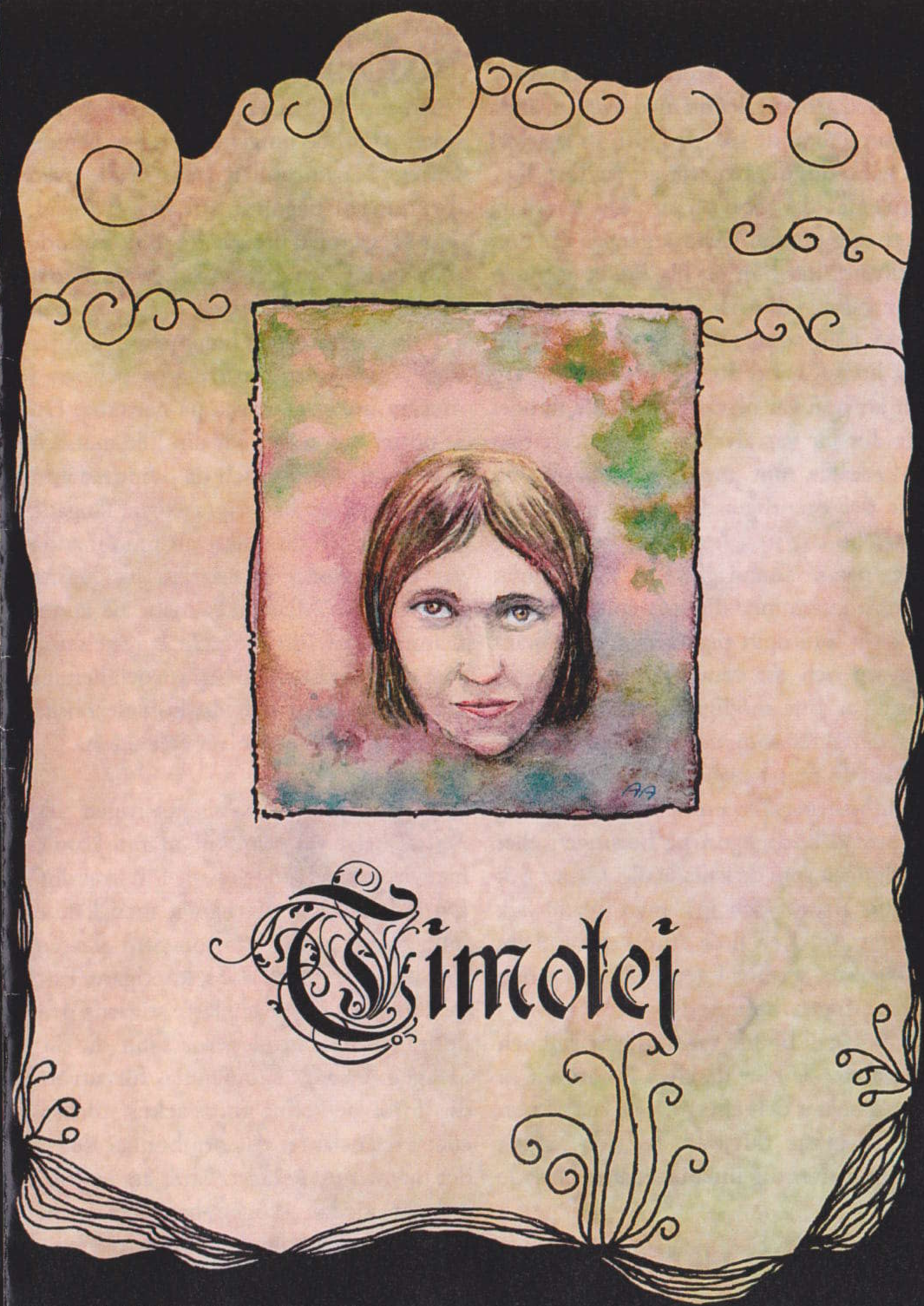
1. Hörseln kan förstärkas så att alla ljud inom 50 meter kan höras. Exempelvis vad som sägs i rummet intill genom ljudet i nyckelhålet. Observera att alla ljud inom 50 meter förstärks och att en obruten luftväg måste finnas mellan utövaren och ljudkällan.
2. Kan isolera ett enskilt ljud, samtal eller riktning som man vill lyssna på. Alla ljud inom 100 meter är hörbara.
3. Alla ljud inom 250 meter är hörbara och det behöver inte finnas någon luftväg till ljudkällan. Kan även höra brottstycken av de profetior om framtiden som vindandarna viskar.
4. Alla ljud inom en kilometer är hörbara. Hör tydligt vindandarna och kan utskilja vilka andar som är mest pålitliga och intressanta.

