

MYSTIK & MAGI





FÖRORD

ARBETET MED MYSTIK & MAGI har inte bara varit spännande, det har också varit en intressant personlig lärdom i ockulta föreställningar genom historien. Trots att grundreglerna innehåller hela 52 sidor som behandlade magi, så har efterfrågan varit extremt stor på ytterligare regler och bakgrundsmaterial. Resultatet har blivit en magimodul som består av en mycket stor mängd regler och information om magi.

Det är dock inte författarens avsikt att läsaren skall behöva behärska allt detta material. Modulen är uppbyggd så att man skall kunna slå upp och läsa om just det man är intresserad av. Att det sedan kan finnas ett stort nöje i att läsa Mystik & magi från pärm till pärm är en annan sak...

I Mystik & magi behandlas i huvudsak magi. Andra närbesläktade områden, som exempelvis religion, schamanism, demonologi och nekromanti har till största delen utelämnats. Dessa områden har vi för avsikt att beskriva i detalj i andra minst lika kompletta moduler.

Dessutom ingår det inte speciellt många nya besvärjelser och ritualer i denna modul. Avsikten är snarare att spelledaren och spelarna själva skall göra sina egna besvärjelser. På samma sätt är det med magiska artefakter – istället för att ha långa listor med magiska artefakter så presenteras istället utförliga regler för hur man gör egna.

*Författaren,
Göteborg, sommaren 1998*

MYSTIK & MAGI

FÖRSTA TRYCKNINGEN, ISBN 91-8912810-9
COPYRIGHT © MCMXCVIII CARL JOHAN STRÖM



KONSTRUKTION & PRODUKTION

Carl Johan "*Gorilla-varning!*" Ström

TACK TILL

Marco "*Jag äter f-n inga böjda pizzor*" Behrmann
Dan "*Jag är sparsam*" Johansson
Emma "*Jag är ingen badkruka*" Jönsson
Gorm "*Jag kommer direkt...*" Lind
Krister "*Jag införde en eter*" Sundelin
Mikael "*Grek-keltiskmytologiskt hopkok*" Wärlander

LAYOUT OCH GRAFIK

Carl Johan "*Koprotropi?!? Shit happens?*" Ström

ILLUSTRATIONER

Michael "*Jag har blivit drogad*" Gullbrandson
Mats "*Gissa vem!*" Holmgren
Christian "*Ny människa*" Svalander
Viktoria "*Tror du detta går bra?*" Åström

ÖVRIGA ILLUSTRATIONER

Edmund Dulac, William Russell Flint, Howard Pyle,
Arthur Rackham, Frank Schoon, Corel Corp.

OMSLAGSBILD

Keith Parkinson

KORREKTURLÄSNING

Marco "*Jag fattar ingenting!*" Behrmann
Dan "*Marocko är bättre än Norge*" Johansson
Martin "*Wow! Två servrar!*" Levin
Gorm "*Den gudomlige*" Lind
Sara "*Potens med extra varaktighet?!?*" Lind
Torbjörn "*En dutti ponke*" Lindblad
Ulf "*Jag blir psykotisk – behöver en ny cola!*" Lindblad
Roger "*Åh, en dörr!!*" Lindström
Ola "*Oj då!*" Nilsson
Krister "*Gratis bratwurst!*" Sundelin
Johan "*Jag tror att det är fel på mig ändå*" Söderström
Mikael "*Hmm... Rörigt det här*" Wärlander

SPELTESTARE

Marco "*Lär dig sova uppföstrat*" Behrmann
James "*Skytteguggar*" Blomkvist
Peter "*Hal, kättersk och lallande*" Janevik
Johan "*He he he*" Lagerström
Gorm "*Strålande!*" Lind
Magnus "*Trunkera!*" Lindström
Roger "*Den fule*" Lindström
Mattias "*Kragg som tar danslektioner*" Olsén
Peter "*Fototropi i beckmörker...*" Scheffka
Mats "*Mäster*" Spjut
Carl "*Hertigen*" Wanglöf

OMSLAGSREPRO

DIGit PrePress

TRYCK

Elanders Svenskt tryck

INNEHÅLLSFÖRTECKNING



INTRODUCTION
sidan 5



ALKEMI
sidan 49



MAGIVÄGAR
sidan 11



TECKENMAGI
sidan 69



BESVÄRJELSER
sidan 31



SPÅDOM
sidan 75



RITUALER
sidan 39



MAGISKA VARELSER
sidan 79



IMPROVISATION
sidan 43



MAGITEORI
sidan 89

APPENDIX
sidan 103

KAPITEL ETT

INTRODUKTION



RAFALI GICK UT ur sin bostad med två stora böcker under ena armen och en kaffemugg i den andra handen. Det var strax efter skördetid och hösten började närma sig även om sommaren ännu inte var slut. Det var också vid den här tiden som nya studenter kom till akademierna i hopp om att just de skulle vara skickliga nog att bli magiker. Rafali hade fått ansvaret att hålla en första introduktionsföreläsning till ämnet magi eftersom den ordinarie läraren, mäster Duchanus, inte kunde närvara. Förmodligen berodde mäster Duchanus frånvaro på en kombination av bakfylla och lättja.

Hon kom in i lektionssalen, tog ett djupt andetag och såg sig omkring. Trettiofem unga kandidater stod i rummet i väntan på sin livs första lektion i magi. Mellan tio och femton av dem skulle kanske komma att börja studera magi på riktigt. Rafali steg snabbt in i cirkeln i mitten med det långa svarta håret fladdrande bakom sig, lade upp de två stora böckerna på bordet och fann en lapp väntande där. "Ämne: Grundläggande teori" stod det på den. "Jag ber om ursäkt att jag inte kan närvara." Lappen var undertecknad "D". Båda meningarna var helt onödiga. Rafali svor tyst över Duchanus och knycklade ihop lappen. Så vände hon sin uppmärksamhet mot de församlade, rättade till sina glasögon och började.

"Dagens ämne, mina herrar..."

Ingen reaktion. Nåja, tänkte hon, om inte artighet fungerar så... Hon vävde i snabb följd ihop en rad besvärjelser, en som tände ljusen framför hennes elever så att de skulle se att skriva, en som drog igen dörren med ett rejält smäll och en som skapade en ljusskäglä mot henne från taket. Mumlet dog bort och de närvarandes blickar riktades in mot mitten. Sådär, nu hade hon deras fulla uppmärksamhet.

fortsättning på nästa sida...

”Mina herrar, dagens ämne är grundläggande magisk teori och jag är Rafali, magister av huset Duncreigh. Jag är här som vikarie för mästern Duchanus.”

Rafali harklade sig. ”I det här seminariet kommer vi diskutera magi, dess lagar och hur det fungerar i teorin. Grundläggande teser och terminologi kommer att diskuteras. Vi kommer också att behandla de krav som ställs på en trollkarl, inte bara ur social synpunkt utan också ur studieförmåga.”

”Magi är en del av allting, även er. Magiker är de som lär sig utnyttja detta faktum. Men magi är bara vad man gör det till. Magi är i sig vare sig god eller ond – koncepten ’gott’ och ’ont’ finns helt enkelt inte i de naturlagar som styr magi. Magi i sig är ungefär lika kraftfullt som ett svärd. Och viktigast av allt, magi är ingen genväg till makt.”

”Vad är då meningen med magi,” frågade en ung, snobbigt klädd adelsman, ”jag menar, om det inte är bättre än svärdet?”

”Ah!” Rafali höjde ett finger. ”Där har vi kärnproblemet. Vad är meningen med magi om det inte är bättre? Det är en fråga som lärda män, både innanför och utanför religion såväl som magi har ställt sig i eoner. Nå, här är svaret; det är inte bättre. Å andra sidan finns det inte heller något annat som är bättre.”

Rafali avbröt och tog en klunk vatten. ”Vilket för mig till dagens första intressanta fråga: vad är magi?”

Flera svar svepte ner från åhörarna, trista svar som att magi är makten att göra allt från eldmagi till att förvandla folk till grodor, mer intelligenta svar som att magi är en uppsättning regler som styr det övernaturliga och religiösa svar som att magi är skaparkraften som Daak lämnade kvar i världen. Rafali lät dem hållas.

När svaren mattades av frammanade hon, utan synlig rörelse, en glödande text i luften: ”Magi är konsten att övertala universum.”

Det blev tyst i rummet. ”De av er som kan läsa har just läst grunden för all framtida kunskap. Är det någon av er som inte kan läsa?” Återigen tystnad. Alla verkade ha förstått de glödande orden. Prisa Daak, tänkte Rafali, jag vill verkligen inte ha en samling med ungar som inte kan läsa som elever.

Magikern ’övertalar’ universum att forma sig efter magikerns önskan. Universum har ett större motstånd än föräldrar när det gäller att bli övertalat.” Ett lågmält skratt nådde Rafali.

”Förutom problemen med att få universum att förstå, så finns det andra problem. Magi är en naturkraft och som alla andra naturkrafter finns det ett antal lagar som styr denna. De fyra mest grundläggande lagarna kallas för balansens lag, beröringens lag, likhetens lag och konsekvensens lag.”

”Ni menar att magi har regler?” En välklädd ung herre ställde frågan.

”Inte regler som i ’spelregler’, utan lagar som i ’naturlagar’. Regler går att bryta, till och med de regler som kallas lagar. Naturlagar kan man inte bryta, bara utnyttja. De fyra lagarna är så grundläggande för all magisk kontroll att de är det första som en ny, blivande magiker får lära sig. Vi tar dem i ordning.

Balansens lag säger helt enkelt att allting måste betalas för. All energi som man slungar iväg måste dras någonstans ifrån. All kunskap måste förtjänas med studier. All makt måste uppnås. Det finns inga genvägar. De som tror att magi är ett sätt att bli oerhört mäktiga har bara delvis rätt. Man kan bli oerhört mäktig – men så mäktiga trollkarlar har också fått betala för sin makt.

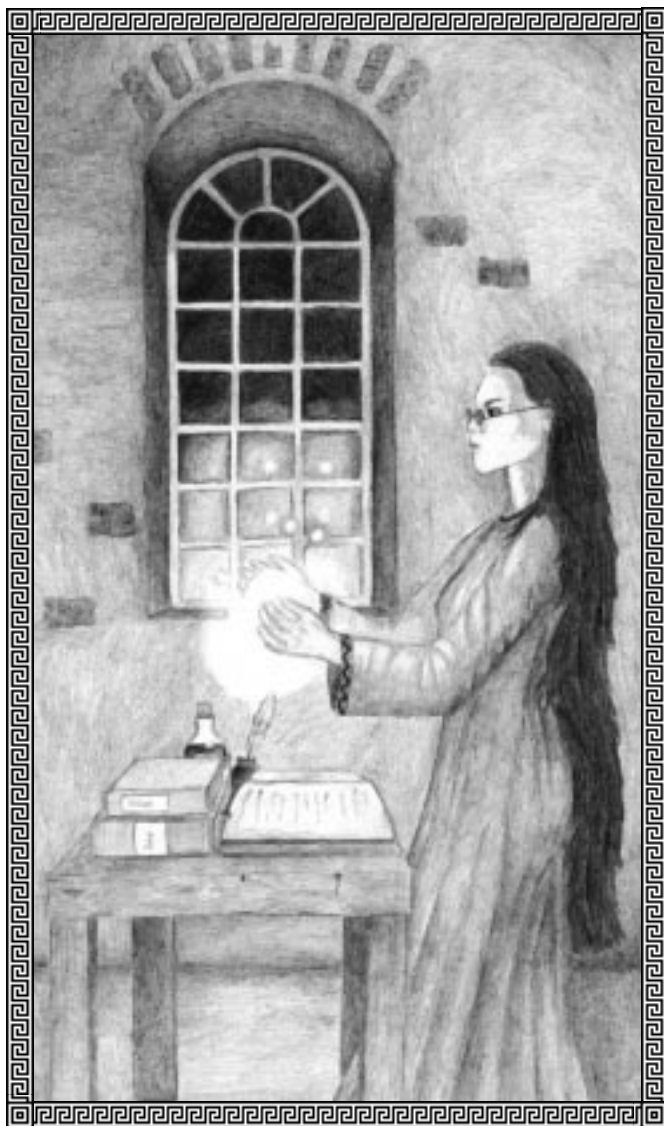
En köpmansson sträckte upp handen och Rafali nickade åt hans håll. ”Hur lång tid tar det att bli en bra magiker?”

”I mitt fall har jag studerat intensivt i sexton år. Normalt sett tar det tjugofem till trettio år att nå min nivå. Jag vet inte om jag är mer begåvad än andra eller om jag bara är envisare.”

Köpmanssonen såg förvånad ut. ”Men ni är ju så...”

Rafali log och svepte undan sitt långa hår med en tillgjort kokett gest. ”...Ung?” Församlingen skrattade, både åt köpmanssonen och åt frågan. ”Jo, det stämmer, men å andra sidan har jag tränats i och studerat magi sedan jag var sex år.”

”Jag kanske ska tillägga att jag vävde min första besvärjelse på egen hand, under min mästares överinseende förstås, först efter två år. Därefter har jag inte haft tid med annat än studier. Om någon av er beslutar er för att



fortsätta med magistudier kommer det ta er någonstans mellan två och tre år innan ni kan börja använda magi på riktigt.”

”Den andra lagen är beröringens lag. Allting som har varit ett är ett. Beröringens lag säger att om en helhet delas upp så är delarna fortfarande sammanbundna.”

”Hur är det med plågodockorna som man hör om?” Det var en pigg yngling, omkring arton och förmodligen av kyrklig börd, som frågade.

”Mycket bra exempel,” svarade Rafali. ”det är oftast en kombination av beröringens lag och nästa lag, likhetens lag. Ofta tar man hjälp av en hårtuss från offret eller en bit nagel och bygger in denna i plågodockan, vilket gör att beröringens lag gäller. Som hjälp tar man också likhetens lag, men utan bandet via den tidigare kontakten blir en plågodocka mycket ineffektiv. Det som liknar varandra är lika. Detta gör att vissa

ämnen och föremål underlättar magi. Det bästa exemplet på likhetens lag är den fysiska formen på kongelerade filament.”

De flesta studenterna såg förvirrade ut. En rödhårig pojke frågade ”Kongelerade filament?”

Nå, tänkte hon, vi tar det från början. ”Ett filament, till att börja med, är den minsta enheten av magisk ’energi’. Det är en liten ’tråd’ med vilken man formar verkligheten – ’väver’ magi om man så vill. Oavsett hur man gör kan man inte dela ett filament i flera delar. Att göra en enkel eldslåga som denna,” Rafali höjde handen och lät en liten eldslåga stiga ur handen, ”kräver till exempel ett filament.”

”Vidare finns det flera olika sorters filament. Det finns ett antal olika aspekter av ’kraft’, var och en skild från de andra, som kan påverka olika skeenden i universum. Eldslågan här är ett exempel på kraft hämtad från aspekten pyrotropi. Filamentet som krävdes för att tända den är alltså ett pyrotropiskt filament. Här spelar likhetens lag en mycket stor roll – man kan inte använda filament av fel sort. Däremot kan man ta fram filament av fel sort och sedan transformera dem – ’förändra’ dem – till rätt sort. Legio Colonan erkänner existensen av tjugo olika aspekter...”

Den rödhåriga adelspojken sträckte upp handen igen.

”...Förlåt mig, jag glömde bort det” sade Rafali. ”Ett ’kongelerat filament’ eller ’kongelat’ är ett filament, fruset till fast form. Kongelerade filament liknar sin aspekt på ett eller annat sätt – pyrotropiska kongelerade filament påminner till exempel till stor del om svavel. Kongelerade filament är ytterst användbara. De kan användas istället för att alstra filament och de används ofta som valuta magiker emellan.”

Den rödhåriga pojken hade tagit ner handen. Bra, tänkte Rafali, han är skärpt. Det kan bli något av honom.

”Den fjärde lagen är konsekvensens lag. Det som är sagt är sagt. Detta är den viktigaste lagen inom magin och också den mest absoluta – ingen magi kan göras ogjord. Man kan avbryta magins verkan eller negera den, men ingenting kan någonsin göras ogjort. Om man bryter någons ben med en besvärjelse så fortsätter benet att vara brutet

till dess att det läks – benet slutar inte vara brutet bara för att besvärjelsen tar slut.”

Rafali såg sig omkring i salen. Ett par gäspningar från en av de yngre eleverna sade henne att det var dags för ett avbrott. Akademiens klocktorn slog fem glas på förmiddagsvakten. ”Några frågor? Inte? Då tar vi rast här, mina herrar. Samling återigen då nästa glas slås.”

När hon gick ut ur lektionssalen hörde hon med tillfredsställelse knackningarna i bänkarna – universitetens motsvarighet till applåder.

* * *

Studenterna tillbringade rasten, som nyblivna studenter brukade, genom att försöka bekanta sig med varandra. Rafali ställde sig i skuggan av en pelare på den inre gården och iakttog dem medan hon stoppade och tände sin långskaftade pipa. Alla magiker har sina egenheter och laster – Rafalis var rökningen. Det var alltid lika intressant att se hur snart ståndsgränserna skulle överbryggas. De fem adelspojken hade snabbt bildat en egen klunga och höll sig undan från de andra.

Den rödhåriga pojken gick blygt fram emot henne. ”Ursäkta mig, magister Rafali, men jag ville bara veta vad magiker pratar om när de samtar.” Han slog blygt ner blicken. ”Bara så jag inte gör bort mig.”

Rafali tittade på pojken, något roat. Respekten var en av orsakerna till att hon höll fast vid magikeryrket. Hon svarade inte, utan ställde en motfråga. ”Vad tror ni att de talar om?”

”Jag vet inte. Filament?”

Rafali skakade på huvudet. ”När ni talar med magiker kommer ni att upptäcka att nästan ingen talar om filament i samband med besvärjelser – det är så naturligt och trivialt. Ni kommer förmodligen att få höra – ibland tämligen hätska – diskussioner om vår existens som inte ligger långt efter diskussionerna mellan Tokons druider och Daaks präster i temperament.”

”Så trollkarlar diskuterar religion?”

Rafali skrattade. ”Bland annat: undervisningsmetoder, nya och gamla traditioner och skavningar mellan dessa, matematik, astronomi, astrologi, filosofi och politik – kort sagt, varje

tänkbart ämne som kan ha med magi att göra.”

”Men hur kan magi ha med politik att göra?” Pojken var nu klart förvirrad. ”Jag menar, är inte trollkarlar mestadels inne i sina laboratorier?”

”Hur som helst, en magiker är en maktfaktor även i realpolitiken, precis som vilken riddare som helst. En magiker har makt och information och visheten att använda båda. Alltså är det oundvikligt för trollkarlar att hamna i politisk hetluft.”

”Ofta finns det en friktion mellan religion och magiker. Magi som vetenskap är, som ni vet, förbjuden av Moderkyrkan i Jargien, då man fruktar att man skulle kunna sätta sig upp mot Kyrkan. Det faktum att magi är tillåtet i Consaber har sedan länge varit grunden till den schism som finns mellan den jargiska och sabriska kyrkan.”

Precis då slogs sex glas, och Rafali knackade ur pipan. Studenterna drog sig mot huvudbyggnaden och till den stora lektionssalen.

* * *

Studenterna ställde sig vid bänkarna i lektionssalen. I mitten stod Rafali och väntade på sina elever. Hon stängde dörren – med en besvärjelse, förstås – tände ljusen och lyste upp mittcirkeln, precis som i morse.

”Mina herrar, nästa lektion handlar om teorin bakom praktiken. Det första som ska diskuteras är filament och aspekter.”

”Som vi såg förra lektionen finns det totalt tjugoen olika aspekter, möjligen fler. Det finns också någonting som kallas filament. Dessa två är så tätt sammanlänkade att man inte kan säga vad som kom först. Filamenten är en produkt av aspekterna och skapar i sin tur förutsättningarna för att aspekterna ska existera. Fakta: utan filament skulle världen, och därmed inte aspekterna finnas till.”

”Ett filament är som redan utrett den minsta hanterbara enheten av magisk energi. Om det finns någon mindre enhet kan vetenskapen inte bevisa idag. Det är ur dessa filament som magi vävs.”

”En besvärjelse behöver ett antal filament som måste tillföras. De dras fram ur de olika aspekterna med hjälp av koncentration. Vem som helst kan alstra filament – de flesta är dock

otränade och måste därför få hjälp att skapa sina filament. Det verkar som om skillnaden mellan de olika aspekterna är så stora att det krävs särskild träning för varje aspekt.”

”Skulle det vara så att man saknar kunskapen att ta fram rätt sorts filament får man ta fram en annan sort och sedan transformera om den till rätt sort. Det är svårare än att ta fram rätt sort direkt, tar längre tid och är riskabelt men det går. Dessutom blir det svårare ju längre ifrån varandra aspekterna är.”

Rafali manade återigen fram glödande bokstäver i luften. ”Det här vill jag att ni skriver ner. Det är en lista på de tjugoen aspekterna, samt vad de betyder om man översätter de underliga orden.” Studenterna fattade sina pennor och började skriva. För vissa av dem var det dagens första anteckningar. ”Som ett exempel är de här bokstäverna resultatet av två olika filament: fototropiska filament för ljuset och semotropiska för skrivtecknen.”

”Det går alltså att kombinera filament för mer komplicerade effekter?” frågade en smal pojke högst upp.

”På sätt och vis. Det går att kombinera olika effekter för att få ett önskat resultat, men effekterna är inte resultatet av kombinerade filament.”

”Effekterna är fruktansvärt många och det finns egentligen ingen ände på dem. Dessutom kan de modifieras från ett utgångsfall. Det finns så många kombinationer att antalet besvärjelser nästan kan sägas vara oändligt många.”

”Jag nämnde att man kan transformera filament från en typ till en annan. Detta är också en grundläggande färdighet för magiker, inte bara på grund av att man inte kan vara bäst på allt, utan också därför att man inte kan alstra filament mer än en gång åt gången.”

”Däremot kan man, som i fallet med bokstäverna som jag gjorde nyss, ta fram tre fototropiska filament, spara ett för ljuseffekten, transformera de andra två till ett semotropiskt filament, använda semotropiska filamentet för att få fram teckeneffekten och använda det fototropiska filamentet för att aktivera ljuseffekten. Resultatet är en besvärjelse med två separata effekter och

glödande bokstäver i luften som resultat.”

”Om en effekt är en teoretisk tillämpning av en aspekt så är besvärjelsen den praktiska tillämpningen. Besvärjelser kan antingen vara korta i utförandet, som de jag har gjort nu på morgonen, eller långa. De senare kallas ofta ritualer, mer om dem senare.”

”En fråga, magistern – hur ser en besvärjelse ut? Jag menar, jag trodde att en besvärjelse märktes, men ni rörde inte en min när ni manade fram bokstäverna.”

”Vissa föredrar verbala invokationer och yviga gester – och visst underlättar det för nybörjaren...” Rafali började gestikulera vilt och tonade tillfälligt över ljuseffekten till ett fladdrande rött sken. ”...men på min nivå är det bara generande att veva med armarna och vråla ’AZH NAZG DÛRBATHULÛKH! AZH NAZG GIMBATHÛL!’ eller något liknande nonsens.” Några av pojkarna såg förskräckta ut inför den plötsligt mycket hotfulla Rafali.

”Med andra ord, det behöver inte synas att en trollkarl använder magi och om det gör det kan ni vara säkra på att han är en mes – speciellt om resultatet visar sig vara en simpel eldslåga. Jag hoppas att det besvarar din fråga. Några fler frågor?”

”Inte? Då går vi alltså över till nästa ämne inom den praktiska magin – ritualer. Trots att de flesta vardagssituationer kan klaras av med besvärjelser så finns det tillfällen då man vill göra något större än så. Många mäktiga besvärjelser har den stora nackdelen att de kräver enorma mängder filament och är svåra att genomföra. Då tar man ofta till hjälpmedel. Dessa hjälpmedel kallas för ritualer. De tar lång tid att genomföra, men det går att alstra filament fler gånger, vilket inte är möjligt i vanliga besvärjelser. Dessutom kan man använda extra tid för att göra ritualen enklare.”

”Jag går inte närmare in på ritualer då det är ett väldigt komplext kapitel i sig. Frågor?”

”Ja,” sade den korpulente köpmanssonen, ”hur är det med alkemi? Är det en slags ritual?”

”Kort sagt, nej. Alkemi och ritualmagi är två helt skilda saker. Jag tänker inte heller gå in speciellt mycket på alkemi, utan nöja mig med att nämna att det är en viktig del av framtagandet av kongelerade filament,

förtrollning av föremål och forskning. En del magiker specialiserar sig på alkemi med syfte att finna materiens innersta hemligheter. Jag hävdar att de i så fall glömmer helheten. Hur som helst går vi djupare in i alkemi i ett senare seminarium. Om det inte var några fler frågor så går vi vidare.”

Rafali plockade upp ett litet lysande klot ur väskan och höll upp det i handen. Det lyste utan att lysa upp, vilket orsakade viskningar hos de som lade märke till det. Rafali lade de studenter som reagerade på minnet. Uppmärksamhet var en viktig egenskap hos en blivande trollkarl.

”Så åter till kongelerade filament. Det är ett såpass speciellt kapitel i en trollkarls liv att det förtjänar särskild eftertanke. Ett kongelerat filament, som det här fototropiska som jag håller i handen, är som ett vanligt filament, fast med två mycket viktiga skillnader. För det första är det fruset till fysisk form. Till skillnad från vanliga filament kan man ta på ett kongelerat filament. För det andra kan det inte transformeras. Man kan nysta upp det till ett vanligt filament och då transformera det, men i dess kongelerade form går det inte att transformera. Dessutom, när det väl är upp-nystat så är det ett vanligt filament.”

”Denna nackdel vägs till stor del upp av det faktum att kongelerade filament redan är alstrade. Det är bara att ta fram dem ur fickan och använda dem. Detta gör att det är snabbare med kongelat än vanliga filament. Vi kan ta till exempel bokstäverna som jag har frammanat. Det tar mig ungefär tre till fyra hjärtslag att ta fram filamenten, lika lång tid att transformera ett av dem, och lika lång tid för effekterna – totalt någonstans mellan nio och tolv hjärtslag. Om jag slipper att alstra och transformera filamenten kan jag halvera tiden det tar att kasta den besvärjelsen.” Rafali såg upp mot den rödhåriga ynglingen igen som hade sträckt upp handen. ”Ja?”

”Ursäkta mig, men kan man mäta magi?”

”Ja, det finns flera sätt. De två vanligaste i Legio Colonan är magnitud för besvärjelser och flödestäthet hos magiska fält.

”Besvärjelser är det enklaste: dess magnitud är det minsta antalet filament som krävs för att väva effekterna i en besvärjelsen. Bokstavs-besvärjelsen tidigare är till exempel en andra

magnitudens besvärjelse. Det skulle behövas ett fototropiskt och ett semotropiskt kongelerat filament för att aktivera den. Totalt två kongelerade filament och alltså en magnitud på två. Observera att man visserligen alstrade tre filament men det vara egentligen bara två som utnyttjades för effekterna.”

”En mycket viktig del av både fältteori och filament är dissipation, som jag har nämnt tidigare. Det finns två sorters dissipation, kontrollerad och okontrollerad. En kontrollerad dissipation innebär med en pedagogisk lögn att ett oanvänt filament släpps ut i det magiska fältet igen. Ju högre nivån på fältet är desto svårare är det att dissipera ett filament kontrollerat. Den kontrollerade dissipationen kommer att läras ut innan ni ens försöker er på er första besvärjelse eller transformering.”

”En okontrollerad dissipation är en farlig upplevelse. Den är farlig på så sätt att man tappar kontrollen på filamentet vilket alltid resulterar i oönskade bieffekter.”

En obemärkt kort pojke sträckte upp handen. ”Måste vi lära oss allt det här?”

Rafali skakade på huvudet och konstaterade att den korte pojken med största sannolikhet inte skulle stanna på akademien. ”Ja och mer därtill, i alla fall om ni vill bli magiker. Vissa saker kan ni bortse från för tillfället, som till exempel magiska fält, men när man kommer upp en bit i sina studier kommer man att upptäcka att fältteori är en oundviklig del av en magikers verklighet. Den här lektionen fungerar som en introduktionskurs till magi. Därefter kommer ni att gradvis fördjupa er i en hel del ämnen som rör magi, till exempel aspektteori, matematik, språkstudier, formalisering, transformationsteori, alkemi med mera. Så småningom kommer ni att få, under kontrollerade former, alstra era första filament och dissipera dem kontrollerat, och till slut alstra filament och använda dem i en enkel besvärjelse. Först då börjar den praktiska träningen, och fram tills dess kommer det nog att ta två eller tre år.”

Rafali slog igen boken med anteckningarna och såg sig omkring. ”Om det inte var några fler frågor så tackar jag för mig.” Då ingen gjorde någon ansats att fråga bugade hon sig djupt. Studenterna knackade återigen i bänkarna.

KAPITEL TVÅ

MAGIVÄGAR



RAFALI PEKADE PÅ den svarta tavlan som var fullklottrad med ekvationer "...vad vi talar om är olika modeller av hur magi fungerar. Den klassiska coloniska modellen med dess eter fungerar tillfredsställande i de flesta fall, men den har problem med att förklara till exempel kongelatens fysiska egenskaper. Tar man de klassiska formlerna för eterns egenskaper och liksom Arkasodates Thaum betraktar dem med Ferliacus kvantifikationer av kongelat så får man att den här formeln är lika med den här formeln," Rafali pekade högre upp på tavlan, "vilket gör att dessa två uttryck är lika och att det här," hon ringade in formeln högst upp, "är det korrekta uttrycket för att beskriva etern. Därmed kan man konstatera att etern, eller som vi föredrar att kalla det, magiska fält, i själva verket är en mängd potentiella filament med längden noll – Q.E.D. – vilket skulle bevisas. Rent matematiskt är beviset oemotsägligt och det stämmer dessutom bättre med våra observationer av både fält och kongelat."

"Ursäkta, men det där är ju rent löjligt!" utropade Maxander den Magnifike. "Det är otänkbart att Er så kallade eter skulle kunna bestå av små filament utan längd och utan något emellan dem? Nu får ni väl ändå lugna Er, unga dam! Har man ingenting med ingenting däremellan så torde onekligen det inte finnas någonting alls och speciellt inte några kongelat!" Flera av de församlade magikerna skrattade högt vid uttalandet.

Rafali stoppade sin pipa och lät skrattet klinga ut innan hon kontrade. "Den dag ni kan hålla upp en skopa av etern på mitt arbetsbord ska jag ta er på allvar, mästare Maxander" sade hon gravallvarligt, lockade fram ett vrålskratt från de församlade magikerna och plockade en poäng mot den ashariske trollkarlen. Inte illa, tänkte Rafali småleende för sig själv medan hon tände pipan, inte illa alls av en 'lantortshäxa utan humor'.

MAGIVÄGAR

FÖR ATT LÄRA sig magi är det nästan alltid nödvändigt att skaffa en lärare. Att lära sig magi på egen hand är visserligen möjligt, men det tar lång tid. Det finns därför möjligheten att dels bli antagen som lärning av en magiker och dels att gå med i ett magikersällskap. Eftersom de flesta magiker tillhör ett sådant sällskap sker därför nästan all undervisning inom ramen för dessa sällskaps försorg. 'Magivägar' är den sammanfattande benämningen för de olika möjligheterna att bli undervisad i de magiska konsterna. I detta kapitel behandlas de olika magivägarna och möjligheten att bli antagen som lärning av en självständig magiker.

Magikersällskap

Fördelen med att tillhöra ett magikersällskap är att man dels har en organisation att stödja sig på och dels tillgång till undervisning i de magiska konsterna enligt ett utprovat sätt som förhoppningsvis ger vissa fördelar. Nackdelarna är att så gott som alla magikersällskap har fiender, att man måste lyda magikersällskapets regler och slutligen att man till viss del är bunden av magikersällskapets traditioner och sätt att tänka.

Kabalaorden: I det östliga landet Ebhron finns den mäktiga Kabalaorden som har stort inflytande långt utanför Ebhrons gränser. Kabalaorden har ett eget landområde i södra Ebhron, men det finns också fristående Kabalaordnar i Consaber och Asharien.

Thakalatribunalerna: Det kanske mest kända magikersällskapet finns i Thalamur. Det består av nio så kallade Thakalatribunaler, varav sju leds av en magikrat. Två av tribunalerna har för närvarande ingen ledare.

Legio Colonan: I Consaber tillhör de flesta magiker Legio Colonan. Detta sällskap är indelat i en mängd hus där de största husen kan ha upp emot hundra medlemmar medan de mindre bara har ett tiotal medlemmar. Legio Colonan följer en magikertradition som har sina rötter i det gamla coloniska imperiet.

Den skimrande vägen: Den skimrande vägen är ett hemligt magikersällskap som tros ha grundats av Celdan den upplyste. Sällskapets utbredning är inte klarlagd, men säkert är att det har underjordisk verksamhet i de flesta länder, även i det jargiska kejsardömet.

Sungs magimästare: I staden Sung finns inte bara några av Mundanas skickligaste vapenmästare utan också ett sällskap av magimästare som bedriver undervisning enligt en mycket gammal magitradition.

Dvärgiska magimästare: Att bli lärning hos en dvärgisk magimästare är endast möjligt om man själv är dvärg. Dvärga-magiker tillhör vanligen Drezin-klanen, även om andra dvärgar kan bli magiker.

Ashariska magikergillen: I de större ashariska städerna finns stora magikergillen som är speciellt kända för sina kunskaper inom besvärjelser och extemporering (improviserad magi).

Cirefaliska universitet: På de cirefaliska universiteten lärs en speciell form av magi ut som i stor utsträckning är koncentrerad till alkemi och till viss del även extemporering (improviserad magi).

Lärning hos en oberoende magiker

Om man inte vill bli medlem i ett magikersällskap så är det enda praktiska sättet att lära sig magi att bli antagen som lärning hos en oberoende magiker. Lärningskapet för med sig en mängd förpliktelser gentemot magimästaren, men i utbyte kan man tillgodoräkna sig undervisning i de magiska konsterna.

Oberoende magiker: I alla länder finns det magiker som inte tillhör något magikersällskap. Dessa magiker skaffar sig ofta lärningar som hjälpredor och assistenter. I utbyte undervisar magikern sin lärning i de magiska konsterna.

Primitiva magivägar: I primitiva kulturer används magi mest av häxor, trollpackor och trollkarlar. Dessa är ofta oberoende och att bli lärning hos en sådan kan vara ett utmärkt sätt att lära sig de magiska konsterna.

Antagning

Alla magivägar har antagningskrav för de personer som önskar ta del av magivägens kunskaper. Exakt vad som gäller anges i respektive beskrivning av de olika magivägarna. Som regel förbinder man sig att lyda magivägens regler och att utföra de order som ges. En regel som gäller för nästan alla magivägar är att man lovar att aldrig avslöja magivägens hemligheter och att inte förmedla dess kunskap till utomstående. Vissa sällskap kräver till och med att man lovar att aldrig någonsin lämna sällskapet.

Om man uppfyller de speciella antagningsvillkoren så fungerar varje magiväg som ett yrke som används istället för yrket 'Magiker' som beskrivs på sidan 64 i regelboken.

Grader

De flesta magivägar har olika grader (eller titlar) som man kan uppnå inom magivägen. Varje grad har sina fördelar och sina krav. Som regel gäller att alla fördelar och nackdelar som finns på en lägre grad även gäller på de högre. Eventuella undantag anges i beskrivningen av den aktuella magivägen. Om magikern vill stiga till en högre grad måste han eller hon genomgå ett så kallat initieringsprov. För att lyckas med ett initieringsprov måste man slå ett slag för varje färdighet eller attribut som anges för initieringsprovet i beskrivningen av magivägen. Om alla slagen lyckas så klarar rollpersonen av initieringskraven och upptas i den närmast högre rangen. Exakt vad som gäller anges i beskrivningen av de olika magivägarna. Här anges även hur ofta man får försöka passera initieringsprovet.

KABALAORDEN

LANDET EBHRON i öster har Mundanas mäktigaste magikersällskap – den inflytelserika Kabalaorden. Dess makt och starka ställning i Ebhron beror på den folkliga uppslutning som finns bakom orden. Kabalaordens makt är så pass stor att den till och med har ett eget landområde i södra Ebhron. Detta land fungerar som en maktbas som har inflytande över vad som händer i hela Ebhron och i vissa fall även i Consaber, Asharina och Drunok. Kabalaordens symbol är pentagrammet och dess motto är ”Makten från folket ger styrka till folket”.

Bakgrund & utbredning

Kabalaorden är en gammal sammanslutning av magiker som har sitt högsäte i landet Ebhron som ligger öst och sydöst om Consaber. Trots sin avlägsenhet återfinns många influenser inom andra magivägar. Dessutom finns flera kabaler i Asharina, Consaber och Drunok.

Kabalaordens makt och anseende bygger till stor del på den folkliga uppslutning som finns bakom orden. Till skillnad från Legio Colonan och Thakalatribunalerna kan vem som helst bli medlem i orden oavsett stånd och bakgrund. Det finns mer än tusen magiker över hela Mundana som öppet bekänner sig som medlemmar i Kabalan. De flesta verkar dock inom Ebhrans gränser. Troligtvis finns det även ett stort antal som arbetar i hemlighet i länder som är mer fientligt inställda, exempelvis Thalamur och det jargiska kejsardömet.

Kabalaordens eget landområde i södra Ebhron består av en halvvä och sju öar som ligger i en halvcirkel. Varje ö har var sin akademi som lär ut olika delar av Kabalaordens kunskaps-tradition. I mitten på denna cirkel finns en större ö som är Kabalaordens huvudcentrum.



Magiteori & kunskapstradition

All sorts magi och alla aspekter lärs ut av Kabalaorden. Ytterst få förbud mot speciell magi finns. Det anses som en styrka att Kabalans medlemmar kan forska i vilka ämnen de önskar. Kabalaorden följer det gamla coloniska imperiets magiteori och har därför mycket gemensamt med både Legio Colonan och thakalatribunalernas sätt att se på magi.

Vad som skiljer sig är dock ordbruket. Kabalaorden använder en mängd unika termer (förklaring ges inom parentes): genus (aspekt), intensitet (magnitud), generering (alstra), formulus (besvärjelse), ritus (ritual), opus (alkemi), magi (magiker), koncentring (väva), principium (kraftkälla), komposition (qadosh) och konstrukt (artefakt).

Dessutom används unika ord för alla aspekter, enligt följande: aqua (hydrotropi), aer (pneumotropi), ignis (pyrotropi), solum (geotropi), stella (astrotropi), sol (heliotropi), luna (selenotropi), chaos (ataxotropi), stasis (nomotropi), tempus (kronotropi), calor (termotropi), frigus (kryotropi), lux (fototropi), tenebris (skototropi), divus (teotropi), daemon (daimotropi), mentis (psykotropi), vita (biotropi), mors (nekrotropi), litera (semotropi) samt signum (ikonotropi).

Fiender & allierade

Kabalaorden är mäktig och har därför få fiender som kan orsaka problem. I Thalamur så gör thakalatribunalerna allt för att stoppa Kabalaordens inflytande. Det jargiska kejsardömet är också en svuren fiende, liksom både den jargiska Daakkyrkan och den sabriska kyrkan. Kabalaorden har däremot en hel del kontakter med de relativt självständiga ashariska magikergillena. Kontakterna är även goda med vissa hus inom Legio Colonan, speciellt då huset Vytare.

Kabalaordens akademier

Det finns åtta akademier inom Kabalaorden varav sju har sina högsäten på var sin ö i de södra delarna av Ebhron. Den åttonde akademien finns i den ashariska staden Chadarians hopp. Varje akademi lär ut speciella kunskaper som man kan tillgodogöra sig om man reser till akademiens lärosäte. Enda kravet för att få studera vid en akademi är att magikern är antagen i någon av Kabalaordens cirklar. Följande akademier finns:

Excelcius-akademien: Lär ut teoretisk magi och andra teoretiska vetenskaper som exempelvis astrologi, ockultism och språk. Akademien ligger på ön Excelsior.

Extempus-akademien: Lär ut extemporering (improviserad magi) samt olika magiska effekter. Dessutom övas deltagarna i akademien i magiförmimelse. Ön som akademien ligger på heter Tempior.

Magiker i Kabalaorden

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magi-förmimelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformer, Undervisning.

Specialenheter för Excelcius-akademien: (1T6+6) enheter: Teoretisk magi, Astrologi, Ockultism, <språk>

Specialenheter för Extempus-akademien: (1T6+6) enheter: Besvärjelse, Teoretisk magi, <effekter>

Specialenheter för Flexus-akademien: (1T6+6) enheter: Alstra <aspekt>, Transformer, Magi-förmimelse.

Specialenheter för Formulus-akademien: (1T6+6) enheter: Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <besvärjelser>

Specialenheter för Ritus-akademien: (1T6+6) enheter: Ritual, <ritualer>.

Specialenheter för Sanctus-akademien: (1T6+6) enheter: Ritual, Ceremoni, <daimotropiska ritualer>

Specialenheter för Ultima opus-akademien: (1T6+6) enheter: Alkemi, Räkning, <alkemiska processer>.

Specialenheter för Verus-akademien: (1T6+6) enheter: Historia, Filosofi och Diplomati.

Gemensamma specialfärdigheter: (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (20|50|70) enheter.

Valfria besvärjelser, ritualer & alkemiska processer: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (50|100|200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas får rollpersonen graden adeptus minor. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden magister. Om alla tre framgångsslag lyckas får rollpersonen graden magi.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser. Spelaren får själv bestämma vilka besvärjelser som ingår i denna formelsamling.

Flexus-akademien: Lär ut alstring, transformering och magiförmimelse. Akademien finns på ön Flecto.

Formulus-akademien: Lär ut alstring, besvärjelsekonst och olika besvärjelser. Bedriver även forskning för att skapa nya besvärjelser. Akademien är belägen på ön Formosa.

Ritus-akademien: Lär ut ritualmagi och ritualer. Bedriver forskning för att utveckla nya ritualer. Akademien ligger på ön Ritos i de södra delarna av Ebhron.

Sanctus-akademien: Lär ut demonologi och forskar om religionerna i Mundana. Ön som akademien ligger på heter Sanctos.

Ultima opus-akademien: Lär ut alkemi och olika alkemiska processer. Akademien tillverkar också olika magiska artefakter för Kabalans egna bruk. Akademien är belägen på ön Ultima.

Verus-akademien: Akademien är belägen i den ashariska staden Chadarians hopp och har specialiserat sig på historia, filosofi och diplomati utöver de mer traditionella magikunskaperna.

Antagning & grader

Hierarkin inom Kabalaorden är mycket strikt – det finns hela femton olika grader inom Kabalan som delas in i fem cirklar. Den yttersta cirkeln är för aspiranter och består av graderna neofyt, zelot och akolut. Den andra cirkeln utgörs av adepter, det vill säga magiker som ännu inte vunnit full status inom Kabalan, och består av graderna adeptus minor, adeptus major samt adeptus exemptus. Den tredje cirkeln är fullärda magiker som delas in i graderna magister, magister filosofus samt magister templi. Den fjärde cirkeln utgörs av mycket skickliga och kompetenta magiker och cirkeln är indelad i graderna magi, magi domi samt magi primus. Den innersta cirkeln utgörs av graderna principus, principus regus samt principus orbis.