Rida Vind

Utövaren kan falla mjukt, sväva eller rent av flyga i och på vindar i närheten.

Rank

1. Kan falla långsamt och landa mjukt.
2. Efter att utövaren tagit fart, exempelvis genom att springa, kan utövaren glida horisontellt genom luften med ett långsamt dalande neråt, mot marken.
3. Kan stiga med uppåtvindar. Kan styra sina dykningar. Kan flyga i springhastighet.
4. Kan stiga utan uppåtvindar så länge det blåser minst bris. Kan flyga lika snabbt som en fågel.



Simonej

Den mörka jorden var länge din hemvist. I åkerns mull arbetade du med grödor, slet du med hackan, ända sedan du kunde gå. "Tro inte att jag skall ta hand om dig bara för att jag fött dig." brukade din mor skrika "Du har bara gett mig olycka." Andra gånger var hon älskvärd, när hon lät dig krypa upp och hon rufsade ditt hår så det stod ut åt alla olika håll, som på en timotej. När du var liten förstod du inte att hon var arg för att hon var olycklig, du hade ju hört att din far var älvakungen och att han älskade din mor, men senare förstod du hur det egentligen var. Din mor hade råkat bli kär i en herreman, i en bonde eller någon annan gift karl som lämnat henne ensam med dig som enda spår. Att få barn som ogift piga ger ingen nöjsam tillvaro och att vara barn till en ogift piga var om möjligt ändå värre. Dels var det slitet som du var dag fick utstå för att få mat i magen och dels var det utanförskapet. De andra barnen i byn såg inte med blida ögon på horungen eller trollungen som de kallade dig. Oftast fick du utstå spott och spä, men ibland fick du vara med en liten stund, bara så du fick känna det fina i gemenskapen innan förnedringen började igen. Jordgolvet i hålan där ni bodde var som bäst kall och ditt utseende blev därefter. "Man blir ju det man äter och eftersom du ser ut som skit så måste du även äta skit!" skrek ungarna efter dig innan stenarna började vina.

Det var då du beslöt dig för att ge dig av, din mor skulle klara sig bättre om du inte var i närheten och hela tiden påminde omgivningen om hennes felsteg. Någon annan stans skulle även du kunna bli någon annan, någon älskad. Tio år gammal kysste du din sovande mor farväl och begav dig av med det lilla knyten mat du sparat ihop. Du gick genom skogen för att hon inte skulle hitta dig. Följde solen om dagarna och sov i mossan under granarna på nätterna. Du åt nötter och rötter när din lilla matsäck hade tagit slut. Då och då plundrade du fågelbon på ägg och några gånger fångade du grodor och du tänkte att om du ändå var en trollunge kunde du lika gärna leva som en. Men du saknade de andra människorna, du saknade berättelserna som din mor brukade berätta och hennes kluckande skratt och du började önska dig tillbaka till jordgolvet och åkern.

Du irrade, på jakt efter stigen tillbaka till byn, till människorna, men veckorna i skogen hade förvirrat dig. Du försökte leta dig hemåt men kände inte igen dig, det var som om skogen bytt karaktär, blivit äldre, knotigare. Fast du sökte dig till de enklaste stigarna och de framkomligaste lederna fann du dig ideligen i snår, kämpades för att ta dig förbi nedfallna mosstäckta stockar, eller i hala slänter där ormbunkar dolde det ojämna underlaget. Efter att ha irrat i dagar medan skogen bara blivit allt mörkare och snårigare gav du upp. Hun-

grig och sönderriven satte du dig på en sten i en glänta och grät. Tårarna strömmade och på något sätt kändes det skönt att äntligen ge upp, att erkänna sig slagen av skogen och bara sitta still.