Vem som helst kan bli antagen i den yttersta cirkeln som neofyt. Vad som krävs är att man lyckas med åtminstone ett av framgångsslaget i 'yrkesrutan' för Kabalaorden. Om rollpersonen blir antagen så använder man 'yrkesrutan' för Kabalaorden på samma sätt som man gör för ett vanligt yrke (detta gäller dock inte nödvändigtvis för spelledarpersoner). För att stiga i graderna därefter måste man lyckas passera den aktuella gradens initieringsprov. Man får göra högst ett prov per år. Varje grad inom en och samma cirkel har samma initieringsprov.

Yttersta cirkeln: Består av graderna neofyt, zelot och akolut. För att bli antagen som neofyt krävs att man lyckas med åtminstone ett av framgångsslagen i 'yrkesrutan'. Initieringsprovet för zelot och akolut består av lätta färdighetsslag (Ob2T6) mot Teoretisk magi och en valfri annan mystisk färdighet. En neofyt, zelot eller akolut förbinder sig att betala 10% av sina inkomster till Kabalan och att tjänstgöra 24 veckor per år i Kabalans tjänst. I utbyte får personen tolv veckors fri undervisning per år.

Andra cirkeln: Består av graderna adeptus minor, adeptus major samt adeptus exemptus. Initieringsprovet för varje grad inom den andra cirkeln består av normala färdighetsslag (Ob3T6) mot Teoretisk magi och två andra valfria mystiska färdigheter. Adepten (oavsett grad) förbinder sig att betala 20% av sina inkomster till sin Kabala och att tjänstgöra tolv veckor

per år i Kabalans tjänst. I utbyte får adepten sex veckors fri undervisning och sex veckors fria studier per år.

Tredje cirkeln: Delas in i graderna magister, magister filosofus samt magister templi. Initieringsprovet för varje grad inom den tredje cirkeln består av svåra färdighetsslag (Ob4T6) mot Teoretisk magi och två andra valfria mystiska färdigheter. Magistern förbinder sig att betala 30% av sina inkomster till sin Kabala och att tjänstgöra tolv veckor per år i Kabalans tjänst. I utbyte får magistern fyra veckors fri undervisning och åtta veckors fria studier per år.

Fjärde cirkeln: Cirkeln är indelad i graderna magi, magi domi samt magi primus. Initieringsprovet för varje grad inom den fjärde cirkeln består av svåra färdighetsslag (Ob4T6) mot Teoretisk magi och tre andra valfria mystiska färdigheter. Magikern förbinder sig att betala 40% av sina inkomster till sin Kabala och att tjänstgöra sex veckor per år i Kabalans tjänst. I utbyte får magin tolv veckors fria studier per år.

Innersta cirkeln: Den innersta cirkeln utgörs av graderna principus, principus regus samt principus orbis. Det finns för närvarande 349 medlemmar i den innersta cirkel som alla är delegater i Kabalans innersta råd. Initieringsproven för den innersta cirkeln är de samma som för den fjärde cirkeln. Dock krävs det politiskt manövrerande eftersom en principus samtidigt är en makthavare i Ebhrons samhälle. Exakt vad detta 'manövrerande' består av är upp till spelledaren att bestämma. Principus regus är titeln som bärs av den högsta posten inom en av Kabalaordens akademier. Ibland utnämns dock principus regus utanför akademierna för speciella ändamål. Principus orbis är titeln för Kabalaordens överhuvud.

Speciella kläder inom Kabalaorden

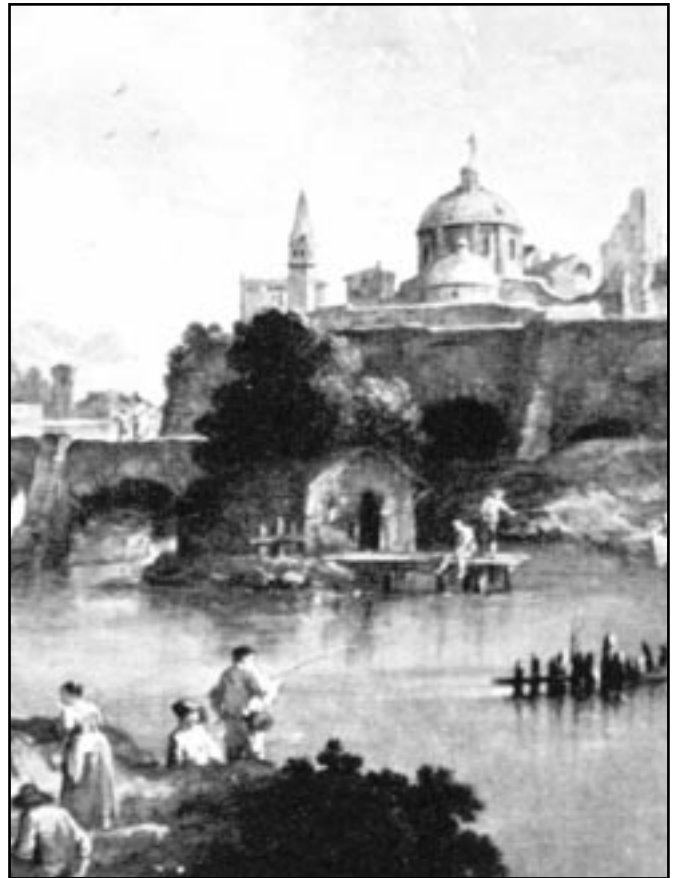
För den yttersta cirkeln gäller att en neofyt bär en grön mantel, en zelot en grön mantel med blå nederkant och en akolut en grön mantel med gul nederkant. I övrigt är klädvalet fritt så länge det inte påminner om de andra gradernas klädedräkt.

Inom den andra cirkeln skall en adeptus minor bära en grön rock, en adeptus major en blå rock och en adeptus exemptus en gul rock. De övriga kläderna skall helst visa vilka aspekter som magikern behärskar (se sidan 65 för mer information om magins färger).

Inom den tredje cirkeln bär en magister en vit rock, en magister filosofus en svart rock och en magister templi en röd rock. Rockens kanter kan vara utsmyckade med smala bårder som visar vilka aspekter som magikern använder.

För den fjärde cirkeln så består klädedräkten för en magi av en vit kappa i sammet med röd brokad, för en magi domi en svart sammetskappa med vit brokad och för en magi primus av en röd kappa i sammet med vit brokad. Till denna dräkt kan magikern bära en gördel som visar vilken aspekt som magikern föredrar.

I den innersta cirkeln har en principus en silverfärgad sammetskappa med hög krage och en vit mantel med guldbrokad. En principus regus officiella dräkt består av en silverfärgad sammetskappa med en hög krage och en svart mantel med guldbrokad. Slutligen bär Kabalaordens principus orbis en silverfärgad kappa i sammet med en hög krage i hermelinpäls och en purpurfärgad mantel med guldbrokad.



Landet Ebhron

Statsskick: Magikrati som styrs av Kabalaorden.

Statsöverhuvud: Athix Calas, principus orbis.

Rättsväsende: Fristående domstolar dömer.

Areal: 1.080.000 km².

Invånarantal: Ca 9.500.000 invånare.

Befolkningstäthet: 9 invånare per km².

Befolkning: Vanarer 31%, rauner 26%, darkener 17%, tauper 15%, tiraker 5%, dvärgar 4%, alver 2%.

Språk: Ebhron är officiellt språk. Lokala språk förekommer.

Huvudstad: Charom, 250.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, gruvbrytning, fiske, handel.

Handelsvägar: Vägar inom landet, sjöfart till andra länder.

Import (i stort): Tyg, lyxvaror, silver, guld.

Export (i stort): Spannmål, virke, socker, kryddor, vin.

Militära resurser: Här med 100.000 man. Stark flotta.

Religion: Eliana 15%, Cragan 7%, Martari 5%, Daak 3%.

Vänner: Övärlden, Asharien, vissa sabriskas faktioner.

Fiender: Thalamur, Jargien, Daakkyrkan.

Myntfot: 1 corona (9,5g guld) = 100 sikel (1,9g silver).

THAKALATRIBUNALERNA

DET KANSKE MEST kända magikersällskapet finns i Thalamur. Det består av nio så kallade thakalatribunaler som leds av var sin magikrat. Två av tribunalerna har för närvarande ingen ledare. Thakalatribunalerna är tätt kopplade till Thalamurs diktatoriska styrelseskick – vilket gör att även tribunalerna har en strikt organisation där hierarkin är mycket stark. Liksom Legio Colonan har Thakalatribunalerna ärvt sin magitradition från det försvunna coloniska imperiet. Thakalatribunalernas symbol är en grip i en triangel.

Bakgrund & utbredning

Thakalatribunalerna har sitt ursprung i de magikrater som fungerade som rådgivare åt den coloniske kejsaren under det coloniska imperiets tid. Efter det coloniska imperiets sönderfall växte thakalatribunalernas inflytande gradvis tills magikraternas makt var i princip oinskränkt. Alla religioner förbjöds, till och med de gamla coloniska religionerna.

Thakalatribunalerna är en del av Thalamurs maktapparat och magikraterna är ledare både för tribunalerna och över landet. Det är endast genom medlemskap i en Thakalatribunal som man kan få högre offentliga ämbeten i Thalamurs byråkrati. Thalamurs samhälle är uppdelat i två samhällsklasser, nämligen medborgare och folket. Endast personer med medborgarskap kan gå med i thakalatribunalerna, vilket utesluter alla personer av folket från möjlighet till högre offentliga ämbeten.

Thakalatribunalerna verkar öppet endast inom Thalamurs gränser. På grund av Thalamurs dåliga relationer till de flesta grannar så finns ingen öppen verksamhet i några andra länder, även om tribunalernas verksamhet sker i hemlighet även utanför Thalamur. Inom Thalamur finns nästan 600 fullvärdiga medlemmar inom de olika tribunalerna.

Magiteori & kunskapstradition

Medlemmarna i thakalatribunalerna ägnar sig åt alla typer av magi. Magiteorin är i princip densamma som används av Legio Colonan. Teorin har sin utgångspunkt från den gamla magiteori som fanns i det gamla coloniska imperiet. Terminologin som används av thakalatribunalerna kommer från det gamla coloniska imperiets tid, men den skiljer sig trots detta från Legio Colonans terminologi. Följande beteckningar

Magiker inom thakalatribunalerna

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkesfärdigheter: (60 | 100 | 120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magi-förmimelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformerings, Undervisning.

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (20 | 40 | 60) enheter.

Valfria besvärjelser, ritualer & alkemiska processer: (2T6+6) magnituder.

Startkapital: (20 | 100 | 200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1 | 2 | 3) st A-val, (0 | 1 | 2) st C-val, (1 | 2 | 3) st D-val, (0 | 1 | 2) st X-val.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas får rollpersonen graden adept. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden thakal. Om alla tre framgångsslagen lyckas får rollpersonen direkt göra ett initieringsprov för lektors-graden.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.



är de som skiljer sig från de gängse (förklaring inom parentes): genus (aspekt), invokation (besvärjelse), komplex (ritual), demonkomplex (ceremoni), teomantiker (präst), projicera (väva), potentialsubstans (kongelat), origo (kraftkälla), lektor (lärare).

Fiender & allierade

Thakalatribunalerna har ungefär samma fiender som landet Thalamur har. Detta beror naturligtvis på att magikraterna är ledare både för tribunalerna och för Thalamurs provinser och att de tillsammans styr hela Thalamur. Detta innebär att landet Consaber och alla i princip alla religioner i de omkringliggande länderna är fientligt inställda till gudaförnekande Thakalatribunalerna.

Antagning & grader

Inom thakalatribunalerna finns det fem olika grader med stor betydelse inom den strikta hierarki som finns inom varje tribunal. Den första graden är adept, vilken är den enda lärlingsgraden inom thakalatribunalerna. Den andra graden är thakal som är titeln på en utexaminerad och fullvärdig magiker. Steget mellan adept och thakal är ganska stort och initieringsproven är mycket rigorösa. Lektor är den tredje graden som ges till en magiker som får behörighet att undervisa. Den fjärde graden är primas vilket är den högsta lärdomstiteln inom thakalatribunalen.

En primas kallas ibland även administrat – en titel som ges till härskare över en kanton inom en thalaskisk provins. Den sjätte graden är magikrat – den är den högsta titeln som går att uppnå i Thalamur. För närvarande finns det sju magikrater som styr över var sin provins och som sitter i råd i magikraternas citadell i An-Thalamur. Varje magikrat är också ledare för var sin thakalatribunal.

Adept: För att bli antagen som adept (en lärling) inom en thakalatribunal måste man först och främst äga ett medborgarskap i Thalamur. Att komma från folket (den lägre samhällsklassen) räcker inte. För att en rollperson skall räknas som medborgare krävs åtminstone att man slår motsvarande en lågadlig titel på bördtabellen i regelboken. Vad som krävs för att bli antagen är att man klarar åtminstone ett av de tre framgångsslagen. Om man blir antagen så använder man 'yrkesrutan' för thakalatribunalen på samma sätt som man gör för ett vanligt yrke. En adept förbinder sig att betala en fjärdedel av sina inkomster till sitt hus och tjänstgöra 24 veckor per år i husets tjänst. I utbyte får adepten 12 veckors fri undervisning per år.

Thakal: För att en adept skall erhålla sin fullvärdiga titel som 'thakal' krävs omfattande initieringsprov som pågår under två veckors tid. Initieringsprovet omfattar normalsvåra svårighetsslag (Ob3T6) mot Teoretisk magi, Besvärjelse, Ritual, Transformerings och en valfri Alstrafärdighet. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En thakal är fri att göra vad han vill, men måste betala en tredjedel av sina inkomster till sin thakalatribunal. I utbyte får en thakal fyra veckors fri undervisning samt åtta veckors fria studier per år.



Lektor: En thakal kan välja att börja som lärare – han eller hon får då titeln 'lektor'. Initieringsprovet för att bli lektor omfattar svåra svårighetsslag (Ob4T6) mot Teoretisk magi, Besvärjelse och en valfri Alstrafärdighet. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En lektor måste arbeta som lärare 24 veckor per år. I utbyte slipper lektorn betala något till sin tribunal och dessutom får lektorn fyra veckors fri undervisning samt tolv veckors fria studier per år.

Primas: En lektor har möjlighet att bli primas – en titel som gör personen till härskare över en kanton i en thalaskisk provins. För att bli primas krävs dels speciella initieringsprov, dels listigt politiskt rävspel samt att man varit lektor i minst tre år. Initieringsprovet för att bli primas lektor omfattar mycket svåra svårighetsslag (Ob5T6) mot Teoretisk magi, Besvärjelse och en valfri Alstrafärdighet. Man får göra högst ett prov var tredje år. Lyckas provet blir man tilldelad en egen kanton med en egen borg, slott eller fästning med egen livvakt. En primas har också rätt att beskatta sin kanton med upp till en tiondel av allt som produceras. Primas måste betala minst en tredjedel av sina skatteintäkter från kantonen till sin magikrat.

Magikrat: Att bli magikrat kräver inga speciella antagningsprov utan snarare år av politiska intriger och rävspel på hög nivå. Spelledaren bestämmer vad som gäller från fall till fall, men det är nog osannolikt att en rollperson skulle lyckas att bli magikrat.

LEGIO COLONAN

DE FLESTA MAGIKER i Consaber tillhör Legio Colonan, den ansamling av trollkarlar vars traditioner härstammar från det coloniska imperiet som föll samman för över sextonhundra år sedan. I samband med imperiets fall försvann mycket av de kunskaper som de lärda en gång höll, men denna kunskap håller långsamt på att återerövas av Legio Colonan – vilket är till gagn inte bara för Legio Colonan, utan även för de övriga magikersällskapen som ofta har möjlighet att ta del i denna kunskap. Legio Colonans symbol är en uggle, ofta på en guldfärgad bakgrund.

Bakgrund & utbredning

Legio Colonan är inte geografiskt begränsat till det gamla kejsardömetens områden i Consaber, Thalamur och Alarinn, utan deras undervisningstraditioner återfinns även långt väster om det gamla imperiet. Österut har man aldrig haft någon riktig möjlighet att sprida sig – Kabalaorden är för stark. Det finns drygt trehundra fullvärdiga magiker i Legio Colonan, vilket gör dem till numerärt underlägsna såväl thakalerna som Kabalaorden. Legio Colonan är dock den äldsta och mest traditionsrika sammanslutningen av trollkarlar och fortfarande en makt att räkna med.

Magiteori & kunskapstradition

Medlemmarna i Legio Colonan ägnar sig åt alla typer av magi. De olika huset har dock olika specialiteter som de forskar och undervisar i. Den magiteori som numera är den mest accepterade har formulerats av Legio Colonan med utgångspunkt från den gamla magiteori som fanns i det gamla coloniska imperiet. De vanligaste beteckningarna som används inom magi kommer från Legio Colonan, som till exempel aspekt, filament, ritual, ceremoni, magnitud och kongelat. Även dessa termer är hämtade från det gamla imperiet. Terminologin som används av Legio Colonan har spritt sig till flera av de andra magivägarna. Det skall visserligen sägas att Legio Colonan också har en del unika ord, som exempelvis generera (alstra), formel (besvärjelse), fokusera (väva), fons (kraftkälla) och paradox (qadosh).

Fiender & allierade

Legio Colonans största fiende är thakalatribunalerna i Thalamur. Fiendskapen är över tusen år gammal och totalt oförlåtande. Legio Colonan står på god fot med de flesta övriga magikersällskap, möjligen med undantag för Den skimrande vägen, vars mål på senare tid tycks vara att infiltrera Legio Colonan. Huset Duncreigh har varit synnerligen aktivt vad det gäller att rensa ut Den skimrande vägen.

De tio husen

Legio Colonan är uppdelad i ett antal hus, ofta uppkallade efter sin grundare. För tillfället finns det tio större hus. Ledarna för de tio husen har ett gemensamt råd som kallas för curian. Utöver det finns det ett tjugotal mindre som inte är representerade i curian, Legio Colonans högsta samordningsorgan. Husen är inte huvudsakligen geografiskt bundna utan snarare filosofiskt och ett hus kan därför finnas i olika länder.

Huset Avarine: Avarinea, husets grundare, var från början mer intresserad av de mer teologiska aspekterna av magi än av magin i sig. Detta har följt med i husets traditioner även senare. Magiker av huset Avarine är de som på ett vetenskapligt sätt försöker bevisa eller motbevisa teser i olika religioner (främst Daak). Detta gör att Avarine automatiskt hamnar i blåsväder, antingen för att de går mot Legio Colonan till förmån för kyrkan, eller jagas som kättare av kyrkan och därmed hotar att sprida häxjakten till resten av Legio Colonan. Avarine har därför ofta problem med resten av Legio Colonan, men de står just nu på god fot med Daak. Det finns för närvarande strax över 30 medlemmar i huset Avarine.

Huset Coluimn: Coluimn kallas ofta för det 'första huset' och är också det äldsta i Legio Colonan. Det härstammar från imperiets tid och har stått oförändrat sedan dess. Huset är mycket mån om sitt anseende och bygger hellre upp detta än sin magiska makt. De flesta hovmagus i Calnia har varit av huset Coluimn, inklusive den nuvarande hovmagus Carpodim. För närvarande finns det 41 medlemmar i huset Coluimn. Trots att Coluimn är mer intresserad av politik än av magi är de fortfarande inte att förakta – de är mycket skickliga i teoretisk magi, då de har tillgång till skrifter från det coloniska imperiets tid som inga andra magiker har. I sin egenskap av det politiskt mest aktiva huset har de fått stå som någon form av 'ledarhus' för Legio Colonan. Därmed är övriga hus i Legio Colonan vare sig vänner eller fiender utan potentiella motståndare eller allierade.

Huset Consenti: De 43 medlemmarna i huset Consenti är starkt anti-thalaskiska. De vill helst se magikratin förintad och har många gånger förespråkade öppet krig mellan Legio Colonan och Thalamur. De är de mest stridserfarna trollkarlarna i Legio Colonan och utövar vapenträning och särskild träning i magi med avsikt att användas i strid. Consentis fientliga inställning till Thalamur gör att de ofta hamnar i fejd med de hus som strävar efter fred, exempelvis Duncreigh. På senare tid har det gått så långt att prominenta Duncreighmagiker har lönnmördats eller överfallits av förmodade Consentianhängare.

Huset Cuvri'an: Huset Cuvri'an kom till i samband med Alarinnns frigörelse. Det mest utmärkande draget för Cuvri'an är att det enbart är alver som ingår i huset. Huset har därför ett naturligt huvudsäte i Alarinn och viktiga allierade i Thalamur då en av magikraterna är sanari-alv och tillika ledare för en thakalatribunal. Det finns dock medlemmar utanför Alarinn och Consaber – exempelvis i Sunariskogen. Medlemmarna i Cuvri'an sysslar huvudsakligen med att utforska 'konsekvensens lag' och finna ett sätt att kringgå denna, förmodligen för att bryta Förbannelsen över alvsläktet. Genom



sin alviska läggning och höga ålder brukar magiker av huset Cuvri'an vara extremt skickliga. De är dock få till antalet, endast tolv stycken. Samtliga magiker av huset Cuvri'an är alver, oftast sanari eller léaram, utom sir Verdurhakh, magus emeritus av huset Cuvri'an och tillika talman i Consabers regentförsamling, som är lumianrake.

Huset Dilige: Dilige är, något oförtjänt, kända som Legio Colonans rumlare. Orsaken till detta rykte är att huset handhar Legio Colonans praktiska administration och kontakterna med adeln. Till skillnad från Coluimn som är byråkratiska och som sysslar mer med diplomati så satsar Dilige på informella kontakter och i vissa fall med mutor och vänskapskorruption. Dilige består av nästan femtio magiker.

Huset Duncreigh: Duncreigh är det yngsta huset i Legio Colonan och har enkelhet som sitt signum. Huset kom till som en protest mot de andra husens materiella välstånd och deras fixering vid verbal invocation och gester, något som Duncreigh ser som onödigt. Man förlöjligar ofta de andra husens magiker och deras yviga magi – utom möjligtvis Cuvri'an, Coluimn och Nantirre som anses skickliga på sitt område. Duncreigh är också det hus som är mest välkommet i Thalamur, vilket har lett till en fiendskap med husen Consenti och Vytare som båda är starkt anti-thalaskiska. Duncreigh har knappt trettio medlemmar. Vissa rykten gör gällande att huset Duncreigh bara är en front för en hemlig organisation som av vissa kallas Priori Cun-Sabreann.

Huset Lynesse: Huset Lynesse är mest intresserade av laboratoriearbete. De är mycket sakkunniga inom detta område och är ofta skickliga alkemister. De vet mer om förtrollningar och alkemi än några andra. Detta gör dock att Lynesse har fått ett rykte om sig att vara något tillbakadragna och dessutom väldigt oerfarna av livet utanför laboratoriet. Det finns 37 medlemmar i huset Lynesse.

Huset Nantirre: Nantirre är Legio Colonans eremiter. De håller sig helst för sig själva och förmedlar bara sin kunskap till sina lärningar. De är egentligen avhoppare från en thakalatribunal och har gått in i Legio Colonan som skydd mot

Magiker inom Legio Colonan

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkesfärdigheter: (60|90|120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförmimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Specialfärdigheter för Huset Avarine: (1T6+9) enheter: Ockultism, Ceremoni, Ritual.

Specialfärdigheter för huset Coluimn: (1T6+9) enheter: Teoretisk magi, Diplomati, Bokhållning.

Specialfärdigheter för huset Consenti: (1T6+9) enheter: Krigsföring, Besvärjelse, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter för huset Cuvri'an: (1T6+9) enheter: Teoretisk magi, Magiförmimmelse, Ockultism.

Specialfärdigheter för huset Dilige: (1T6+9) enheter: Etikett, Övertala, Supa.

Specialfärdigheter för huset Duncreigh: (1T6+9) enheter: Besvärjelse, Filosofi, Diplomati.

Specialfärdigheter för huset Lynesse: (1T6+9) enheter: Alkemi, Teoretisk magi, Räkning.

Specialfärdigheter för huset Nantirre: (1T6+9) enheter: Teoretisk magi, Ritual, Överlevnad.

Specialfärdigheter för huset Tolesce: (1T6+9) enheter: Skumraskaffärer, Förklädnad, <Hantverksfärdighet>.

Specialfärdigheter för huset Vytare: (1T6+9) enheter: Alstra pyrotropi, Besvärjelse, <Vapenfärdighet>.

Gemensamma specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (20|40|60) enheter.

Valfria besvärjelser & ritualer: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas så får rollpersonen graden adept. Om två framgångsslag lyckas så får rollpersonen graden discipel. Om alla tre framgångsslag lyckas så får rollpersonen graden magus.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser. Spelaren får själv bestämma vilka besvärjelser formelsamlingen innehåller så länge det inte strider mot de tradition som rollpersonens hus har.



magikraternas förföljelse. Därför har de en mer thalaskisk lärdomstradition. Det finns 17 medlemmar i huset Nantirre. Medlemmarna i huset Nantirre accepteras av Legio Colonan men jagas som förrädare inom Thalamurs gränser. Dessutom har de svurna fiender i husen Consenti och Vytare – vilket dock ger Nantirre visst stöd från Duncreigh.

Huset Tolesce: Tolesce är ett av de mindre husen som återfinns mestadels västerut. De flesta medlemmar verkar i Asharina, men det finns även några medlemmar som arbetar i det jargiska kejsardömet, där de agerar som hemligt sällskap enligt cellprincipen. En medlem i Tolesce känner bara till sin närmast överordnade och sina två eller tre direkt underlydande. I övrigt finns det ingen länk mellan medlemmarna. Denna struktur har kommit till för att skydda medlemmarna från Daaks inkvision. Inte ens i Consaber kan de gå säkra – inkvisionen har agenter överallt. Magiker av huset Tolesce har alltid ett yrke vid sidan av magikeryrket – dels som täckmantel och dels som inkomstkälla. Tolesce är ett av de få hus som utan problem accepterar ofrälse som medlemmar.

Huset Vytare: Huset Vytare är ett av de äldre husen som mestadels var centrerat kring den före detta thalaskiska provinsen Colonan, fram tills dess att thakalerna såg Vytare och Legio Colonan som ett hot och kastade ut huset från Thalamur. Då Vytare gjorde motstånd och blev nästan uttraderade. Därefter har de närt ett flammande hat mot magikratin Thalamur och har svurit att bringa magikratin till undergång med alla medel. Vytare har officiellt sitt huvudsäte i Calnia, men de finns spridda i små grupper över hela världen. Sedan Colons frigörelse har de börjat etablera sig i Colonan igen. Totalt finns 23 medlemmar i Vytare. En emissarie har rest till Kabalaorden i Ebhron för att försöka få denna orden på sin sida mot Thalamur. I sin fiendskap mot Thalamur har de hamnat på fel fot med Duncreigh.

Antagning & grader

Legio Colonan har ett stort antal olika grader som bestämmer medlemmarnas rang inom huset. Gradera har också stor officiell betydelse mellan de olika husen, men i praktiken tar man alltid order av sin överordnade och inte av magiker som tillhör andra hus. Det finns tre 'lärlingsgrader': novis, adept och discipel. Därefter finns det sex olika grader för magiker: magus, blasonand, blason, professor, magister och domus magus.

Novis: Det är relativt enkelt att bli antagen som medlem i ett av Legio Colons hus under förutsättning att man har råd att bekosta utbildningen. Eftersom Legio Colonan är så tätt knuten till Consabers samhälle så gäller i princip samma regler för magiker som för riddare. Vad som krävs för att bli antagen är att man klarar åtminstone ett av de tre framgångsslagen. Om man blir antagen så använder man 'yrkesrutan' för Legio Colonan på samma sätt som man gör för ett vanligt yrke. En novis i Legio Colonan förbinder sig att betala två pund silver (480 silver) per år till trollkarlshuset eller akademien och tjänstgöra 24 veckor per år i husets tjänst. I utbyte får adepten 12 veckors fri undervisning per år, men inte tillgång till laboratorier. Utbildningen sker huvudsakligen i seminarieform.

Adept: Alla noviser måste göra initieringsprov för att bli adept en gång per år. Initieringsprovet omfattar lätta svårighetsslag (Ob2T6) mot Teoretisk magi, Besvärjelse samt mot en valfri Alstrafärdighet. Att bli adept är ett tillkännagivande att rollpersonen har för avsikt att bli magus och att Legio Colonan accepterat rollperson som en äkta medlem. En adept i Legio Colonan förbinder sig att betala fyra pund silver (960 silver) per år till huset eller akademien och dessutom att tjänstgöra 16 veckor per år i husets tjänst. I utbyte får adepten 12 veckors fri undervisning per år och 12 veckors tillgång till ett Litet laboratorium. Utbildningen sker huvudsakligen i seminarieform med laborationer under en lärares överinseende.

Discipel: Att bli discipel innebär att man har klarat provet som krävs för att bli riktig magiker, fast att man ännu inte erhållit sin titel som 'magus'. Initieringsprov för att bli discipel får göras högst en gång per år och omfattar lätta svårighetsslag (Ob2T6) mot Transformering, Ritual och Teoretisk magi. En discipel måste arbeta 16 veckor för sin mästare och betala fyra pund silver (960 silver) per år till sitt hus eller till akademien. I utbyte får adepten 4 veckors fri undervisning samt 8 veckors fria studier per år och 12 veckors tillgång till ett litet laboratorium. Utbildningen består av självstudier med handledning och enskilda laborationer.

Magus: För att en discipel skall erhålla sin fullvärdiga titel som 'magus' krävs normalsvåra svårighetsslag (Ob3T6) mot Besvärjelse, Ritual, Transformering och en valfri Alstrafärdighet. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En magus är fri att göra vad han vill, men måste betala fyra pund silver (960 silver) till sitt hus eller till akademien. I utbyte får en magus 4 veckors fri undervisning samt 8 veckors fria studier per år och 12 veckors tillgång till ett litet laboratorium. En utexaminerad magus tituleras 'mäster'. Viss utbildning sker i form av självstudier, men seminarier dominerar den teoretiska utbildningen.

Blasonand: En magus kan välja att börja studera för att få blasongrad. En magiker som studerar till blason kallas för

blasonand och för att bli antagen till blasonandutbildning krävs normala svårighetsslag (Ob3T6) mot Teoretisk magi och en valfri Alstrafärdighet. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En blasonand måste arbeta som lärare 24 veckor per år och dessutom betala fyra pund silver (960 silver) per år till sitt hus eller till akademien. I utbyte får en blasonanden 12 veckors fri undervisning i Teoretisk magi samt 12 veckors fria studier per år eller 12 veckors tillgång till ett medelstort laboratorium. Undervisning består av handledning med inslag av seminarier från gästföreläsare samt självstudier. Laborationerna är enskilda.

Blason: Blasonexamen är den högsta lärdomstiteln inom Legio Colonan. Provet för att få sin blasonexamen omfattar ett svårt färdighetsslag (Ob4T6) mot Teoretisk magi och får utföras högst en gång per år. En blason är fri att göra vad han vill, men måste betala fyra pund silver (960 silver) per år till sitt hus. I utbyte får en blason 12 veckors fria studier per år och 4 veckors tillgång till ett medelstort laboratorium. Alla studier och laborationer är självständiga, men resultatet övervakas av ens examinator.

Magister: En blason kan få möjlighet att arbeta som lärare vid någon av akademierna. Detta innebär inte bara föreläsning utan även handledning och en hel del pappersarbete. En magister får ett arvode om fyra pund silver (960 silver) per år och dessutom 12 veckors fria studier per år eller tillgång till ett stort laboratorium, i utbyte mot att denne undervisar studenter inom ett antal ämnen under resten av året (36 veckor). De tolv veckorna med fria studier inträffar oftast under sommaren strax

före en ny intagning och i övrigt under kvällstid. Studierna sker helt och hållet på egen hand. Observera att 'magister' egentligen är en syssla, inte en titel. Man behöver exempelvis inte vara magister innan man blir professor.

Professor: En blason har möjlighet att erhålla en professur – det vill säga att bli utnämnd till professor eller huvudlärare inom ett ämne inom en akademi. För att få en professur måste man klara av ett mycket svårt färdighetsslag (Ob5T6) mot Teoretiskt magi och en annan valfri mystisk färdighet. En professor får ett arvode på tjugo pund silver (4800 silver) per år (gäller ej en professor eremitus) och får totalt 24 veckors fria studier i akademiens lokaler och tillgång till akademiens alla laboratorier under denna tid. En professor måste lyckas med detta färdighetsslag varje år för att inte bli av med sin professur. En professor som blivit av med sin professur får titeln 'professor eremitus' och räknas som en 'blason' vad det gäller krav och fördelar. Eventuella studier (om arbetet tillåter) sker under egen ledning.

Domus magus: Ledaren för ett hus i Legio Colonan har titeln domus magus. För att bli domus magus krävs inga speciella initieringsprov utan snarare listigt politiskt rävspel. Det är en oskriven lag att en domus magus har eller har haft en professur. En domus magus har fri bostad, en stab med sekreterare och tjänstefolk, en livvakt och sextio pund silver (14.400 silver) per år i arvode. Det är tveksamt om arbetet någonsin tillåter studier, men vid det laget finns det inte så mycket mer att studera.

DEN SKIMRANDE VÄGEN

MEDLEMMARNA I DEN skimrande vägen strävar efter 'upplysning' eller vad de kallar för 'illuminering'. Naturligtvis har den skimrande vägens illuminering inget med illuminering av manuskript att göra – det är mer frågan om ett andligt och filosofiskt mål. Den skimrande vägens symbol är ett strålande öga. Symbolen visas naturligtvis inte offentligt eftersom detta skulle röja att magikern var medlem i Den skimrande vägen.

Bakgrund & utbredning

Den skimrande vägen är ett hemligt magikersällskap som tros ha grundats av Celdan den upplyste. Sällskapets utbredning är inte klarlagd, men säkert är att det har underjordisk verksamhet i de flesta länder, även i det jargiska kejsardömet. Mest aktivt är Den skimrande vägen i Damarien, Asharien och Consaber. I Consaber har sällskapet medlemmar lyckats infiltrera flera av Legio Colons hus. Sällskapet är organiserat i celler vilket innebär att man bara känner sin direkt överordnade och sina direkta underlydande. Varje cell består av mellan tre till sju medlemmar.

Magiteori & kunskapstradition

Magiteorin hos den skimrande vägen bygger på att all magi har sitt ursprung i ett flux (flöde) av magisk energi. Denna flux kan man använda till svart magi eller till vit magi. Den vita magin är god, medan den svarta är ond – och måste därför bekämpas. Det bästa sättet att bekämpa den svarta magin i världen är att uppnå illuminering så att man kan leda Den skimrande vägen till seger över ondskan. I sin ambition att besegra 'ondskan' kan Den skimrande vägen ibland ta till ganska 'grova' medel.

Vad det gäller magi så ägnar man sig åt besvärjelser och ritualer – speciellt de som har att göra med fototropi och heliotropi. Den skimrande vägen har sin egen framställningsätt av olika magiska fenomen, exempelvis (förklaring inom parentes): art (aspekt), cirkel (magnitud), kanalisera (alstra), signelse (besvärjelse), mönster (ritual), dana (väva), energi (filament), energistoff (kongelat), flux (kraftkälla) och integration (qadosh).

Fiender & allierade

Den skimrande vägen har få vänner och många bittra fiender. Den kanske värsta fienden är Legio Colonan som de senaste hundra åren allt mer börjat infiltreras av Den skimrande vägens medlemmar. Detta är ett problem som Legio Colonan inte ens vill erkänna att det existerar, men på senare tid har flera inflytelserika magiker av oförklarade anledningar kastats ut ur Legio Colonan.

Antagning & grader

En nyantagen medlem i Den skimrande vägen kallas för 'alumn'. En fullvärdig medlem i sällskapet kallas illuminati, vilket betyder 'en person som strävar efter upplysning'. En lärare kallas

illuminator, vilket betyder 'en person som upplyser'. Den högsta graden man kan uppnå är att uppnå 'illuminering'.

Alumn: För att kunna bli antagen i Den skimrande vägen krävs det att man blir rekommenderad av en person som redan är medlem i sällskapet. Om detta är möjligt avgörs av spelledaren. Eventuellt kan man slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot PSY. Om rollpersonen blir antagen så slår man framgångsslag och använder 'yrkesrutan' nedan. Därefter får alumnerna två veckors fri undervisning per år. Alumnerna skall också betala 10% av sina inkomster till sin överordnade. En medlem i Den skimrande vägen förbinder sig att aldrig lämna sällskapet och att inte avslöja några detaljer som rör sällskapet. Faktum är att trohetseden som man svär till Den skimrande vägen specificerar att en magiker som lämnar sällskapet måste spåras upp och dödas. Medlemmarna i sällskapet svär också att aldrig använda skototropi eller nekrotropi (kan man dessa alstringar blir man inte antagen).

Illuminati: Initieringsprov för att bli illuminati får göras en gång per sommarsolstånd. Ett lätt svårighetsslag (Ob2T6) krävs mot Filosofi (illuminering), Alstra Fototropi, Besvärjelse och PSY. Som illuminati får man fyra veckors fri undervisning och fyra veckors fria studier per år som får användas för yrkesfärdigheter och valfria besvärjelser och ritualer. En illuminati skall betala 50% av sina inkomster till sin överordnade.

Illuminator: Initieringsprov för att stiga i graden till illuminator (lärare) får göras av illuminati en gång per sommarsolstånd. Ett normalt svårighetsslag (Ob3T6) krävs mot Undervisning, Filosofi (illuminering), Alstra Fototropi, Besvärjelse, Teoretisk magi och Magiförmimelse. Som illuminator får man två veckors fri undervisning och åtta veckors fria studier per år som får användas för höja färdigheterna Filosofi (illuminering), Alstra Fototropi och Teoretisk magi. En illuminator skall betala 90% av sina inkomster till sin överordnade.

Att uppnå illuminering: Försök att uppnå illuminering får göras av en illuminator en gång varje sommarsolstånd. Ett mycket svårt svårighetsslag (Ob5T6) krävs mot Filosofi (illuminering), Alstra Fototropi och Teoretisk magi. En illuminerad magiker behöver inte betala något till sin överordnade utan förväntas istället använda alla sina inkomster för att genomföra aktioner för att stärka Den skimrande vägens position.

Sanna magiker

Alla magiker kan välja att vara sann mot en enda kraftkälla, och då kallas 'sann magiker'. Man säger ibland att magikern har en 'homogen aspekt' eller är 'monokromatisk'. Alternativet är att dra kraft från flera olika kraftkällor, vilket innebär att magikern har en 'heterogen aspekt' eller är 'multikromatisk'. Den sanna magikern är kraftfullare då han använder ren kraft. Alla slag för färdigheterna Alstra, Besvärjelse och Ritual blir en nivå enklare (–Ob1T6). En sann magiker kan bara lära sig en enda Alstra-färdighet och färdigheten Transformerings förbjuden. Om en sann magiker lär sig någon av de förbjudna färdigheterna upphör fördelen av den homogena aspekten. Det finns ingen möjlighet att bli sann magiker igen om man någon gång förlorat förmågan.



Den skimrande vägen

Framgångsslag: PSY, PER, SYN.

Yrkesfärdigheter: (70 | 110 | 130) enheter: Alstra fototropi, Alstra <aspekt>, Besvärjelse, Magiförmimelse, Ockultism, Ritual, <Skrift>, <Språk>, Spådom, Teoretisk magi, Transformerings, Undervisning.

Specialfärdigheter: (1T6+2) enheter för att höja Filosofi (illuminering). (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (20 | 40 | 60) enheter.

Besvärjelser & ritualer: (1T6+4) magnituder: Celdans lysande magi, Celdans värmande magi, Diodactus fylgiska urladdning, Riannas optiska evokation, Riannas glittrande bländverk, Riannas totala transparens.

Valfria besvärjelser & ritualer: (1T6) magnituder.

Startkapital: (10 | 20 | 40) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1 | 2 | 3) st A-val, (0 | 1 | 2) st C-val, (1 | 2 | 3) st D-val, (0 | 1 | 2) st X-val.

Uppnådd grad: Om ett eller två framgångsslag lyckas så får rollpersonen graden alumn. Om alla tre framgångsslag lyckas så får rollpersonen graden illuminati.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

SUNGS MAGIMÄSTARE

RYKTET OM MAGIMÄSTARNÄ från Sung är spritt över de kända delarna av Mundana. De sägs vara skickligast i Mundana på improviserad magi. De är också kända för sin strävan efter perfektionism och filosofisk rättfärdighet. Symbolen för magiker av Sungs tradition är en enkel cirkel – magivägen kallas därför ibland för 'den gyllene cirkeln' av utomstående. En gyllene cirkel bärs ofta i en kedja runt halsen.

Bakgrund & utbredning

I staden Sung finns inte bara några av Mundanas skickligaste vapenmästare utan också ett sällskap av magimästare som bedriver undervisning enligt en mycket gammal magitradition. Magitraditionerna från Sung har en mycket gammal historia – så gammal att ingen vet när magikerna började undervisa i staden. Magitraditionen lärs endast ut av Sungs magimästare, men eftersom dessa ibland reser runt i Mundana för att sprida sin lära är det inte helt omöjligt att komma i kontakt med en magimästare, även utanför Eumo. Traditionen har speciellt stort inflytande i närbelägna länder som Múhad och Momolan. Hur många som följer Sungs lära är inte känt, men det är med säkerhet åtskilliga hundra.

Magiteori & kunskapstradition

Magimästarna i Sung lär ut en magitradition som bygger på åsikten att allt magiskt har sin källa i det enkla. Att använda magi leder kan leda till att världen blir mer komplex – men om magi används på rätt sätt kan man också uppnå en enklare och bättre

värld. Av denna anledning strävar Sungs magiker efter enkelhet och i extrema fall efter asketism. Kunskapstraditionen är baserad på filosofi och magi i en kombination där man försöker uppnå högsta möjliga perfektionism. Extemporering, det vill säga improviserad magi, anses vara den högsta formen av magi – men för den skull ser man inte ner på ritualmagi och formaliserad besvärjelsekonst. Alkemi är dock inte speciellt uppskattad.

Vokabulären hos magimästarna i Sung är ganska unik. Några exempel på vanliga termer och deras betydelse (inom parentes): shang (aspekt), rahma-do (alstra), xi (magnitud), shi-lung (andeplanet), ka-do (besvärjelse), ka-li (ritual), ka-shodo (väva), ka (filament), chaka (kongelat), rahma (kraftkälla), lheng (qadosh).

Fiender & allierade

Magimästarna i Sung har få riktiga fiender eftersom de har en sådan filosofisk inställning till magi. De strävar dessutom efter ett asketiskt liv och har därför sällan politiska ambitioner. Även om det inte finns några direkta fiender så finns det inte några direkta vänner heller. Naturligtvis har magimästarna i Sung



Magimästare från Sung

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkeshärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Filosofi (Sungs lära), Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skript>, Stridskonst: Sungs lära*, Teoretisk magi, Transformer, Undervisning.

* Se 'Krigarens väg', en modul till Eon.

Specialfärdigheter: (1T6-2) enheter för att höja Stridsvana och Stridskonst: Sungs lära*. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|60|80) enheter.

Valfria effekter: (1T6+3) stycken.

Valfria besvärjelser & ritualer: (1T6+3) magnituder.

Startkapital: (10|20|40) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Uppnådd grad: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så är rollpersonen nyligen utsedd till Kadoka. I annat fall är rollpersonen fortfarande Shangdo som om två år har möjlighet att bli initierad till Kadoka.

nära kontakter med de berömda krigarmunkarna som också finns i Sung. Från dessa lär sig många magimästare det viktigaste ur krigarmunkarnas stridskonst.

Antagning & grader

En nyantagen lärling hos Sungs magimästare kallas för 'shangdo', en fullärd magiker kallas 'kadoka' och en mästare eller lärare tituleras 'lheng-li'. Den högste inom magitraditionen kallas helt enkelt 'sung' och är den spirituelle och filosofiske ledaren.

Shangdo: För att kunna bli antagen av en Sungmästare krävs att man lyckas med minst två av de angivna framgångsslagen. Missar man något av slagen blir man alltså nekad. Om rollpersonen blir antagen så använd 'yrkesrutan' på vanligt sätt. Därefter får shangdon åtta veckors fri undervisning per år i valfria yrkesfärdigheter. En shangdo måste betala alla sina inkomster till Sung – i utbyte får man fri kost och logi i staden Sung. Som tecken på sin renhet skall shangdon klä sig i en vit luftig klädnad.

Kadoka: Initieringsprovet för att bli en fullvärdig kadoka (magiker) måste göras vart annat år. Ett lätt svårighetslag (Ob2T6) krävs mot Filosofi, Besvärjelse samt en valfri Alstra-

färdighet. Som kadoka får man fyra veckors fri undervisning och fyra veckors fria studier per år som får användas för yrkesfärdigheter och valfria besvärjelser. En kadoka skall betala alla pengar som inte används till Sung och får i utbyte fri kost och logi i staden Sung. En fullvärdig kadoka visar sin position genom att bära en gul klädnad och som tecken på sinhängivenhet så rakar en shangdo sitt huvud.

Lheng-li: Att bli utsedd till lheng-li, eller magimästare, i Sung är den högsta heder man kan få i denna magiväg. Initieringsprov för att stiga i graden till lheng-li får göras vart annat år. Ett normalt svårighetslag (Ob3T6) krävs mot Undervisning, Filosofi och Teoretisk magi. Som lheng-li får man åtta veckors fria studier per år i valfria färdigheter. En lheng-li skall betala alla pengar som inte används till Sung och får i utbyte fri kost och logi i staden Sung. En orange klädnad och en gyllene ring i kedja är de enda tecknen som en lheng-li bär.

Sung: Den högsta positionen bland Sungs magimästare är något man föds till. När den gamle sung dör, så bildas ett speciellt råd som har som uppgift att lokalisera en ny sung. Denna nye sung föds vid samma ögonblick som den gamle sung dör. En sung bär en rödfärgad klädnad som är dekorerad med gyllene ringar.

DVÄRGISKA MAGIMÄSTARE

ATT BLI LÄRLING hos en dvärgisk magimästare är endast möjligt att bli om man själv är dvärg. Dvärgamagiker tillhör vanligen Drezin-klanen, även om andra dvärgar kan bli magiker. Dvärgamagin är huvudsakligen inriktad på elementen, vilket symboliseras av yxan, den klassiska symbolen för dvärgisk magi. Yxan kommer från jord, hettas upp i eld, skapas i luft och härδας i vatten.

Bakgrund & utbredning

Den dvärgiska magin är mycket gammal och anrik. Det finns gott om anteckningar och nedtecknade krönikor om dvärgarnas tidiga samhälle och även deras magiska aktiviteter – dock finns ingenting skrivet om magi före dvärgarna kom upp i Ljuset.

Dvärgisk magi är tätt knuten till tron på Vontar – dvärgarnas gud. Alla magiska aktiviteter lärs ut i det så kallade Stenens hjärta, eller dvärgafästets allra heligaste. Där finns även alla arkivarier som för bok över fästets aktiviteter och lantmätare som mäter dvärgafästets alla skrymslen och vrår och ser till att det finns ritningar över hela fästet. Även om dvärgiska magimästare sällan är präster så finns ändå ett nära samarbete mellan dessa.

Det finns alltid några dvärgiska magimästare i varje fäste. Andelen är högre hos klan Drezin än hos de andra klanerna, men alla dvärgafästen, även de från andra klaner, har minst en magimästare om de så är tvungna att låna in honom eller henne från klan Drezin.

Magiteori & kunskapstradition

Den dvärgiska magin är helt uppbyggd kring de fyra elementen. Enligt denna finns det ingenting annat än olika blandningar och variationer av de fyra elementen. Således har man bara de fyra aspekterna im-dorh (elementet jord, eller egentligen elementet berg), im-khar (elementet eld), im-duz

(elementet luft) och im-hum (elementet vatten). Övriga aspekter är bara olika kombinationer av de fyra elementen. Man studerar alla former av magi utom extemporering (improviserad magi), eftersom det dvärgiska samhället är så pass strikt och reglerat. De fyra elementen finns i allting i olika blandningar, även i levande varelser. För dvärgar behövs ingen eter eller magiskt fält, i och med att de fyra elementen är överallt. Inga andra former av alstring lärs ut till blivande dvärgamagiker, och de som lär sig andra alstringsfärdigheter på annat håll betraktas ofta som avfällingar.

Typiskt ordbruk hos dvärgiska magimästare (förklaring inom parantes): az-par (aspekt), nazg-par (magnitud), ekh im-par (alstra), tekh-hir-par (besvärjelse), tekh-tar-par (ritual), dov par (väva), im-par (filament), im-par-tekh (kongelat), or-par (kraftkälla), vohn (qadosh).

Fiender & allierade

Dvärgiska magimästare har en fiende som överglänsar alla andra, nämligen sanarialverna. Detta beror på den urgamla historien om förbannelsen. Sanari känner väl till dvärgarnas egenhet att dokumentera allting i multipla kopior här och var och vet att någonstans finns den förbannelse som dvärgarna lade över alverna nedtecknad. Eftersom sanari är bestämda i sin strävan, vilket i och för sig är hedrande enligt dvärgarna, tar de

till alla medel för att få tag på förbannelsen, inklusive mindre hederliga metoder. Detta gör att dvärgiska magimästare ser sanari som sina fiender.

I övrigt är allt som rör Stenens hjärta så hemligt att de flesta faktiskt inte ens vet att dvärgarna har magiker. Till och med Drezin klarar sig ganska bra undan andra nyfikna. Och enligt det gamla dvärgiska ordstävets ”det man inte vet har man inte ont av” så kan dvärgarna därför syssla med sina egna aktiviteter relativt ostört.

Antagning & grader

Man ansöker aldrig till att bli dvärgisk magimästare. Alla dvärgar undersöks i samband med vuxenriten för de kvalitéer som gör en bra magimästare. Om dvärgen råkar ha de kvalitéerna så sätts han i träning hos undergörarna i Stenens hjärta. Varje dvärg som tränas upp i Stenens hjärta börjar som lärling (zin-ekh). Efter en viss tid får han avlägga gesällprov och blir därmed gesäll (hir-ekh). Så småningom kan han avlägga mästarprov och bli mästare (ekh) och får då ta sig an egna lärlingar och gesäller. De olika proven får genomföras först när chansen är hög att de lyckas, detta brukar innebära minst fem år mellan varje försök.

Mästarna inom ett av de tre magikerskråna väljer sedan en skråmästare (hokh-ekh), som ansvarar för skråets aktiviteter inför mäster trollkarl (hokh-dov-par-ekh), som är den som ansvarar för alla magiska aktiviteter i ett dvärgafäste. Mäster trollkarl ansvarar slutligen inför överhuvudet i Stenens hjärta, som kallas just för Stenens hjärta. Innehavaren av ämbetet Stenens hjärta behöver inte vara magiker. Denne ansvarar i sin tur endast inför dvärgafästets konung.

Zin-ekh: Man ansöker inte om att bli lärling (zin-ekh). Har man rätt kvaliteter så blir man antagen. Blir man accepterad slår man därefter framgångsslagen. Missar man alla framgångsslagen blir man tvingas man sluta. En lärling får 24 veckors undervisning per år mot att lärlingen arbetar för Stenens hjärta under resten av året i diverse olika uppgifter som tilldelas av ens överordnade. Mat och husrum ordnas av Stenens hjärta.

Hir-ekh: Att gå vidare som gesäll (hir-ekh) kräver ett lyckat gesällprov. Lyckas man med två av framgångsslagen så anses gesällprovet vara lyckat. Som gesäll får man 12 veckors undervisning och 8 veckors laboratorietid i ett medelstort laboratorium per år mot att lärlingen arbetar för Stenens hjärta under resten av året. Uppgifterna kräver högre kvalifikation än de som en lärling får, men tillåter viss självständighet. Mat och husrum ordnas av Stenens hjärta, men man får dessutom 100 silverlod (motsvarar 750 silver) i lön per år.

Ekh: Efter avlagt mästarprov blir man mästare (ekh). Alla tre framgångsslagen måste lyckas för att mästarprovet ska vara lyckat. Som mästare får man ungefär 24 veckor att spendera på självstudier eller laboratorietid i ett stort laboratorium, mot att man lär upp lärlingar och gesäller och i största allmänhet arbetar för Stenens hjärta. Mat och husrum får man också samt 300 silverlod (motsvarar 2250 silver) i lön per år.

Ytterligare information

I modulen 'Dvärgar: Stenens söner' finns ytterligare information om dvärgarnas magiker, ytterligare bakgrund om dvärgarnas samhällen och mer om dvärgafästena.



Dvärgamagiker

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|60|80) enheter.

Valfria besvärjelser, ritualer & alkemiska processer: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Uppnådd grad: Om man lyckas med ett framgångsslag har man graden lärling (zin-ekh). Om två framgångsslag lyckas har man graden gesäll (hir-ekh) och om alla slag lyckas blir man mästare (ekh).

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

ASHARISKA MAGIKERGILLEN

DEN ASHARISKA HALVÖN är känt för sina många små magikergillen där de flesta av områdets magiker är medlemmar. De ashariska magikerna är väl ansedda och accepterade av den lokala befolkningen. Vissa konflikter kan dock uppstå mellan lokala religioner, speciellt i Damarien och Västmark. Varje gille har som regel en egen vapensköld och ett eget motto som ofta beskriver gilletts filosofi. De flesta magikerna i Asharina ansluter sig till den gamla coloniska magitraditionen.

Bakgrund & utbredning

I de större ashariska städerna finns magikergillen som är speciellt kända för sina kunskaper inom besvärjelser och extemporer (improviserad magi). Magiker har funnits sedan urminnes tider i Asharina. De flesta gillen har sina rötter från den tiden då Nevo (nuvarande Asharien) var en provins i det coloniska imperiet. Under vissa perioder har de gillena dock varit illa ansatta av olika grupper som av en eller annan anledning inte tyckt om magi. Gillena har dock alltid klarat sig ur dessa knipor – ibland med hjälp från Legio Colonan eller Kabalaorden. Ett typiskt asharisk magikergille har mellan fem och tio medlemmar.

Magiteori & kunskapstradition

De ashariska magikergillena ansluter sig som regel till den gamla coloniska magitraditionen. Rent magiteoretiskt ligger de flesta gillen närmast Legio Colonan, men det finns även ett fåtal som befinner sig närmare Kabalaorden. Typiskt ordbruk hos ashariska magikergillen följer därför de mest använda inom de andra magivägarna, exempelvis används orden aspekt, magnitud, alstra, besvärjelse, ritual, magiker, väva, filament, kongelat, kraftkälla och qadosh.

Fiender & allierade

Varje gille har sina egna fiender och allierade. Som regel är dock relationerna goda med folk, kyrka och stat. Undantaget är dock Damarien och till viss del även Västmark.



Antagning & grader

De ashariska magikergillena tillämpar i princip samma regler och grader som används inom Legio Colonan. Graderna har stor officiell betydelse och en gillesmagiker tar alltid order av sin överordnade. Som hos Legio Colonan finns det tre lärlingsgrader, nämligen: novis, adept och discipel. Därefter finns det tre olika grader för magiker: magus, blasonand och blason. Observera dock att det inte är alla gillen som tillämpar blasongraden. Det finns sällan någon motsvarighet till Legio Colonans professor eller domus magus. För mer information om dessa grader och dess initieringskrav hänvisas därför till texten om Legio Colonan på sidan 18.

I sammanhanget bör sägas att vissa gillen har andra namn på graderna. Exempelvis har man ibland lånat in titlar från Kabalaorden eller från thakalatribunalerna – fast ofta bara för vissa utvalda grader. Regeltekniskt fungerar graderna dock på samma sätt som graderna fungerar i Legio Colonan.

Magiker från ett asharisk magikergille

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL.

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformer, Undervisning.

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|60|80) enheter.

Valfria besvärjelser, ritualer & alkemiska processer: (1T6+9) magnituder:

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas får rollpersonen graden adept. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden discipel. Om alla tre framgångsslag lyckas får rollpersonen graden magus.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

CIREFALISKA UNIVERSITET

PÅ DE CIREFALISKA universiteten lärs en speciell form av magi ut som i stor utsträckning är koncentrerad till alkemi och till viss del även extemporering. Formaliserade besvärjelser och ritualer är ganska ovanliga. Den cirefaliska magivägen är unik till så vida att den egentligen är en del av Cirza-templets organisation. Det är lätt att känna igen en cirefalisk magiker eftersom de ofta bär starkt färgade togor eller särkar som är dekorerade med olika alkemiska symboler.

Bakgrund & utbredning

Det cirefaliska folket är bland de mer bildade i Mundana. På alla cirefaliska universitet finns det alltid en fakultet som forskar om magi. De cirefaliska magikerna har ofta en nära koppling till Cirza-templet och deras verksamhet övervakas av speciellt utvalda präster. Det finns inte speciellt många cirefaliska magiker. Det finns ett universitet i varje större cirefalisk stad och på varje universitet finns mellan tre och tolv magiker.

Magiteori & kunskapstradition

Det cirefaliska folket har kommit mycket långt inom vissa vetenskapliga områden, exempelvis vissa sorters magi. Man har ett mycket pragmatiskt synsätt på magin och använder mestadels improviserad magi och alkemi. Många cirefaliska magiker livnär sig på att tillverka magiska artefakter som de kan sälja dyrt. Cirefalierna har en religiös inställning till magi, men ser ingen konflikt mellan gudfruktighet och användandet av magi. Om man kan utnyttja alkemi för att tjäna pengar så är Cirza-templet det första som ger sitt samtycke. Det finns dock speciella präster i Cirza-templet som övervakar magin så att den inte missbrukas.

Cirefaliska magiker använder en ganska speciell terminologi (förklaring ges inom parantes): caran (aspekt), cireum (magnitud), gordum (alstra), marazan (andeplanet), tzorem (ceremoni), siram (väva), eraum (filament), jhamalera (kongelat), erafonz (kraftkälla), tzorveh (qadosh).

Fiender & allierade

De cirefaliska magikerna är en integrerad del av det cirefaliska samhället och de har därför inga speciella fiender eller allierade utöver vad som cirefalierna i allmänhet har. Cirza-templet är en av de viktigaste beskyddarna. Den bittraste meningsmotståndarna finns nog i Legio Colonan – kontakterna är dock inte så flitiga att några större konflikter uppstår.



Antagning & grader

För att bli student på ett cirefaliskt universitet krävs antingen att man är cirefalisk medborgare eller att man har mycket pengar. Det skall dock sägas att de cirefaliska universiteten ger stipendier till lovande kandidater som skulle kunna göra så att cirefalierna kan tjäna mer pengar i framtiden. På de cirefaliska universiteten finns det sex olika grader, nämligen: vellkaz (student), umkaz (magikandidat), umza/umre (manlig/kvinnlig magiker), kazumziir (magidoktorand), umziir (doktor i magi) samt cireumziir (professor i magi).

Vellkaz: Att bli antagen som vellkaz (student) kräver att man är av cirefalisk börd eller att man betalar ungefär 240 floriner per år för sina studier. Dessutom måste man klara av åtminstone ett av de tre framgångsslagen. Lyckas alla lagen får man ett stipendium och slipper betala studierna. Om man blir antagen så använder man 'yrkesrutan' på samma sätt som man gör för ett vanligt yrke. En vellkaz får 24 veckors fri undervisning och 12 veckors fria studier per år och förväntas arbeta 12 veckor som hjälpre.

Cirefalisk magiker

Framgångslag: PSY, PER, BIL.

Yrkesfärdigheter: (80|110|130) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförmimelse, Ockultism, Räkning, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Undervisning, Övertalning.

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (10|40|60) enheter.

Valfria effekter & alkemiska processer: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (40|80|160) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (2|3|4) st A-val, (2|3|4) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Uppnådd grad: Om bara ett framgångslag lyckades blir rollpersonen en umkaz. Om två framgångslag lyckades blir rollpersonen en umza eller umre. Om alla framgångsslagen lyckades blir rollpersonen en kazumziir.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett medelstort laboratorium. Om två framgångslag lyckades så har rollpersonen ett litet laboratorium istället.

Umkaz: Varje år kan en vellkaz gör ett prov för att bli umkaz (magikandidat). Initieringsprovet omfattar lätta svårighetsslag (Ob2T6) mot Teoretisk magi och Alkemi. En vellkaz får 12 veckors fri undervisning och 24 veckors fria studier per år och förväntas arbeta 12 veckor som assistent.

Umza/umre: För att bli en fullvärdig magiker krävs normalsvåra svårighetsslag (Ob3T6) mot Besvärjelse, Alkemi och Teoretisk magi. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En manlig magiker tituleras 'umza' och en kvinnlig 'umre'. Om magikern arbetar 12 veckor per år erhålls fyra veckors fri undervisning samt åtta veckors fria studier per år.

Kazumziir: En umza eller umre kan välja att börja studera för att få umziir (magidoktor). En magiker som studerar till umziir kallas 'kazumziir' och för att bli antagen till detta krävs normala svårighetsslag (Ob3T6) mot Teoretisk magi och Alkemi. Detta initieringsprov får göras högst en gång per år. En kazumziir måste arbeta

som lärare 24 veckor per år. I utbyte får en kazumziir 12 veckors fri undervisning i Alkemi samt 12 veckors fria studier per år.

Umziir: En färdigutbildad kazumziir kallas 'umziir' (betyder ungefär 'doktor i magi'). För att erhålla denna eftertraktade titel krävs ett initieringsprov som omfattar svåra färdighetsslag (Ob4T6) mot Teoretisk magi och Alkemi. Detta initieringsprov får utföras högst en gång per år. En umziir är fri att göra vad som helst. Många arbetar dock på universitetet och får i utbyte tillgång till fria studier motsvarande den tid som läggs på arbete.

Cireumziir: En umziir har möjlighet att bli cireumziir (betyder ungefär professor) på sitt universitet. För att få denna titel måste en umziir klara av ett mycket svårt färdighetsslag (Ob5T6) mot Teoretisk magi och Alkemi. En cireumziir får ett arvode på 1.200 floriner per år. En cireumziir måste lyckas med dessa färdighetsslag varje år för att inte bli av med sin professur.

OBEROENDE MAGIKER SOM MÄSTARE

DET FINNS MAGIKER som inte tillhör något magikersällskap. Dessa oberoende magiker finns i nästan alla länder. Dessa magiker skaffar sig ofta lärningar som hjälpredor och assistenter. I utbyte undervisar magikern sin lärning i de magiska konsterna. Som regel så har en oberoende magiker specialiserat sig på en viss typ av magi och det är bara den typen som en eventuell lärning kommer att bli undervisad i.

Bakgrund & utbredning

Oberoende magiker finns i alla länder, även om de på vissa håll är ovanliga beroende på de lokala religionerna eller på väletablerade större magikersällskap. De flesta oberoende magiker har specialiserat sig på en viss typ av magi eftersom de inte har de stora resurser som magikersällskapen har. Vill man bli lärning till en oberoende magiker måste man alltså välja vilken typ av mästare man vill ha. Det finns många olika sorter, men följande nio är de vanligaste:

Alkemist: En magiker som ägnar sig åt alkemiska processer och liknande i ett laboratorium. Kallas ibland även elixirist eller metamorfist.

Besvärjare: En magiker som specialiserat sig på formaliserade besvärjelser. Kallas också signare, evokationist, formelkonstnär, galdersångare

Demonolog: En magiker som sysslar med nedkallning av demoner. Kallas också andebesvärjare eller daimomantiker.

Extemporator: En magiker som använder improviserade besvärjelser. En extemporator kallas ibland även eskamontör eller improvisatör.

Helare: En magiker som ägnar sig åt att hela och läka. Kallas ibland även livsmagiker, vitalist, biotropiker eller biomantiker.

Nekromantiker: En magiker som sysslar med nekrotropisk magi eller som ägnar sig åt animering av vandöda. Kallas även reanimatör, svartkonstnär eller häxmästare.

Ritualmagiker: En magiker som specialiserat sig på ritualer. En ritualmagiker kallas ibland även mönstervävare eller procedurist.

Siare: En magiker som skapar och tyder järtecken. Andra namn på en siare kan vara sierska, spåman, spåkvinna, vala, teckentydare, medium och profet.

Symbolist: En magiker som specialiserat sig på ikonotropi och semotropi. Kallas även runmagiker, semomantiker, ikonotropiker eller ikonolog beroende på specialisering.

Magiteori & kunskapstradition

Oberoende magiker kan följa olika kunskapstraditioner och använda olika magiteori. I vissa fall kan en oberoende magiker även ha sin egen magiteori. Det är upp till spelledaren eller spelaren att välja vad som gäller. Det kan vara praktiskt att låta mästaren använda någon av de större magivägarnas magiteori och kunskapstradition. Det viktigaste är dock lärningens tillhörighet till sin mästare. Har man en mästare skall man lyda och lära, nästan som om mästaren vore ens far. Oberoende magiker använder antingen gängse terminologi från de större magivägarna eller så använder det sin helt egna vokabulär. Det är upp till spelledaren eller spelaren att bestämma vad som gäller.

Fiender & allierade

Huruvida en oberoende magiker har fiender eller allierade varierar mycket beroende på en mängd olika omständigheter, exempelvis på den lokala religionen och lokalbefolkningens inställning till magiker. Speciellt i det jargiska kejsardömet är livet som magiker mycket farligt. På andra håll kan de organiserade magikersällskapen göra livet surt för alla magiker som står utanför sällskapet. Speciellt i Thalamur finns det mycket få oberoende magiker.

Antagning & grader

Det finns ofta tre grader i ett mästare-lärlingsförhållande och de är lärling, gesäll och mästare. Ibland saknas dock mellangraden 'gesäll'. Regeltekniskt är det relativt lätt att bli antagen som lärling hos en oberoende magiker, men spelledaren kan naturligtvis ställa ytterligare krav. Ett sådant krav kan vara att rollpersonen först måste hitta en magiker som inte redan har någon lärling. Därefter måste rollpersonen antingen övertala mästaren eller på något annat sätt visa sin duglighet. Först därefter får rollpersonen börja som lärling hos magikermästaren.

Lärling: Att bli antagen som lärling hos en mästare är ganska enkelt och kräver att man lyckas med åtminstone ett av framgångsslagen. Som lärling förbinder man sig att arbeta som hjälpreda i 24 veckor varje år. I utbyte får man 8 veckors fri undervisning.

Gesäll: Att bli antagen som gesäll kräver ett gesällprov som omfattar lätta slag (Ob2T6) mot tre färdigheter som är primära hos gesällens mästare (spelledaren bestämmer vilka tre som är primära). Att vara gesäll är betydligt friare än att vara lärling. Som gesäll förbinder man sig att arbeta som assistent i 12 veckor varje år. I utbyte får man 4 veckors fri undervisning och 4 veckors fria studier.

Mästare: Ett mästarpöv får göras varje år och omfattar normalsvåra (Ob3T6) färdighetsslag mot tre färdigheter som är primära för mästaren. Spelledaren bestämmer vilka tre som är primära (tag gärna inspiration från yrkesmallen till höger). Som mästare får man göra som man vill. Om mästaren vill kan man skaffa en lärling som arbetar 24 veckor per år. I utbyte måste man ägna 8 veckor åt att undervisa lärlingen.



Oberoende magiker

Framgångsslag: PSY, VIL, PER.

Alkemistens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Besvärjelse, Filosofi, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Besvärjarens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Alstra <aspekt>, Besvärjelse, Filosofi, Magiförnimmelse, Ockultism, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Demonologens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Andeförnimmelse, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning, Övertala.

Extemporatorens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Berättarkonst, Besvärjelse, Filosofi, Magiförnimmelse, Ockultism, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Undervisning.

Helarens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra biotropi, Alstra <aspekt>, Andeförnimmelse, Besvärjelse, Läkekonst, Magiförnimmelse, Ritual, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning, Växtlära.

Nekromantikerns yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra nekrotropi, Alstra <aspekt>, Besvärjelse, Läkekonst, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Ritualmagikerns yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Alstra <aspekt>, Filosofi, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, Räkning, <Skrift>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Siarens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra <aspekt>, Berättarkonst, Besvärjelse, Filosofi, Magiförnimmelse, Ockultism, <Skrift>, Spådom, <Språk>, Transformering, Undervisning, Övertala. Dessutom får siaren välja en av Räkning, Ceremoni, Slaktare, Astrologi, Läkekonst, Kasta, Andeförnimmelse eller Spel & dobbel.

Symbolistens yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alstra ikonotropi, Alstra semotropi, Berättarkonst, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, Räkning, <Skrift>, <Skrift>, <Språk>, <Språk>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Valfria färdigheter: (30|60|80) enheter.

Valfria magnituder: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Uppnådd grad: Om två framgångsslag lyckas så blir rollpersonen gesäll. Om tre framgångsslag lyckas så har rollpersonen redan fått sin mästartitel.

PRIMITIVA MAGIVÄGAR

PPRIMITIVA KULTURER ANVÄNDS magi mest av häxor, medicinmän, trollpackor och trollkarlar. Dessa är alltid oberoende från större magikersällskap och andra magivägar. Om man tillhör en primitiv kultur är det vanligast att man lär sig de magiska konsterna genom att bli följeslagare till en av dessa primitiva magiker.

Bakgrund & utbredning

Primitiva magiker finns naturligtvis mestadels i primitiva kulturer. De är antingen väl integrerade med samhället, exempelvis som en stams medicinman eller häxdoktor. Det finns dock även primitiva magiker som är helt självständiga, exempelvis häxor, trollkarlar och trollpackor. Primitiva magiker finns exempelvis bland de mer primitiva folken i Eumo, Summag, Tarkas, Asharina och Tokon.

Magiteori & kunskapstradition

De primitiva magikerna följer nästan alltid en ganska primitiv muntlig kunskapstradition. Det är sällsynt att denna typ av magikunskaperna skrivs ned eller att besvärjelser formaliseras. Förmedlingen av kunskaperna sker istället genom att de berättas från mun till mun. Eftersom det är så ovanligt med skriftlig förmedling så sysslar primitiva magiker mest med improviserad magi, enklare formaliserade besvärjelser (ej nedteknade) och enklare alkemi.

De besvärjelser som utförs kombineras ofta med olika mystiska handlingar och ockulta objekt som skapar verkliga eller imaginära sympatetiska band. Dessa handlingar och objekt är också avsedda att få omgivningen att tro att magin verkligen fungerar och de kan på så sätt säkerställa att magi accepteras (se även regel om accepterad magi på sidan 36).

Vad det gäller alkemi hos primitiva magiker så är denna konst mycket primitiv. En primitiv magikers 'laboratorium' består ofta av en stor häxkittel eller liknande – något större laboratorium än 'primitivt' förekommer ytterst sällan. Typiskt ordbruk hos primitiva kulturer följer i huvudsak det lokala språket. Termerna har dock som regel en enkel innebörd. Några exempel kan vara (med förklaringar inom parantes): typ (aspekt), styrka (magnitud), öppna (alstra), trollkonst (besvärjelse) och mana (filament).

Fiender & allierade

Primitiva magiker har sina allierade nästan uteslutande bland lokalbefolkningen, exempelvis den lokala stammen. I vissa fall kan dock lokalbefolkningen utgöra de värsta fienderna. Andra fiender kan vara den lokala religionens utövare och organiserade magikersällskapen. Som exempel kan nämnas att i det jargiska kejsardömet bränns häxor på bål om de avslöjas.

Antagning & grader

Det finns egentligen inga speciella grader bland de primitiva magivägarna. Däremot är det vanligt att man måste arbeta som lärling ett par år innan man får fullt anseende. För att kunna bli en primitiv magiker måste man lyckas med åtminstone ett av framgångsslagen.

Primitiv magiker

Framgångsslag: PSY, VIL, PER.

Yrkesfärdigheter: (70|100|120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Andeförnimmelse, Berättarkonst, Besvärjelse, Djurlära, Läkekonst, Magiförnimmelse, Ockultism, Schamanism, Spådom, Transformerings, <Vapenfärdighet>, Växtlära.

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. (Noll eller lägre räknas som noll.)

Valfria färdigheter: (20|50|70) enheter.

Valfria besvärjelser, effekter & alkemiska processer: (1T6+9) magnituder.

Startkapital: (10|20|40) × Ob3T6 silvermynt.

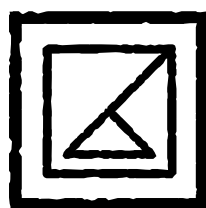
Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: En primitiv magiker som lyckas med åtminstone två framgångsslag har som regel alltid någon form av enklare bostad. Dessutom har en sådan magiker också en häxkittel (räknas som primitivt laboratorium).



KAPITEL TRE

BESVÄRJELSER



DET BÖRJADE BLI riktigt mörkt ute och vinden tilltog. Inne i det lilla studierummet satt den unge Conreit vid sin tomma bok. Ett fladdrande stearinljus spred ett svagt ljus över stenväggarna. Conreit stönade och sträckte sig bakåt. "Jag kommer aldrig klara det!" utbrast han med ens.

Utropet väckte Taran som låg och sov i överslafen. "Vad är det?" undrade den runde pojken med en sömndrucken blick. Conreit slog igen boken, reste sig och började vanka av och an. "Jag får ingen ordning i det här, jag fattar inte hur jag skall klara detta. Rafali har gett oss för mycket läxor på för kort tid. Jag kommer klaga hos rektorn..." Conreit tittade upp mot Taran med en blick som sökte bekräftelse.

Taran klättrade ned och drog med sig Conreit till boken. Den runde pojken öppnade boken och satte pennan i handen på Conreit. "Seså, om jag klarade av uppgiften bör även du göra det. Problemet är att du föredrar att tjuvkika inne hos flickorna", sade Taran med ett leende.

Conreit såg klenetroget på sin rumskamrat. "Men uppgiften skall vara inne i morgon, jag kommer inte hinna. Jag vet inte hur man skapar den här ljuseffekten. Jag har läst beskrivningen i biblioteket säkert ett dussin gånger och..."

Taran satte upp handen. "Sluta gnälla och lyssna på mig. Jag hjälper dig om du hjälper mig med Miya sedan?"

Conreit såg upp på Taran och nickade. "Visst, jag skall ordna det."

"Bra, då sätter vi igång. Hur börjar man när man formaliserar och nedtecknar en besvärjelse? Du vet, det vi gick igenom förra månaden – du klarade ju den tentamen..."

I ljusets sken fortsatte de båda ungdomarna arbeta, skriva, stryka och skriva om. Alltmedan gryningen närmade sig.

SKAPA NYA BESVÄRJELSER

DESSA REGLER KAN användas dels då spelledaren vill skapa nya besvärjelser till sin kampanj och dels då spelarnas rollpersoner försöker utforma och formalisera egna besvärjelser. Som spelledare kan man skapa nya besvärjelser som skall användas av främmande magiker, läras ut av en magiskola eller som kan finnas nedtecknade i en bok som kan komma i rollpersonernas ägo. Spelledaren kan välja att utforma helt nya besvärjelser eller bara göra en mindre förändring på en befintlig besvärjelse. Vid modifikation av befintliga besvärjelser kan spelledaren till exempel ändra kraftkällan, transformationsvägen, varaktigheten eller räckvidden. Att som spelare låta sin rollperson forska fram en helt ny besvärjelse går till på precis samma sätt som då spelledaren utformar besvärjelser – det är dock inte helt säkert att rollpersonen lyckas med utformningen och formaliseringen. Dessutom krävs det att rollpersonen lägger ner en hel del tid. För att lyckas utforma en besvärjelse används färdigheten Teoretisk magi och för att formalisera besvärjelsen används färdigheten Skrift.

Modifiera en besvärjelse

Ett enkelt sätt att utforma en ny besvärjelse är att ta en redan befintlig besvärjelse och modifiera denna. På detta sätt blir det lite enklare för rollpersonen att utforma besvärjelsen. Själva formaliseringen (nedteckningen) blir dock lika svår som för en helt ny besvärjelse.

Utforma besvärjelse

Det första man måste bestämma då man utformar är vilka effekter som besvärjelsen skall bestå av. I samband med detta kan man välja att förändra effekternas varaktighet och räckvidd. När detta är gjort vet man hur många filament som behövs och vilken aspekt dessa filament skall ha. Därefter beräknar man svårigheten (mot färdigheten Besvärjelse) för samtliga effekter.

Nästa steg är att bestämma vilken kraftkälla besvärjelsen skall använda – det vill säga vilken aspekt de alstrade filamenten skall ha. Observera att besvärjelser (till skillnad från ritualer) bara kan innehålla en alstring från en kraftkälla. Istället för en alstring kan en besvärjelse utnyttja kongelerade filament – men denna variant är dock relativt ovanlig.

Det tredje steget är att välja vilka transformeringar som skall ingå. Observera att detta steg naturligtvis bara är nödvändigt om kraftkällan har en annan aspekt än någon av effekterna. Beroende på hur svår transformationen är kan viss förlust av filament uppstå (detta ökar det antal filament som måste alstras). När detta är gjort vet man vilken svårighet de olika transformationerna har.

När eventuella transformationer är valda så vet man hur många filament som totalt behövs i besvärjelsen. Antalet filament är lika med det som används för att väva effekterna plus de som förloras vid transformation. Då man vet hur många filament som måste alstras vet man hur svårt slaget för alstring blir. Observera att en besvärjelses magnitud motsvaras av hur många filament som effekterna använder – inte hur många filament som måste alstras.

När alla delar i en besvärjelse är färdiga kan man beräkna tidsåtgången för besvärjelsen (hur lång tid besvärjelsen tar att utföra). Varje alstring, transformering och effektvävning tar en halv runda. Avrunda i detta fall uppåt till hela påbörjade rundor.

Det sista man bör bestämma är vad besvärjelsen skall heta – ett annorlunda namn kan göra en besvärjelse betydligt mer intressant.

Då en rollperson försöker utforma en besvärjelse krävs det dessutom ett lyckat slag mot färdigheten Teoretisk magi. Svårigheter och tidsåtgång för utformning och formalisering beskrivs i stycket om formalisering på sidan 38. För att formalisera och skriva ner besvärjelsen krävs dessutom ett lyckat slag mot färdigheten Skrift.

Besvärjelsens namn

Spelare och spelledare som skapar egna besvärjelser bör ta en rejäl funderare på besvärjelsens namn då ett bra namn kan höja stämningen avsevärt medan ett dåligt namn bara gör spelet tråkigt. Att namnge en besvärjelse kan vara en svår konst. De flesta besvärjelsenamn faller i en eller flera av följande tre kategorier:

- 1) Namngiven efter skaparen. Detta är en mycket vanlig kategori för besvärjelsenamn och är också den som oftast kombineras med komponenter ur andra kategorier.
- 2) Teknisk beskrivning. Detta beskriver helt enkelt vad besvärjelsen gör.
- 3) Poetisk beskrivning. En poetisk beskrivning är en trevligare formulering av ett beskrivande namn.

Exempel:

En besvärjelse som faller in i alla tre kategorierna är 'Diodactus pyrotropiska sfäroid' – en besvärjelse som skulle kunna ha kallats 'eldklot' om man saknade fantasi. Besvärjelsen är namngiven efter magikern Diodactus själv, det är en teknisk beskrivning av vad som händer (målet träffas av ett eldklot) samtidigt som det är en poetisk omskrivning – det låter helt klart mer poetiskt med 'Diodactus pyrotropiska sfäroid' än med 'Diodactus eldklot'.

Alstring

För att alstra de filament som behövs krävs ett slag för någon av alstrafärdigheterna. Det finns en färdighet för varje aspekt. Observera att det i besvärjelser bara är möjligt att använda en alstring (alltså bara ett slag).

Svårigheten att lyckas med en alstring är direkt beroende av hur många filament som alstras. I svårighetsslaget ingår Ob1T6 för varje filament som alstras. Besvärjelsens alstringssvårighet kan påverkas av vissa situationer som är direkt beroende på vilken typ av aspekt man försöker alstra (se beskrivningen av aspekten), fast detta behöver inte formaliseras.

Vidare är det helt omöjligt att alstra teotropi och daimotropi – dessa två aspekter kan bara erhållas från gudar respektive demoner. Teotropi erhålls genom ceremonier – mer information om detta finns på sidan 252 i regelboken. Mer information om demoner finns på sidan 80 samt i modulen 'Demoner & vandöda'.

Hur alstringen skall utföras måste bestämmas då besvärjelsen formaliseras, det är inte möjligt att ändra alstringsmetoden på en redan formaliserad besvärjelse.

Transformereringar

Magisk kraft av en viss aspekt kan bara användas till att utföra effekter vars syfte ligger i linje med aspekten. Det finns dock en möjlighet att omvandla kraft av en viss aspekt till en annan aspekt. Detta kallas transformerering. Genom transformerering av kraft kan en magiker som drar kraft från en kraftkälla med en viss aspekt utföra effekter som kräver andra aspekter. För de flesta transformereringar krävs ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Transformerering. Vissa transformereringar benämns lätta och är lättare att utföra beroende på att aspekterna är nära besläktade – svårigheten är Ob2T6. En del andra transformereringar där aspekterna står i ett visst motsatsförhållande är svåra – svårigheten är Ob4T6. Se tabell MM-1 för en sammanfattning av lätta och svåra transformationer.

Transformation till Teotropi, Daimotropi och Psykotropi är omöjlig (men åt andra hållet är svårigheten normal). Till detta bör noteras att det finns många kulturella tabun mot vissa transformereringar. Det är i huvudsak svåra transformereringar som ibland anses tabu. Exempelvis kan nämnas att transformerering mellan Biotropi och Nekrotropi ofta anses tabu.

Observera att svårigheten att transformera inte påverkas av hur många filament som skall omvandlas – när man väl satt igång en transformationsprocess så drivs den av sig själv.

Vilka transformationer som skall ingå måste bestämmas då besvärjelsen formaliseras, detta kan inte ändras på efterhand.

Vanligtvis försvinner kraft i transformereringen (detta gäller ej enkla transformationer). För normala transformationer försvinner ett filament av alla de som transformerats. För svåra transformationer försvinner två filament. Observera att det alltså är nödvändigt att alstra tillräckligt många filament så att det räcker till för att täcka förlusterna.

Till astrotropi: Alla transformereringar är normalsvåra.

Till ataxatropi: Transformereringar från termotropi och pyrotropi är lätta. Transformereringar från nomotropi och kryotropi är svåra. Övriga transformereringar är normalsvåra.

Till biotropi: Transformerering från nekrotropi är svår. Alla andra transformereringar är normalsvåra.

Till fototropi: Transformereringar från termotropi, heliotropi och pyrotropi är lätta. Transformereringar från kryotropi och skototropi är svåra. Övriga transformereringar är normalsvåra.

Till geotropi: Transformerering från pneumotropi är svår. Alla andra transformereringar är normalsvåra.

Till heliotropi: Transformereringar från termotropi, fototropi och pyrotropi är lätta. Transformereringar från kryotropi och skototropi är svåra. Övriga transformereringar är normalsvåra.

Till hydrotropi: Transformerering från pyrotropi är svår. Alla andra transformereringar är normalsvåra.

Till ikonotropi: Transformerering från semotropi är lätt. Alla andra transformereringar är normalsvåra.

Till kronotropi: Alla transformereringar är normalsvåra.

Till kryotropi: Transformereringar från nomotropi och skototropi är lätta. Transformereringar från ataxatropi, termotropi, fototropi, heliotropi och pyrotropi är svåra. Övriga transformereringar är normalsvåra.

Till nekrotropi: Transformerering från biotropi är svår. Alla andra transformereringar är normalsvåra.

Till nomotropi: Transformerering från kryotropi är lätt. Transformereringar från ataxatropi och termotropi är svåra.

Lätta transformereringar*	Svåra transformereringar*
Ataxatropi till Termotropi	Ataxatropi till Kryotropi
Fototropi till Heliotropi	Ataxatropi till Nomotropi
Fototropi till Pyrotropi	Biotropi till Nekrotropi
Fototropi till Termotropi	Fototropi till Kryotropi
Heliotropi till Fototropi	Fototropi till Skototropi
Heliotropi till Pyrotropi	Geotropi till Pneumotropi
Heliotropi till Termotropi	Heliotropi till Kryotropi
Ikonotropi till Semotropi	Heliotropi till Skototropi
Kryotropi till Nomotropi	Hydrotropi till Pyrotropi
Kryotropi till Skototropi	Kryotropi till Ataxatropi
Nomotropi till Kryotropi	Kryotropi till Fototropi
Pyrotropi till Ataxatropi	Kryotropi till Heliotropi
Pyrotropi till Fototropi	Kryotropi till Pyrotropi
Pyrotropi till Heliotropi	Kryotropi till Termotropi
Pyrotropi till Termotropi	Nekrotropi till Biotropi
Semotropi till Ikonotropi	Nomotropi till Ataxatropi
Skototropi till Kryotropi	Nomotropi till Termotropi
Termotropi till Ataxatropi	Pneumotropi till Geotropi
Termotropi till Fototropi	Pyrotropi till Hydrotropi
Termotropi till Heliotropi	Pyrotropi till Kryotropi
Termotropi till Pyrotropi	Pyrotropi till Skototropi
	Skototropi till Fototropi
	Skototropi till Heliotropi
	Skototropi till Pyrotropi
	Skototropi till Termotropi
	Termotropi till Kryotropi
	Termotropi till Nomotropi
	Termotropi till Skototropi
* De transformereringar som ej angetts i tabellen har normal svårighet. Transformereringar till Teotropi, Daimotropi och Psykotropi är omöjliga (den omvända transformereringen är dock normalsvår).	

Tabell MM-1: Lätta och svåra transformereringar.

Transformerering	Svårighet	Förlust*
Lätt	Ob2T6	ingen
Normal	Ob3T6	1 filament
Svår	Ob4T6	2 filament
* Förlusten kan kompenseras genom att öka svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje filament som man vill undgå att förlora.		