Det var då, när du snöt din rinnande näsa i tröjärmen som du hörde rösten. En dov mullrande lite sävlig röst som lite brytt undrade hur allt stod till. Du vände dig om och bakom dig stod en man med ett spretigt hår runt ett jordfläckt ansikte som i nederkant närde ett skägg som mest liknade en lång lav. Kroppen som var skyld i ett otympligt tygstycke var här och där beväxt av mossor och du kunde nästan svära på att utbuktningen vid näsroten inte var någon vårta utan en liten svamp. Ditt första intryck av Enoch var att han såg ut som ett troll, men efter de första missförstånden verkade han ganska trevlig, i alla fall om man hungrade så efter umgänge som du gjorde. Han hjälpte dig att hitta mat och förklarade sin filosofi om att bara ta så mycket man behöver och så mycket som den andra kan ge och under de närmsta dagarna träffades ni regelbundet i den lilla gläntan.

På något sätt var det så det blev. Du bodde ute i skogen med Enoch och slutade att längta hem. Visserligen saknade du andra människor för Enoch, eller farbror kompost som du ibland kallade honom, var lite egen. Exempelvis var hans sätt att prata med växter

udda, och ännu mer udda var det att växterna gjorde som han bad dem. När du insåg Enochs ovanliga kontroll över sin omgivning så bad du honom att visa hur han gjorde. "Det är inget man gör", svarade Enoch, "det är jordens magi. Även du Timotej, har den i dig, men om du vill plocka fram den måste du ha tålamod." Du blev Enochs lärjunge och han började med sina lektioner som till största delen gick ut på att ligga i mossbäddar och lyssna på mossan. "Mossan är vår vän och den kan berätta alla jordens hemligheter för dig" sade Enoch innan han lämnade dig för att ligga still i timme efter timme. Men läxan, att jordmagi behöver tålamod och tid för att verka, lärde du dig till slut.

Du är du fjorton år och har varit i skogarna med Enoch utan att träffa några andra människor i fyra vintrar och du har gjort stora framsteg i jordmagin, så stora att Enoch valde att ta med dig när han blev kallad till Citadellet. Ni vandrade åt väster i veckor. Först genom skogen och sedan ytterligare i veckor över de odlade fälten innan ni kunde skymta staden. Du hoppas att du skall lära känna nya vänner. Du drömmer om gemenskapen som du visserligen bara känt flyktigt men som du ändå saknar.



Örformultna

Utövaren kan påskynda den naturliga nedbrytningsprocessen hos organiska material. Fungerar inom synhåll men går snabbare ju närmare utövaren är det som skall förmultna. Tiderna här under är angivna på ett avstånd inom fem meter.

Rank

1. Kan påverka endast organiska material. Kan få matrester att bli jord på tio minuter, en död djurkropp kan bli jord på två timmar.
2. Kan få levande växter att sloka och dö. En levande blomma till mull tar tjugo minuter, en större buske till mull tar två timmar och en död djurkropp till mull tar en timme. Kan få kläder att förmultna och ramla av bärande på några minuter.
3. Kan påverka upp till ett dussin olika objekt åt gången. Kan få järn och stål att rosta och koppar att ärga. En buske till mull tar trettio minuter, ett fullstort träd till mull tar två timmar. Att rosta en nyckel så den går sönder tar trettio minuter, att rosta sönder ett lås så man kan slita upp det tar sextio minuter.
4. Kan påverka allt inom hundra meter samtidigt. Kan påverka de flesta metaller. En buske till mull tar tio minuter, en död kropp till mull tar en minut, ett svärd rostas obrukbarhet på en minut.

Örental

Utövaren kan få information om vad som rör sig i och på ett berg genom att känna på vibrationer i stenen och hon kan även kommunicera med bergsandar.