Tabell MM-2: Svårighet och filamentförlust för transformerering.

Till pneumotropi: Transformerings från geotropi är svår. Alla andra transformeringar är normalsvåra.

Till pyrotropi: Transformeringar från termotropi, fototropi och heliotropi är lätta. Transformeringar från kryotropi, skototropi och hydrotropi är svåra. Övriga transformeringar är normalsvåra.

Till selenotropi: Alla transformeringar till selenotropi är normalsvåra.

Till semotropi: Transformerings från ikonotropi är lätt. Alla andra transformeringar är normalsvåra.

Till skototropi: Transformerings från kryotropi är lätt. Transformeringar från termotropi, fototropi, heliotropi och pyrotropi är svåra. Övriga transformeringar är normalsvåra.

Till termotropi: Transformeringar från ataxotropi, fototropi, heliotropi och pyrotropi är lätta. Transformeringar från nomotropi, kryotropi och skototropi är svåra. Övriga transformeringar är normalsvåra.

Exempel:

Antag att vi har en besvärjelse med tre effekter ur tre aspekter, A, B och C. Vi antar att vi alstrar filament av typen A. Två transformeringar krävs, exempelvis från A till B och från A till C. Transformeringen från A till B har svårighet Ob3T6 och kostar ett filament. Transformeringen från A till C har svårighet Ob4T6 och kostar två filament. Två svårighetsslag krävs för transformeringarna, ett normalt och ett svårt. Kostnaden (förlusten) för transformeringen blir tre filament. Detta innebär att för att få ett filament av varje aspekt (A, B och C) måste sex filament alstras (från aspekt A). Det är även möjligt att transformera A till B och sedan B till C. Ett annat alternativ är A till C och sedan C till B. Det är även tänkbart att transformera till en helt annan aspekt som mellansteg, exempelvis A till X, sedan X till B och till sist X till C.

Förlust & svårighet

Det går att undvika transformationsförlust av filament genom att öka transformeringens svårighet med en nivå (+Ob1T6) för varje filament som man vill undgå att förlora. Det är naturligtvis inte möjligt att sänka transformationsförlusten till lägre än noll. På motsvarande sätt är det möjligt att göra en transformering enklare genom att öka antalet filament som går förlorade. För varje filament som man offrar för att underlätta transformationen så sjunker svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig sjunka under en mycket lätt (Ob1T6). Se även tabell MM-2.

Hur många filament som skall förloras vid transformation i en besvärjelse måste bestämmas då besvärjelsen formaliseras. Det är inte möjligt att på efterhand välja att ändra hur många filament som förloras då en besvärjelse används.

Effekter

Alla besvärjelser består av en eller flera effekter. Det finns fyra metoder att åstadkomma en effekt: besvärjelse, ritual eller ceremoni. Det finns en färdighet för varje sätt att väva magi. I denna inledande text behandlas bara besvärjelser – effektvävning med ritualer beskrivs på sidan 39.

För att 'väva' filamenten till effekter och aktivera dessa måste man slå ett svårighetsslag för varje effekt mot färdigheten

Besvärjelse. Svårigheten att väva en effekt är direkt beroende av hur många filament som effekten kräver. Svårigheten är Ob1T6 per filament som vävs ihop. En effekt som kräver tre filament är exempelvis normalsvår (Ob3T6).

Utöver den grundläggande svårigheten att väva en effekt så finns det ett antal olika sätt som man kan modifiera svårigheten för en effekt. Observera att dessa modifikationer av en effekt måste väljas innan besvärjelsen formaliseras – det är alltså inte möjligt att lägga till dessa variationer på en färdig besvärjelse.

Vilka effekter som skall ingå måste bestämmas då besvärjelsen formaliseras, det är inte möjligt att ändra detta i efterhand.

Räckvidd

Varje effekt har en speciell räckvidd som den fungerar på. Det finns tre olika räckvidder: personlig, beröring och avstånd. Om effekterna är 'kombinerade' så blir hela besvärjelsens räckvidd lika med den kortaste räckvidden bland de ingående effekterna.

Personlig: Innebär att effekten endast påverkar magikern själv. Kläder och utrustning påverkas inte.

Beröring: Innebär att magikern måste nudda målet. Om magikern vill väva besvärjelsen på sig själv så anses magikern automatiskt vidröra sig själv. På samma sätt behöver magikern inte aktivt röra vid kläder eller på buren utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

Avstånd: Innebär i normalfallet ett avstånd på 30 meter. Det är omöjligt att använda besvärjelser på längre räckvidd än vad magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma (exempelvis med magiförmimelse eller andeförmimelse).

Ökad räckvidd

Besvärjelser med räckvidden 'avstånd' kan ändras så att de når längre – det normala avståndet är 30 meter. För varje extra 30 meter som man vill att besvärjelsen skall nå så blir samtliga slag för Besvärjelse en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir besvärjelser kastade 60 meter en nivå svårare (+Ob1T6), besvärjelser på 90 meter två nivåer svårare (+Ob2T6) och besvärjelser på 120 meter tre nivåer svårare (+Ob3T6).

Observera att ökad räckvidd inte behöver väljas då besvärjelsen formaliseras – det kan lika väl väljas då besvärjelsen används.

Varaktighet

En besvärjelse har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Om en besvärjelse innehåller mer än en effekt så blir besvärjelsens varaktighet lika med varaktigheten hos den effekt som varar kortast.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin verkan kan dock besvärjelsen påverka den materiella världen.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära effekter varar normalt i en minut (15 rundor), men detta kan variera beroende på vilka effekter som ingår och hur besvärjelsen är konstruerad och formaliserad.



Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av besvärjaren eller en annan besvärjelse.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort. Effekten övergår från att vara magisk till helt naturlig.

Ökad varaktighet

Om effektens varaktighet är temporär så går det att förlänga den tid som effekten verkar. Den normala varaktigheten för en temporär effekt är 15 rundor (en minut). För varje extra minut som man vill att besvärjelsen skall verka så blir samtliga slag för att väva effekterna en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir besvärjelse som skall verka i två minuter en nivå svårare (+Ob1T6) och besvärjelser som skall vara i tre minuter blir två nivåer svårare (+Ob2T6).

Om en besvärjelse skall ha en förlängd varaktighet så måste detta bestämmas vid formaliseringen av besvärjelsen. Det är alltså inte möjligt att på efterhand ändra en besvärjelses varaktighet. Detta beror på att vävens utseende är olika beroende på hur lång tid det tar innan den upplöses.

Extra filament ger sänkt svårighet

Det är möjligt att göra en effekt enklare att väva genom att lägga till extra filament. För varje extra filament som läggs till sjunker svårigheten med en nivå (–Ob1T6) på en valfri del av

besvärjelsen. Man kan aldrig sänka svårigheten lägre än till mycket lätt (Ob1T6) på detta sätt. Hur många filament som skall användas till effekterna måste bestämmas vid formaliseringen av besvärjelsen. Det är inte möjligt att på efterhand ändra detta. Observera att det inte är möjligt att på omvänt sätt öka svårigheten för att på så sätt minska kraftbehovet.

Förstärkt effekt

Om det i beskrivningen av en effekt finns en plusmarkering (+) efter kraftbehovet så indikerar detta att det är möjligt att förstärka effekten genom att väva in fler filament än det beskrivna antalet. Exakt vad som gäller för förstärkningen anges i effektens beskrivning.

Om besvärjelsen skall utnyttja en förstärkt effekt måste detta bestämmas vid formaliseringen av besvärjelsen. Det är inte möjligt att välja en förstärkt effekt på en redan formaliserad besvärjelse.

Effektvariation: Areaeffekt

Effekter som har räckvidden 'avstånd' går att modifiera så att effekten verkar över en area. Centrum för areaeffekten är alltid den punkt där trollkarlen siktar sin besvärjelse. En areaeffekt gör ingen som helst åtskillnad inom målarean – alla påverkas, inklusive magikern om han befinner sig i området. För varje meter radie ökar svårigheten för att väva effekten med en nivå (+Ob1T6). Se tabell MM-3 för en sammanfattning. Areaeffekt för en besvärjelse måste väljas då besvärjelsen formaliseras.

Areans radie	Svårighetsökning
1 meter	+Ob1T6
2 meter	+Ob2T6
3 meter	+Ob3T6
4 meter	+Ob4T6
5 meter	+Ob5T6
osv...	

Tabell MM-3: Svårighetsökning för Areaeffekt.

Accepterad magi

Om man begränsar effekten till att bara kunna verka på sådana personer som vill 'drabbas' av effekten så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att väva effekten med Besvärjelse (även med Ritual och Ceremoni). Det är bara besvärjelser som påverkar andra besjälade varelser som kan göras enklare genom att besvärjelsen måste accepteras. Besvärjelser med personlig räckvidd kan inte underlättas genom att kräva att de accepteras.

Det är dock nödvändigt att offret förstår vad magikern gör om besvärjelsen skall fungera – detta innebär att magikern antingen måste förklara vad som skall hända eller att offret redan är insatt i vad som skall hända. Om offret tror på att det inte går att motstå det magikern gör, är det även i vissa fall möjligt att använda denna regel för mer offensiva effekter (exempelvis sådana som skadar offret). Observera att en medvetlös person inte kan 'acceptera' magi.

Om man skall begränsa en besvärjelse att endast fungera då offret accepterar besvärjelsen så måste detta bestämmas redan då besvärjelsen formaliseras.

Sympatetisk magi

Med sympatetisk magi avses sådan magi som bygger på objekt som har en likhet eller som har varit i kontakt med offret för magin. Genom att bestämma att magikern måste ha ett 'sympatetiskt band' till sitt offer så är det möjligt att göra alla slag mot färdigheten Besvärjelse enklare. Det är bara effekter som påverkar andra besjälade varelser som kan göras enklare genom att ha ett band – inte magikern själv. Effekter med personlig räckvidd kan alltså inte utföras som sympatetiska effekter. Det finns flera typer av sympatetiska band som kan användas. Observera dock att det inte går att använda mer än ett sorts band åt gången och att en svårighet aldrig kan sänkas till lägre än mycket lätt (Ob1T6) på detta vis.

Namn: Genom att bestämma att magikern måste känna till offrets fullständiga och korrekta namn så blir vävningen en nivå enklare (–Ob1T6). Om magikern inte kan offrets namn så kan den formaliserade besvärjelsen inte användas mot just det offret. Tänk på att många magiker av denna anledning har ett alias eller artistnamn som de använder.

Likhet: Genom att bestämma att magikern måste ha något som liknar offret (exempelvis en docka eller bild) så blir slaget för vävning en nivå enklare (–Ob1T6). Har magikern inte något som liknar offret så kan den formaliserade besvärjelsen inte användas mot just det offret.

Ägodelar: Genom att bestämma att magikern måste ha något som offret har ägt eller burit på så blir vävningen en nivå

enklare (–Ob1T6) för magikern. Observera att föremålet fortfarande måste anses tillhöra offret för att detta sympatetiska band skall fungera. Har magikern inte något som offret ägt så kan den formaliserade besvärjelsen inte användas mot just det offret.

Del av offret: Genom att bestämma att magikern måste ha någon del av offret (exempelvis hår, naglar, hud eller tänder) så blir slaget för att väva två nivåer enklare (–Ob2T6) för magikern. Har magikern inte något del av offret så kan den formaliserade besvärjelsen inte användas mot just det offret. Observera att vävnaden från offret inte får vara helt förrutnad eller omvandlad till mull.

Sant namn: Genom att bestämma att magikern måste känna till offrets sanna namn så blir slaget för vävningen tre nivåer enklare (–Ob3T6) för magikern. Kan magikern inte offrets sanna namn så kan den formaliserade besvärjelsen inte användas mot just det offret. Observera att ett offers sanna namn nästan är omöjligt att få tag på, då sällan ens offret vet sitt eget sanna namn. Det finns dock speciella metoder som utnyttjar semotropisk magi som kan användas för att utröna det sanna namnet som en varelse har.

Besvärjelsens tidsåtgång

Tidsåtgången är den tid det tar att utföra en komplett besvärjelse. Varje handling (exempelvis alstring, transformering och effektvävning) tar en halv runda att utföra. Den totala tidsåtgången mäts dock alltid i hela rundor – alla delar av rundor avrundas upp till hela rundor (detta är ett undantag till de normala avrundningsreglerna i Eon).

Alstring sker alltid i första rundan. Effekterna börjar alltid verka i slutet på den sista rundan (eller i slutet av den första rundan om tidsåtgången bara är en runda). Detta gäller alltid, oavsett hur många effekter som ingår i besvärjelsen.

Observera att det inte är möjligt att förlänga tidsåtgången för en besvärjelse för att på så sätt göra den lättare att genomföra (detta är möjligt med ritualer, alkemi och ceremonier).

Exempel:

Tabula Rasa innehåller en alstring, två transformeringar och två effektvävningar. Detta blir totalt fem handlingar. Varje handling tar en halv runda, varför den totala tiden blir två och en halv runda, vilket avrundas uppåt till tre rundor.

Snabb besvärjelse [Frivillig regel]

Då en besvärjelse formaliseras är det möjligt att bestämma att vissa delar skall utföras extra snabbt. En del som utförs extra snabbt tar bara en fjärdedels runda istället för en halv runda. Varje handling i en besvärjelse som påskyndas blir en nivå svårare (+Ob1T6). Den totala tidsåtgången mäts som vanligt alltid i hela rundor – alla delar av rundor avrundas upp till hela rundor.

Om handlingarna i en besvärjelse skall utföras extra snabbt så måste detta bestämmas redan då besvärjelsen formaliseras. Det är alltså inte möjligt att på efterhand välja att besvärjelsen skall gå snabbare att utföra.

Dold besvärjelse [Frivillig regel]

Normalt använder man en del magiska gester och dessutom verbal invokation då man utför en besvärjelse. Det går att klara sig utan dessa och utföra besvärjelsen dolt. Alla svårigheter för alstring, transformering och besvärjelse ökar då en nivå (+Ob1T6). Ritualer kan inte utföras dolt (för mer information om ritualer se sidan 39).

Om besvärjelsen skall vara dold så måste detta bestämmas i samband med att besvärjelsen formaliseras. Det är alltså inte möjligt att på efterhand välja att utföra en besvärjelse dolt.

Exempel på en nyskapad och formaliserad besvärjelse:

Det är senhöst och magikern Bzaron Szaracon andas ut i sitt observatorium. Han är lätt sargad efter ett tirakbakhåll som han tack och lov lyckades undfly. Han bestämmer sig för att han behöver en ny besvärjelse för att överleva en dylik pärs i framtiden. Bzaron klurar en stund och bestämmer sig för att skapa en rejäl läkningsbesvärjelse som köper tillräckligt med tid för att undkomma eventuella fiender. Magikern beger sig ned till sitt bibliotek, drar fram sin svarta tavla och börjar studera.

Efter ett tag har Bzaron bestämt sig hur besvärjelsen skall utformas. Den kommer innehålla hela tre effekter: Hela trauma, Lindra smärta och Minska utmattning. Två av de tre effekterna är biotropiska vilket gör att Bzaron väljer att alstringen också skall vara biotropisk. Efter att ha kontrollerat att det går att transformera biotropi till astrotropi (som effekten Minska utmattning kräver) känner Bzaron att valet är det riktiga. Nu är grunden för besvärjelsen lagd: en alstring av biotropi, en transformering och tre effektivvävningar.

Det är effekterna som bestämmer hur många filament som behövs. Bzaron väljer att använda två biotropiska filament till effekten Hela trauma, ett biotropiskt filament till effekten Lindra smärta och ett astrotropiskt filament till effekten Minska utmattning. Eftersom inga astrotropiska filament alstras måste dessa transformeras från Biotropi. Transformeringen från biotropi till astrotropi är normalsvår vilket innebär att ett filament försvinner som transformationsförlust. Sålunda måste fem biotropiska filament alstras: (fyra för effekterna och en för transformationsförlusten).

Besvärjelsens magnitud blir (4) eftersom fyra filament används i vävningen av effekterna.

En preliminär uppställning för besvärjelsen ser ut så här:

Alstra biotropi (Ob5T6) – svårigheten består av lika många tärningar som det antal filament som alstras.

Transformering (Ob3T6) – transformering mellan biotropi och astrotropi är normalsvår.

Besvärjelse (Ob2T6) – två filament används för effekten 'Hela trauma' och svårigheten blir därför Ob2T6.

Besvärjelse (Ob1T6) – ett filament används för effekten 'Lindra smärta' och svårigheten blir därför Ob1T6.

Besvärjelse (Ob1T6) – ett filament används för effekten 'Minska utmattning' och svårigheten blir därför Ob1T6.

Bzaron tittar på sin sammanställning och konstaterar ett par saker. Svårigheten för alstringen är hög, men eftersom Bzaron alltid bär omkring på kongelat tror han inte det blir några problem – han har

ju trots allt gjort besvärjelsen för sitt eget bruk. Det ingår fem handlingar som vardera tar en halv runda att genomföra, totalt 2,5 rundors tidsåtgång som avrundas uppåt till tre rundor. Detta tycker han är för lång tid. Dessutom är svårighetsslagen för Besvärjelse löjligt låga för en magiker av hans klass. Han konstaterar därför att han vill sänka tidsåtgången genom att öka svårigheten. Så Bzaron beslutar sig att halvera tidsåtgången för att väva effekten 'Lindra Smärta' och för att väva effekten 'Minska utmattning', vilket minskar besvärjelsens tidsåtgång till två rundor – något som han är betydligt mer nöjd med. Bzaron anser sig vara färdig och ger ett namn åt sin skapelse: 'Bzaron's kvicka återhämtning'.

Nu väljer också Bzaron att formalisera sin nya skapelse. Besvärjelsen består av fem handlingar vilket ger att svårigheten för slaget mot Teoretisk magi blir mycket svårt (Ob5T6) och en tidsåtgång på fem veckor. Bzaron tycker svårigheten är lite hög och eftersom han inte har något speciellt för sig så bestämmer han sig för att lägga ned dubbel tid på formaliseringen. Svårigheten sjunker till svår (Ob4T6) och tidsåtgången blir tio veckor. Dessutom bestämmer sig Bzaron att räkna ut sin besvärjelse och lyckas med ett normalt slag mot Räkning. Detta minskar svårigheten med ytterligare en nivå (–Ob1T6) och svårigheten för Teoretisk magi är nu nere i normalsvår (Ob3T6). Efter tio veckor slås slaget. Slaget lyckas och besvärjelsen är formaliserad och klar.

Efter formaliseringen vill Bzaron nedteckna besvärjelsen i en bok. Han tar fram sin formelsamling och börjar skriva ned 'Bzaron's kvicka återhämtning'. Han väljer att göra besvärjelsen svårläst och han skriver den på faliska med faliska skrivtecken. Att göra boken svårläst innebär att svårigheten för Bzaron att nedteckna besvärjelsen är lätt (Ob2T6). Slaget lyckas och besvärjelsen är nedtecknad. Dessutom slår han ett slag mot Undervisning – vilket lyckas så läsbarheten går ned från svårläst till normalsvår. Detta tog ytterligare nio dagar (antal handlingar i besvärjelsen plus dess magnitud) och upptog nio sidor i boken. När Bzaron väl kommer ut från sitt arbetsrum har nästan tre månader passerat och våren har kommit till Caserion.

Bzaron's kvicka återhämtning (4)

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob5T6), Transformering* (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformering biotropi till astrotropi.

Besvärjelsen helar den som berörs omgående. Besvärjelsen läker Ob2T6 poäng Trauma, Ob1T6 poäng Smärta och Ob1T6 poäng Utmattning. Observera att besvärjelsen bara kan användas en gång per tillfälle som mottagaren återfår Trauma, Smärta och Utmattning på naturlig väg. Att använda besvärjelsen upprepade gånger kan medföra att vissa delar bara påverkar mottagaren (främst Utmattning, eftersom det läker fortast). Om mottagaren är medvetslös får denne slå ett Chockslag för att vakna om svårigheten för Chockslaget minskar på grund av läkningen.

FORMALISERING AV BESVÄRJELSER

DÅ EN ROLLPERSON konstruerar en besvärjelse så måste två grundläggande steg klaras av. Det första steget omfattar själva utformningen (färdigheten Teoretisk magi används) och det andra steget omfattar nedtecknandet i en bok (färdigheterna Språk och Skrift används). Då spelledaren gör en besvärjelse behöver dessa steg inte nödvändigtvis användas.

Utformning

Slaget mot Teoretisk magi görs för att se om rollpersonen lyckas utforma besvärjelsen utan några misstag. Svårigheten för detta steg är en nivå (Ob1T6) per handling som ingår i besvärjelsen. Med handling avses en alstring, en transformering eller en effektvävning. Tidsåtgången är en veckas forskning per handling som skall ingå i besvärjelsen. Om magikern modifierar en befintlig besvärjelse så är det bara de förändrade handlingarna som ger upphov till svårigheten.

Om det är svårt att utforma besvärjelsen kan magikern välja att vara extra noggrann. Genom att dubbla tidsåtgången för utformningen så sjunker svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Det är möjligt att dubbla tidsåtgången mer än en gång.

Ett annat sätt att göra utformningen enklare är om magikern är duktig på att räkna och på så sätt kan lösa problem med utformningen genom speciella ekvationer. Om magikern lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Räkning så sjunker svårigheten att utforma besvärjelsen med en nivå (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig sjunka under mycket lätt (Ob1T6).

Om slaget mot Teoretisk magi lyckas så har rollpersonen kommit fram till en fungerande besvärjelse. Om slaget misslyckas så är besvärjelsen oanvändbar och rollpersonen måste börja om från början. Om slaget fumlars så tror rollpersonen att besvärjelsen är funktionsduglig – men när besvärjelsen för första gången används så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat.

Nedteckning

Det sista steget i skapandet av en besvärjelse omfattar nedteckning i en bok. Detta steg är inte absolut nödvändigt, men det skulle magikern råka glömma bort hur besvärjelsen fungerade så skulle besvärjelsen gå förlorad.

Förutsättningarna för att skriva ner en besvärjelse är först och främst att magikern lyckades utforma besvärjelsen. Dessutom krävs något att skriva på, till exempel en svart tavla, en skriftrulle, en bunt pergament eller en bok med några blanka sidor. Svarta tavlan föredras i inledningen, då man strukturerar och beräknar besvärjelsen. Det antal sidor som en besvärjelse tar är lika med antalet handlingar som ingår i besvärjelsen plus besvärjelsens magnitud. Tiden som själva nedtecknandet tar är som regel en dag per handling som ingår i besvärjelse plus besvärjelsens magnitud (se Utformning ovan angående handlingar).

För att avgöra om magikern lyckas skriva en formaliserad besvärjelse så måste man slå ett slag för Skrift eller Språk (använd den färdighet som är lägst).

Magikern bestämmer själv på förhand hur lättläst besvärjelsen skall bli. De tänkbara svårigheterna är Mycket lättläst (Ob1T6), Lättläst (Ob2T6), Normalt svårläst (Ob3T6), Svårläst (Ob4T6)

eller Mycket svårläst (Ob5T6). Svårigheten att skriva ner besvärjelsen är den omvända mot hur lättläst besvärjelsen skall vara – det vill säga en Mycket lättläst besvärjelse är mycket svår (Ob5T6) att skriva medan en Mycket svårläst besvärjelse är mycket lätt (Ob1T6) att skriva. Se även tabell MM-4.

Om slaget för att skriva lyckas är den formaliserade besvärjelsen klar. Om slaget misslyckas så måste magikern gör ett nytt försök att skriva ner besvärjelsen (man behöver inte utforma besvärjelsen igen). Fumlars slaget blir det helt fel och rollpersonen måste börja om helt från början med hela projektet (både utformning och nedteckning).

Genom att slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Undervisning kan man sänka bokens läsbarhet en nivå (Ob1T6).

Då besvärjelsen nedtecknas kan magikern välja om besvärjelsen skall memoreras samtidigt. Observera dock att den ordinarie gränsen för hur mycket man kan hålla i minnet fortfarande gäller (se regelboken på sidan 196).

Önskad läsbarhet	Svårighet att skriva
Mycket svårläst (Ob5T6)	Ob1T6
Svårläst (Ob4T6)	Ob2T6
Normalsvår (Ob3T6)	Ob3T6
Lättläst (Ob2T6)	Ob4T6
Mycket lättläst (Ob1T6)	Ob5T6

Tabell MM-4: Svårigheten att nedteckna en besvärjelse.

Kopiering och översättning

Det är fullt möjligt att kopiera och översätta formaliserade besvärjelser. Detta fungerar precis som för vanliga böcker (se dessa regler). Om någon annan magiker (än den som formaliserat besvärjelsen) försöker lära sig besvärjelsen så blir det betydligt svårare (se regler om inlärn timer av besvärjelser på sidan 196 i regelboken).



KAPITEL FYRA

RITUALER



RAFALI SÅG SIG omkring i lektionssalen – närmare hälften av pojkarna hade gett upp och hoppat av. Övriga stod nu och väntade på hennes tredje lektion i teoretisk magi. ”Jaha, mina vänner, dagens ämne är dissipation.” Hon lät blicken svepa över ynglingarna (vilket hon förvånades över att hon tänkte – de flesta studenterna var bara några år yngre än hon själv och två var i hennes egen ålder) innan hon fortsatte. ”Det här kan vara ert livs viktigaste lektion, då ni efter denna måste avgöra om ni vågar fortsätta era studier i magins förtrollande värld.”

Hon öppnade boken med anteckningar, sköt läsglasen på plats på näsan och började. ”Dissipation är ett vackert fenomen, men det innehåller vissa risker. Det är resultatet av vad som händer när man släpper lös filament. Sker det kontrollerat kan det ge upphov till ett fenomen som kallas ’djävulseld’ av oinsatta religiösa fanatiker.”

”I själva verket är det ett ljud- och ljusfenomen som uppstår i den ’friktion’ som uppstår då filamenten upplöses och återgår till det magiska fältet. Det ser ut ungefär så här” – Rafali höjde handen, alstrade ett filament och lät det dissipera med ett stilla glödande orange ljus runt om hennes hand – ”och är helt ofarligt.” Glöden låg kvar i luften när Rafali rörde på armen och upplöstes sakta. Ett spöklikt visslande tjut ekade i salen.

Studenterna stirrade som förhåxade på det glödande ljuset som låg kvar i luften. När ljuset hade dött ut fortsatte hon. ”Den här dissipationen var kontrollerad. Det är den okontrollerade dissipationen som är farlig, då den för en närmare ett stadium som kallas ’Qadosh’.”

SKAPA NYA RITUALER

DESSA REGLER KAN användas dels då spelledaren vill skapa nya ritualer eller då spelarnas rollpersoner försöker utforma och formalisera egna ritualer. Att skapa en ny ritual går i princip till på samma sätt som för formaliserade besvärjelser. Endast ett antal mindre skillnader finns. Att som spelare låta sin rollperson forska fram en helt ny ritualer går till på precis samma sätt som då spelledaren utformar ritualer – det är dock inte helt säkert att rollpersonen lyckas med utformningen och formaliseringen. Dessutom krävs det att rollpersonen lägger ner en hel del tid.

Ritualmagi

Ritualmagi tar betydligt längre tid att utföra än besvärjelser och det går inte att memorera ritualer. Ritualmagin har dock en rad fördelar. De två viktigaste fördelarna är att svårigheterna för de olika handlingarna i ritualen kan göras enklare genom att öka tidsåtgången för handlingen och att det är möjligt att genomföra flera alstringar (dock inte av samma aspekt).

Modifiera en ritual

Spelledaren kan välja att utforma helt nya ritualer eller bara göra en mindre förändring på en befintlig ritual. Vid modifikation av befintliga ritualer kan spelledaren till exempel ändra kraftkällan, transformationsvägen, varaktigheten eller räckvidden. På detta sätt blir det lite enklare för rollpersonen att utforma ritualen. Själva formaliseringen (nedteckningen) blir dock lika svår som för en helt ny ritual.

Utforma en ritual

Det första man måste bestämma då man utformar en ritual är vilka effekter som skall ingå. I samband med detta kan man välja att förändra effekternas varaktighet och räckvidd. När detta är gjort vet man hur många filament som behövs och vilken aspekt dessa filament skall ha. Därefter beräknar man svårigheten (mot färdigheten Ritual) för samtliga effekter.

Nästa steg är att bestämma vilka kraftkällor ritualen skall använda – det vill säga vilken aspekt de altrade filamenten skall ha. Observera att ritualer, till skillnad från formaliserade besvärjelser, kan innehålla flera alstringar. Även kongelerade filament kan utnyttjas – men denna variation är dock relativt ovanlig.

Det tredje steget är att välja vilka transformeringar som skall ingå. Observera att detta steg naturligtvis bara är nödvändigt om kraftkällorna har andra aspekter än vad som behövs till effekterna. Beroende på hur svår transformationen är kan viss förlust av filament uppstå – vilket naturligtvis ökar det antal filament som måste alstras. När detta är gjort vet man vilken svårighet de olika transformationerna har.

När eventuella transformationer är valda så beräknas antalet filament som summan av de filament som används för att väva effekterna plus de som förloras vid transformation. Då man vet hur många filament som måste alstras vet man hur svåra slagen för de olika alstringarna blir. Observera att en rituals magnitud motsvaras av hur många filament som effekterna använder – inte hur många filament som måste alstras.

När alla delar i ritualen är färdiga kan man beräkna tidsåtgången för hela ritualen. Varje alstring, transformering och effektvävning tar en halv timme. Tidsåtgången för ritualer

behöver inte avrundas till hel timme. I samband med att man beräknar tidsåtgången kan man göra de olika delarna enklare genom att öka tidsåtgången på valda delar i ritualen.

Det sista man bör bestämma är vad ritualen skall heta – ett annorlunda namn kan göra en ritual betydligt mer intressant. Hur ritualers namn kan utformas anges på sidan 42.

Då en rollperson försöker utforma en ritual krävs dessutom ett lyckat slag mot färdigheten Teoretisk magi. Svårigheter och tidsåtgång för utformning och formalisering beskrivs i stycket om formalisering. För att formalisera och skriva ner ritualen krävs dessutom ett lyckat slag mot färdigheten Skrift.

Alstring

I ritualer kan flera alstringar utföras – både av olika aspekter och samma aspekt. För varje alstring som ingår krävs ett svårighetsslag för den aktuella alstrafärdigheten. Svårigheten att lyckas med varje alstring är direkt beroende av hur många filament som alstras. I svårighetsslaget ingår Ob1T6 för varje filament som alstras. Svårigheten för alstring kan påverkas av vissa situationer som är direkt beroende på vilken typ av aspekt man försöker alstra (se beskrivningen av aspekten), fast detta behöver inte formaliseras.

Det är möjligt att göra alstringarna i ritualen enklare genom att öka deras tidsåtgång – se regeln 'Ritualens tidsåtgång' på sidan 42 för mer information.

Hur alstringarna skall utföras måste bestämmas då ritualen formaliseras, det är inte möjligt att ändra alstringsmetoderna på en redan formaliserad ritual.

Transformeringar

För transformering gäller samma regler som för besvärjelser. Se sidan 33. Undantaget är att transformeringarna går att ytterligare förenkla genom att öka tidsåtgången för den aktuell transformeringen – se regeln 'Ritualens tidsåtgång' på sidan 42 för mer information. Vilka transformationer som skall ingå och hur svåra dessa skall vara måste bestämmas då ritualen formaliseras.

Effekter

Alla ritualer består av en eller flera effekter. För att 'väva' filamenten till effekter och aktivera dessa måste man slå ett svårighetsslag för varje effekt mot färdigheten Ritual. Svårigheten att väva en effekt är direkt beroende av hur många filament som effekten kräver. Svårigheten är Ob1T6 per filament som vävs ihop. En effekt som kräver tre filament är exempelvis normalsvår (Ob3T6).



Utöver den grundläggande svårigheten att väva en effekt så finns det ett antal olika sätt som man kan modifiera svårigheten för en effekt. Speciellt för ritualer är att vävningen kan göras enklare genom att öka tidsåtgången – se regeln 'Ritualens tidsåtgång' på sidan 42 för mer information. Observera att dessa modifikationer av en effekt måste väljas innan ritualen formaliseras – det är alltså inte möjligt att lägga till dessa variationer på en färdig ritual.

Räckvidd

Varje effekt har en speciell räckvidd som den fungerar på. Det finns tre olika räckvidder: personlig, beröring och avstånd. Om det ingår mer än en effekt i en ritual så blir hela ritualens räckvidd lika med den kortaste räckvidden bland de ingående effekterna (om inte effekterna är avsedda att verka på olika räckvidder – spelledaren avgör vad som gäller). Räckvidderna fungerar som för besvärjelser (se sidan 34 för mer information).

Ökad räckvidd

Ritualer med räckvidden 'avstånd' kan ändras så att de når längre – det normala avståndet är 30 meter. För varje extra 30 meter som man vill att ritualen skall nå så blir samtliga slag för

Ritual en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir ritualer som når 60 meter en nivå svårare (+Ob1T6), ritualer på 90 meter två nivåer svårare (+Ob2T6) och ritualer på 120 meter tre nivåer svårare (+Ob3T6). Observera att ökad räckvidd inte behöver väljas då ritualen formaliseras – magikern kan lika väl välja detta då ritualen används.

Varaktighet

En ritual har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Om en ritual innehåller mer än en effekt så blir ritualens varaktighet lika med varaktigheten hos den effekt som varar kortast. Observera att varaktigheten för en temporär effekt vävd med en ritual är betydligt längre än då den vävs med en besvärjelse.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära ritualer varar normalt i en timme (900 rundor), men detta kan variera beroende på vilka effekter som ingår och hur ritualen är konstruerad och formaliserad.

Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort.

Ökad varaktighet

Om effektens varaktighet är temporär så går det att förlänga den tid som effekten verkar. Den normala varaktigheten för en temporär ritual är en timme. För varje extra timme som man vill att ritualen skall verka så blir samtliga slag för att väva effekterna en nivå svårare (+Ob1T6). Om en ritual skall ha en förlängd varaktighet så måste detta bestämmas vid formaliseringen.

Extra filament ger sänkt svårighet

Det är möjligt att göra en effekt enklare att väva genom att lägga till extra filament. För varje extra filament som läggs till så sjunker svårigheten med en nivå (–Ob1T6) på en valfri del av ritualen. Man kan aldrig sänka svårigheten lägre än till mycket lätt (Ob1T6) på detta sätt. Hur många filament som skall användas till effekterna måste bestämmas vid formaliseringen av ritualen. Observera att det inte är möjligt att på omvänt sätt öka svårigheten för att på så sätt minska kraftbehovet.

Förstärkt effekt

Om det i beskrivningen av en effekt finns en plusmarkering (+) efter kraftbehovet så indikerar detta att det är möjligt att förstärka effekten genom att väva in fler filament än det indikerade antalet. Exakt vad som gäller för förstärkningen anges i effektens beskrivning. Om ritualen skall utnyttja en förstärkt effekt så måste detta bestämmas vid formaliseringen av ritualen. Det är inte möjligt att välja en förstärkt effekt på en redan formaliserad ritual.

Effektvariation: Areaeffekt

Effekter som har räckvidden 'avstånd' går att modifiera på så sätt att effekten verkar över en area. Centrum för areaeffekten är alltid den punkt där trollkarlen siktar sin ritual. En areaeffekt gör ingen som helst åtskillnad inom målarean – alla påverkas, inklusive magikern om han befinner sig i området. För varje meter radie så ökar svårigheten för att väva effekten med en nivå (+Ob1T6). Se även tabell MM-3 och regel på sidan 35. Areaeffekt för en ritual måste väljas då ritualen formaliseras.

Accepterad magi

Om man begränsar ritualen till att bara kunna verka på sådana personer som vill 'drabbas' så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att väva de aktuella effekterna. Det är bara effekter som påverkar andra besjälade varelser som kan göras enklare genom att ritualen måste accepteras. Ritualer med personlig räckvidd kan inte underlättas genom att kräva att de accepteras. Se regler om accepterad magi på sidan 36 för mer information. Om man skall begränsa en ritual att endast fungera då offret accepterar ritualen så måste detta bestämmas redan då ritualen formaliseras.

Sympatetisk magi

Genom att bestämma att magikern måste ha ett 'sympatetiskt band' till sitt offer så är det möjligt att göra alla slag mot färdigheten Ritual enklare. Detta fungerar på samma sätt som för besvärjelser (se sidan 36 för mer information).

Ritualens tidsåtgång

Varje handling (exempelvis alstring, transformering och effektvävning) tar en halv timme att utföra (tidsåtgången behöver inte avrundas till hela timmar). Observera att det är möjligt att både förlänga och förkorta tidsåtgången för att på så sätt göra olika handlingar i ritualen lättare respektive svårare. Varje halvering av en handlingens tidsåtgång ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). På motsvarande sätt så åstadkommer varje dubbling av tidsåtgången en svårighetssänkning med en nivå (–Ob1T6). Om handlingarna i en ritual skall utföras extra snabbt eller extra långsamt så måste detta bestämmas redan då ritualen formaliseras. Det är viktigt att komma ihåg att ritualer med mycket lång tidsåtgång lätt gör att magikern får utmattning vilket kan göra färdighetsslagen svårare.

FORMALISERING AV RITUALER

FORMALISERING AV RITUALER går till på exakt samma sätt som för formaliserade besvärjelser. Den enda lilla skillnaden är att en ritual naturligtvis inte anses 'memorerad' då den har formaliserats av skaparen. Sammanfattningsvis behöver två grundläggande steg klaras av: det första steget omfattar själv utformningen (färdigheten Teoretisk magi används) och det andra steget omfattar nedtecknandet i en bok (färdigheterna Språk och Skrift används).

Utformning

Slaget mot Teoretisk magi görs för att se om rollpersonen lyckas utforma ritualen utan några misstag. Svårigheten för detta steg är en nivå (Ob1T6) per handling som ingår i ritualen. Med handling avses en alstring, en transformering eller en effektvävning. Tidsåtgången är en veckas forskning per handling som skall ingå i ritualen.

Om magikern modifierar en befintlig ritual så är det bara de förändrade handlingarna som ger upphov till svårigheten.

Om det är svårt att utforma ritualen kan magikern välja att vara extra noggrann. Genom att dubbla tidsåtgången för utformningen kan man få svårigheten att sjunka med en nivå (–Ob1T6). Det är möjligt att dubbla tidsåtgången mer än en gång. Man kan dock inte sänka svårigheten till lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Ett annat sätt att göra utformningen enklare är om magikern är duktig på att räkna och på så sätt kan lösa problem med utformningen genom speciella ekvationer. Om magikern lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Räkning så sjunker svårigheten att utforma ritualen med en nivå (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig sjunka under mycket lätt (Ob1T6).

Om slaget mot Teoretisk magi lyckas så har rollpersonen kommit fram till en fungerande ritual. Om slaget misslyckas så är ritualen oanvändbar och rollpersonen måste börja om från början. Om slaget fumlats så tror rollpersonen att ritualen är

funktionsduglig – men när ritualen för första gången används så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat. Perfekt slag har ingen speciell verkan.

Nedteckning

Det sista steget i skapandet av en ritual omfattar nedteckning i en bok. Till skillnad från formaliserade besvärjelser är detta steg nödvändigt eftersom det inte går att memorera ritualer.

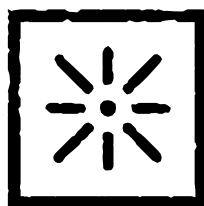
Förutsättningarna för att skriva ner en ritual är först och främst att magikern lyckades utforma ritualen. Dessutom krävs något att skriva på, till exempel en svart tavla, en skriftrulle, en bunt pergament eller en bok med några blanka sidor. Svarta tavlan föredras i inledningen, då man strukturerar och beräknar ritualen. Det antal sidor som en ritual tar är lika med antalet handlingar som ingår i ritualen plus ritualens magnitud. Tiden som själva nedtecknandet tar är som regel en dag per handling som ingår i ritual plus ritualens magnitud (se Utformning ovan angående handlingar).

För att avgöra om magikern lyckas skriva en formaliserad ritual så måste man slå ett slag för Skrift eller Språk (använd den färdighet som är lägst).

I övrigt fungerar det på samma sätt som för formaliserade besvärjelser – se sidan 38 för mer information. Där beskrivs också alla modifikationer som kan användas – exempelvis beroende på hur lättläst ritualen skall vara.

KAPITEL FEM

IMPROVISATION



DET VAR EN VARM och ljuvlig försommarmorgon – en sådan där med blomdoft och dagg i luften – då Vitsippa vaknade av att solen sken henne rakt i ansiktet. En normal missle flicka hade vaknat med ett skutt, dragit på sig den lätta och ljusa sommarklänningen och rusat rakt ut över ängarna. Inte Vitsippa. Istället sade hon ett par svordomar som på bästa sätt uttryckte hennes aversion mot starkt solljus. Därefter vände hon på sig så att ansiktet var vänt från fönstret i öster och drog upp filten över huvudet för att stänga ute solljuset.

Det fungerade inte som planerat. Solen fortsatte att skina in genom fönstret och värma upp yllefiltens. Det tog inte lång stund innan Vitsippa gav upp försöken att ignorera sommaren och hon beslutade sig därför att göra något åt saken istället.

”Koncentrera dig”, tänkte Vitsippa för sig själv bakom sina slutna ögon. ”Försök se fönsterluckan i ditt inre. Alstra filamentet, håll på det, försök se luckan röra på sig... och tryck till!” Med en smäll slog fönsterluckan igen.

Det blev genast mörkare, men inte svalare. Detta var dock ett mindre problem – med en lika enkel besvärjelse sjönk temperaturen i rummet till en mycket behagligare nivå. Vitsippa drog ner filten en aning, lade sig på rygg och slappnade av för att somna om, bara för att upptäcka att koncentrationen hade gjort henne klarvaken.

IMPROVISATION

EN EXTEMPORATÖR ÄR en magiker som kan alstra och väva magiska effekter genom improvisation. Det går att improvisera en besvärjelse för stundens behov, precis som vilken besvärjelse som helst bortsett från att den inte är formaliserad. Fördelarna med improvisation är att man har en mycket stor flexibilitet och valfrihet hur effekterna skall användas. Nackdelen är att det tar längre tid och att transformeringar inte går att utföra, men denna nackdel uppvägs av att det går att göra flera olika alstringar (även av olika aspekter). För att kunna improvisera en besvärjelse måste extemporatören behärska färdigheten Besvärjelse och en eller flera Alstra-färdigheter. Dessutom måste extemporatören ha lärt sig de effekter som används.

Speciella egenskaper vid improvisation

En improviserad besvärjelse är ett sätt att väva effekter som är betydligt mer flexibelt än formaliserade besvärjelser. Det tar dock lite längre tid och dessutom krävs det ofta mer kunskap om kraftalstring för att bli en duktig extemporatör. Improviserade besvärjelser har många likheter med formaliserade besvärjelser (se sidan 195–199 i regelboken), men skiljer sig på ett antal viktiga punkter:

- ◆ Improviserade besvärjelser kan inte formaliseras.
- ◆ Flera alstringar av olika aspekter kan utföras då man improviserar en besvärjelse. Fast högst en alstring för varje effekt.
- ◆ Transformeringar kan inte utföras då man improviserar (observera att det felaktigt står att man kan transformera på sidan 192 i regelboken).
- ◆ Det tar två rundor att åstadkomma varje effekt. Den första rundan används för att alstra de nödvändiga filamenten och i den andra rundan vävs den önskade effekten. Improviserade besvärjelser är alltså inte indelade i de tre faser som formaliserade besvärjelser är.
- ◆ Om flera effekter ingår i den improviserade besvärjelsen så färdigställs varje effekt var för sig så fort den är vävd – inte då alla effekter är vävda som för formaliserade besvärjelser. Detta innebär att besvärjelsen dramatiskt kan ändra karaktär medan extemporatören håller på att färdigställa besvärjelsen.
- ◆ Spelledarens tolkning om vad som händer då olika effekter kombineras är viktig. Naturligtvis är det spelarens rollperson (extemporatören) som bestämmer vad som skall åstadkommas med de olika effekterna.
- ◆ Extemporatören måste alltid kunna de effekter som skall vävas. Kunskap om en effekt erhålls automatiskt om man kan en besvärjelse eller ritual som innehåller den aktuella effekten. Vidare är det möjligt att lära sig effekter 'som de är'. Observera att man inte behöver ha effekten memorerad.
- ◆ Tidsåtgången för alstring kan halveras genom att höja svårigheten för det aktuella alstringen.
- ◆ Liksom för formaliserade besvärjelser kan räckvidden ökas genom att göra slaget för Besvärjelse svårare. En rad andra förbättringar kan göras genom att höja svårigheten för Besvärjelse ytterligare, nämligen: ökad räckvidd, kortare tidsåtgång, ökad varaktighet samt areaeffekt.
- ◆ Slaget för Besvärjelse kan göras enklare genom att använda extra filament (utöver de nödvändiga) och genom att använda principerna för sympatetisk och accepterad magi.

Att lära sig effekter

För att kunna improvisera en besvärjelse måste extemporatören kunna de effekter som skall vävas. Kunskap om en effekt erhålls automatiskt om man kan en besvärjelse eller ritual som innehåller den aktuella effekten. Observera att ceremonier inte ger kunskap om effekter på samma sätt. Exakt vilka effekter som finns anges i appendix C på sidan 110.

Det är dessutom möjligt att lära sig effekter 'som de är'. Detta görs på princip samma sätt som man lär sig besvärjelser (se sidan 195 i regelboken). Varje effekt, oavsett hur många filament som den använder, räknas som en magnitud. De tre huvudsakliga sätten att lära sig effekter är: 1) då rollpersonen skapas, 2) om rollpersonen blir undervisad och 3) om rollpersonen studerar böcker med formaliserade besvärjelser eller beskrivna effekter. Här kan noteras att nedteckning av effekter även fungerar på samma sätt som för formaliserade besvärjelser.



ATT IMPROVISERA BESVÄRJELSER

IMPROVISATION, ELLER EXTEMPORERING, är ett flexibelt sätt att väva magiska effekter som med fördel kan användas av talangfulla magiker. Styrkan i improvisation är att man kan åstadkomma magiska besvärjelser som är anpassade för ett visst ändamål – termen 'ad hoc' brukar användas för att beteckna just begreppet 'för detta ändamål'. Hur effekterna skall användas kan alltså bestämmas vid varje steg då den improviserade besvärjelsen vävs. Det är alltså inte nödvändigt att bestämma något på förhand utan man kan bestämma sig i varje runda för vad man vill göra.

Improvisering

Improviserade besvärjelser är inte indelade i de tre faser som formaliserade besvärjelser är indelade i. Istället utförs först en alstring varpå en effekt vävs. Därefter kan ytterligare filament alstras varpå ytterligare effekter kan läggas till den improviserade besvärjelsen. I princip kan hur många effekter som helst läggas till. Varje handling (alstring eller vävning) då man improviserar tar en runda att utföra, men det är möjligt att halvera handlingarnas tidsåtgång genom att öka svårigheten för det aktuella färdighetsslaget med en nivå (+Ob1T6). Observera dock att en komplett improviserad besvärjelse aldrig kan utföras snabbare än en runda.

Alla filament som skall användas till en effekt måste alstras i den föregående handlingen. Det är inte möjligt att alstra en gång och spara filament till flera vävningar. Vidare kan man högst göra en alstring för varje effekt som skall vävas.

Om flera effekter ingår i den improviserade besvärjelsen så färdigställs varje effekt var för sig så fort den är vävd – inte då alla effekter är vävda som för formaliserade besvärjelser. Detta innebär att besvärjelsens effekt dramatiskt kan ändra karaktär medan extemporatören håller på att färdigställa besvärjelsen. Spelledarens tolkning om vad som händer då olika effekter kombineras är viktig. Naturligtvis är det spelaren (rollpersonen) som bestämmer vad som skall åstadkommas med de olika effekterna, men spelledaren har som vanligt sista ordet om vad den improviserade besvärjelsen verkligen ger upphov till. Observera att flera effekter av samma typ inte får vävas samtidigt.

Transformeringar kan inte utföras då man improviserar. Observera att det felaktigt står att man kan transformera på sidan 192 i regelboken.

Alstring

För att alstra de filament som behövs krävs ett slag för den aktuella Alstra-färdigheten. Det finns en färdighet för varje aspekt. Observera att det är möjligt att göra flera alstringar då man improviserar.

Svårigheten att lyckas med en improviserad alstring är direkt beroende av hur många filament som alstras. I svårighetsslaget ingår Ob1T6 för varje filament som alstras. Besvärjelsens alstringssvårighet kan påverkas av vissa situationer som är direkt beroende av vilken typ av aspekt man försöker alstra (se beskrivningen av aspekten). Vidare så är det helt omöjligt att alstra teotropi och daimotropi – filament från dessa två aspekter kan bara erhållas från gudar respektive demoner och andar.

En improviserad alstring tar normalt en hel runda att utföra. Det är dock möjligt att alstra snabbare om man ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje halvering av tidsåtgången. Observera att det på omvänt sätt inte är möjligt att öka tidsåtgången.

heten med en nivå (+Ob1T6) för varje halvering av tidsåtgången. Observera att det på omvänt sätt inte är möjligt att öka tidsåtgången. Se även tabell MM-5 för en sammanfattning.

Om alstringen misslyckas så kommer inga filament att alstras vilket medför att besvärjelsen avbryts i sitt nuvarande skede (inga ytterligare effekter kan nu läggas till).

Om man fumlar så kommer samtliga de alstrade filamenten att dissipera okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna. De effekter som redan är vävda kommer dock inte att avbrytas, däremot kan inga ytterligare effekter läggas till på besvärjelsen.

Situation vid improviserad alstring	Svårighet
För varje filament som skall alstras	+Ob1T6*
Varje halvering av tidsåtgång för alstring	+Ob1T6
* Observera alltså att svårighetsslaget i grund består av lika många tärningar som antalet filament som skall alstras.	

Tabell MM-5: Svårighet att genomföra en improviserad alstring.

Väva effekt

För att man skall kunna väva en effekt genom improvisation måste man först ha tillgång till alstrade filament. För att lyckas väva effekten krävs ett slag mot färdigheten Besvärjelse. Svårigheten att väva en effekt består av Ob1T6 per filament som vävs ihop.

Det är möjligt att göra en effekt enklare att väva genom att lägga till extra filament. För varje extra filament utöver de nödvändiga så sjunker svårigheten med en nivå (–Ob1T6) för slaget mot Besvärjelse. Det går inte att sänka svårigheten lägre än till mycket lätt (Ob1T6). Observera att det inte är möjligt att på omvänt sätt öka svårigheten för att minska kraftbehovet. Se även tabell MM-6 för en sammanfattning.

En improviserad effektvävning tar normalt en hel runda att utföra. Det är dock möjligt att väva snabbare om man ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje halvering av tidsåtgången. Observera att det på omvänt sätt inte är möjligt att öka tidsåtgången.

Om färdighetsslaget lyckas så aktiveras effekten. Spelledaren måste i detta fall avgöra exakt hur den nya effekten manifesterar sig (eller förändrar de redan vävda effekterna).

Om färdighetsslaget misslyckas så aktiveras inte effekten alls och dessutom avbryts besvärjelsen i sitt nuvarande skede (inga ytterligare effekter kan nu läggas till den 'fixerade' väven).



Rollpersonen måste låta samtliga filament som alstrats dissipera kontrollerat. Detta tar en runda för varje filament som måste dissiperas. Om rollpersonen inte vill eller kan dissipera filamenten kontrollerat så kommer de att dissipera okontrollerat.

Om man fumlar så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna. De effekter som redan är vävda kommer dock inte att avbrytas, däremot kan inga ytterligare effekter läggas till på besvärjelsen.

Situation vid improviserad vävning	Svårighet
För varje filament som skall vävas ihop	+Ob1T6
Varje extra filament (utöver de nödvändiga)	–Ob1T6
Öka räckvidden 30 meter (endast 'Avstånd')	+Ob1T6
Varje halvering av tidsåtgång för vävning	+Ob1T6
Öka temporär varaktigheten med en minut	+Ob1T6
Ökning av Area-effekt med en meter	+Ob1T6
* Observera alltså att svårighetslaget i grund består av lika många tärningar som antalet filament som skall alstras.	

Tabell MM-6: Svårighet att genomföra en improviserad vävning.

Spelledarens tolkning

Spelledarens tolkning om vad som kan åstadkommas med olika effekter och vad som händer då olika effekter kombineras är mycket viktig. Det gäller för spelledaren att ärligt försöka tolka vad rollpersonen vill åstadkomma och samtidigt bedöma vad som är praktiskt möjligt med en effekt.

Om spelledaren anser att det är för stor skillnad mellan det som rollpersonen önskar och vad som är möjligt så bör spelledaren modifiera effektens verkan – fast naturligtvis så att verkan blir så nära som det är möjligt från vad som rollpersonen hade som avsikt. Endast i yttersta undantagsfall misslyckas en improviserad besvärjelse av denna anledning.

Då flera effekter ingår i en improviserad besvärjelse så kommer varje färdigställd effekt att börja verka så fort den är färdigställd. Detta innebär att improviserade besvärjelsen som består av flera olika effekter i många fall dramatiskt kan ändra karaktär då de växer fram. För att underlätta beskrivningen av besvärjelsens framväxt bör spelledaren anteckna varje effekt som färdigställs och göra en tydlig beskrivning vad som hittills åstadkommit.

Spelledaren har också ansvar för att spelaren inte tar upp för lång tid i spelet då improviserade besvärjelser utförs. Vad som gäller är naturligtvis upp till spelledaren, men en bra tumregel i strid är att spelaren måste bestämma varje effekt i samband med att de övriga spelarna bestämmer sina stridsmanövrer. Om den improviserande magikern tar för lång tid på sig kan spelledaren bestämma att magikern måste vänta tills nästa runda med effekten.

Förstärkt effekt

Om det i beskrivningen av en effekt finns en plusmarkering (+) efter kraftbehovet så indikerar detta att det är möjligt att förstärka effekten genom att väva in fler filament än det indikerade antalet. Exakt vad som gäller för förstärkningen anges i effektens beskrivning.

Effektvariation: Areaeffekt

En effekt som har räckvidden 'avstånd' går att modifiera så att effekten verkar över en area (eller i vissa fall en volym). Centrum för areaeffekten är alltid den punkt där trollkarlen riktar sin besvärjelse. En areaeffekt gör ingen som helst åtskillnad inom målarean – alla påverkas, inklusive magikern om han befinner sig i området. För varje meters radie så ökar svårigheten för att väva effekten med en nivå (+Ob1T6). Se även tabell MM-7 för en sammanfattning.

Spelledaren bör noga observera att en besvärjelse fungerar korrekt endast om alla effekter som ingår i besvärjelsen modifieras med 'areaeffekt'. Om areaeffekt inte används på alla effekter bör spelledaren ge besvärjelsen en oväntad verkan – det vill säga avvika från vad som avsågs av extemporatören.

Areans radie	Svårighetsökning
1 meter	+Ob1T6
2 meter	+Ob2T6
3 meter	+Ob3T6
osv...	

Tabell MM-7: Svårighetsökning för areaeffekt.

Räckvidd

Varje effekt har en speciell räckvidd som den fungerar på. Det finns tre olika räckvidder: Personlig, Beröring och Avstånd. Räckvidderna för besvärjelser beskrivs på sidan 199 i regelboken. Mer information finns också på sidan 34 i denna bok. Om det ingår mer än en effekt i en besvärjelse så blir hela besvärjelsens räckvidd lika med den kortaste räckvidden bland de ingående effekterna. Alternativt kan spelledaren själv bestämma vad som händer om olika räckvidder används för olika effekter.

Det är möjligt att öka räckvidden på besvärjelser vars räckvidd är 'Avstånd'. Det normala avståndet för dessa effekter är 30 meter. För varje extra 30 meter som man vill att effekten skall nå så blir slaget för Besvärjelse en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir improviserade besvärjelser kastade 60 meter en nivå svårare (+Ob1T6), improviserade besvärjelser på 90 meter två nivåer svårare (+Ob2T6) och improviserade besvärjelser på 120 meter tre nivåer svårare (+Ob3T6).

Observera att alla effekter i en improviserad besvärjelse som regel måste ha samma räckvidd.

Varaktighet

En besvärjelse har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att man inte kan öka effekternas varaktighet med effekterna Temporalisera, Provisorisera och Permanenta.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Observera att det inte går att kombinera momentana effekter i improviserade besvärjelse – varje momentan effekt verkar för sig.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid – normalt en minut (15 rundor). Det går att förlänga den tid som temporära effekter verkar. För varje extra minut som man vill att effekten skall verka så blir slaget mot Besvärjelse en nivå svårare (+Ob1T6). Observera att det inte är möjligt att på omvänt sätt förkorta varaktigheten för att på så sätt sänka svårigheten. Spelledaren har två val då det gäller varaktigheten hos temporära improviserade besvärjelser. Antingen kan spelledaren göra det lätt för sig och bestämma att en improviserad besvärjelse upphör då någon av effekterna som väddes upphör. Alternativ kan spelledaren låta varje effekt löpa sin egen varaktighet. Detta kan då i vissa fall orsaka intressanta bieffekter då den improviserade besvärjelsen upphör.

Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av besvärjaren, en ritual eller en besvärjelse.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort.

Dold besvärjelse [Frivillig regel]

Normalt använder man en del magiska gester och dessutom verbal invokation då man utför en besvärjelse. Det går att klara sig utan dessa och utföra besvärjelsen dolt. Alla svårigheter för alstringar och besvärjelse ökar då en nivå (+Ob1T6).

Flera effekter samtidigt

Då det gäller temporära och provisoriska effekter så går det bara att ha en effekt av en viss typ aktiv samtidigt. Man kan alltså inte väva en ny effekt av samma typ innan den tidigare slutat verka. Det går naturligtvis bra att ha effekter av olika typ aktiva samtidigt. Denna regel ger ytterligare detalj till regeln om 'flera besvärjelser samtidigt' på sidan 199 i regelboken. Med vissa undantag så har permanenta och momentana effekter inte denna begränsning. Undantaget är vissa permanenta effekter som används för att hela skada. Dessa kan bara användas en gång per normal läkningsperiod.

Tappa koncentrationen

Om en magiker tappar koncentrationen på de sätt som beskrivs på sidan 199 i regelboken så kommer de filament som magikern alstrat och ännu inte vävt till en effekt att dissipera. Besvärjelsen anses som slutförd i den form den befinner sig. Det är inte längre möjligt att lägga till ytterligare effekter på den aktuella besvärjelsen.

Accepterad magi

Om man väver en effekt på en person som vill bli 'utsatt' för effekten så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas med slaget mot Besvärjelse. Det är bara effekter som påverkar andra besjälade varelser som kan göras enklare genom acceptans. Effekter med personlig räckvidd kan inte underlättas genom att kräva att de accepteras (magikern kan alltså inte använda accepterad magi på sig själv). Observera att en medvetlös person aldrig kan acceptera en effekt.

Det är dock nödvändigt att offret förstår vad extemporatören tänker göra för att det skall bli lättare att lyckas. Observera att om offret 'tror' det är att omöjligt att motstå det magikern gör så är det även i vissa fall möjligt att använda denna regel för mer offensiva effekter (exempelvis sådana som skadar offret).



Sympatetisk magi

Med sympatetisk magi avses sådan magi som bygger på objekt som har en likhet eller som har varit i kontakt med offret för magin. Genom att bestämma att magikern måste ha ett 'band' till sitt offer så är det möjligt att göra vävningen av en effekt enklare (slaget mot Besvärjelse blir enklare). Det är bara effekter som påverkar andra besjälade varelser som kan göras enklare genom att ha ett band. Effekter med personlig räckvidd kan aldrig utföras som sympatetiska effekter (alltså kan man inte utnyttja sympatetiska band på sig själv). Det finns flera typer av sympatetiska band som kan användas. Observera dock att det inte går att använda mer än ett sorts band åt gången.

Namn: Om magikern känner till offrets fullständiga och korrekta namn så kan vävningen göras en nivå enklare (–Ob1T6).

Likhet: Om magikern har något som liknar offret eller som är en trogen avbildning (exempelvis en docka eller bild) så kan slaget för vävning göras en nivå enklare (–Ob1T6).

Ägodelar: Om magikern har något som offret har ägt och dessutom burit på en längre tid så kan vävningen göras en nivå enklare (–Ob1T6). Observera att föremålet fortfarande måste anses tillhöra offret för att detta sympatetiska band skall fungera.

Del av offret: Om magikern har en del av offrets kropp – exempelvis hår, större mängd nagelbitar, tänder eller annan större vävnadsdel – så blir slaget för att väva två nivåer enklare (–Ob2T6). Observera att vävnaden från offret inte får vara helt förrutnad.

Sant namn: Om magikern känner till offrets sanna namn så blir slaget för vävningen tre nivåer enklare (–Ob3T6). Observera att ett offers sanna namn är nästan omöjligt att få tag på, då sällan ens offret vet sitt eget sanna namn. Det finns dock speciella metoder som utnyttjar semotropisk magi som kan användas för att utröna det sanna namnet som en varelse har.

Slita fram filament [Frivillig regel]

Om man befinner sig i en panikartad situation är det möjligt att 'slita' fram filamenten omgående utan att slå ett slag för normal alstring och utan tidsåtgång. Bieffekten är dock att genomströmningen av filament i så okontrollerad form automatiskt gör att trollkarlen förlorar lika många poäng Qadosh som antalet filament som man försöker alstra. Vad som händer vid förlust av Qadosh beskrivs på sidan 242 i regelboken.

Observera att ett slag på åldringstabellen alltid leder till att extemporatören tappar koncentrationen. Tänk på att förlorad koncentration leder till en okontrollerad dissipation av de framslitna filamenten som i sin tur kan ge upphov till ytterligare Qadoshförlust!

Om extemporatören bibehåller koncentrationen (det vill säga undviker att missa ett åldringsslag) så kan samtliga framslitna filament användas för att väva en effekt. Observera att det inte går att 'spara' filament för att väva ytterligare effekter.

För att få försöka slita fram filament måste man åtminstone ha en grundläggande färdighetsnivå på fem (5) i den aktuella Alstra-färdigheten. Observera att man inte kan slita fram filament när man använder formaliserade besvärjelser.

Fritt improviserande [Frivillig regel]

Det är inte absolut nödvändigt att lära sig en effekt för att väva den. Ett alternativ är att magikern genom fri improvisation lyckas väva en effekt som inte är inlärd. Observera att denna regel kräver att spelaren eller spelledaren är väl insatt i de olika effekterna och reglerna för hur dessa kan kombineras. Är spelledaren osäker på hur effekterna fungerar bör spelledaren noga överväga om denna regel skall användas.

Varje gång som man försöker väva en effekt som man inte har lärt sig måste man tänka efter mycket noga under minst en minuts tid. Detta måste man göra direkt innan effekten skall vävas och dessutom efter att man alstrat de filament som man vill väva.

För att klura ut ett sätt som fungerar för det aktuella tillfället måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Teoretisk magi. Varje försök tar en minut för rollpersonen, men det är möjligt att halvera denna tid genom att höja svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Man kan halvera tiden hur många gånger man vill. Observera dock att man inte kan sänka svårigheten genom att öka tidsåtgången.

Om slaget misslyckas får man försöka igen, men det tar ytterligare en minut per försök. Lyckas slaget får man väva effekten enligt de ordinarie reglerna för improvisation. Ett fummel leder till att man får total idétorka den närmaste timmen (man kan inte använda fri improvisation under denna tid) och att man måste avbryta den improviserade besvärjelse som man eventuellt håller på med. Ett perfekt slag medför att man får använda effekten en gång till utan att behöva improvisera fritt.

Observera att man inte har 'lärt' sig en effekt bara för att man en gång lyckas väva den genom fri improvisation.



KAPITEL SEX

ALKEMI



DRIOBUTUS SÅG NED på sina sotiga händer. Brandröken låg tung över gårdsplanen. Han såg ned på marken där den andre trollkarlen låg och stönade. Mannen på marken reste sig mödosamt och under mycket stänkande. Driobutus skakade på huvudet och vände blicken mot ladan. Hans gamla lada, sedan flera år omgjort till ett av områdets främsta laboratorier, som nu stod i ljusan låga. Eldsflammorna slickade träet och fräste förnöjt där de sakta åt sig igenom väggar och bjälkar.

En folksamling hade börjat närma sig nere från byn. Nyfikna åskådare som undrade vad svartkonstnären sysslade med. Hans rykte skulle med största sannolikhet aldrig återhämta sig från denna skymf, denna skandal! Den andre trollkarlen har äntligen rest sig upp och såg mot den brinnande ladan och han ryggade tillbaka när taket gav efter och rasade ned i infernot. Han såg mot Driobutus och gav upp ett färaktigt leende. ”Oj, vad det brinner...” var det enda som lämnade mannens mun.

Alkemisten Driobutus kände hur hans blod kokade. Hur tinningen bultade. Han andades in djupt och mötte den andre trollkarlens blick. ”Maxander! Du din... din maskätande jubelåsna, saknar du till och med grundläggande koordination! Ett tirakiskt fraktskepp under storm rör sig smidigare än vad du gör!”

Den andre trollkarlen, Maxander den Magnifike, såg förnärmat ut. Hans sargade ansikte antog en överlägsen min. ”Min bäste Driobutus. Det här var ju absolut inte mitt fel, det var faktiskt...”

”TYST!” vrålade Driobutus samtidigt som han kastade sig över den ynklige Maxander. Bönderna skakade misstroget på sina huvuden när de båda männen rullade runt i leran.

LABORATORIET

ETT LABORATORIUM KAN vara högst användbart för en skicklig alkemist. Laboratorier är dyra att införskaffa och kostar dessutom att underhålla. De tar plats – de minsta fyller lätt ett helt bord och de största kan fylla flera rum. I ett laboratorium kan alkemisten utföra en mängd olika alkemiska processer. Dessa processer fungerar i princip på samma sätt som ritualer. Laboratorier kan användas för tillverkning av magiska artefakter, uppladdning av magiska artefakter, beredning av magiska elixir, framställning av kongelerade filament, transmutering av substanser och essenser, nekromantisk animation för att skapa vandöda samt för att utföra viss typ av analytisk magi.

Laboratoriets storlek

För att genomföra en alkemisk process krävs tillgång till ett laboratorium. Varje laboratoriums användbarhet beror på dess storlek enligt tabell MM-10. Ju större laboratorium desto enklare blir det att genomföra de önskade alkemiska processerna. Modifikationen som erhålls genom att använda ett laboratorium kallas 'Labbmodifikation'.

Även häxor, trollpackor och trollkarlar som saknar ett riktigt laboratorium kan utföra alkemiska processer. Det räcker nämligen med en kittel eller dylikt för att genomföra en alkemisk process, men med så primitiv utrustning erhålls ingen Labbmodifikation.

Ett mycket litet laboratorium innehåller de mest grundläggande detaljerna, som en mortel, ett antal flaskor, en lampa, en liten destilleringsapparat, sked, spatel och kniv, och är fortfarande transportabelt i en kista. Allt däröver är fasta installationer som inte är portabla (de går att flytta, men det tar tid). I tabell MM-10 finns en sammanfattning över olika storlekar på laboratorium. För de större modellerna måste man dessutom ha lokaler (hyrda eller ägda) som rymmer laboratoriet – lokalkostnader ingår inte i priset som anges i tabellen.

Att utöka laboratoriet

Man får tillgodoräkna sig hela kostnaden på det tidigare laboratoriet då man skaffar ett nytt större laboratorium. Exempelvis kostar det 8000–2000 = 6000 silver att öka ett litet laboratorium till ett medelstort. Förbättringskostnaden är alltså mellanskillanden mellan det nya laboratoriets kostnad och det gamla laboratoriets kostnad. Observera att det i många fall krävs större lokaler för att inrymma det större laboratoriet.

Assistenter

Alla alkemiska processer måste övervakas kontinuerligt av minst en person. Eftersom nästan alla alkemiska processer tar lång tid är det som regel nödvändigt att ha assistenter som kan sköta laboratoriet i skift. Att hålla sig vaken i ett helt dygn eller mer gör att alkemisten blir trött, vilket i sin tur ökar svårigheten när slaget mot Alkemi skall göras (vid slutet av den alkemiska processen). Genom att arbeta i skift kan man vila ut och undvika denna risk.

Observera att ingen av assistenterna behöver behärska den alkemiska processen eller kunna läsa receptet. Det enda som assistenterna behöver kunna är färdigheten Alkemi. Riktlinjer för normala löner för laboratorieassistenter anges i tabell MM-9. Som spelledare gäller det dock att tänka på att i vissa områden är personer med kunskap om Alkemi mycket ovanliga.

Har man tillgång till många assistenter kan man också bedriva flera parallella alkemiska processer i ett och samma laboratorium. Om man delar ett laboratorium i två delar så får varje del en storlek som motsvarar närmast mindre storlek i tabell MM-9. Exempelvis kan man använda ett stort laboratorium som två stycken medelstora.

Färdighetsnivå	Månadslön	Veckolön	Dagslön
5–9	120 silver	30 silver	5 silver
10–12	240 silver	60 silver	10 silver
13–15	360 silver	90 silver	15 silver
16–18	480 silver	120 silver	20 silver

Tabell MM-9: Typiska löner för laboratorieassistenter. Tänk dock på att personer som behärskar färdigheten Alkemi är ganska sällsynta vilket kan göra lönerna ännu högre.

Laboratorium	Beskrivning	Labbmodifikation	Assistenter*	Pris
Primitivt **	En stor kittel	±0	inga	ca 125 silver
Mycket litet	Ryms i en stor kista	–Ob1T6	en	ca 500 silver
Litet	Ryms på en bänk	–Ob2T6	två	ca 2.000 silver
Medelstort	Ett rum (ca 10 m²)	–Ob3T6	tre	ca 8.000 silver
Stort	Två rum (ca 20 m²)	–Ob4T6	fyra	ca 32.000 silver
Mycket stort	Fyra rum (ca 40 m²)	–Ob5T6	fem	ca 128.000 silver
Extremt stort	Åtta rum (ca 80 m²)	–Ob6T6	sex	ca 512.000 silver
OSV...				
* Anger det nödvändiga antalet assistenter för att utnyttja laboratoriet fullt ut. Saknas assistenter så blir Labbmodifikationen sämre – enligt tabellen. Att använda fler än de angivna antalet assistenter ger inga ytterligare fördelar.				
** Detta är egentligen inget laboratorium men räknas ändå speltekniskt som ett sådant. Alla alkemiska processer går dock att utföra.				

Tabell MM-10: Laboratoriestorlek och Labbmodifikation.

Oövervakade alkemiska processer

Om man lämnar en alkemisk process åt sitt öde, för att exempelvis få lite sömn, så får man inte tillgodoräkna sig någon Labbmodifikation. Observera alltså att den primitiva 'laboratoriet' bestående av en stor kittel också behöver kontinuerlig övervakning – men att inga assistenter är möjliga att använda. Detta begränsar naturligtvis hur långvariga processer som kan utföras med en 'häxkittel'.

Fummel i laboratoriet

Fummel då en alkemisk process utförs kan få katastrofala följder, speciellt i stora laboratorier. Inte nog med att risken är stor för kroppslig skada – fummel leder också till materiella skador som kan vara mycket kostsamma att ersätta. Utöver de följder som anges i beskrivningen av den aktuella processen så måste man dessutom slå ett slag på tabell MM-11 för att se vad

som händer med laboratoriet och dess utrustning. Det T100-slag som man gör skall också modifieras beroende på laboratoriets storlek (se tabell MM-10).

Har alkemisten och assistenterna tur hinner de fly innan de drabbas av explosionen, branden eller vad resultat av fumlet blir. För att få fly måste man lyckas med ett slag mot karaktärsdraget Tur. Svårigheten för detta slag är lika hög som den alkemiska processens magnitud. Exempelvis blir svårigheten att fly Ob4T6 för en alkemisk process av fjärde magnituden. Alla som arbetar med den alkemiska processen måste slå detta slag (det spelar alltså ingen roll vem som fumlade).

Observera att då ett laboratorium används för analytisk magi eller nekromanti gäller inte dessa fummelregler. Detta gör att man kan utföra dessa typer av alkemiska processer utan att riskera sitt laboratorium – tiden och preparatkostnaden påverkas dock inte.

1T100+Modifikation: Resultat av fummel*	
1-10	Sprutande syra. Koncentrerad syra sprutar på en kroppsdel vilket ger Ob1T6 i Trauma och Ob1T6 i Smärta för alla som inte hinner fly.
11-20	Förstörd utrustning. Återanskaffningsvärdet för ny utrustning är 10% av laboratoriets totalkostnad.
21-30	Liten explosion. Utrustning förstörs motsvarande 20% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly får Ob1T6 krosskada i en kroppsdel. Rustning skyddar som mot vanliga krosskador.
31-40	Giftig gas. Alla som inte hinner fly drabbas av giftig gas som orsakar Ob2T6 Trauma och Ob2T6 Smärta. Ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot TÅL halverar skadan.
41-50	Förstörd utrustning. Återanskaffningsvärdet för ny utrustning är 30% av laboratoriets totalkostnad.
51-60	Explosion. Utrustning förstörs motsvarande 40% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly får Ob2T6 krosskada i två kroppsdelar. Rustning skyddar som mot vanliga krosskador.
61-70	Brand. Utrustning förstörs motsvarande 50% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly drabbas av en eld som direkt ger Ob3T6 Smärta och Ob3T6 Trauma. Elden har antändningsvärde 4 (slå för alla kroppsdelar). Se sidan 173 i regelboken för mer info om bränder.
71-80	Mycket giftig gas. Alla som inte hinner fly drabbas av giftig gas som orsakar Ob4T6 Trauma och Ob4T6 Smärta. Ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot TÅL halverar skadan.
81-90	Kraftig explosion. Utrustning förstörs motsvarande 60% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly får Ob3T6 krosskada i tre kroppsdelar. Rustning skyddar som mot vanliga krosskador.
91-100	Kraftig brand. Utrustning förstörs motsvarande 70% av laboratoriets totalkostnad. Alla som

forts...	
	inte hinner fly drabbas av en eld som direkt ger Ob5T6 Smärta och Ob5T6 Trauma i tre kroppsdelar. Elden har antändningsvärde 8 (slå för alla kroppsdelar). Se sidan 173 i regelboken för mer info.
101-110	Mycket kraftig explosion. Utrustning förstörs motsvarande 80% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly får Ob4T6 krosskada i fyra kroppsdelar. Rustning skyddar som mot vanliga krosskador.
111-120	Extremt giftig gas. Alla som inte hinner fly drabbas av giftig gas som orsakar Ob6T6 Trauma och Ob6T6 Smärta. Ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot TÅL halverar skadan.
121-130	Extremt våldsam brand. Utrustning förstörs motsvarande 90% av laboratoriets totalkostnad. Alla som inte hinner fly drabbas av en eld som direkt ger Ob7T6 Smärta och Ob7T6 Trauma i tre kroppsdelar. Elden har antändningsvärde 12 (slå för alla kroppsdelar). Se sidan 173 i regelboken för mer info.
131+	Extremt kraftig explosion. Hela laboratoriet totalförstörs. Alla som inte hinner fly får Ob5T6 krosskada i fem kroppsdelar. Rustning skyddar som mot vanliga krosskador.
* Modifikationen fås från tabell MM-12. Vid fummel laboratoriet så förstörs dessutom allt som höll på att framställas.	

Tabell MM-11: Fummel i laboratoriet.

Laboratoriestorlek*	T100-mod
Mycket litet	±0
Litet	+10
Medelstort	+20
Stort	+30
Mycket stort	+40
* Modifikationen beroende på laboratoriestorlek avser egentligen bara den del av laboratoriet som används.	

Tabell MM-12: Modifikation för fummeltabellen.

ALKEMISKA PROCESSER

ALKEMISKA PROCESSER SKILJER sig drastiskt från besvärjelser, ritualer och ceremonier. En alkemisk process är inte i sig magisk, utan snarare en esoterisk kemisk reaktion som indirekt kan ha magiska effekter. Det krävs inte nödvändigtvis någon alstring, transformering eller vävning av filament för att genomföra den alkemiska processen. Däremot krävs tillgång till ett laboratorium, men det är dock inget krav att det skall vara något avancerat laboratorium – i princip kan det räcka med en stor kittel. Utöver ett laboratorium behövs ofta en eller flera assistenter som alla behärskar färdigheten Alkemi och de nödvändiga alkemiska processerna.

Speciella egenskaper hos alkemiska processer

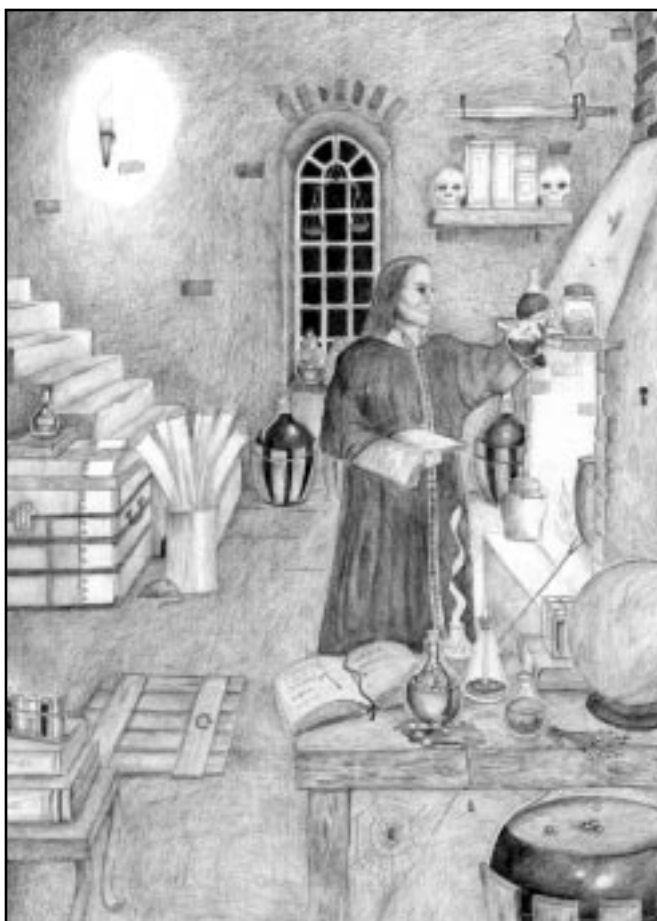
Alkemiska processer skiljer sig nästan helt och hållet från vanliga besvärjelser och ritualer. En alkemisk process är egentligen inte i sig magisk, utan är ett sätt att utföra kemiska reaktioner som kan ha indirekta magiska effekter. Följande speciella egenskaper är viktiga:

- ◆ Ett laboratorium måste användas för att utföra en alkemisk process. Ett laboratorium kan vara allt från en häxkittel till ett mycket stort laboratorium som rymmer i flera rum. Beroende på laboratoriets storlek erhålls en 'Labbmodifikation' som kan göra den alkemiska processen enklare.
- ◆ Alkemiska processer som utförs i ett laboratorium måste kontinuerligt övervakas. Behovet av ständig tillsyn och de alkemiska processernas långa tidsåtgång (ofta flera dygn) gör att det är nödvändigt att använda assistenter.
- ◆ En alkemisk process kan användas med valfri magnitud under förutsättning att alkemisten behärskar denna magnitud eller högre.
- ◆ Alkemisten och alla assistenter måste lyckas med ett slag mot Alkemi för att den alkemiska processen skall lyckas. Om ett slag misslyckas måste man börja om från början och alla preparat som använts måste kasseras.
- ◆ Fummel då man utför alkemiska processer leder ofta till katastrofala följder, exempelvis till explosioner eller bränder.
- ◆ Tidsåtgången baseras inte på antalet 'handlingar' som ingår utan snarare på vilken magnitud den alkemiska processen har. Varje magnitud motsvarar en tidsåtgång på ett halvt dygn (12 timmar). Tidsåtgången kan dock halveras för varje ökning av svårigheten med en nivå (+Ob1T6).
- ◆ Att lära sig alkemiska processer går till på samma sätt som för ritualer. Man kan dock välja om den alkemiska processen skall memoreras eller skrivas i ett så kallat 'recept'. Skriver man ner processen slipper man memorera den.
- ◆ För att genomföra en alkemisk process måste man ha tillgång till speciella alkemiska preparat. Hur många olika som krävs och vilka mängder som måste användas beror på den alkemiska processens magnitud.
- ◆ Alkemiska processer har ingen varaktighet eller räckvidd i vanlig bemärkelse. Resultatet av en alkemisk process kan närmast sägas vara permanent även om de går att förstöra.
- ◆ Som extra stämningshöjande åtgärd kan spelledaren med en frivillig regel ta fram vilka alkemiska reaktioner som ingår i den aktuella alkemiska processen.

Att lära sig alkemiska processer

Alkemiska processers komplexitet mäts i magnituder på samma sätt som för besvärjelser och ritualer, men med den skillnaden att det inte är hur många filament som används utan snarare den alkemiska processens svårighet som avses. Till skillnad från ritualer är det möjligt att 'memorera' en alkemisk process istället för att skriva ner den. En alkemisk process skrivs ned i ett så kallat 'recept'. Om man väljer att ha processen memorerad så slipper man slå slag för att läsa då processen genomförs. Å andra sidan så kan man naturligtvis inte ha lika mycket annan magi memorerad. I övrigt är det ingen praktisk skillnad om man memorerat den eller om man använder ett skrivet recept.

En annan viktig skillnad är att om man behärskar en alkemisk process på en viss magnitud kan man även utföra denna alkemiska process på alla underliggande magnituder. Om man till exempel behärskar 'Bereda magiskt elixir' av femte magnituden kan man utföra 'Bereda magiskt elixir' av magnituderna ett till fem.



Det finns i princip tre olika sätt som en rollperson kan lära sig alkemiska processer: då rollpersonen skapas, genom undervisning och genom studier av böcker som beskriver recept på alkemiska processer. Se sidan 196 i regelboken för mer info om hur inläring av magnituder fungerar. Då det gäller alkemiska processer är det dock möjligt att stegvis öka magnituden på de alkemiska processer man behärskar. Att öka en alkemisk process ett steg från en magnitud till den närmast högre är lika svårt som att för första gången lära sig den alkemiska processen till första magnituden.

Det finns inga speciella regler för hur man forskar fram nya alkemiska processer. Spelledaren kan dock själv hitta på egna alkemiska processer om behov skulle uppstå.

Nedteckning av recept

Att nedteckna ett recept (alkemisk process) går till på samma sätt som för formaliserade besvärjelser (se sidan 38). Man kan alltså välj hur lättläst det alkemiska receptet skall vara. Svårigheten för nedteckningen är omvänt proportionell mot läsbarheten. Om man förbättrar sin magnitud i en alkemisk process så måste man teckna ned ett helt nytt recept för denna nya magnitud (fortfarande enligt reglerna för nedteckning på sidan 38).

Att använda alkemiska processer

För att kunna genomföra en alkemisk process måste man ha tillgång till ett laboratorium. Ett riktigt laboratorium gör den alkemiska processen lättare. Beroende på laboratoriets storlek erhålls olika fördelaktiga 'Labbmodifikationer'. Det är dock inget krav att det skall vara något avancerat laboratorium – en stor kittel kan räcka, men man erhåller då ingen Labbmodifikation.

Dessutom måste alkemisten behärska den aktuella alkemiska processen till minst den önskade magnituden. Observera att eventuella assistenter inte behöver behärska den alkemiska processen. Alkemisten måste även behärska färdigheten Alkemi och kan utföra de extra aktiviteter som anges i beskrivningen av de olika alkemiska processerna. Om den alkemiska processen inte är memorerad så måste man läsa den ur ett recept. I detta fall är det nödvändigt att vara läskunnig. Observera att ingen av assistenterna behöver behärska den alkemiska processen eller kunna läsa receptet – det räcker om alkemisten kan detta. Samtliga assistenter måste dock ha färdigheten Alkemi.

Om den alkemiska processen inte är memorerad så måste alkemisten lyckas med ett slag mot den aktuella Skrift-färdigheten för att läsa receptet korrekt. Svårigheten för detta slag

beror på receptets läsbarhet. Är processen memorerad behöver man naturligtvis inte slå några slag.

Därefter måste alla deltagare (alkemisten och samtliga assistenter) slå var sitt slag för färdigheten Alkemi. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud reducerat med Labbmodifikationen (i tabell MM-13 finns en sammanfattning). Observera vidare att man måste ha rätt antal assistenter för den valda laboratoriestorleken (har man färre assistenter måste man dela upp laboratoriet enligt regel på sidan 50).

Tidsåtgången för en alkemisk process baseras på vilken magnitud den alkemiska processen har. Varje magnitud motsvarar en tidsåtgång på ett halv dygn (12 timmar). Tidsåtgången kan dock halveras för varje ökning av svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Observera att det inte på omvänt sätt går att öka tidsåtgången för att sänka svårigheten.

För att genomföra en alkemisk process måste man ha tillgång till speciella alkemiska preparat. Hur många olika som krävs och vilka mängder som måste användas beror på den alkemiska processens magnitud. Antalet olika typer av preparat är lika med den alkemiska processens magnitud. För varje preparat som saknas blir den alkemiska processen en nivå svårare (+Ob1T6). Observera att det på omvänt sätt inte går att öka antalet preparat för att på så sätt sänka svårigheten.

Den slutgiltiga svårigheten för en alkemisk process kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Om något slag (även eventuella slag för Skrift-färdigheten) misslyckas så måste man börja om från början och alla preparat som använts måste kasseras. Om något slag fumlats måste man göra ett slag på fummeltabellen MM-11 för laboratorier på sidan 51. Dessutom kan andra bieffekter uppstå enligt vad som anges i beskrivningen av den aktuella alkemiska processen. Om alla slagen lyckas och alkemisten utfört allt som anges i beskrivningen av den alkemiska processen så uppnås det resultat som eftersträövades. Perfekta slag ger ingen extra fördel.