Rank

1. Kan känna vibrationer av det som för tillfället sker på och i berget om vibrationerna är stora, exempelvis efter en galopperande häst, murbräcka eller ett marscherande kompani. Känner händelsens riktning, men inte händelsens avstånd.
2. Kan känna av det som för tillfället sker på och i berget om vibrationerna är hyfsade, exempelvis efter en skrittande häst eller en grupp om fem gående personer. Kan känna ekon av det som skett inom 30 minuter om vibrationerna varit stora. Vet riktning och ungefärligt avstånd till källan för vibrationerna. Kan även känna vibrationer från direkt angränsade stenar.
3. Kan känna av det som för tillfället sker på och i berget om vibrationerna är små, exempelvis efter en gående person eller en dörr som stängs. Kan känna ekon av det som skett inom en timme om vibrationerna var hyfsade. Vet riktning och avstånd till källan med stor säkerhet. Kan känna vibrationer som fortplantats i flera olika stenar, exempelvis i en borg. Kan förstå bergsandar, men har svårt att uttrycka sig lämpligt och att formulera frågor.
4. Kan känna av det som för tillfället sker på och i berget om vibrationerna är minimala, exempelvis efter en snygande person eller en mullvad som gräver i närheten av berget. Kan känna ekon av det som skett inom tre timmar om vibrationerna var små. Vet riktning och avstånd till källan för vibrationerna med absolut säkerhet. Kan känna vibrationer som fortplantats i flera olika löst sammansatta stenar. Kan kommunicera med bergsandar nästan obehindrat.

Örforma växt

Utövaren kan få en växt att växa enligt hennes önskemål.

Rank

1. Vid kontinuerlig, nästan daglig, tillsyn och uppmaning kan man få en växt att växa, exempelvis skjuta skott, bära frukt, som man vill till 80%. Kan få ett ofruktbart fruktträd att bära frukt.
2. Vid kontakt minst varannan vecka kan man få växten att växa 95% som man vill. Kan få växten att ändra utseende, exempelvis form, färg, smak och lukt på blommor, blad eller frukt eller få grenar att bli onaturligt raka eller bladlösa.
3. Vid sporadisk upprepad kontakt växer växten som man vill. Kan få växter att ta nya enkla funktioner, exempelvis få ett träd att forma grenar till perfekta yxskäft. Kan få växten att sprida sig och få de nya växterna att bibehålla de funktioner man gav den första.
4. Vid enstaka kontakt växer växten som man vill. Kan få växten att över tid ändra art. Kan ge växten mer avancerade funktioner, exempelvis ansikten på blad och frukt som är ovanligt närande.

Öragnetisk

Utövaren kan dra till sig och stöta ifrån sig metaller.

Rank

1. Kan flytta små lösa metallsaker, exempelvis nålar, bestick, glasögon eller mynt, och stora kompasser inom tio meter.
2. Kan flytta lösa metallsaker, exempelvis strykjärn och kastruller inom tjugo meter. Kan vid beröring göra saker magnetiska i upp till tio sekunder.
3. Kan magnetiskt rycka spik ur plank eller svärd ur händer eller skidor inom trettio meter. Kan låsa eller låsa upp dörrar. Kan vid beröring göra saker magnetiska i upp till en minut.
4. Kan magnetiskt dra låsmekanismen ur en dörr, flytta ett städ, rycka rustningsdelar av riddare, eller magnetiskt styra riddarens rustning inom fyrtio meter. Kan vid beröring göra saker magnetiska i upp till tio minuter.

Örrossform

Utövaren kan bli ett med naturen genom att anta egenskaper av och utseendet hos en mossmatta. Blir mycket av mossan förstörd förvandlas utövaren tillbaka till människa.

Rank

1. Kräver att man har mossor att lägga sig i och att man måste ligga där i några minuter innan man kommer in i mossform. Kan ligga i sex timmar och det tillfredsställer sömnbehov för tjugofyra timmar framåt. Man får även för känsla av hur växterna i området mår.
2. Kräver att man har skogsmark eller frodig grön växtlighet att ligga sig i. Kan ligga i ett dygn och det tillfredsställer sömnbehovet i en vecka. Man uppfattar vad växter i området tänker.
3. Kräver att man har någon typ av växtlighet att lägga sig i. Mossans typ ändras efter omgivningen och har inslag av lavar eller svampar. Kan ligga i en veckas tid och det tillfredsställer sömnbehovet för två veckor per dygn. Kan kommunicera med växterna i ens närhet.
4. Går var som helst och man kan själv styra vilken slags mossor, lav, svamp eller ormbunke man skall utgöras av. Kan ligga hur länge som helst och får sömnbehovet tillfredsställt för en månad per dygn. Skador läker snabbare när man ligger i mossform. Kan kommunicera och få växterna i ens närhet att utföra enklare tjänster.