Faktor	Svårighet *
Processens magnitud	Ob1T6 per magnitud
Laboratoriets storlek	–Labbmodifikation
Varje saknad assistent	+Ob1T6
Varje saknat preparat	+Ob1T6
Varje halvering av tidsåtgången	+Ob1T6
* Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).	

Tabell MM-13: Modifikationer för alkemiska processer.

Mall för alkemiska processer

Mallen består av tre delar: dess namn, dess magnitud och en kortare text som beskriver hur den används.

<Den alkemiska processens namn> (Magnitud) Här anges den alkemiska processens namn. Namnet är avsett att ge en uppfattning om vad processen används till och är därför av en rent regelteknisk karaktär. Inom parentes efter namnet anges den lägsta möjliga magnituden för den alkemiska processen. Ett plustecken efter magnituden indikerar att magnitud kan vara ännu högre.

Alkemiska preparat

För att utföra en alkemisk process krävs tillgång till olika alkemiska preparat. Hur många olika preparat och vilka mängder som krävs beror på den alkemiska processens magnitud. Antalet preparat är lika med den alkemiska processens magnitud. Av varje nödvändigt preparat krävs det ett antal doser som motsvarar den alkemiska processens magnitud.

I receptet för den alkemiska processen anges vilka preparat som skall användas. Exakt vad som skall användas avgörs genom att slå ett slag på tabell MM-14 för varje preparat som skall användas.

Det antal doser som behövs är lika med den alkemiska processens magnitud. När man har avgjort vilka preparat som ingår i en alkemisk process så är det lämpligt att spelledaren eller spelaren antecknar resultatet så att man kommer 'ihåg' vilka preparat som ingår i receptet till nästa gång man vill utföra den alkemiska processen. Om spelledaren vill så går det naturligtvis att hitta på egna alkemiska preparat, fast de bör då kosta ungefär lika mycket som de som anges i tabell MM-14.

1T100 Preparat*	Pris per dos	Dosstorlek
1 Alkohol	50 silver	ett stop
2 Ammoniak	75 silver	ett stop
3 Aqua fortis***	80 silver	en kvarter
4 Arsenik	200 silver	ett pund
5 Asbest	50 silver	ett pund
6 Aska	10 silver	ett lispund
7 Bly	10 silver	ett pund
8 Blåsyra	200 silver	ett stop
9 Brons	75 silver	ett pund
10 Diamant	150 silver	sex karat
11 Fett	36 silver	tolv stop
12 Flinta	20 silver	ett lispund
13 Fosfor	100 silver	ett pund
14 Glas	10 silver	ett pund
15 Guld	150 silver	ett lod
16 Is	1–25 silver**	ett lispund
17 Jade	130 silver	ett lod
18 Järn	25 silver	ett pund
19 Kalisalpeter	30 silver	ett pund
20 Kalk	55 silver	ett lispund
21 Koksalt	90 silver	ett skålpund
22 Kol	18 silver	ett lispund
23 Koppar	70 silver	ett pund
24 Krita	12 silver	ett pund
25 Kungsvatten	65 silver	en kvarter
26 Kvarts	45 silver	ett lispund
27 Kvicksilver	130 silver	en kvarter
28 Lera	5 silver	ett lispund
29 Manganat	140 silver	ett pund
30 Marmor	10 silver	ett pund
31 Mineralolja	15 silver	en kanna
32 Obsidan	50 silver	ett pund
33 Platina	170 silver	ett lod
34 Salmiak	50 silver	ett pund
35 Saltsyra	50 silver	en kvarter
36 Siluna	90 silver	ett pund
37 Silver	240 silver	ett pund
38 Soda	10 silver	ett pund
39 Sodiat	135 silver	ett pund
40 Somdia	115 silver	ett pund
41 Sot	30 silver	ett skålpund
42 Sumpgas	80 silver	ett stop
43 Svavel	18 silver	ett pund
44 Vitriololja***	50 silver	en kvarter
45 Tenn	14 silver	ett pund
46 Zink	70 silver	ett pund
47 Alruna	20 silver	ett pund
48 Alvglas	70 silver	ett pund
49 Ask	25 silver	ett lispund
50 Bolmört	20 silver	ett pund

forts...

51 Bärnsten	75 silver	ett halvt lod
52 Citron	5 silver	ett pund
53 Ebenholts	90 silver	ett lispund
54 Eldros	120 silver	ett pund
55 Flugsvamp	18 silver	ett lispund
56 Fyrklöver	10 silver	ett pund
57 Gummi	12 silver	ett pund
58 Kork	90 silver	ett lispund
59 Kåda	35 silver	ett lispund
60 Lind	18 silver	ett lispund
61 Mistel	10 silver	ett pund
62 Mjöl	10 silver	ett lispund
63 Mull	20 silver	en centner
64 Månört	180 silver	ett pund
65 Olivolja	10 silver	en kanna
66 Peppar	180 silver	ett pund
67 Saffran	30 silver	ett lod
68 Socker, rent	10 silver	ett pund
69 Stormhatt	12 silver	ett pund
70 Tobak	45 silver	ett pund
71 Vin	15 silver	en kanna
72 Vitlök	10 silver	ett pund
73 Zedoarrot	30 silver	ett pund
74 Basilisköga	180 silver	ett halvt pund
75 Ben	15 silver	ett lispund
76 Blod	12 silver	en kanna
77 Drakben	250 silver	ett kvarts pund
78 Drakblod	200 silver	ett kvarts pund
79 Elfenben	100 silver	ett halvt pund
80 Enhörningshorn	170 silver	ett kvarts pund
81 Flegma	40 silver	ett stop
82 Galla	15 silver	ett stop
83 Gargylhud	150 silver	ett halvt pund
84 Gripfjädrar	200 silver	ett stop
85 Horn	30 silver	ett lispund
86 Hyggelmonsterägg	150 silver	ett pund
87 Kött	20 silver	ett lispund
88 Limaxslem	140 silver	en kvarter
89 Lymfa	40 silver	ett stop
90 Läder	10 silver	ett pund
91 Mantikoragift	175 silver	en kvarter
92 Ormfjäll	40 silver	ett pund
93 Ormgift	70 silver	en sejdel
94 Ostron	60 silver	en lispund
95 Päls	15 silver	ett pund
96 Pärlemor	140 silver	ett pund
97 Spindlar	75 silver	ett pund
98 Tran	15 silver	en kanna
99 Trollever	75 silver	ett pund
100 Umbra	15 silver	en kanna

* Alla preparat som är i fast form måste vara pulveriserade, krossade eller granulerade.

** Priset beror i hög grad på det rådande klimatet och närheten till snö och is.

*** Aqua fortis är detsamma om salpetersyra och vitriololja är detsamma som svavelsyra.

Tabell MM-14: Alkemiska preparat. Slå ett slag för varje preparat som behövs för den alkemiska processen. Preparat 1–46 är från mineralriket, 47–73 från växtriket och 74–100 från djurriket. För volym och viktmått se sidan 279 i regelboken.

Alkemiska reaktioner [Frivillig regel]

Om man vill ha ytterligare detaljrikedom för de alkemiska processerna kan man använda tabell MM-15 för att avgöra exakt hur den alkemiska processen utförs. Detta har ingen direkt speltekniskt funktion utan är snarare ett sätt att göra alkemin ännu mera intressant och spännande.

För att utföra en alkemisk process krävs att de alkemiska preparaten utsätts för ett antal alkemiska reaktioner. Antalet alkemiska reaktioner som krävs är åtminstone lika med den alkemiska processens magnitud multiplicerat med två.

Exakt vilka reaktioner som skall användas avgörs genom att slå två slag på tabell MM-15 för varje magnitud. När man har avgjort vilka reaktioner som krävs så är det lämpligt att spelledaren eller spelaren antecknar detta till nästa gång.

1T100	Alkemisk reaktion
1	Ablation: Separation av en substans genom att ta bort den övre delen, exempelvis genom skumning.
2	Ablution: Rening av en substans genom att upprepat skölja den med vätska.
3	Absorbtion: En reaktion där en substans absorberar en annan substans i vätskeform.
4	Albifiering: Avser en metod som används för att göra substansen vit.
5	Amalgering: Legering med kvicksilver.
6	Ascension: Separering av en substans genom att få den att resa sig i en flaska eller kolonn.
7	Assation: Reduktion av en substans till aska genom rostning.
8	Cementering: Blandning av en substans med en korrosivt pulver (vanligen soda) som sedan får reagera och förenas under hög temperatur.
9	Cerering: Framställning av en vaxliknande substans genom att omväxlande tillsätta vätska och värma upp.
10	Cinerering: Reduktion av en substans till aska genom att utsätta det för en öppen låga.
11	Cirkulering: Rening av en substans genom cirkulär destillation i en pelikan eller slutna destillationsapparat.
12	Dealbation: En metod som gör en vit substans svart.
13	Dekoktion: Upplösning av en vätskeformig substans i ett kärl utan tillsats av någon annan substans.
14	Dekopulering: En reaktion som delar upp en förening av substanser i dess beståndsdelar, speciellt då dessa kan anses var kvinnliga och manliga.
15	Dekrepitering: Splittring genom upphettning.
16	Deliquium: Reduktion av en fast substans genom att låta den absorbera fukt från luften.
17	Descension: Separering av en substans genom att få den att sjunka ner till botten i en flaska.
18	Desintegrering: Nedbrytning av en substans till dess olika beståndsdelar.
19	Destillering: Separation av en flyktig substans från en blandning eller lösning genom upphettning så att endast den flyktigare delen förångas.
20	Detonering: Explosiv förbränning av en substans genom upphettning.

forts...

21	Devaporering: En reaktion som genom uppvärmning av en vätskeformig substans åstadkommer en utsöndring av en torr gas.
22	Digestion: Långsam förändring av en substans genom försiktig uppvärmning.
23	Dispoliar: Omvandling av en död substans till vätskeform.
24	Dissekering: Torkning av en substans för att få bort all vätska eller fukt.
25	Dissociering: Nedbrytning av en substans till olika delsubstanser.
26	Dissolution: Upplösning av en substans i vätska.
27	Dividering: Separation av en sammansatt substans i dess beståndsdelar.
28	Ebulliering: En reaktion som genom jäsning eller fermentering åstadkommer ett skum.
29	Edulcering: Sköljning av en salt substans med en vätska tills allt salt är urlakat.
30	Elaborering: Separation av ren substans från en förorenad substans.
31	Elevering: Förhöjning av vissa delar i en blandning till de övre delarna av ett kärl.
32	Evaporering: Avlägsning av en vätska från en substans genom avdunstning.
33	Exhalering: En reaktion som åstadkommer en utsöndring av en fuktig ånga.
34	Expression: Utvinning av en vätska ur en substans med hjälp av en press.
35	Extrahering: Separation av en ren substans från en blandning genom att tillsätta alkohol.
36	Fermentering: Omvandling av till gasform genom förruttning eller jäsning.
37	Filtrering: Avlägsning av grova partiklar ur en substans genom filtrering.
38	Fixering: Behandling av en flyktig substans så att den inte längre kan påverkas av eld eller hetta.
39	Fulminering: Omvandling av en substans, ofta en metall, till en ostabil och explosiv form.
40	Fumigering: Omvandling av en substans genom att utsätta den för en korroderande atmosfär.
41	Glutinerig: Omvandling av en substans till en klabbig och seg konsistens.
42	Humektering: En gradvis omvandling av en substans genom att låta den absorbera fukt ur en ånga.
43	Ignition: En reaktion som leder till självantändning av en substans.
44	Imbibition: Gradvis omvandling av en substans genom att långsamt tillsätta en annan substans.
45	Impastering: Omvandling av en substans till en svart vaxliknande form, ofta genom putrefiering.
46	Impregnering: En reaktion där två substanser, vanligen med kvinnlig och manlig aspekt, förenas och producerar en ny substans.
47	Incinerering: Omvandlingen av en substans till aska med hjälp av en kraftig eld.
48	Ingression: En förening av två substanser så att de inte kan separeras igen.
49	Inhumering: Övertäckning av en substans med jord och samtidig försiktig uppvärmning.

forts...	
50	Inkerering: Omvandling av en substans till ett mjukt vax genom att sakta tillsätta vätska.
51	Inkorporering: Blandning av sammansatta substanser så att en konglomererad massa erhålls.
52	Kalcinering: Nedbrytning av en substans genom kraftig upphettning eller förbränning.
53	Koagulering: Omvandling av en lättflytande vätska till en tjock vätska eller fast form genom tillsats av en annan substans.
54	Kohobering: Upprepad tillsats och avlägsning av en fuktig komponent genom upphettning.
55	Kokning: Upphettning av en vätska med måttlig värme under en längre tid.
56	Kollikvifiering: Omvandling av två substanser i fast form till en vätskeblandning.
57	Kolorering: Genomfärgning av en substans genom tillsats av en annan substans.
58	Kombustion: Förbränning av en substans.
59	Komminuterig: Reduktion av en substans till ett pulver genom malning, pulverisering eller genom att tvinga det genom en sil.
60	Komponering: Förening av två substanser.
61	Konception: Föreningen av en substans kvinnliga och manliga aspekter.
62	Kondensering: Omvandling av en förångad substans till vätskeform genom nedkylning.
63	Konflagrering: Mycket hastig förbränning av en substans, dock inte så hastig som en explosion.
64	Konglutinering: Omvandling av en substans till en klabbig massa, ofta genom putrifiering fast även genom andra metoder.
65	Konjunktion: Förening av två motsatta komponenter, vanligen då dessa komponenter är kopplade till olika element.
66	Konkoktion: Kokning eller upphettning av en substans vid måttlig värme under en lång tid.
67	Kontritering: Reducering av en substans till ett pulver genom att utsätta det för en öppen låga.
68	Kopulering: Förening av två motsatta komponenter, vanligen då dessa komponenter kan ses som kvinnliga och manliga.
69	Korrodering: Omvandling av en substans genom att utsätta den för en syra, en bas eller ett annan korrosiv substans.
70	Kribering: Reducering av en substans till ett pulver genom att tvinga det genom ett såll.
71	Kristallisering: En reaktion som medför bildandet av kristaller ur en substans löst i vatten eller en annan vätska.
72	Likvifiering: Omvandling från fast form till vätskeform genom smältning eller upplösning.
73	Lixiviering: Oxidation av en substans genom att utsätta den för luft och vatten så att en vitriol bildas.
74	Malning: Reducering av en substans till ett pulver med hjälp av en mortel eller kvarn.
75	Mortifiering: Substansen 'dör', vanligen genom putrefiering eller likande till ett stadium där substansen synes förstörd.

forts...	
76	Oxidering: Omvandling av en substans till en oxid, vanligen genom upphettning eller genom tillsats av en oxiderande vätska eller gas.
77	Precipitering: Utfällning av en fast substans ur en vätskelösning.
78	Preparering: Avlägsning av överflödiga substans och samtidig tillsats av den substans som saknas.
79	Prolektering: Omvandlingen av en substans till en mer subtil form genom uttunning eller rarefikation av de orena delarna av blandningen.
80	Purgation: Rening av en substans genom stelning eller slaggbildning.
81	Putrefiering: Applicering av fuktig värme under lång tid så att substansen blir svart.
82	Rarefiering: Uttunning av en substans så den blir extremt fin eller luftig.
83	Reiteration: En upprepad reaktion där produkterna av reaktionen återförs och fås att reagera igen.
84	Rektifiering: Upprepad destillation av en substans för att erhålla en mycket hög renhetsgrad.
85	Resolution: Snabb utfällning av en substans i vätskeform till fast form då den blandas med en annan vätska.
86	Restinktion: Vitglödning av en substans med efterföljande släckning i en vätska.
87	Revivifikation: Omvandling av en mortifierad substans tillbaka till 'livet'.
88	Rubifikation: En reaktion som gör substansen röd till färgen.
89	Segregering: En reaktion som delar upp en blandning av substanser i dess beståndsdelar.
90	Separering: Uppdelning av två motsatta komponenter, vanligen då dessa har koppling till olika element.
91	Smältning: Uppvärmning i en degel av en substans så att den övergår i smält form.
92	Stratifiering: En reaktion som åstadkommer distinkta lager i en flaska eller kärl.
93	Subduktion: En reaktion som gör att en önskad substans sakta koncentreras på botten av ett kärl.
94	Sublimering: Omvandling av en förångad substans direkt till fast form utan att den först omvandlas till vätskeform.
95	Subtilering: Separation av den subtila parten.
96	Transudering: Utfällning av droppar i samband med en nedåtgående destillation.
97	Triturering: Omvandling av en substans till pulverform genom upphettning.
98	Vitrifiering: Omvandling av en substans till ett glas genom stark upphettning och tillsats av soda.
99	Vitriolifiering: En reaktion som bildar vitriol av en substans genom tillsats av vitriololja eller en metallisk substans, fast ibland även genom mer omständiga metoder.
100	Värmning: Långsam uppvärmning.

Tabell MM-15: Alkemiska reaktioner. Slå en slag för varje reaktion som skall ingå i den alkemiska processen.

MAGISKA ARTEFAKTER

ALLA SORTERS FÖREMÅL kan göras magiska genom olika alkemiska processer. Genom att installera diverse magiska komponenter i vad som kallas en 'matris' så skapas en magisk artefakt. Beroende på vilka komponenter som ingår i matrisen kan olika typer av artefakter skapas. Det är fullt möjligt att installera flera matriser i en och samma artefakt. Observera att det inte är möjligt att använda levande varelser som 'artefakter' – lik och kadaver räknas dock som föremål...

Komponenter i magiska artefakter

Att förtrolla ett föremål är en omständlig process. Varje föremål som förtrollas innehåller flera olika komponenter. De sex möjliga delarna är:

Generator: En generator är en komponent som innehåller en bunden demon som alstrar filament åt artefakten. Det är inte tvunget att ha en generator i en magisk artefakt, utan man kan istället använda en ackumulator eller så kan magikern själv alstra filament åt föremålet. För att utlösa en generator krävs det alltid en aktivator.

Ackumulator: Lagrar filament tills dess att de behövs. Det är inte tvunget att ha en ackumulator i föremålet. Man kan använda en generator istället eller så kan magikern själv alstra filament åt föremålet. För att utlösa en ackumulator krävs alltid en aktivator.

Transformator: Denna komponent transformerar kraftens aspekt till något som projektorn kan använda.

Projektor: Denna komponent projicerar (eller väver) kraften till en effekt. Projektorn är konstruerad så att den väver en besvärjelse eller de effekter man vill att föremålet ska ha. Observera att projektorer inte kan utföra ritualer, ceremonier eller alkemiska processer.

Stasisfält: Används för att temporärt lagra en besvärjelse. Stasisfältet kräver en aktivator för att upphöra. När stasisfältet upphör frigörs besvärjelsen. Observera att det inte går att lagra ritualer, ceremonier eller alkemiska processer i stasisfält.

Aktivator: Som aktiverar den magiska artefakten. En aktivator måste alltid finnas med i artefakten om den innehåller en ackumulator, generator eller stasis. En aktivator reagerar på ett eller flera så kallade 'aktiveringsvillkor' som också kan kombineras på olika sätt.

Klassificering av magiska artefakter

För att underlätta beskrivningen av magiska artefakter finns en system för klassificering av dessa. En kombination av flera komponenter kallas 'matris'. Det går utmärkt att installera flera förtrollningar i en och samma artefakt. Exempelvis kan en artefakt utöver den ordinarie förtrollningen innehålla en magisk fälla som utlöses av andra aktiveringsvillkor. Det finns sex olika klasser (typer) som indelas beroende på vilka komponenter som ingår i matrisen (se även tabell MM-16 för en sammanfattning):

Engångsförtrollning: Innehåller en aktivator och en besvärjelse i ett stasisfält. Vem som helst som känner till aktiveringsvillkoren kan utlösa besvärjelsen ur stasisfältet. När besvärj-

elsen är utlöst så kan föremålet inte längre användas. Observera att aktivatorn inte försvinner bara för att artefakten används – om en ny besvärjelse läggs i stasis kan artefakten användas på nytt.

Aggregat: Innehåller alltid en aktivator, en ackumulator och en projektor. Dessutom kan ett aggregat innehålla en eller flera transformatorer. Vem som helst som känner till aktiveringsvillkoren kan utlösa aggregatet. Varje gång som det utlöses så minskar dock de filament som lagrats i ackumulatorm. det är dock möjligt att ladda upp ackumulatorm igen med en speciell alkemisk process.

Demoniskt aggregat: Innehåller alltid en aktivator, en generator och en projektor. Dessutom kan en eller flera transformatorer ingå. Vem som helst som känner till aktiveringsvillkoren kan utlösa aggregatet. Ett demoniskt aggregat kan utlösas hur många gånger som helst, eftersom den bundna demonen tillser att nya filament alstras varje gång.

Vortex: Ett vortex är en artefakt som används för att transformera filament av en förutbestämd typ av filament till en annan förutbestämd aspekt. Den innehåller därför en transformator och inget annat. Observera att det bara är magiker som kan använda vortex eftersom magikern själv både måste alstra filament och ta hand om de transformerade filamenten. Alternativt kan kongelerade filament användas. Ett vortex kan användas hur många gånger som helst.

Fokus: Ett fokus används för att väva effekter, men kan varken lagra eller alstra de filament som behövs. Ett fokus innehåller alltid en projektor och kan även innehålla en eller flera transformatorer. Fokus som innehåller vortex kallas ibland 'vortexfokus'. Observera att det bara är magiker som kan använda fokus eftersom magikern själv måste alstra de filament som fokuset 'projicerar'. Alternativt kan kongelerade filament användas. Ett fokus kan användas hur många gånger som helst.

Kristall: En kristall innehåller en aktivator och en ackumulator. Vem som helst som uppfyller aktiveringsvillkoren kan ta filament ur kristallen. Observera att det bara är magiker som kan använda kristaller eftersom användaren måste besitta kunskap om hur man tar hand om de frisläppta filamenten. En kristall innehåller bara ett visst antal filament som kan ta slut. Det är dock möjligt att ladda upp kristallen igen med en speciell alkemisk process.

Talisman: En talisman innehåller en aktivator och en generator. Dessutom kan en eller flera transformatorer ingå. Observera att det bara är magiker som kan använda talismaner eftersom brukaren måste besitta kunskap om hur man tar hand om de alstrade filamenten. En talisman kan utnyttjas hur många gånger som helst eftersom den bundna demonen i generatorm tillser att nya filament alstras varje gång.

Klass	Komponenter
Engångsförtrollning	Aktivator + Stasisfält
Aggregat	Aktivator + Ackumulator + [Transformator*] + Projektor
Demoniskt aggregat	Aktivator + Generator + [Transformator*] + Projektor
Vortex**	Transformator
Fokus**	Projektor + [Transformator*]
Kristall	Aktivator + Ackumulator
Talisman	Aktivator + Generator + [Transformator*]
* Transformator behöver inte ingå. Om den ingår så läggs ofta prefixet "vortex" eller tillägget "med transformator" till på artefaktens namn. Exempelvis "aggregat med transformator". ** Dessa föremål kräver att magikern själv alstrar filament. Alternativt kan kongelerade filament användas.	

Tabell MM-16: Klassificering av magiska artefakter.

Engångsförtrollningar

Att göra en engångsförtrollning är lätt och sker med två alkemiska processer: 'Installera aktivator' och 'Installera stasisfält'. Först installerar man en aktivator i artefakten och därefter installeras ett stasisfält. När stasisfältet är installerat vävs en besvärjelse riktad mot artefakten varefter besvärjelsen placeras i stasis. De ordinära färdighetsslagen för denna besvärjelse måste slås av besvärjaren. Om besvärjelsen lyckas så 'fastnar' den i stasisfältet och frigörs inte förrän aktivatorn bryter stasisfältet. Misslyckas slaget så förstörs stasisfältet (aktivatorn finns dock kvar). Mer om hur aktivatorer installeras finns på sidan 67. Aktivieringsvillkoren beskrivs utförligare på sidan 60 och 61. Det går högst att installera ett stasisfält i varje artefakt.

När aktiveringsvillkoren uppfylls utlöses besvärjelsen ur stasisfältet. Den som använder en engångsförtrollning behöver inte slå några färdighetsslag. Detta är en av engångsförtrollningens starka sidor. Dess svaghet är att när besvärjelsen är utlöst så kan artefakten inte längre användas. Observera att om både stasisfältet och besvärjelsen försvinner så finns fortfarande aktivatorn kvar i artefakten. Denna aktivator kan eventuellt användas igen.

Aggregat

Ett aggregat är en magisk artefakt som själv väver en besvärjelse då aktiveringsvillkoren uppfylls. Filamenten som används finns lagrade i aggregatets ackumulator. Antalet filament som kan lagras i ackumulatorn är dock begränsat och när dessa filament är förbrukade går aggregatet inte längre att använda. Ackumulatorn kan dock fyllas på med en speciell alkemisk process.

Ett aggregat innehåller alltid en aktivator, en eller flera ackumulatörer och en projektor. Dessutom kan ett aggregat innehålla en eller flera transformatorer. Om besvärjelsen innehåller transformeringar måste aggregatet ha transformatorer. På motsvarande sätt som besvärjelser bara kan innehålla en alstring så kan ett aggregat bara innehålla en ackumulator. För att skapa ett aggregat måste man utföra de alkemiska processer som installerar de önskade komponenterna: 'Installera aktivator', 'Installera ackumulator', 'Installera projektor' och eventuellt 'Installera transformator'. En stor skillnad mot engångsförtrollningar är att man måste slå ett antal färdighetsslag då artefakten används. Dessa färdighetsslag slås dock mot

artefaktens 'magiska' färdighetschans och inte mot användarens färdigheter, vilket innebär att vem som helst kan använda ett aggregat. Det krävs naturligtvis också att aktiveringsvillkoren uppfylls för att aggregatet skall utlösas. Varje gång som det utlöses så minskar antalet filament som lagrats i ackumulatorn. Det är dock möjligt att ladda upp ackumulatorn igen med den alkemiska processen 'Ladda ackumulator'.

Demoniskt aggregat

Ett demoniskt aggregat är en magisk artefakt som själv alstrar filament och väver en besvärjelse då aktiveringsvillkoren uppfylls. En demonisk artefakt skiljer sig från ett normalt aggregat endast genom att matrisen innehåller en generator istället för en ackumulator. Detta innebär att det finns en obegränsad tillgång till filament i aggregatet.

Ett demoniskt aggregat innehåller alltid en aktivator, en generator och en projektor. Dessutom ingår som regel en eller flera transformatorer. Eftersom en generator alltid ger daimotropiska filament så behövs som regel minst en transformator om inte besvärjelsen använder just daimotropi. För att skapa ett demoniskt aggregat måste man utföra de alkemiska processer som installerar de önskade komponenterna: 'Installera aktivator', 'Installera generator', 'Installera projektor' och eventuellt 'Installera transformator'. På motsvarande sätt som besvärjelser bara kan innehålla en alstring så kan ett demoniskt aggregat bara innehålla en generator. Observera att innan alkemisten kan installera en generator krävs dessutom tillgång till en lämplig bunden demon (för mer info, se den alkemiska processen 'Installera generator' på sidan 67). Beroende av vilken magnitud som den alkemiska processen Installera generator hade så får det demoniska aggregatet själv en motsvarande magnitud.

När aktiveringsvillkoren uppfylls utlöses aggregatet. Observera att ett demoniskt aggregat kan utlösas hur många gånger som helst, eftersom den bundna demonen tillser att nya filament alstras varje gång. Användaren måste slå ett färdighetsslag då artefakten används. Detta färdighetsslag slås dock mot artefaktens 'magiska' färdighetschans och inte mot användarens färdigheter, vilket innebär att vem som helst kan använda ett demoniskt aggregat. Det krävs naturligtvis att användaren känner till aktiveringsvillkoren för att utlösa det demoniska aggregatet.

Vortex

Ett vortex är en magisk artefakt som används för att transformera filament från en förutbestämd aspekt till en annan aspekt. Den innehåller därför alltid en transformator och inget annat. Magikern måste själv alstra de filament som skall transformeras och dessutom ta hand om de filament som transformeras av artefakten.

Ett vortex innehåller en transformator. Inga andra komponenter kan ingå. För att skapa ett vortex används den alkemiska processen 'Installera transformator'. Beroende av vilken magnitud som den alkemiska processen hade så får vortexet själv en motsvarande magnitud som begränsar hur många filament som det klarar att transformera på en och samma gång.

Observera att det bara är magiker som kan använda vortex eftersom magikern själv både måste alstra filament och ta hand om de transformerade filamenten. Alternativt kan kongelerade filament användas. Ett vortex kan användas hur många gånger som helst, men det krävs alltid ett lyckat färdighetsslag då artefakten används. Detta färdighetsslag slås dock mot artefaktens 'magiska' färdighetschans och inte mot användarens. Om en person utan kunskaper om magi skulle försöka använda ett vortex med kongelerade filament kommer de transformerade filamenten dissipera okontrollerat.

Fokus

Ett fokus är en magisk artefakt som en magiker kan använda för att väva besvärjelser. Magikern måste själv alstra de filament som behövs eftersom fokus varken innehåller någon generator eller ackumulator. Detta medför att ett fokus kan användas hur många gånger som helst utan att ta slut. Ett alternativ till att magikern själv alstrar är att kongelerade filament används. En trollstav är ett typiskt exempel på ett fokus.

Ett fokus innehåller alltid en projektor och kan även innehålla en eller flera transformatorer. Fokus som innehåller vortex kallas ibland 'vortexfokus'. Fokus tillverkas genom att utföra den nödvändiga alkemiska processen 'Installera projektor' och eventuellt 'Installera transformator'.

Fokus kan bara användas av en magiker eftersom magikern själv måste alstra filament som fokuset 'projicerar'. Enda undantaget till denna regel är om användaren har tillgång till kongelerade filament. Användaren måste slå ett färdighetsslag då artefakten används. Detta färdighetsslag slås dock mot artefaktens 'magiska' färdighetschans och inte mot användarens, vilket innebär att vem som helst kan använda fokus.

Krystaller

En kristall är en magisk artefakt som lagrar filament, men bara ett visst antal filament som kan ta slut. Det är dock möjligt att ladda upp kristallen igen med en speciell alkemisk process. Observera att en kristall inte alls måste installeras just i kristaller, även om det är vanligt att så sker.

En kristall innehåller en aktivator och en eller flera ackumulatorer. En kristall tillverkas genom att de nödvändiga alkemiska processer utförs, nämligen: 'Installera aktivator' och 'Installera ackumulator'. Beroende av vilken magnitud som den alkemiska processen (Installera ackumulator) hade så får en kristall själv en motsvarande magnitud som avgör hur många filament som frigörs varje gång aktiveringsvillkoren uppfylls. Observera dock att en kristall aldrig avger fler filament än vad som finns lagrade. Det maximala antalet filament som kan lagras är lika med 10 gånger kristallens magnitud.

Vem som helst som uppfyller aktiveringsvillkoren kan ta filament ur kristallen. Observera att det bara är magiker som kan använda kristaller eftersom brukaren måste besitta kunskap om hur man tar hand om de frisläppta filamenten. Om användaren saknar magiska kunskaper kommer de frisläppta filamenten att dissipera okontrollerat. En kristall innehåller bara ett visst antal filament som kan ta slut. Det är dock möjligt att ladda upp kristallen igen med den speciella alkemiska processen 'Ladda ackumulator'.



Talismaner

En talisman är en magisk artefakt som har ett outtömligt förråd av daimotropiska filament. Om talismanen innehåller en transformator kan även andra aspekter erhållas. Filamenten kommer från en bunden demon (en generator). Talismaner kan inte användas av vem som helst eftersom användaren måste besitta kunskap om hur man tar hand om de alstrade filamenten.

En talisman innehåller en aktivator och en generator. Dessutom kan den innehålla en eller flera transformatorer. För att skapa en talisman måste man utföra de alkemiska processer som installerar de önskade komponenterna: Installera aktivator, Installera generator och eventuellt Installera transformator. Observera att innan alkemisten kan installera en generator krävs dessutom tillgång till en lämplig bunden demon (för mer info, se den alkemiska processen 'Installera generator' på sidan 67). Beroende av vilken magnitud som den alkemiska processen Installera generator hade så får talismanen själv en motsvarande magnitud som avgör hur många filament som frigörs varje gång aktiveringsvillkoren uppfylls.

Observera att det bara är magiker som kan använda talismaner eftersom brukaren måste besitta kunskap om hur man tar hand om de alstrade filamenten. Om en person utan magikunskap skulle försöka använda en talisman kommer de alstrade filamenten att dissipera okontrollerat. En talisman kan utnyttjas hur många gånger som helst eftersom den bundna demonen i generatortillser att nya filament alstras varje gång.

Artefaktens 'magiska' färdighetschans

De flesta magiska artefakter, med undantag för engångsförtrollningar, kräver ett svårighetsslag för att se om artefakten aktiveras. För att beräkna vilken 'magisk' färdighetschans artefakten får så tar man det lägsta av alkemistens färdighetsnivå i Alkemi och Besvärjelse. Om artefakten dessutom innehåller en transformator skall även alkemistens färdighetsnivå i Transformerings tas i beaktning.

På ungefär samma sätt som en artefakt har en färdighetschans så har alla artefakter även en svårighet som används då man slår aktiveringslaget. Svårigheten för en artefakt är lika med den högsta av de svårigheter som ingår i besvärjelsen eller generatörens (demonens) alstring.

Magiska artefaktens magnitud

Beroende av vilken magnitud som den alkemiska processen hade så får artefakten själv en magnitud. Artefaktens magnitud visar antingen hur kraftfull besvärjelsen som genereras (vävs) är eller hur många filament som erhålls varje gång artefakten aktiveras.

Engångsförtrollningar: Magnituden bestäms av magnituden på stasisfältet (vilken är lika med besvärjelsens magnitud).

Fokus: Magnituden bestäms av magnituden på projektorn (vilken också är lika med besvärjelsens magnitud).

Aggregat: (även demoniska aggregat) Magnituden bestäms av magnituden på projektorn (vilken också är lika med besvärjelsens magnitud).

Vortex: Magnituden hos ett vortex bestäms av magnituden på transformatorn. Magnituden avgör det maximala antalet filament som kan transformeras varje gång vortexet används.

Kristall: Magnituden hos en kristall avgörs av magnituden på ackumulatören. Kristallens magnitud bestämmer hur många filament som erhålls varje gång artefakten aktiveras.

Talisman: Magnituden hos en talisman avgörs av magnituden på generatören. Liksom kristaller så avgör magnituden hur många filament som erhålls varje gång talismanen aktiveras.

Moduluppbyggda artefakter

För att öka artefaktens flexibilitet kan en alkemist göra flera artefakter som kan användas ihop. Ett typiskt exempel på detta är att använda en talisman tillsammans med ett fokus och sedan använda dessa två artefakter i tur och ordning. Fördelen som uppnås visar sig först då en alkemist tillverkar flera fokus med olika besvärjelser som alla får sin kraft från en och samma talisman.

Nackdelen med denna princip är att det krävs ett färdighetsslag för varje artefakt som används i kedjan. Detta gör att det blir mindre chans att aktivera en besvärjelse eftersom fler slag måste slås. En annan nackdel är att varje artefakt tar en runda att använda innan nästa artefakt kan användas. Detta är naturligtvis till nackdel i exempelvis en strid då man vill att artefakten skall gå snabbt att aktivera. En tredje nackdel är att magikern själv måste hålla i filamenten mellan de olika stegen, vilket är en risk eftersom filamenten kan dissipera okontrollerat om magikern tappar koncentrationen.

Att använda magiska artefakter

För att använda en magisk artefakt krävs först och främst att aktiveringsvillkoren uppfylls. Vilka dessa villkor är varierar. Exakt vad som gäller anges i beskrivningen av varje individuell artefakt.

De flesta magiska artefakter, med undantag för engångsförtrollningar kräver dessutom ett svårighetsslag för att se om artefakten aktiveras. Om en artefakt innehåller flera olika förtrollningar (även om aktivatorn är gemensam) så krävs ett aktiveringslag för varje förtrollning. Ett slag får göras varje runda som aktiveringsvillkoren är uppfyllda. Svårigheten för detta slag och den färdighetschans man skall slå under finns angiven i beskrivningen av varje artefakt.

Lyckas slaget så aktiveras artefakten på tänkt sätt. Aktiveringen av en magisk artefakt tar alltid en runda oavsett hur komplicerad artefakten är. Om slaget misslyckas eller fumlas så innebär det att artefakten inte aktiveras. Ett nytt försök får dock göras nästföljande runda. Notera alltså att fummel ofta inte medför några speciella effekter utöver att aktiveringen misslyckas. Perfekta slag ger inte heller några speciella resultat.

Situationen är något annorlunda för artefakter som kräver att magikern själv tillhandahåller filament (vortex och fokus). Om aktiveringslaget misslyckas så dissiperar filamenten kontrollerat. Om slaget fumlas så dissiperar filamenten okontrollerat.

En speciell fara finns för okunniga personer som använder artefakter som genererar eller frigör filament. Om användaren inte vet hur man tar hand om magiska filament kommer de frigjorda filamenten att dissipera okontrollerat. Dissipationen drabbar som regel den person som håller eller vidrör artefakten. Om ingen vidrör artefakten så drabbas den som utlöste aktiveringsvillkoren endast om denne befinner sig mycket nära artefakten (inom en meter).

Förstörda artefakter

Om en magisk artefakt skulle förstöras genom fysiskt våld så förstörs omedelbart alla installerade komponenter. Det är upp till spelledaren att avgöra vad som skall krävas för att en artefakt skall anses som förstörd, men som regel räcker det att BRYT går ner till noll eller att ett Brytriskslag misslyckas. Mer information om brytrisk finns i regelboken på sidan 114 och 155.

Aktiveringsvillkor

I en aktivator kan det finnas ett eller flera aktiveringsvillkor, som vart och ett består av en synlig symbol på artefaktens yta. Har man flera aktiveringsvillkor kan dessa kombineras på olika sätt. Varje villkor kan dessutom kombineras med olika logiska operationer som exempelvis 'och' (båda villkoren skall uppfyllas samtidigt), 'eller' (minst ett villkor behöver uppfyllas), 'antingen eller' (endast ett villkor får uppfyllas) samt 'inte' (villkoret får inte vara uppfyllt). Dessutom får man fritt prioritera de olika logiska operationerna, exempelvis med parenteser eller liknande (thakalerna använder dock så kallad 'thalaskisk prefixnotation'). En annan möjlighet som man har är att kräva att villkoren skall uppfyllas i en bestämd ordning (eventuellt med en bestämd tidsrymd emellan). Det är viktigt att noggrant beskriva hur aktiveringsvillkor skall uppfyllas. Man

kan exempelvis skriva logiska formler för villkoren eller på annat sätt tydligt klargöra vad som krävs för att artefakten skall aktiveras. Lämpligt är att spelaren skriver villkoren och spelledaren avgör från fall till fall om villkoren uppfylls.

Ett aktiveringsvillkor kan 'upptäcka' saker som är förnimbara utan några problem för en normal varelse på en räckvidd på maximalt 30 meter (man kan välja en mindre räckvidd). Med förnimbar menas exempelvis med synen eller hörsel. Observera att för att något skall räknas som förnimbart så får det inte krävas att man i normala fall skulle vara tvungen att slå svårighetsslag för att förnimma. Exakt vad som gäller anges i beskrivningen av de olika aktiveringsvillkoren nedan. Följande aktiveringsvillkor är typiska exempel på vad som kan användas (spelledaren eller spelaren kan säkerligen hitta på fler):

Alltid på: Om man vill kan man ha ett aktiveringsvillkor som alltid är 'på'. Detta innebära att artefakten aktiveras så fort den har slutat att verka.

Annan artefakt: En annan artefakt blir aktiverad inom förnimbart avstånd (dock max 30 meter). Man måste på förhand måste specificera vilken artefakt som skall utlösa detta aktiveringsvillkor.

En ande eller demon: Närvaro eller frånvaro av en ande eller demon. Avståndet på andeplanet måste vara 'Mycket nära' (se regelboken på sidan 262 angående avstånd på andeplanet).

Ljud: En speciell sorts ljud, buller, läte eller liknande. Ljudet måste vara förnimbart och källan måste vara max 30 meter avlägset.

Ljus: Man kan specificera hur ljust eller mörkt det skall vara. Dessutom kan man välja en specifik färg på det ljus som utlöser aktivatorn.

Magisk effekt: En viss påtaglig magisk effekt har blivit vävd inom förnimbart avstånd (dock max 30 meter). Man måste på förhand specificera vilken typ av effekt som skall utlösa aktivatorn. Effekter som inte går att förnimma kan inte användas som aktiveringsvillkor. Däremot finns det en magisk effekt som heter 'Signal' som kan utlösa en aktivator utan att ha några andra effekter.

Rörelse: Man kan specificera hur snabb eller långsam rörelsen måste vara. Måste vara förnimbar (dock max 30 meter).

Speciellt rörelsemönster: Exempelvis att dra vapen, vifta, rotera eller någon annan speciell manöver. Måste vara förnimbar (dock max 30 meter).

Specifik besjälad varelse: Varje specifik art kräver ett villkor. Det går inte att använda detta villkor för djur eller vandöda. Måste vara förnimbar (dock inom max 30 meter). Man kan också kräva att denna varelse vidrör artefakten.

Specifik individ: Varje specifik individ. Individen måste dock vara besjälad. Måste vara förnimbar (dock högst 30 meters avstånd).

Uttalade ord: Bestående av maximalt en mening. Extra meningar kan dock läggas till med en kostnad av en magnitud per mening. Varje mening tar en runda att uttala som om man lägger till extra meningar så tar det alltså flera rundor att aktivera artefakten. Observera att tankar inte kan aktivera en aktivator. Orden måste vara förnimbara och källan måste vara max 30 meter avlägsen.

Vidröra: Genom att en varelse (även själlös) vidrör artefakten.

Mall för magiska artefakter:

Magiska artefakter beskrivs enligt en speciell mall som beskriver artefaktens namn, magnitud, klass, magiska färdighetschans, aktiveringssvårighet, antal laddningar, aktiveringsvillkor, varaktighet samt funktion. Följande mall används:

Namn: Här anges det namn som artefakten är känd under. Det kan vara frågan om ett generellt artnamn eller ett specifikt individuellt namn. Efter namnet anges artefaktens magnitud inom parentes.

Klass: Här beskrivs av vilken typ den magiska artefakten är. Efter typen anges artefaktens 'magiska färdighetschans' som används då man skall slå och se om artefakten aktiveras.

Svårighet: Här anges hur svårt det slag man måste slå mot artefaktens magiska färdighet är då aktiveringsvillkoren är uppfylla. Lyckas slaget aktiveras artefakten, annars inte.

Antal laddningar: Här anges hur många laddningar som finns – det vill säga hur många gånger artefakten kan användas innan den är slut. Vissa artefakter kan användas hur många gånger som helst.

Aktiveringsvillkor: Här beskrivs de aktiveringsvillkor som måste uppfyllas för att artefakten skall aktiveras.

Varaktighet: Här beskrivs hur lång tid de lagrade besvärjelserna verkar. Observera att en besvärjelse inte kan aktiveras förrän den förra har slutat att verka.

Funktion: Här finns en beskrivning av hur artefakten ser ut, vad den kan användas till och vilka besvärjelser som finns lagrade i den.

Exempel:

Tirakdräparyxa (2)

Klass: Aggregat 15

Svårighet: Ob2T6

Antal laddningar: 6

Varaktighet: En minut.

Aktiveringsvillkor: Aggregatet aktiveras om den som håller i artefakten är dvärg och om ordet "orch!" samtidigt uttalas ('orch' betyder 'plundrare' på dvärgiska). Dessutom måste det samtidigt synas tiraker inom 30 meters avstånd.

Funktion: Detta är en magisk Krell-Kharz som innehåller ett antal laddningar av 'Garglias bryne' som gör att yxan orsakar +Ob2T6 extra i huggskada och stickskada. Då artefakten är aktiverad gör den alltså en huggskada på H+ObH6T6 och en stickskada på S+3T6+2. Krosskadan förbättras inte. Observera att tirakdödaryxan funkar bra mot andra fiender än just tiraker så länge den bara aktiverats.

Exempel:

Riobaldo är en tämligen skicklig alkemist som bor i Drunok. Riobaldo äger ett medelstort alkemilaboratorium (Labbsmodifikationen är –Ob3T6) inhyst i källaren på en äldre herrgård ute på slätten. Han försörjer sig på att sälja artefakter till intresserade.

Riobaldo är duktig och besitter följande kunskaper om alkemiska processer: Installera ackumulator (5), Installera projektor (5), Installera Transformator (3), Installera Aktivator (2) samt Ladda ackumulator (3). Dessutom har han Besvärjelse 14, Transformerings 14, Alkemi 16, Skrift 15 och Språk 16. Han har tre assistenter som arbetar tillsammans med honom i labbet. Dessa assistenter har alla Alkemi 14.

En dag kommer Turam Manac och vill ha en trollstav skapad. Trollstaven skall kunna skjuta eldbollar på Turams fiender. Efter en kort diskussion kommer Riobaldo och Turam fram till att det bästa vore att ta den klassiska besvärjelsen 'Diodactus pyrotropiska sfäroid' och installera den i en trollstav i silver (som får utgöra grunden till artefakten). För att tillverka artefakten krävs följande alkemiska processer:

Installera aktivator: Aktivatorn innehåller startvillkoret för artefakten. I trollstaven skall endast ett aktiveringsvillkor finnas och magnituden på den alkemiska processen blir därför ett.

Installera ackumulator: Ackumulatorn lagrar de pyrotropiska filament som behövs och ersätter den normala alstringen i besvärjelsen. Processen för att installera ackumulatorn blir av fjärde magnituden eftersom fyra filament alstras i 'Diodactus pyrotropiska sfäroid'.

Installera transformator: Transformator används istället för transformerings i en vanlig besvärjelse. Denna komponent behövs eftersom 'Diodactus pyrotropiska sfäroid' innehåller en transformering. Den alkemiska processen för denna komponent blir av den andra magnituden eftersom två filament skall transformeras.

Installera projektor: Projektorn väver samman samtliga effekter som skall skapas och ersätter alltså slaget för Besvärjelse i en vanlig besvärjelse. Processen blir av den fjärde magnituden eftersom hela besvärjelsen 'Diodactus pyrotropiska sfäroid' har en magnitud på just fyra.

Riobaldo letar i sitt bibliotek och hittar recept för de nödvändiga processerna. De fyra recepten har alla normalsvår läsbarhet (Ob3T6).

De preparat som krävs för 'Installera aktivator' (första magnituden kräver en dos) är ett halvt pund elfenben (100 silver).

De preparat som krävs för 'Installera ackumulator' (fjärde magnituden kräver fyra doser) är fyra pund zink (280 silver), fyra stop flegma (160 silver), fyra stop amoniak (300 silver) samt två pund basiliskögon (720 silver). Total kostnad 1.460 silver.

De preparat som krävs för 'Installera transformator' (andra magnituden kräver två doser) är två lispund ostron (120 silver) samt två pund vitlök (20 silver). Total kostnad 140 silver.

De preparat som krävs för 'Installera projektor' (fjärde magnituden kräver fyra doser) är fyra skålpund sot (120 silver), fyra pund järn (100 silver), fyra lispund kalk (220 silver) och fyra pund manganat (560 silver). Total kostnad 1.000 silver.

Den totala preparatkostnaden för alla fyra alkemiska processerna blir hisnande 2.700 silver. Till detta kommer naturligtvis arbetskostnad och kostnaden för laboratoriet.

Riobaldo kontrollerar att han har de preparat som behövs för recepten hemma och det har han så han beordrar sina assistenter att flytta ned det som han behöver till labbet för att börja skapa artefakten. På bordet lägger Riobaldo fram en vacker stav i silver som är ungerfär en fot lång.

Riobaldo börjar med installationen av aktivatorn vilket går på 1,5 timmar då Riobaldo halverar tidsåtgången tre gånger ($12/2/2/2 = 1,5$). Svårigheten blir Ob1T6 för magnitud ett +Ob3T6 för tre tidshalveringar –Ob3T6 för Labbsmodifikationen. Riobaldo lyckas läsa receptet och alla deltagare lyckas med sitt slag mot Alkemi. Eftersom alla lyckas så är installationen av aktivatorn klar. Som aktiveringsvillkor sätts uttalandet av frasen "Brinn, Brinn, Förkolna".

Nästa steg är att installera ackumulatorn. Riobaldo börjar läsa receptet (klarar slaget) och installationen är påbörjad. Svårigheten är Ob4T6 för magnituden –Ob3T6 för Labbsmodifikationen = Ob1T6. Installationen skulle egentligen ta 48 timmar (4×12 timmar), men Riobaldo är skicklig så han väljer att snabba upp installationen – han halverar tidsåtgången till 24 timmar mot att öka svårigheten en nivå till Ob2T6. Ob2T6 slås mot Riobaldos färdighet i Alkemi och mot var och en av Riobaldo assistenter, totalt fyra slag. Alla slag lyckas så denna process är också klar.

Riobaldo går och lägger sig för att återhämta sin långtidsutmattning som börjar bli farligt hög.

Morgonen därpå är Riobaldo åter i labbet och förbereder installationen av transformatorn. Han lyckas läsa receptet och bestämmer sig för att halvera tidsåtgången två gånger, till sex timmar ($24/2/2 = 6$). Svårigheten blir mycket lätt (Ob2T6 för fjärde magnituden +Ob2T6 för två tidshalveringar –Ob3T6 för Labbsmodifikationen = Ob1T6). Alla inblandade klarar detta slag och även denna del är klar.

Den sista delen, installationen av projektorn, är beräknad att ta 48 timmar, vilket Riobaldo halverar en gång till 24 timmar. Receptläsningen lyckades. Svårigheten blir Ob2T6 och alla lyckas med sina Alkemislager. Artefakten är klar.

Den måste nu laddas upp med processen Ladda ackumulator, vilket Riobaldo dock inte gör förrän Turam betalat kostnaden hittills – Riobaldo är ingen dumska.

Artefakten är ett aggregat med magnitud fyra (projektorns magnitud). Dess 'magiska färdighetsnivå' blir 14 (det lägsta av Riobaldo färdighetsnivåer i Alkemi, Transformerings och Besvärjelse) och svårigheten för att få 'igång' artefakten är Ob4T6 (den högsta svårigheten i 'Diodactus pyrotropiska sfäroid').

På sidan 106 finns ett enklare system att beräkna priset för en magisk artefakt. Följande skall summeras: aktivator (magnitud 1) 300 silver, ackumulator (magnitud 4) 1.700 silver, transformator (magnitud 2) 500 silver och projektor (magnitud 4) 1.700 silver. Med detta sätt att räkna blir priset alltså runt 4.200 silver, en tämligen nätt summa. Observera att dessa priser tar i beräkning arbetskostnad (även för assistenter), material samt kostnaden för att ha tillgång till ett laboratorium. Dessutom är det ett förenklat sätt som kan skilja sig från vad det verkliga priset egentligen är.

Not: Om spelledaren vill göra alkemin ännu mer intressant rekommenderas att spelledaren använder reglerna om alkemiska reaktioner på sidan 53.

MAGISKA ELIXIR

ELIXIR ANVÄNDS FÖR att temporärt lagra en besvärjelse. Elixirets bevarande funktion upphör då det sväljs (eller blandas med andra vätskor) och i samband med detta aktiveras den lagrade besvärjelsen utan att några tärningslag behöver göras (alla svårighetsslag görs då elixiret bryggs). Vem som helst kan dricka ett elixir och bli utsatt för besvärjelsen.

Att brygga elixir

Ett magiskt elixir är i de flesta fall en dryck som aktiverar en besvärjelse då det inmundigas (sväljs). Det finns vissa likheter med engångsförtrollningar, men en stor begränsning är att det endast går att bereda elixir med besvärjelser vars räckvidd är Personlig. Det går inte att lagra ritualer, ceremonier eller alkemiska processer i elixir.

Att brygga ett magiskt elixir är relativt lätt och sker med en enda alkemisk process: Bereda magisk elixir. Vad som behövs är att alkemisten blandar rätt mängd av ett antal alkemiska preparat – dessutom används ofta alkohol som en bas för att öka elixirets hållbarhet. Den mängd som behövs beror av magnituden. Mer info finns att läsa i beskrivningen av Bereda magiskt elixir på sidan 66. När elixiret är färdigberett vävs en besvärjelse riktad mot elixiret. De ordinarie färdighetsslagen för denna besvärjelse måste slås av besvärjaren direkt. Om besvärjelsen lyckas så 'fastnar' den i elixiret och frigörs inte förrän någon dricker elixiret. Misslyckas slaget så förstörs brygden och besvärjelsen. Observera att det högst går att installera en besvärjelse i varje dos av elixir. Det går bra att blanda flera doser av samma elixir i en och samma behållare, men om man blandar olika typer av elixir eller andra vätskor så fördärvas allt som blandas.

Magnituden hos ett elixir är lika med magnituden för den besvärjelse som finns i elixiret.



Att inmundiga elixir

Vem som helst som dricker ett elixir blir utsatt för besvärjelsen som finns lagrad. Det behövs inget färdighetsslag då man inmundigar ett elixir (detta slag slogs då elixiret bryggdes). Att dricka ett elixir räknas som en handling i strid (vilket innebär att andra svårigheten för övriga handlingar ökar en nivå). Det går inte att inmundiga mer än en dos elixir per runda. En dos motsvarar som regel omkring en jungfru (se regelboken sidan 279).

Förstörda elixir

Om ett magiskt elixir hälls ut eller blandas med en annan vätska så fördärvas elixiret direkt. Den lagrade besvärjelsen upphör att existera. Det går bra att blanda flera doser av samma elixir i en och samma behållare, men det går inte att blanda olika sorters elixir.

Magiska dunster, stoft och flox

Ett elixir behöver nödvändigtvis inte vara i vätskeform – det kan även vara ett pulver, en gas eller en eldslåga. Ett pulverelixir kallas 'stoft', ett gaselixir kallas för 'dunst' och en eldelixir kallas 'flox'. Rent regeltekniskt är det ingen skillnad på hur dessa fungerar. Observera att man måste hålla den öppnade behållaren mycket nära näsan eller munnen för att elixiret inte skall bli för utspädd. Ett flox självantänds i kontakt med luften och måste andas in genom munnen innan lågan slocknar.

Mall för magiska elixir:

Alla magiska elixir beskrivs med samma mall. Denna mall är ganska enkel och innehåller information om elixirets namn, dess magnitud, hur många doser som finns i behållaren och dessutom en beskrivning av besvärjelsen.

Namn (Magnitud): Här beskrivs vad elixiret heter. Detta namn kan ibland vara skrivit på en etikett på behållaren. Inom parentes anges magnituden.

Antal doser: Här anges hur många doser den innehåller.

Besvärjelse: Här finns en beskrivning av vilken besvärjelse elixiret innehåller. Här kan även elixirets färg, lukt, smak och konsistens anges.

Exempel: Helande elixir (2)

Antal doser: 6.

Besvärjelse: Elixiret innehåller besvärjelsen 'Helande handen' (se regelboken på sidan 211). Elixiret består av en rödaktig ganska trögflytande vätska.

KONGELERING AV FILAMENT

KONGELERADE FILAMENT FRAMSTÄLLS med hjälp av en speciell alkemisk process i ett laboratorium. Kongelerade filament kan i mycket sällsynta fall även förekomma naturligt. De enda typerna av filament man inte lyckats kongelera är teotropiska, psykotropiska och daimotropiska filament.

Kongelering

Att kongelera filament är en alkemisk process som kräver tillgång till ett laboratorium och kunskaper i alkemi. Kongelerade filament är inte speciellt svåra att skapa med denna alkemiska process. Under processens gång måste ett filament av den önskade typen alstras av alkemisten eller en assistent. Nästan alla typer av filament kan kongeleras med undantag för teotropiska, daimotropiska och psykotropiska filament.

Om kongeleringsprocessen lyckas så erhålls ett kongelerat filament av önskad typ. Om processen misslyckas måste alkemisten dissipera (eller bibehålla) filamentet. Om processen fumlas så dissiperar filamentet okontrollerat. Dessutom kan andra saker hända enligt reglerna för fummel i laboratoriet på sidan 51.



Naturligt förkommande kongelat

Filament kan förekomma naturligt på vissa unika ställen. Det är dock mycket ovanligt att kongelat återfinns naturligt. Det är upp till spelledaren att bestämma om rollpersonerna hittar naturligt förekommande kongelat. Det bör dock finnas en logisk koppling mellan kongelatets aspekt och den plats där det förekommer. Exempelvis kan hydrotropiska kongelat förekomma i en otillgänglig magisk källa, pyrotropiska kongelat i en aktiv vulkan, geotropiska kongelat i sällsynta och dyrbara ädelstenar och så vidare.

Som spelledare är det extremt viktigt att inte låta det gå inflation i naturligt förekommande kongelat. Att rollpersonerna enstaka gånger hittar ett kongelerat filament är inga problem, men det får aldrig vara så att rollpersonerna hittar mängder med kongelat. Dessutom bör det alltid vara förknippat med en viss risk att hämta de naturligt förekommande kongelaten – annars hade säkerligen någon annan varit före rollpersonerna.

I en drakes hjärta så finns också kongelerade filament. Ur en lumiandrakes hjärta går det att framställa fyra olika typer av kongelat, nämligen pyrotropiska, geotropiska, pneumatropiska och hydrotropiska. Det finns ett filament av varje sort för varje tärning som används för att slå fram lumiandrakens PSY. En intressant observation i sammanhanget är att ingen alkemist ännu lyckats framställa kongelat ur hjärtat från en mortuach-drake. Det finns flera magiteoretiska förklaringar till varför det är på detta sätt, men ingen vet dock med säkerhet.

Mer om att använda kongelat

De grundläggande reglerna för hur man använder kongelat finns beskrivna på sidan 239–241 i regelboken. Kongelerade filament kan användas för att ersätta alstring av ordinarie filament i besvärjelser och ritualer. Detta medför att svårigheten för den aktuella alstringen sjunker med lika många nivåer (tärningar) som det antal kongelerade filament som används. Observera också att det inte är nödvändigt att specificera om kongelat skall användas då besvärjelsen eller ritualen formaliseras.

Om man helt ersätter en alstring med kongelat så behöver man inte slå ett slag för den aktuella alstringen. Om transformering ingår måste denna alltid utföras. Användningen av filament i en besvärjelse eller ritual är begränsade till de aspekter som alstras. Det är alltså inte möjligt att ersätta filament som erhålls från en transformering i en besvärjelse.

För improviserade besvärjelser kan kongelerade filament vara mycket användbara. Till skillnad från formaliserade besvärjelser och ritualer kan man här använda kongelaten till att öka magnituden – det vill säga magins styrka.

PRAKTISK ANALYTISK MAGI

DET FINNS FLERA olika metoder som används vid analytisk magi. Den mest använda metoden är med hjälp av vanlig magiförnimmelse. För mer komplex analys krävs dock att man tar till alkemiska metoder. För sanna namn krävs undervisning eller studier – alternativt kan man använda vissa magiska ritualer.

Magiförnimmelse

Färdigheten Magiförnimmelse är en mycket användbar färdighet som kan användas för att göra grundläggande undersökningar av magiska föremål. Färdighetens grundläggande användning beskrivs på sidan 194 i regelboken. Den kan dock användas för att förnimma även annat. Många magiker som använder färdigheten Magiförnimmelse tar ofta hjälp av pendlar, slagrutor och andra föremål för att underlätta förnimmelsen. Detta är på intet sätt nödvändigt, men blir ändå lätt till en vana. Observera att man inte kan förnimma magiska artefakter som tillverkats med alkemi. Däremot kan man se eventuella filament som lagrats i artefakten och besvärjelser som bundits. Vidare kan färdigheten inte användas för att förnimma demoner och andar. All magi omges av en så kallad 'aura' som skapas av den statiska spänning som uppstår mellan ett magiskt föremål och det omgivande magiska fältet. En magisk aura antar också en viss färg beroende på vilka aspekter som är involverade. Om man vill se vilken färg magin har så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) än normalt.

Magins färger

De olika magiska aspekterna har olika färger som de är associerade till. Exempelvis är skototropins färg svart, biotropins färg grön och pyrotropins orange. Se tabell MM-17 för en sammanställning. De olika magiska färgerna har ingen praktisk funktion, men de ger en extra dimension åt magi och magiker. Den osynliga aura som omger en magiker karakteriseras av de färger som de närvarande aspekterna ger upphov till. En magikers färg beror på vilka

aspekter som magikern kan alstra. Färgmättningen, det vill säga hur stark den aktuella färgen är, beror på vilken färdighetsnivå magikern har i den aktuella Alstra-färdigheten. Om magikern kan alstra flera olika aspekter får magikern flera olika färger – man säger att magikern är mångfärgad eller multikromatisk.

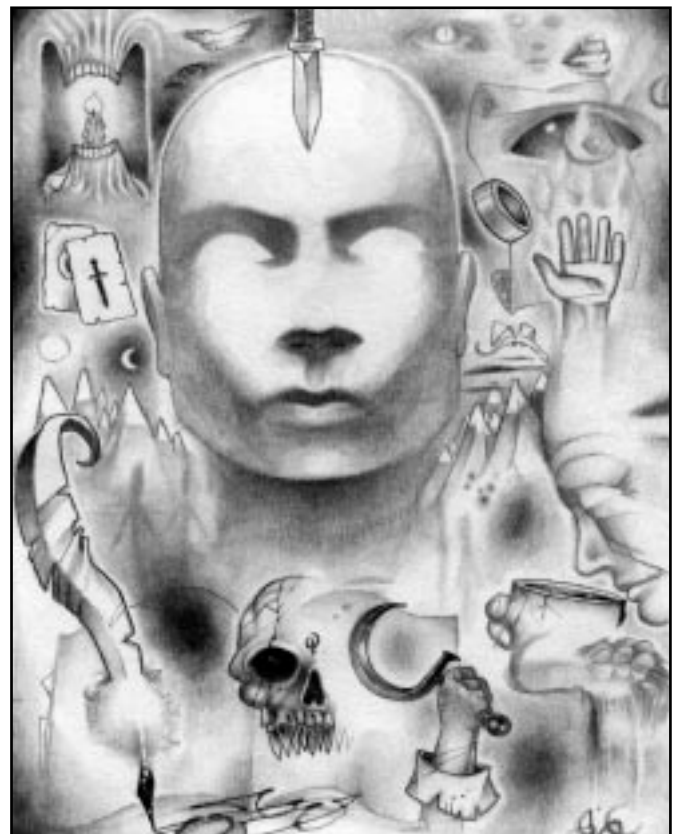
Det är mycket vanligt bland magiker att klä sig i sådana färger som stämmer överens med de aspekter som man kan alstra. Exempelvis klär sig en nekromantiker som regel i mörkgrått, helare i grönt, eldmagiker i orange kläder. Den osynliga aura som omger ett magiskt föremål eller en magisk effekt karakteriseras också av de magiska färgerna. Färgmättningen beror i detta fall på magnituden – det vill säga det antal filament som använts eller som finns närvarande.

Alkemisk analys

Med alkemiska processer är det möjligt att analysera magiska artefakter, elixir och skrifter. För magiska artefakter använder man de alkemiska processerna 'Analysera artefakt' och 'Analysera komponent'. För magiska elixir används den alkemiska processen 'Analysera elixir' och för magiska skrifter använder man den alkemiska processen 'Analysera skrift'. Om den alkemiska processen lyckas så får man reda på det man önskar veta. Fummeltabellen (tabell MM-11) behöver aldrig användas då man ägnar sig åt analytisk alkemi.

Aspekt	Associerad färg
Astrotropi	Silver
Ataxtropi	Multikromatiskt 'flimmer'
Biotropi	Grön
Daimotropi	Violett
Fototropi	Vit
Geotropi	Brun
Heliotropi	Guld
Hydrotropi	Blå-grön
Ikonotropi	Lila
Kronotropi	Ljusbrun
Kryotropi	Ljusgrå
Nekrotropi	Mörkgrå
Nomotropi	Transparent
Pneumotropi	Ljusblå
Psykotropi	Gulgrön
Pyrotropi	Orange
Selenotropi	Gul
Semotropi	Rosa
Skototropi	Svart
Teotropi	–
Termotropi	Röd

Tabell MM-17: Magins färger.



PROCESSBESKRIVNINGAR

ALLA ALKEMISKA PROCESSER beskrivs med hjälp av den mall som finns på sidan 53. Beskrivningarna av de alkemiska processerna består av tre delar: den alkemiska processens namn, dess magnitud och en kortare text som beskriver hur den används. Namnet är avsett att ge en uppfattning om vad processen används till och är därför av en rent regelteknisk karaktär. Inom parentes efter namnet anges den lägsta möjliga magnituden för den alkemiska processen. Ett plustecken efter värdet indikerar att magnitud kan vara ännu högre.

Analysera artefakt (I)

Denna alkemiska process används för att analysera en magisk artefakt för att ta reda på hur många och vilka 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 och man behöver därför inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar. För att avgöra vad en specifik komponent har för funktion så måste man dessutom använda den alkemiska processen 'Analysera komponent'.

Analysera elixir (I)

Denna alkemiska process används för att analysera ett magisk 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 och man behöver därför inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar.

Analysera komponent (I)

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 lagrats i en projektor. Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi och man behöver därför inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar. För att ta reda på hur många och vilka komponenter artefakten innehåller så måste man använda den alkemiska processen 'Analysera artefakt'.

Analysera skrift (I)

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 och man behöver därför inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar.

Avinstallera (1+)

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 minst lika med magnituden på den komponent som skall tas bort (magnituden på en viss komponent bestäms av vilken magnitud som en gång användes för att installera komponenten). Avinstallation utförs ibland för att ändra en magisk artefakt och i vissa fall för att ta bort fallor ur magiska artefakter. Observera att om man avinstallerar en generator så kommer den bundna demonen att släppas lös.

Bereda magiskt elixir (1+)

Denna alkemiska process används för att tillreda alla typer av magiska elixir. Det går till på så sätt att man någon gång under processens gång väver en besvärjelse mot elixiret. Om både besvärjelsen och den alkemiska processen lyckas så lagras besvärjelsen i elixiret och kan sedan aktiveras genom att man inmundigar det. Magnituden på denna process måste vara minst lika med magnituden på den besvärjelse som man önskar binda i elixiret.

Fusionera essenser (2+)

Med denna alkemiska process kan man kombinera (fusionera) högre essenser och på så sätt få fram substans med önskade egenskaper. Att kombinera högre essenser är relativt lätt. Det är dock bara möjligt att kombinera essenser som inte har gemensamma resonansriktningar. Om två essenser har samma resonansriktningar (exempelvis om båda har densitet) så är det alltså inte möjligt att kombinera dem. Ett gram eller en kubikcentimeter substans av varje typ är den grundläggande mängden som fusioneras. Observera att man måste fusionera lika stor mängd av varje essens.

Processens magnitud är lika med det antal essenser som skall kombineras. Den lägsta magnituden är alltså två (2) då man kombinerar två essenser. För varje ytterligare essens som man vill modifiera måste man höja magnituden med ett steg (+1). Dessutom höjs magnituden med ett (+1) för varje extra gram av varje essens som skall fusioneras samtidigt. Om man exempelvis vill kombinera två gram av essensen A, två gram av essensen B samt två gram av essensen C så blir magnituden fyra (3+1=4).

För att lyckas kombinera två eller flera essenser måste alkemisten slå ett slag för färdigheten Alkemi. Svårighetslaget består av en tärning för varje magnitud som processen har. Lyckas slaget så kombineras essenserna och får alla de resonansfrekvenser som de kombinerade essenserna hade tidigare. Ett misslyckat slag medför att alla essenser förstörs. Ett fummel medför dessutom att man måste slå ett slag på fummeltabellen för laboratoriet (tabell MM-11).

Installera ackumulator (1+)

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 – dengår att fylla på och förbruka efter behov. Det maximala 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'.

Installera aktivator (1+)

Denna alkemiska process installerar en aktivator i en magisk artefakt. En aktivator kan innehålla ett eller flera aktiveringsvillkor, som var och ett består av en synlig symbol på artefaktens yta. Har man flera aktiveringsvillkor kan dessa kombineras på olika sätt (se sidan 60–61 för mer detaljer). Aktivatören är alltid kopplad till de övriga installationerna i en artefakt om villkoren för aktivatorn uppfylls så kommer aktivatorn att aktivera de övriga komponenterna i den magiska artefakten. Magnituden som krävs på denna process är lika med 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 generator (1+)

Denna alkemiska process installerar en generator. Rent konkret innebär detta att en demon (eller en ande) binds till artefakten och sedan tvingas alstra daimotropiska filament åt artefakten. En generator består alltså av en bunden demon. Eftersom demonen endast finns på det astrala planet så är det enda synliga på artefakten det tecken som definierar demonens sanna namn. Den viktigaste grundförutsättningen för att genomföra denna alkemiska process är att man har tillgång till en bunden demon som man kan tvinga in i artefakten. Magnituden på denna alkemiska process måste vara minst lika hög som Rangen på den bundna demonen. Varje gång artefakten aktiveras så kommer generatören att leverera exakt lika många daimotropiska filament som demonens Rang.

Installera projektor (1+)

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 (vävas) krävs 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. Att installera en projektor är alltid den sista process som man utför då en artefakt skapas. Alldeles efter att denna alkemiska process utförts måste någon väva den önskade besvärjelsen mot artefakten. Om besvärjelsen lyckas så är artefakten färdig. Misslyckas den så upplöses projektorn och man måste ominstallera denna.

Installera stasisfält (1+)

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. Misslyckas besvärjelsen så upplöses stasisfältet. Magnituden på denna process måste vara minst lika med magnituden på den besvärjelse som man önskar binda i den magiska artefakten.

Installera transformator (1+)

Denna alkemiska process installerar en transformator i en magisk artefakt. Då transformatören aktiverats (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 transformatören skall omvandla. För ett demoniskt aggregat krävs nästan alltid en eller flera transformatorer för att omvandla daimotropin som generatören alstrar. Magnituden på denna alkemiska process är lika med det antal filament som transformatören maximalt skall kunna transformera. Tänk på att vissa transformationer ger upphov till transformationsförluster.

Kongelering (3)

Denna alkemiska process används för tillverka ett magiskt kongelat av ett alstrat filament av valfri aspekt. Magnituden på denna process är alltid tre (3). Ungefär i mitten av kongeleringen så måste alkemisten eller någon annan alstra ett magiskt filament som tillförs processen.

Ladda ackumulator (1+)

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 var sin separata 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 alstra slag som vardera har svårigheten Ob3T6. Observera att svårigheten för Alstra-slagen inte påverkas av Labbmodifikationen.

Nekromantisk drill (1+)

Denna alkemiska process används för att ge en vandöd högre färdighetsnivå. Det måste dock vara en färdighet som den vandöde redan har – man kan alltså inte ge nya helt färdigheter åt en vandöd. Vilka färdigheter som en vandöd har beskrivs i modulen 'Demoner & vandöda'. 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 förbättringslag att 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 (avseende den aktuella färdigheten) för att den vandödes färdighet skall få slå ett förbättringslag. Observera att man bara kan använda denna alkemiska process en gång för varje typ av färdighet. Däremot går det att höja flera färdigheter med en process.

Om den nekromantiska drillen sker på helgad mark så ökas svårigheten på Alkemislaget med en nivå (+Ob1T6). På omvänt sätt blir Alkemislaget en nivå lättare (−Ob1T6) om marken är vanhelgad. Observera att magnituden inte ökar av dessa faktorer.

Nekromantisk reanimation (1+)

Denna alkemiska process används för att animera lik eller kadaver. Den anses av många vara en extremt ondskefull process och de flesta alkemister befattar sig inte med reanimering. Det finns ett antal olika typer av vandöda (dessa beskrivs i modulen 'Demoner & vandöda'). En vandöd kan ha alla attribut, med undantag för att den bara kan ha relativ PSY. Nekromantikern måste på förhand bestämma vilken typ av vandöd som skall animeras och hur många tärningar som attributen skall slås med. Vilka färdigheter en vandöd får baseras på typen av vandöd och attributen. Magnituden som behövs för denna alkemiska process är lika med summan av det antal tärningar som attributen slås med (däremot påverkas inte magnituden av fast tillägg i attributslagen).

Några exempel på vandöda är vandrande skelett, zombi, ghul, likslav, nekrofag och ultor. Det finns dock ännu fler sorters vandöda som beskrivs i modulen 'Demoner & vandöda'.

Svårigheten att animera en vandöd beror också på hur länge liket eller kadavret varit dött och dessutom på hur skadat det är. Svårigheten för Alkemi-slaget ökas med en nivå (+Ob1T6) om liket varit dött i mer än ett dygn och med två nivåer (+Ob2T6) om det varit dött i mer än en vecka. Om reanimationen sker på helgad mark så ökas svårigheten på Alkemislaget med en nivå (+Ob1T6). På samma sätt ökas svårigheten med en nivå (+Ob1T6) om liket begravts med en Välsignelse-ceremoni. På omvänt sätt blir Alkemislaget en nivå enklare (−Ob1T6) om marken är vanhelgad och ytterligare en nivå enklare (−Ob1T6) om liket Vanhelgats. Observera att magnituden inte ökar av dessa faktorer.

Notera att vandöda räknas som föremål och man kan därför göra 'magiska artefakter' av dem! Man kan också binda demoner eller andar i en vandöd. Faktum är att flera av de farligaste vandöda är besjälade med en demon.

Modifiera resonansfrekvens (3+)

Med denna alkemiska process är det möjligt att ändra vibrationer hos en essens. Rent praktiskt måste alkemisten ändra alla resonansriktningar samtidigt. Problemet är att det är mycket svårt att påverka flera resonansriktningar på samma gång. Av denna anledning är essenser av hög Rang, företrädesvis av primär essens (det vill säga mercurium och de åtta typerna av essentiell

sulphur) av stort värde. Ett gram eller en kubikcentimeter substans är den grundläggande mängden som modifieras.

Processens magnitud är som lägst tre (3) och då kan endast en resonansriktning ändras. För varje ytterligare resonansfrekvens som man vill modifiera måste man höja magnituden med ett steg (+1). Dessutom höjs magnituden med ett (+1) för varje extra gram som skall modifieras samtidigt. Exempelvis krävs det alltså magnitud tre för att ändra ett gram primär essens (som bara har en resonansriktning), magnitud fyra för att ändra ett gram sekundär essens (som har två resonansriktningar) och magnitud fem för att ändra ett gram tertiär essens (som har tre resonansriktningar).

För att lyckas ändra resonansfrekvensen (de fysikaliska egenskaperna) måste alkemisten slå ett slag för färdigheten Alkemi. Rent praktiskt måste alkemisten ändra alla resonansriktningar samtidigt. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud. Från denna svårighet dras laboratoriets Labbmodifikation. Lyckas slaget så ändras resonansens så att substansen får de fysikaliska egenskaper som önskades. Ett misslyckat slag medför dessutom att essensen förstörs. Ett fummel medför att man måste slå ett slag på fummeltabellen för laboratorium (tabell MM-11).

Perpetuell indestruktibilitet (2+)

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 två magnituder för varje kilo som föremålet väger. Ett föremål som gjorts 'oförstörbart' kan inte förstöras med fysiskt våld, eld, syra eller liknande. Föremålets brytvärde kan heller inte sänkas. Notera dock att exempelvis ett pansar inte får några förbättrade pansarvärden – det är bara brytvärdet som påverkas. Föremålet tar dock normal skada av magi och magiska vapen. Effekten kan dessutom brytas med den alkemiska processen 'Avinstallera'.

Reducera resonansriktningar (1+)

Med denna alkemiska process kan man ta bort resonansriktningar hos en essens. Man kan också ta bort resonansriktningar hos mundan substans för att på så sätt tillverka essens. Denna process kallas också 'Quinta Essentia'. Ett gram eller en kubikcentimeter substans är den grundläggande mängden som processas. Processens magnitud beror på hur många resonansriktningar som skall tas bort och hur mycket substans som skall processas. Magnituden för processen är lika med det antal resonansriktningar som skall tas bort. Dessutom höjs magnituden med ett (+1) för varje extra gram som skall processas.

För att lyckas ta bort en eller flera resonansriktningar (det vill säga fysikaliska egenskaper) måste alkemisten slå ett slag för färdigheten Alkemi. Svårigheten består av lika många tärningar som processens magnitud. Laboratoriets Labbmodifikation minskar denna svårighet. Lyckas slaget så tas de aktuella resonansriktningarna bort. För varje resonansriktning som tas bort så sänks essensens Rang en grad (−1). Ett misslyckat slag medför att essensen förstörs. Ett fummel medför, förutom att essensen förstörs, att man måste slå ett slag på fummeltabellen för laboratorium (tabell MM-11).

KAPITEL SJU

TECKENMAGI



DEN GAMLE MAGIKERN satte sig tungt i sin läderklädda karmstol. ”Ljus”, sade han och vid sidan av stolen tändes en läslampa med ett klick. Han tog upp det nyanlända brevet och började läsa. ”Högvördigaste Belkor, Jag ämnar inom kort att bege mig åstad för hämta de värdefulla termotropiska flödesmätarna som jag med stor idoghet och en hel del list lyckats lokalisera...” Den extravaganta handstilen hade fått Belkor Gulik att direkt inse vem brevet var ifrån. Att det eventuellt var möjligt att återfinna några flödesmätare var om möjligt ännu mindre upphetsande.

”...Mitt arbete att lokalisera dessa har visat sig kräva stora uppoffringar. Att utrusta en expedition är naturligtvis nu av högsta vikt. Eftersom jag betalat en anseelig summa för kartor och annan information till min gode vän Driobutus den Diaboliske, ber jag Er härmed högaktningfullt att sända de medel som behövs för diverse omkostnader, närmare bestämt 48 pund silver.”

Belkor suckade djupt och gjorde en mental anteckning om att ordna fram summan för att på enklaste sätt bli av med sitt dåliga samvete. Pengarna skulle han aldrig få se röken av när Driobutus lagt beslag på dem.

”I övrigt går allt planenligt. Jag önskar dock förmedla en varning för en häxa som ställt till mycket förtret. Hon är känd under namnet ’Rafali’ och utger sig för att vara baronessa. Träffar Ni på henne så förklara att Ni inte är intresserad av hennes irrläror och be henne sedan att fara åstad.”

Den gamle magikern hade flera gånger mött just den unga och mycket intelligenta dam som han just blivit så onödigt varnad för. Han hade många gånger önskat sig en dylik familjemedlem istället för en viss annan.

Brevet var undertecknat ”Din framåtsträvande son, Maxander Gulik.” Belkor Gulik hade naturligtvis inte behövt läsa den överdrivna signaturen för att inse vem brevet var ifrån.

TECKENMAGI

DET FINNS MÅNGA olika typer av teckenmagi, men de vanligaste är skrifter laddade med besvärjelser, talande runor och hemlig skrift. De vanligaste och kanske mest användbara magiska skrifterna är de som är laddade med besvärjelser som kan utlösas genom att de läses. Att förtrolla skrifter har inget med alkemi att göra och man behöver därför inget laboratorium för denna aktivitet. Däremot måste magikern behärska semotropi och ritualmagi.

Speciella egenskaper hos magiska skrifter

Till funktionen påminner magiska skrifter om elixir och engångsförtrollningar. Det finns dock en del egenskaper som gör de magiska skrifterna speciella.

- ◆ Bara besvärjelser kan bindas.
- ◆ Skapas med vanliga magiska effekter, inte alkemi. Skapandet kräver också att man skriver ner besvärjelsen med skrift och att man dessutom väver besvärjelsen då den magiska skriften skapas.
- ◆ Förtrollningen försvinner när man läser skriften och besvärjelsen börjar verka.
- ◆ Besvärjelser som binds i magiska skrifter kan ha valfri räckvidd.
- ◆ 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 om besvärjelsen lyckas slås då den magiska skriften skapas. När den används behövs inte dessa slag slås (slag för att läsa krävs dock).

Att tillverka magiska skrifter

Det första magikern måste göra är att skaffa fram skrivdon och något lämpligt att skriva ner besvärjelsen på. Det kan exempelvis vara en bok, skriftrulle, lertavla eller liknande. Vilket material som används spelar mindre roll, men ofta används hållbara material som pergament eller papper.

Därefter måste man använda en magisk effekt, vanligen i form av en ritual för att skapa ett 'blankt ark' eller 'cartablanca' som den också kallas. Exempelvis kan ritualerna 'Dran Bielkes förtrollade vellum' eller 'Cerdos magiska skrift' användas.

När det blanka arket är preparerat måste den önskade besvärjelsen skrivas ned med speciella tecken och speciella ord. Det krävs i genomsnitt en mening per handling som ingår i besvärjelsen. Tiden som själva nedtecknandet tar är ungefär en timme per mening. I denna tid ingår också allt arbete med att ta reda på vilka ord som skall användas. För att avgöra om magikern lyckas skriva en formaliserad besvärjelse så måste man slå ett slag för Skrift (i detta fall är färdigheten Språk ointressant eftersom skriften skenbart består av 'nonsensord'). Magikern måste på förhand bestämma hur lättläst den magiska skriften skall bli. De tänkbara svårigheterna är Mycket lättläst (Ob1T6), Lättläst (Ob2T6), Normalt svårläst (Ob3T6), Svårläst (Ob4T6) eller Mycket svårläst (Ob5T6). Svårigheten att skriva den magiska skriften är den omvända mot hur lättläst besvärjelsen skall vara – det vill säga en Mycket lättläst besvärjelse är mycket svår (Ob5T6) att skriva

medan en Mycket svårläst besvärjelse är mycket lätt (Ob1T6) att skriva. Se även tabell MM-4 på sidan 38.

Om slaget för att skriva lyckas så är tecknen placerade på arket och nu återstår bara ett steg: att väva besvärjelsen mot arket så att besvärjelsen 'binds' till skriften. I detta stadium måste man slå alla de svårighetsslag som ingår i besvärjelsen. Till skillnad från magiska elixir kan alla typer av besvärjelser bindas, även de som har räckvidden 'avstånd'.

Om alla tre stegen lyckades (det vill säga skapandet av det blanka arket, nedskrivningen av skriften och vävningen av besvärjelsen) så binds besvärjelsen till skriften och en magisk skrift är producerad. Om något slag misslyckas under förloppet så måste man börja om från början.



Att använda magiska skrifter

Vem som helst som kan läsa de tecken som finns på en magisk skrift kan aktivera den besvärjelse som bundits till skriften. En magisk skrift består av ett antal meningar, ofta bestående av mycket kryptiska ord och utan någon uppenbar syntax. Varje mening tar en runda att uttala (det går inte att läsa snabbare än så). En magisk skrift tar alltså dubbelt så lång tid att läsa som det tar att utföra motsvarande besvärjelse på traditionellt vis.

För att avgöra om magikern lyckas läsa den magiska skriften så måste man slå ett slag för Skrift (i detta fall är färdigheten Språk ointressant). Svårigheten är lika med skriftens läsbarhet. Det går att läsa en magisk skrift utan att uttala orden högt och utan att röra läpparna, men detta är en nivå svårare (+Ob1T6).

Om slaget för att läsa skriften lyckas så tar den bundna besvärjelsen effekt. Detta sker alltid i slutet av en runda. Observera att inga slag är nödvändiga för att alstra, transformera eller väva, eftersom dessa slogs då den magiska skriften skapades. Förtrollningen försvinner när man har läst den magiska skriften vilket tar sig uttrycket i att skriften försvinner. Misslyckas slaget för att läsa så får man försöka igen under nästföljande runda. Fummel leder till att skriften förstörs utan att besvärjelsen aktiveras.

Mall för magiska skrifter

En beskrivning av en magisk skrift består regeltekniskt av skriftens namn, dess magnitud, hur många meningar den består av, dess läsbarhet och vilken besvärjelse som finns bunden till den magiska skriften.

<Skriftens namn> (Magnitud) Om den magiska skriften har någon titel så anges den här. Inom parentes anges också magnituden för den besvärjelse som finns lagrad i den magiska skriften.

Antal meningar: Här anges hur många meningar som den magiska skriften innehåller. Varje mening tar en runda att läsa.

Läsbarhet: Här beskrivs den magiska skriftens läsbarhet i form av ett svårighetslag.

Besvärjelse: Den besvärjelse som finns lagrad finns beskriven här. Eventuellt kan man ta med en komplett beskrivning av besvärjelsens effekter.

SANNA NAMN

SANNA NAMN ÄR av stor vikt vid nedkallning av demoner och ibland även då man använder sympatetisk magi. Ett sant namn är inte detsamma som ett vanligt namn. Genom att känna till ett sant namn på exempelvis en demon kan man kalla ned denna med hjälp av en rituell symbolistisk nedkallning. Information och regler för nedkallning av demoner finns på sidan 80 i denna bok.

Sanna namn

Varje föremål eller person har ett sant namn som beskriver dess innersta väsen. Det är inte speciellt lätt att finna dessa sanna namn, särskilt med tanke på att väldigt få känner till sitt eget sanna namn och i de fall de gör det är de mycket restriktiva med dem. Känner man till någons sanna namn är det mycket enklare att påverka denne med sympatetisk magi. Sanna namn mäts liksom besvärjelser med magnituder (detta beskrivs lite längre fram).

Att dölja sitt sanna namn

Detta faktum gör magiker som vet sina sanna namn än mer restriktiva med att lämna ut dessa och dessutom blir namnen mer åtråvärda.

Demoners sanna namn

Även demoner och andar har sanna namn som måste användas för att kalla ner demoner. Antingen kan man använda ett sant namn för en viss typ av demon eller så kan man använda det sanna namnet för en individuell demon. Sanna namn mäts liksom besvärjelser med magnituder. Ett sant namn för en demon har en magnitud som är lika med demonens Rang.

Att lära sig sanna namn

Sanna namn går att lära på ungefär samma sätt som besvärjelser, vilket innebär att man antingen blir undervisad eller att man lär sig namnet från en bok. På sidan 196 i regelboken beskrivs hur man lär sig magnituder genom undervisning eller bokstudier. Det går att memorera sanna namn om man vill, men observera att den ordinarie gränsen för hur mycket man kan hålla i minnet fortfarande gäller.