Ördräva

Utövaren kan öppna hållbara passager genom jord och sten, stora nog att gå igenom.

Rank

1. Kan öppna gångar i sand och lös jord. Kan vidga naturliga sprickor i sandsten och jord. Gången öppnas med en hastighet av tio meter per timme.
2. Kan öppna gångar i all slags jord och vidga sprickor och naturliga passager i sten. Gången öppnas med en hastighet av tjugo meter per timme.
3. Kan öppna passager i jord och sten. Kan vidga sprickor i metall. Kan få passager som man vidgat att kollapsa. Gången öppnas med en hastighet av åttio meter per timme om det finns sprickor, annars fyrtio meter per timme.
4. Kan öppna passager i jord, sten och metall. Kan få passager som man öppnat att sluta sig efter en. Kan se en meter in i sten och jord. Gången öppnas med en hastighet av tvåhundra meter per timme om det finns sprickor, annars hundra meter per timme.

Örö

Utövaren kan få en växt inom tio meter att växa ovanligt snabbt. Observera att växten fortfarande behöver vatten och näring motsvarande växandet och att den kan ta skada eller dö om den inte får det.

Rank

1. Kan få en växt eller ett frö att på trettio minuter växa motsvarande en veckas normal tillväxt. Exempel på en veckas tillväxt: från frö till skott, blomma till frukt eller ett skott att växa tio centimeter.
2. Kan få en växt eller ett frö att på tio minuter växa motsvarande en veckas normal tillväxt.
3. Kan få en växt eller ett frö att på en minut växa motsvarande en veckas normal tillväxt. Kan få döda växter att slå rot eller skjuta skott igen, exempelvis en plank eller en träkäpp.
4. Kan skapa ett frö av jord på fem minuter. Kan få en växt eller ett frö att på tio sekunder växa motsvarande en veckas normal tillväxt.

Örvicksand

Utövaren kan lösa upp sand, sten och jord. Fungerar inom tio meter, men kan användas även inom synhåll. Effekten minskar då med avståndet.

Rank

1. Kan få jord att bli porösare. Kan göra jord lämplig för specifika växter. Kan starta ett jordskred i en sluttning.
2. Kan få jord att bli damm. Kan få underjordiska gångar att rasa in. Kan skapa kvicksand i sand.
3. Kan få sten av porösa bergarter att bli grus. Kan skapa kvicksand i fast jord.
4. Kan få de flesta sorters sten att bli damm. Kan skapa kvicksand i berggrund.

Örörstena

Utövaren kan få döda organiska material inom synhåll att börja fossileras.

Rank

1. Kan få jord att bli kompaktare. Kan få trä att hårdna exempelvis blir en käpp så hård som den kan på en timme. Kan få ett mindre organiskt föremål att bli sten, exempelvis ett läderbälte på en dag. Kan få tyg och rep att förlora sin flexibilitet, efter en timme spricker de lätt.
2. Kan få jord att bli sten och kan sätta ihop stenar av samma bergart. Kan få trä att bli sten, ett kvastskäp tar två timmar. Mindre organiska föremål blir till sten på fyra timmar.
3. Kan sätta ihop stenar av olika bergarter. Kan fossilera levande växter utan att de förlorar detaljer. Kan göra tyg till sten. Att förvandla en möbel till sten tar en timme, en blomma eller en tunika tar tio minuter. Kan få personer i kläder att bli klumpiga och långsamma genom att man förstena leder i kläderna.
4. Kan sätta ihop de flesta icke-metalliska materialen med varandra och förstena dem. Kan förstena bruna kläderna på en minut. En stock till sten tar fem minuter, en blomma till sten tar en minut.