Att ta redan på sanna namn

Att ta reda på ett sant namn som ingen känner till är naturligtvis svårare än att exempelvis lära in ett sant namn från en bok. Det vanligaste sättet är att använda den magiska effekten 'Sant namn' i form av en ritual eller besvärjelse. Det går också att få redan på sanna namn av demoner och i vissa fall även gudar.

Att nedteckna sanna namn

Nedteckning av sanna namn går till på ungefär samma sätt som för formaliserade besvärjelser. Därför hänvisas till sidan 38 i denna bok där det finns både regler och ytterligare information om nedteckning. Enda skillnaden från formaliserade besvärjelser är att det sanna namnet tar lika många sidor i anspråk som det

sanna namnets magnitud och att det räcker med färdigheten Skrift (färdigheten Språk är ointressant i detta sammanhang). Tiden som själva nedtecknandet tar är som regel en dag per sida. Varje sida består av ett mellan 300 och 600 stavelser som bildar mellan 50 och 100 ord. Ett sant namn är som regel mycket kryptiskt och har inte någon uppenbar syntax.

Att använda sanna namn

Sanna namn används bland annat då man vill nedkalla demoner med ritualer. Att uttala det sanna namnet om det är memorerat kräver inget svårighetsslag.

Vill man däremot läsa det sanna namnet från en skrift måste man slå ett färdighetsslag mot färdigheten Skrift. Svårigheten för färdighetsslaget beror på skriftens läsbarhet. Eftersom sanna namn saknar relation till talade språk (de är kryptiska och saknar syntax) så är färdigheten Språk ointressant i detta sammanhang.

Mer om nedkallning av demoner finns att läsa på sidan 80 i denna bok. Här förklaras i korthet hur nedkallningen går till. För en mer ingående beskrivning av demoner, nedkallning, sanna namn och mycket annat som har med detta att göra så hänvisas till modulen 'Demoner & vandöda'.



SYMBOLER

SYMBOLER HAR ETT allmängiltigt värde genom att de identifierar en specifik entitet eller företeelse. De är alltså lika över hela Mundana oberoende av kultur och kunskapstradition. De symboler som presenteras i detta avsnitt har varit oförändrade så länge man vet – men magiteoretiker som forskar i ikonotropi utesluter inte möjligheten att symbolernas form skulle kunna ändras i framtiden. Det spelar ingen roll hur man vrider på symbolerna – deras utseende är ändå unikt. Återgivningen av de olika symbolerna är i enlighet med vad som är brukligt inom den coloniska magitraditionen. På sidorna 73 och 74 återges några av de vanligaste symbolerna.

Magisymboler

Längst upp på sidan 73 finns tio av de vanligaste symbolerna som används för att beteckna olika magiska aktiviteter. Dessa symboler används exempelvis vid nedteckning av formaliserade besvärjelser och ritualer. I kombination med symbolerna för de olika aspekterna kan man uttrycka långa instruktioner med ett fåtal symboler. Naturligtvis kan man blanda dessa symboler med vanlig skrift för att förklara mer exakt.

Aspekternas symboler

I mitten av sidan 73 finns symbolerna för nitton av de tjugoen aspekterna återgivna. I sammanhanget är det intressant att notera att det inte finns några generellt giltiga symboler för semotropi och ikonotropi. Varför det är på detta sätt är det ingen som säkert vet. Aspekternas symboler används ofta då besvärjelser och ritualer nedtecknas. Symbolerna för de olika aspekterna kan också kombineras för att på så sätt erhålla mer komplexa symboler – ett bra exempel är att symbolen för 'människa' är en kombination av symbolerna för biotropi och nekrotropi.

Alkemisymboler

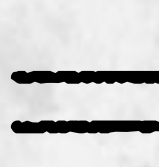
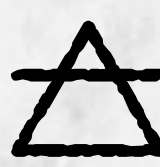
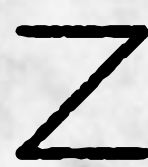
Överst på sidan 74 finns ett några av de viktigaste alkemiska symbolerna avbildade. Det är symboler för komponenter i magiska artefakter och symboler för viktiga alkemiska processer och reaktioner. Komponentssymbolerna är av mycket stor vikt vid framställning av magiska artefakter och det är inte ovanligt att vissa av dessa symboler placeras på den magiska artefakten.

Symboler för alkemiska substanser

Symbolerna för de viktigaste alkemiska substanserna finns avbildade på nederdelan av sidan 74. Här finns också grupp-symboler för vissa högre essenser.

Övriga symboler

Längst ner på sidan 73 finns fem symboler som är ett litet smakprov på de övriga symboler som finns för diverse företeelser och entiteter. Det kanske mest kända är 'drakens öga' eller 'drakögat' som det också kallas.

*Besvärjelse**Ritual**Ceremoni**Filament**Formalisering**Alstring**Transformer**Väva**Aktivering**Utveckling av kongelat**Astrotropi**Ataxotropi**Biotropi**Daimotropi**Fototropi**Geotropi**Heliotropi**Hydrotropi**Kronotropi**Kryotropi**Nekrotropi**Nomotropi**Pneumotropi**Psykotropi**Pyrotropi**Selenotropi**Skototropi**Teotropi**Termotropi**De fyra elementen**Astralplanet**Illusion**Det seende ögat**Eldögat**Drakögat*



Alkemi



Aktivator



Ackumulator



Generator



Transformator



Projektor



Transmutering



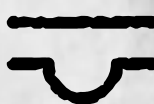
Fusionering



Reduktion



Elexirering



Kongelering



Destillering



Smältning



Purifiering



Upplösning



Separation



Mercurium



Essentiellt salt



Essentiell Sulphur



Guld



Silver



Bly



Kvicksilver



Koppar



Järn



Svavel



Tenn



Salpeter



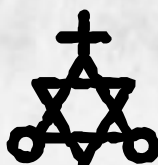
Arsenik



Alkohol



Olja



Kol



Aska



Trä



Koksalt

KAPITEL ÅTTA

SPÅDOM



KHARZIM ÖPPNADE BRONSDÖRRARNA åt Drevegan som tveksamt steg in i den dunkla pelarsalen. Dvärgen stannade till vid porten och studerade de mörkblå gobelängerna som hängde på väggarna bakom pelarna. Från ett fyrfat spreds en tät arom rökelse i hela salen. På en sliten matta mitt i salen satt en gammal knotig gubbe med fötterna i kors.

Kharzim knuffade Drevegan lätt i ryggen och fick honom på så vis att ta ytterligare några osäkra steg fram emot oraklet. ”Du måste försöka få reda på vilket ditt öde är...”

Drevegan tycktes ta nytt mod till sig och gick fram till oraklet. Framför mannen brann ett vaxljus som lyste upp en liten skinntrumma och ett antal målade benknotor.

Drevegan vände sig om och tittade på Kharzim. Dvärgen nickade åt vännen och försökte le lugnande – något som dock inte var så lätt för en dvärg med ett ståtligt skägg. Drevegan satte sig ned.

”Vad är ditt namn, vandrare? Och vad är din fråga?” sade oraklet med en hes röst.

”Hmm... Jo... Järnhandske... Drevegan Järnhandske. Jag söker mitt öde”, fick Drevegan ur sig.

Oraklet slog tre slag på sin trumma och förklarade: ”Många söker sitt öde utan förståelse för vad det innebär, men jag skall göra dig till viljes.” Oraklet tog upp de målade benknotorna och mumlade något ohörbart. Han kastade dem på mattan och studerade dem noga. Den gamle mannens ansiktsuttryck ändrades sakta och efter ett tag tittade den gamle mannen upp mot Drevegan med vidöppna ögon och utstötte ”Jag ser stor olycka, ett osäkert liv och mycket ond bråd död!”.

Drevegan stönade och vände sig om till dvärgen med en trött blick ”Det var det jag visste. Det lika bra att ge upp...”

JÄRTECKEN & SPÅDOM

ATT UTTALA SIG om vad som kommer att hända i framtiden är mycket svårt. Eftersom framtiden för alltid är hölj i dunkel och dessutom ständigt i rörelse är det mycket svårt att göra några exaktare profetior om vad som skall komma att ske. Trots detta är spådomskonsten en av de äldsta konsterna på Mundana. Genom tiderna har det utvecklats otaliga metoder att spå framtiden. Vilken metod som används beror på var i Mundana man bor och från vilken typ av kultur man tillhör. Det finns många andra metoder att spå och spelaren eller spelledaren kan lätt hitta på egna. Oavsett vilka metoder som används så ger alla metoder symboliska svar som måste tydas. Principen för spådomskonst är att få fram järtecken som sedan kan tolkas med färdigheten Spådom. Därefter är det upp till spelledaren att presentera en trovärdig profetia.

Järtecken

Ett järtecken är en symbolisk representation av vad man 'kanske' kan komma att uppleva i framtiden. Observera dock att alla järtecken måste tolkas med färdigheten Spådom innan de går att förstå. En rollperson som har färdigheten Spådom kan medvetet försöka ta fram järtecken för att sedan tolka dessa med sin Spådoms-färdighet dessa för att förutsäga framtiden.

Det finns många olika sätt att ta fram järtecken på. Alla har det gemensamt att de kräver speciella handlingar och dessutom ett färdighetsslag mot den färdighet som är kopplad till spådomsmetoden ifråga. Svårigheten för detta färdighetsslag är lätt (Ob2T6). Exakt vilken färdighet som skall användas för detta slag beror på vilken spådomsmetod som används.



Exempelvis kräver spådomsmetoden aritmanti att man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot Räkning. Spelledaren bör slå detta slag dolt. Ett misslyckat slag medför att inga användbara järtecken finns att tolka. Ett fummel innebär att falska järtecken uppenbarar sig – dessa järtecken kan tolkas med spådom antingen som en (falsk) symbolisk profetia eller som en (falsk) tydlig profetia. Det finns ett stort antal metoder att spå på. De vanligaste presenteras nedan. Spelledaren, eller kanske spelaren, kan även hitta på egna.

Aritmanti: Med numerologi kan man skapa järtecken för alla situationer. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Räkning.

Divination: Genom att be sin gud om tecken kan man erhålla järtecken som senare går att tolka med Spådom. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Ceremoni. Vilken nivå man har i Qadosh spelar ingen roll.

Hieromanti: Genom att slakta ett djur och studera inälvorna eller blodets flöde kan man erhålla tolkningsbara järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Slaktare (hantverksfärdighet).

Horoskop: Genom att tyda stjärnornas och himlakropparnas positioner kan man ta fram ett horoskop som består av en samling järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Astrologi.

Kartomanti: Denna metod använder en speciell kortlek för att ge ledtrådar om framtiden. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Spel & dobbel.

Kiromanti: Genom att tyda linjerna i en persons hand kan man se järtecken som kan tolkas med Spådom. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Läkekonst.

Kristallomanti: Genom att skåda in i en väl polerad kristallkula kan man erhålla speciella järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten SYN.

Osteomanti: Genom att kasta benknotor på marken kan man få fram mönster som kan tolkas som järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Kasta.

Skiomanti: För att använda denna metod krävs att man kontaktar de döda förfadersandarna. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Andeförnimmelse.

Talimanti: Genom att slå tärningar kan man få fram tal som kan tolkas som järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Spel & dobbel. Eventuellt kan spelledaren bestämma att det går bra att använda färdigheten Kasta istället.

Varsel, drömmar och visioner

En rollperson kan få järtecken uppenbarade spontant genom varsel, i drömmar och under visioner. När järtecken erhålls på någon av dessa tre sätt bestäms helt av spelledaren. Det kan vara lämpligt att vid sällsynta tillfällen låta en eller flera rollpersoner få järtecken på detta vis vid speciella tillfällen i ett scenario. Liksom med andra järtecken finns det både sanna och falska varsel, drömmar och visioner.

En rollperson kan inte (i alla fall inte utan mycket speciella medel) aktivt se till att skapa järtecken genom drömmar. Dessa ges av spelledaren. Däremot kan rollpersonen få drömmar tolkade och på så sätt erhålla en profetia.

För den intresserade nämns här att man traditionellt brukar anse att de sanna drömmarna kommer genom något som kallas 'hornporten' och de falska drömmarna genom något som kallas 'elfenbensporten'.

Symboliska profetior

En symbolisk profetia beskriver framtiden i allmänna 'ordalag' som alltid lämnar en hel del öppet till tolkning. Under alla omständigheter bör spelledaren ta sig en funderare på vad som förmodligen kommer att hända med rollpersonerna i framtiden och därefter försöka skapa en symbolisk profetia. För att göra det lättare att välja ut några typiska (och generella) beskrivningar kan spelledaren använda någon eller några av följande omständigheter:

Obehagliga händelser: Dödsfall, Sjukdom, Fara, Olycka, Ekonomisk förlust, Motgång, Krig, Besvikelse, Fångenskap, Dåliga nyheter, Otur.

Illvilliga individer: Förräderi, Meningsskiljaktigheter, Möta fiende, Fiendskap, Anklagad.

Trevliga händelser: God hälsa, Ekonomisk vinst, Lyckad affär, Glad överraskning, Förklaring, Goda nyheter, Framgång, Tur

Välvilliga individer: Vänskap, Möta vän, Hyllning, Öväntad hjälp.

Övriga händelser: Ny bekantskap, Möta ett monster, Resa, Stor förändring, Äventyr, Överraskning.

För att göra en symbolisk profetia kan spelledaren också använda sin fantasi eller rent utav ta inspiration från de drömmar som beskrivs i tabell MM-19. Spelledaren kan naturligtvis själv hitta på egna symboler eller kanske till och med göra profetian tydlig (se regel för detta).

Ny färdighet: Spådom [0]

Specialiseringar: aritmanti, horoskop, kartomanti, kristallomanti, divination, hieromanti, kiromanti, oneiromanti, osteomanti, skiomanti, talimanti...

Färdigheten Spådom är en ny färdighet som används för att tolka så kallade 'järtecken' och på så sätt förhoppningsvis kunna få fram en profetia som förutspår framtiden. En spådom tar som regel endast ett par minuter att utföra – det är upp till spelledaren att bestämma exakt hur lång tid det tar.

För att kunna använda Spådom måste man alltså först ha tillgång till någon form av järtecken. Dessa järtecken kan spelledaren ge rollpersonen i en dröm, en vision eller någon annan form av varsel. Rollpersonen kan också själv ta fram järtecken genom ett antal olika metoder som kräver speciella färdighetsslag. Exempelvis kräver spådomsmetoden aritmanti att man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot Räkning. Exakt vad som gäller beskrivs under rubriken 'Järtecken'.

Det är till själva tolkningen av järtecknen som man använder färdigheten Spådom. Rent praktiskt går det till så att spelledaren slår ett dolt slag mot rollpersonens nivå i färdigheten Spådom. Svårigheten är vanligen normal (Ob3T6), men blir en nivå svårare (+Ob1T6) om man försöker spå sig själv. Övriga modifikationer anges i tabell MM-18. Observera att ett slag mot Spådom inte kan göras enklare genom att dubbla tiden.

Lyckas färdighetsslaget måste spelledaren presentera en symbolisk profetia med hjälp av egen improvisation (se även regel om symboliska profetior). Ett perfekt slag innebär att spelledaren bör ersätta den symboliska profetian med en tydlig profetia (se regeln om tydliga profetior).

Ett misslyckat slag innebär att spelledaren fritt kan hitta på en profetia som inte alls behöver ha något med framtiden eller verkligheten att göra (se regeln om falska profetior). Om färdighetsslaget fumlades bör dock spelledaren hitta på en avsiktligt missvisande profetia.

Observera att falska järtecken alltid medför att profetian blir falsk. Beroende på hur slaget för Spådom utfaller så kan dessa falska profetior bli både symboliska eller tydliga. Det kan alltså förekomma tydliga falska profetior – så spelarna kan alrig vara riktigt säkra.

Situation för spådom	Svårighet
Grundläggande svårighet	Ob3T6
Spå sig själv	+Ob1T6
Spådomen gäller en främmande person	+Ob2T6
Spådomen avser förfluten tid	-Ob1T6
Spådomen avser en avlägsen framtid	+Ob1T6

Tabell MM-18: Sammanfattning av svårigheter då färdigheten Spådom används för att tolka järtecken.

Drömtydning

Även om drömmar rent regeltekniskt fungerar som vanliga jättecken så ger de ofta upphov till speciella symboliska profetior. För att tolka en dröm och erhålla en profetia krävs därför slag mot färdigheten Spådom. Spelledaren kan därför gärna välja från tabell MM-19 där en mängd speciella drömmar och deras betydelse beskrivs. Det går också bra att kombinera olika symboler i en dröm för att åstadkomma en bättre profetia. Vid drömtydning bör Spelledaren också presentera drömprofetiens betydelse. Observera att denna regel inte skall användas om profetian är tydlig.

Tydliga profetior

Om slaget för Spådom blir perfekt så kan spelledaren ge rollpersonen en så kallad tydlig profetia. Detta innebär naturligtvis att rollpersonen får en profetia som tydligt visar vad som kommer att hända i framtiden. Till skillnad från de normala symboliska profetiorna så måste spelledaren ge rollpersonen en kort inblick i framtiden!

Tänk dock på att inte ens tydliga profetior alltid slår in. Regeltekniskt kan det ju vara så att slaget för att ta fram jättecken misslyckades eller till och med fumlades (spelledaren slår ju alla slag dolt) och i detta fall kan naturligtvis profetian både vara tydlig och missvisande.

En profetia bör utformas så att den inte ger alltför mycket information som avslöjar och kanske förstör spelledarens scenario. Å andra sidan bör ju en sann profetia helst gå i uppfyllelse. Detta kan göras på två sätt. Dels kan spelledaren snabbt tänka igenom vad som är avsett att hända i det framtida äventyret och därefter presentera ett förebud om en framtida händelse eller situation. Dels kan spelledaren i det framtida äventyret styra en smula så att profetian verkligen faller in som en sann profetia.

Många profetior ger en insikt om framtiden som kanske inte är direkt relevant för rollpersonen. Det kan även vara så att en profetia inte är sann trots att den är tydlig (se regler om falska profetior nedan).

Falska profetior

Falska profetior får man slaget mot Spådom misslyckas eller om man råkar fumla färdighetsslaget för att ta fram jättecket. Då en falsk profetia skall skapas så har spelledaren två val: antingen kan man hitta på en egen falsk profetia och förmedla denna till spelaren eller så kan spelledaren använda händelsetabellen 2-47 i regelboken för att få inspiration till en falsk profetia.

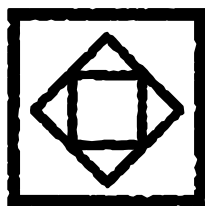
Observera att det i sällsynta fall kan hända att även falska profetior slår in – fast då rör det sig som regel av en slump. Det motsatta kan också gälla för sanna profetior som kan bli falska (exempelvis om det blir alltför svårt för spelledaren att få dem att gå i uppfyllelse). Under alla omständigheter har spelledaren inget absolut krav på sig att se till att en profetia går i uppfyllelse. Eftersom spelledaren slår alla slag dolt så har ju spelarna ingen aning om en profetia är sann eller falsk. Naturligtvis är det dock roligare om profetiorna slår in.

Drömsymbol	Betydelse
Bankett	Goda nyheter
Blod	Hjälpa en vän
Båt	En lyckad affär
Dans	Vänskap
Demon	Hyllning
Djupt vatten	Uppfyllda förväntningar
Drake	Välgång
Dödsfall	Stor förändring
Fall	Otrevlig besvikelse
Farlig situation	Ekonomisk risk
Flyga	Motgång
Flygande fåglar	Välgång
Främling	Äventyr
Full bägare	Välgång
Få brev	Goda nyheter
Få gåva	Ekonomisk förlust
Fångenskap	Romantik
Ge gåva	Ekonomisk vinst
Grunst vatten	Besvikelse
Gråtande barn	Otur
Gräl / Konflikt	Ny bekantskap
Guld	Förraderi
Gycklare / Narr	Osäkerhet
Gå ner en trappa	Motgång
Gå upp en trappa	Välgång
Juveler / Ädelstenar	Ekonomisk välgång
Katt, svart	Tur
Katt, annan färg	Fiendskap
Kista	Giftermål
Klättra	Ekonomisk vinst
Magiker	Stor förändring
Medvetlöshet	Ekonomisk förlust
Monster	Motgång
Musik	Dåliga nyheter
Månen	Passion
Mörker	Överraskande händelse
Olycka	Glad överraskning
Pengar	Välgång
Präst	Förklaring
Resa	Goda nyheter
Ring	Äventyr
Sittande fåglar	Motgång, otur
Sjukdom	En oväntad resa
Skrattande barn	Tur
Skriva brev	Välgång
Skåda i vatten	Äventyr
Smärta	Ekonomisk välgång
Snö	Viktiga nyheter
Solen	Lycka
Sova i säng	Kärlek
Spegel	Meningskiljaktighet
Spöke, vålnad	Besvikelse
Stege	Förraderi
Stjärna	Oväntad hjälp
Timglas / Solur / Kleipsydra	Välgång inom kort
Tom bägare	Besvikelse
Tvagning	Äventyr
Vagn	Resa

Tabell MM-19: Drömsymboler och deras profetiska betydelse.

KAPITEL NIO

MAGISKA VARELSER



JAC SÅG KLENTROGET på Maxanders yviga gester. Han hade stått och sett på trollkarlens häxkonster under nästan hela eftermiddagen. Jac ruskade på sig och gick ned till det provisoriska lägret en bit längre ned. Solen brände hans nacke och värmen i ravinen var stekande het. I lägret satt baron Tzorcelan och polerade sitt svärd.

”Du, Cerec, förklara för mig igen varför vi är tillsammans med tönten där uppe?” frågade Jac.

Den storväxte Tzorcelan såg upp med ett leende. ”Men Jac, min vän. Vi har ett uppdrag. Vi skall skydda herr Maxander, det har vi lovat hans fader, mäster Gulik.”

Jac stönade och slog sig ned jämte baronen. ”Men du, ärligt talat, tycker inte du att han är lika jobbig som en gaggig alv?”

Tzorcelan fick något finurligt i blicken. ”Jac, vi får mycket bra betalt för att vara Maxanders eskort.”

”’Barnvakter’ är ett bättre ord, om du frågar mig,” muttrade Jac.

Plötsligt hördes ett höghäufigt vinande och en kraftig knall. Båda männen tittade upp mot bergspasset men såg ingenting. De båda männen såg på varandra och unisont utropade ”Maxander!” varpå de rusade upp längs stigen. De kom inte långt innan trollkarlen kom springande nedför slänten. ”Jag... misshagade den tydligen.”

”Den?” frågade Jac skeptiskt. Plötsligt uppfattade han vad Maxander sprang ifrån. Salamandern var stor. Dess kropp slickades av de heta lågorna som ständigt omfamnade den. Eldelementaren uppfattade de båda männen och började avancera. Tzorcelan såg förvånat hur Jac vände och började jaga efter trollkarlen. ”Vad gör du?!” skrek baronen.

Jac skrek förbannat tillbaka ”Jag skall få tag på klantskallen om det så blir det sista jag gör!”

DEMONOLOGI

DEMONOLOGI ÄR LÄRAN om demoner, deras manifestationer och de sätt som de kan manipuleras på. Demoner existerar på andeplanet men har den unika förmågan att viljemässigt kunna manifesteras sig på det fysiska planet. Demoner kan också nedkallas med magiska medel för att utföra olika tjänster åt nedkallaren.

Demoners natur

Demoner skiljer sig från de andra invånarna på andeplanet genom deras möjlighet att manifesteras sig på det mundana planet. Den manifesterade kroppen skapas ur 'intet' med hjälp av energi från andeplanet och det behövs alltså ingen materia på det sättet som krävs för elementarvarelser. När en demon är manifesterad kan den påverka saker och varelser på det fysiska planet, men å andra sidan kan den inte påverka saker på andeplanet då den har manifesterat sig. Exempelvis kan en manifesterad demon inte anfalla med andestrid.

Det finns både onda och goda demoner. Definitionen ond och god är dock en förenkling. En bättre förklaring är att olika demoner har olika intressen och mål som ofta är som totalt skilda från exempelvis människornas. Enligt thakalatribunalernas magiteori är till och med gudarna en sorts mäktiga demoner. Beviset för det här anses vara att även gudar har möjlighet att manifesteras sig på det fysiska planet.

Genom olika magiska medel är det möjligt att nedkalla en demon till det fysiska planet mot dess egen vilja. En nedkallad demon kan antingen tvingas att utföra en viss tjänst eller så kan man köpslå och förhandla med den för att erhålla en önskad tjänst.

Olika typer av demoner

Det finns en stor mängd olika typer av demoner som alla har speciella egenskaper. De mest kända (och fruktade) är anticultorn, cicatrixen, cruorn, diabolen, dubbelgångaren, edaxen, nefandusen, ruptorn och sanguinaren. I modulen 'Demoner & vandöda' beskrivs dessa och andra demoner mer ingående. Här finns också tabeller för vilken typ en slumpvis nedkallad demon är av. För de användningsområden som finns i samband med reglerna i Mystik & magi är dock skillnaden mellan de olika demonerna inte speciellt intressanta.

Nedkallning av demoner

Som regel används ritualer för att nedkalla demoner. Observera att det är helt nödvändigt att magikern vet det sanna namnet på den demon som skall kallas ned. Antingen kan man använda ett sant namn för en viss typ av demon eller så kan man använda det sanna namnet för en individuell demon. Är man ute efter vilken demon som helst, exempelvis för att ha i en magisk artefakt, så väljer man det första alternativet. Om man önskar nedkalla en specifik demon, som exempelvis har någon viss information, så använder man lämpligen det andra alternativet. Sanna namn mäts liksom besvärjelser med magnituder. Ett sant namn för en demon har en magnitud som är lika med demonens rang. Se sidan 71 för mer information om sanna namn.

En demon som nedkallats är i princip uteslutande fientligt inställd till den som nedkallat den. För mindre mäktiga

demoner (exempelvis första rangen) kan de räcka med att ha en besvärjelse redo för att kontrollera demonen innan den tillfälliga förvirringen släpper. För att kunna kontrollera mäktiga demoner (som fjärde rangen eller mer) krävs det som regel att man stänger in demonen i ett på förhand skapat pentagram för att inte riskera liv och lem.

Demoners reaktion

Demoner blir ofta fientligt inställda då de nedkallas. För att avgöra hur de reagerar måste man slå ett slag mot nedkallarens PSY. Svårigheten består av lika många tärningar som demonens Rang. Om demonen har sluppit fri från en tidigare kontrollering så blir slaget ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6). Se tabell MM-20 för en sammanfattning av vad olika resultat av detta slag medför.

Om slaget lyckas så blir den nedkallade demonen neutralt inställd och återvänder efter ett par rundor till andeplanet. Antalet rundor motsvarar effekten på reaktionsslaget. Om slaget misslyckas så anfaller demonen nedkallaren efter en rundas förvirring.

Om slaget blir perfekt så blir demonen vänligt inställd till nedkallaren och kan kontrolleras automatiskt utan några magiska tvångsmedel. Ett fummel medför att den nedkallade demonen efter en rundas förvirring kallar ner ytterligare en demon. Därefter anfaller den nedkallaren. Den nya demonen dyker upp efter ytterligare en runda varvid spelledaren måste slå ett nytt reaktionsslag för denna nya demon.

Reaktionsslag	Demonens reaktion
Perfekt	Demonen blir vänligt inställd till nedkallaren och blir därför automatisk kontrollerad.
Lyckat	Neutral, stannar kvar i ett antal rundor som motsvarar effekten på reaktionsslaget och återvänder sedan till andeplanet (om den inte blir kontrollerad).
Misslyckat	Anfaller nedkallaren efter en rundas förvirring.
Fummel	Efter en rundas förvirring kallar demonen ner ytterligare en demon av samma Rang. Därefter anfaller den första demonen nedkallaren. Slå ett nytt reaktionsslag för den nya demonen mot nedkallarens PSY.

Tabell MM-20: Reaktion för demoner. Slå ett slag med lika många tärningar som demonens Rang mot nedkallarens PSY. Slaget blir en nivå svårare om demonen har varit kontrollerad tidigare.



Elementarvarelser

Det finns fyra olika typer av elementarvarelser – en för var och en av de fyra elementen: eld, jord, luft och vatten. Eld-elementaren kallas salamander, jordelementaren kallas golem, luftelementaren kallas sylf och vattnelementaren kallas undin. Observera att elementarvarelser inte lever på det astrala planet. De är alla rent fysiska och kan sägas utgöra en manifestation av Mundanas beståndsdelar. Elementarvarelser har olika rang beroende på hur kraftfulla de är. Rangen påverkar varelsens attribut, sekundära egenskaper och färdigheter enligt de riktlinjer som anges i beskrivningen av den aktuella varelsen.

Kosmiska varelser

Det finns tre olika typer av kosmiska varelser: helioner, lunioner och stellarer. Helionen är en kosmisk solvarelse, lunionen är en kosmisk månvarelse och stellarer är en kosmisk stjärnvarelse. Observera att kosmiska varelser inte lever på det astrala planet. De är rent fysiska och kan sägas utgöra en manifestation av Mundanas himmel. Både elementarvarelser och kosmiska varelser har olika rang beroende på hur kraftfulla de är. Rangen påverkar varelsens sekundära egenskaper och färdigheter enligt de riktlinjer som anges i beskrivningen av den aktuella varelsen.

Reaktion för elementarer och kosmiska varelser

Elementarvarelser och kosmiska varelser blir ofta fientligt inställda då de nedkallas. För att avgöra hur de reagerar måste man slå ett slag mot nedkallarens PSY. Svårigheten består av lika många tärningar som elementarens Rang. Om elementaren har sluppit fri från en tidigare kontrollering så blir slaget ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6). Se tabell MM-21 för en sammanfattning av vad olika resultat av detta reaktionsslag medför.

Om slaget lyckas så blir den nedkallade varelsen neutralt inställd och återvänder efter ett par rundor till sitt element. Antalet rundor motsvarar effekten på reaktionsslaget. Om de inte finner sitt element i närheten så söker de efter närmaste samling av sitt element. Om slaget misslyckas så anfaller varelsen nedkallaren efter en rundas förvirring.

Om slaget blir perfekt så blir varelsen vänligt inställd till nedkallaren och kan kontrolleras automatiskt utan några magiska tvångsmedel. Ett fummel medför att den nedkallade varelsen efter en rundas förvirring kallar ner ytterligare en elementar eller kosmisk varelse av samma art. Därefter anfaller den nedkallaren. Den nya varelsen dyker upp efter ytterligare en runda varvid spelledaren måste slå ett nytt reaktionsslag för denna nya varelsen (slå mot nedkallarens PSY, inte den första elementarvarelsen).

Reaktionsslag	Reaktion
Perfekt	Varelsen blir vänligt inställd till nedkallaren och blir därför automatisk kontrollerad.
Lyckat	Neutral, stannar kvar i ett antal rundor som motsvarar effekten på reaktionsslaget och återvänder sedan till sitt element (under förutsättning att den inte blir kontrollerad förstas).
Misslyckat	Anfaller nedkallaren efter en rundas förvirring.
Fummel	Efter en rundas förvirring kallar varelsen ner ytterligare en elementar eller kosmisk varelse av samma art och anfaller därefter nedkallaren. Slå ett nytt reaktionsslag för denna nya varelsen.

Tabell MM-21: Reaktion för elementarer och kosmiska varelser. Slå ett slag med lika många tärningar som varelsens Rang mot nedkallarens PSY. Slaget blir en nivå svårare om varelsen har varit kontrollerad tidigare.

Salamander (eldelementar)

Beskrivning: Den pyrotropiska elementarvarelse kallas salamander. En salamander är en brinnande varelse som till formen ser ut som en liten vinglös drake som lyser upp sin omgivning med sina flackande lågor. Den älskar att slingra omkring i större eldar och bli slickad av dess flammor. Salamanderns längd motsvarar (Rang×50+50) cm.

Utbredning: I normala fall lever salamandern i eldar av mer permanent natur, exempelvis i vulkaner. De brukar dock manifestera sig i större eldar utan att för den skull slita sig fria. Det anses att det är salamandrarna som gör att eld sprider sig. Ju fler de är och ju högre rang de har, desto enklare sprider sig elden. En salamander manifesterar sig ytterst sällan spontant. Det krävs som regel att man använder en magisk ritual, exempelvis 'Protubererande salamander'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att det finns tillgång till en tillräckligt stor eld som salamander kan manifestera sig ur. Elden måste ha en diameter som motsvarar en meter per rang som salamandern har.

Beteende: En salamander uppskattar som regel inte att bli nedkallad och man måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur den reagerar. En salamander blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger pyromantikern möjlighet att kontrollera salamander, exempelvis med besvärjelsen 'Salamanderns kommando'. En kontrollerad salamander tar alla order bokstavligt. Man kan till och med beordra en kontrollerad salamander att upplösa sig själv. Mister pyromantikern kontrollen över salamandern så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.

Salamander <Rang>

STY: 8+ [2T6+Rang] **VÄR:** 10 [3T6]
TÅL: 10 [3T6] **HÖR:** 7 [2T6]
RÖR: 10 [3T6]
PSY: (10) [3T6]
VIL: 10 [3T6] **AGG:** reaktionstabell*

* Salamandrar hatar undiner och anfaller alltid dessa.

Förflyttning: 10 m/runda**.

Chockvärde: 5×Rang***, **Skadetålighet:** 5 rutor***.

VINIT: 9, **Insikt:** 9.

** Salamandern är fyrbent och Förflyttningen beräknas därför som (RÖR+TÅL+10)/3.

*** Chockvärdet är lika med fem gånger salamanderns Rang. Alla salamandrar har Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Eldslåga (12+Rang), Räckvidd [Rang×1-Rang×2-Rang×3-Rang×4m], Brännskada****

Brännande bett (12+Rang), Brännskada****, SI(1/2).

**** För varje Rang orsakar eldslågan Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta. Antändningsvärdet är (Rang×2). Endast ett träffområde påverkas.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Fyrbenta djur (se tabell 7-10 i regelboken). Observera att en salamander inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H0, K0, S0*****]

***** All ickemagisk stickskada (S) halveras.

Färdigheter: Stridsvana 14, Hoppa 10.

Språk: En salamander kan inte tala, men den kan förmedla sin sinnesstämning genom fräsande och sprakande ljud. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.

Egenskaper: En salamander kan attackera på avstånd med en fruktad eldsflamma och i närstrid med sitt brännande bett. Brännskadan från dessa attacker orsakar Ob1T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta per Rang som salamandern har. Dess antändningsvärde är (Rang×2). Endast ett träffområde påverkas av eldslågan. Salamandrar är immuna mot brännskada, med undantag för drakeld. Dessutom går det inte att använda greppmanövrer mot en salamander. Vidare så halveras all skada från stickande vapen som inte är magiska. En salamander kan varken få Smärta eller Blodförlust och dessutom slår man aldrig Chockslag utan bara Dödsslag. Vidare får den ej extraskador. Om den missar ett Dödsslag upplöses den i en kraftig eldsflamma. En salamander kan inte ta sig fram i eller ovan vatten och den har ingen som helst förmåga att bära saker. Å andra sidan får den heller ingen utmattning. En annan svaghet är att den tar skada av vatten. Varje liter som träffar salamandern orsakar Ob1T6 poäng Trauma.

Golem (jordelementar)

Beskrivning: Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en geotropisk elementarvarelse – som kallas golem. En golem är en varelse som består av lera eller sten och som till formen ser ut som en extremt muskulös humanoid. Vad den består av beror på vilken jordart den manifesterades ur. En golem väger omkring (Rang×50) kg och längden är lika med (Rang×50+50) cm.

Utbredning: I normala fall lever en golem i jord och berg. Jordskelv och jordskred anses orsakas av golemer som rör sig under marken. Ju högre rang golemen har desto kraftfullare blir skalven och skreden. Fler golemer orsakar naturligtvis också kraftigare fenomen. Det är ovanligt att en golem manifesterar sig spontant ovan jord utan någon mycket speciell anledning. En golem kan exempelvis frammanas med ritualen Kreo Golimus. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att det finns tillgång till grus, lösa stenar, sand eller jord vars vikt motsvarar golemens vikt. Om det saknas material kan en golem inte manifesteras sig.

Beteende: En golem uppskattar som regel inte att bli nedkallad och man måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur den reagerar. Den blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger geomantikern möjlighet att kontrollera golemen, exempelvis med en besvärjelse som 'Dominata Golimus'. En kontrollerad golem tar alla order bokstavligen. Man kan till och med beordra den att upplösa sig själv. Om geomantikern mister kontrollen över golemen så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.



Golem <Rang>

STY: 7+ [2T6×Rang] **EKO:** 10 [3T6]
TÅL: 10 [3T6] **HÖR:** 7 [2T6]
RÖR: 10 [3T6]
PSY: (10) [3T6]
VIL: 10 [3T6] **AGG:** reaktionstabell**

** Golemer hatar sylfer och anfaller alltid dessa.

Förflyttning: 7 m/runda*, **Bärförmåga:** (STY+TÅL)/2.
Chockvärde: 5×Rang**, **Skadetålighet:** 5 rutor**.
VINIT: 9, **Insikt:** 9.

* Den angivna förflyttningen avser förflyttning ovan mark eller i tunnel. Den kan också ta sig fram under marken, fast då halveras förflyttningen.

** Chockvärdet beräknas inte på ordinarie sätt utan är lika med fem gånger golemens Rang. Dessutom har alla golemer Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Slag (12+Rang), ObK2T6×Rang, Bryt(–), SI(1/2).
 Greppa (12+Rang), se sidan 125 i regelboken.
 Krossa (12+Rang), se sidan 126 i regelboken.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken). Observera att en golem inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H10, K0, S10]

Färdigheter: Stridsvana 14, Gräva 18.

Språk: En golem kan inte tala, men den kan dock ge ifrån sig mullrande och skrapande läten som kan förmedla dess sinnesstämningar. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.

Egenskaper: En golem attackerar sina fiender med sina kraftiga armar och nävar. Dess favoritattack är hårda slag, men större golemer använder också krossande grepp. Golemer påverkas inte av extraskador och får inte heller någon Smärta eller Blodförlust då den skadas. Vidare behöver man inte slå Chockslag. Ett missat Dödsslag leder dock till att golemen upplöses till en hög av sten, sand eller vad det var golemen bestod av. En golem kan förflytta sig under marken utan att gräva – den byter helt enkelt ut materialet i sin kropp och skapar därför inte någon tunnel. Observera att den dock inte kan ta sig fram genom massiv sten. Då den tar sig fram under marken halveras förflyttningen. En golem kan användas för att lyfta tunga objekt och för att bära föremål. Dess bärförmåga kan dock utan problem överskridas flera gånger eftersom en golem aldrig får utmattning. Däremot ökar alla svårigheter och dess Förflyttning minskas.

Sylf (luftelementar)

Beskrivning: Den pneumotropiska elementarvarelse kallas sylf och ser ut ungefär som en rökig tromb. Sylfens höjd är ungefär (Rang×100) cm. Sylfer kallas ibland även för 'kameleon'.

Utbredning: I normala fall lever sylfen i luften och då företrädesvis i blåsiga områden. Det anses att sylfen är upphovet till tromber och vindbyar. Dessa naturfenomens styrka beror på sylfernas rang och antal. Sylfer lever normalt bland vindarna och manifesterar sig inte utan vidare. För att en sylf skall manifesteras sig krävs som regel att man använder en magisk ritual, exempelvis 'Ritualen för den manifesterade vinden'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att man befinner sig ute i det fria. Det går inte att nedkalla en sylf inomhus eller under marken i en grottgång.

Beteende: En sylf blir som regel fientligt inställd till alla som stör dess virvlande dans bland vindarna och pneumomantikern måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur sylfen reagerar. Det tar dock en hel runda efter nedkallningen innan sylfen hinner reagera och då har pneumomantikern möjlighet att använda magi för att kontrollera sylfen, exempelvis med besvärjelsen 'Belags lydiga tjänare'. En kontrollerad sylf tar alla order bokstavligt. Man kan till och med beordra en kontrollerad sylf att upplösa sig själv. Om pneumomantikern mister kontrollen över sylfen så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.

Egenskaper: En sylf attackerar sina fiender genom att greppa dem för att sedan dra upp dem i luften med en kraftig tromb. Sylfen har också förmågan att kväva sin fiende. Själv är sylfen immun mot alla greppanfall och alla avståndsanfall mot sylfen blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Den får aldrig extraskador, Smärta eller Blodförlust. Utöver detta så halveras all ickemagisk skada som den får för att

Sylf <Rang>

STY: 3+ [1T6×Rang] **HÖR:** 10 [3T6]
TÅL: 10 [3T6] **SYN:** 7 [2T6]
RÖR: 10 [3T6]
PSY: (10) [3T6]
VIL: 10 [3T6] **AGG:** reaktionstabell*

* Sylfer hatar golemer och anfaller alltid dessa.

Förflyttning: 7 m/runda**, **Bärförmåga:** (STY+TÅL)/4.
Chockvärde: 5×Rang***, **Skadetålighet:** 5 rutor***.
VINIT: 8, **Insikt:** 8.

** I fria luften kan en sylf flyga upp till fem gånger (×5) denna hastighet.

*** Chockvärdet är lika med fem gånger sylfens Rang. Alla sylfer får automatiskt Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Greppa (10+Rang), se sidan 125 i regelboken.

Suga upp i luften (10+Rang), offret faller****.

Kväva (10+Rang), Ger Ob1T6 poäng Syrebrist per runda.

**** För att denna manöver skall lyckas måste offret först vara 'greppat'. Svårigheten för att lyfta består av lika många tärningar som den svårighetsmodifikation som erhålls från överbelastningen (se tabell 8-3 i regelboken). Om manövern lyckas så sugs offret upp i en virvelvind och faller från en höjd som motsvarar (Rang×5) meter (se sidan 172 i regelboken).

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Sylfen har bara ett träffområde (T×2). Observera att en sylf inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H5, K5, S5]*****

*****All ickemagisk skada halveras (innan den reduceras med pansarvärdet).

Färdigheter: Stridsvana 12, Flyga 18.

Språk: En sylf kan inte prata men den visar ofta sin sinnestämning genom vinande och visslande ljud. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.



sedan reduceras med fem (-5). Detta symboliserar sylfens luftiga och extremt flexibla kropp. Sylfer kan förflytta sig mycket snabbt i fria luften. Förflyttningen femdubblas (×5) på samma sätt som för övriga flygande varelser, men dess Bärförmåga halveras också som för andra flygande varelser. En sylf kan användas för att lyfta föremål genom luften, men föremålens vikt begränsas naturligtvis av sylfens Bärförmåga. Använd tabell 8-3 i regelboken för att se vad den orkar och hur snabbt den kan förflytta sig (tabellen kan 'expanderas' för högre multiplar av BF). Tänk på att sylfen tar sig fram fem gånger sin Förflyttning i luften. Använd gärna regeln 'Grymt överbelastad' för att se om sylfen tappas sin last eller inte.

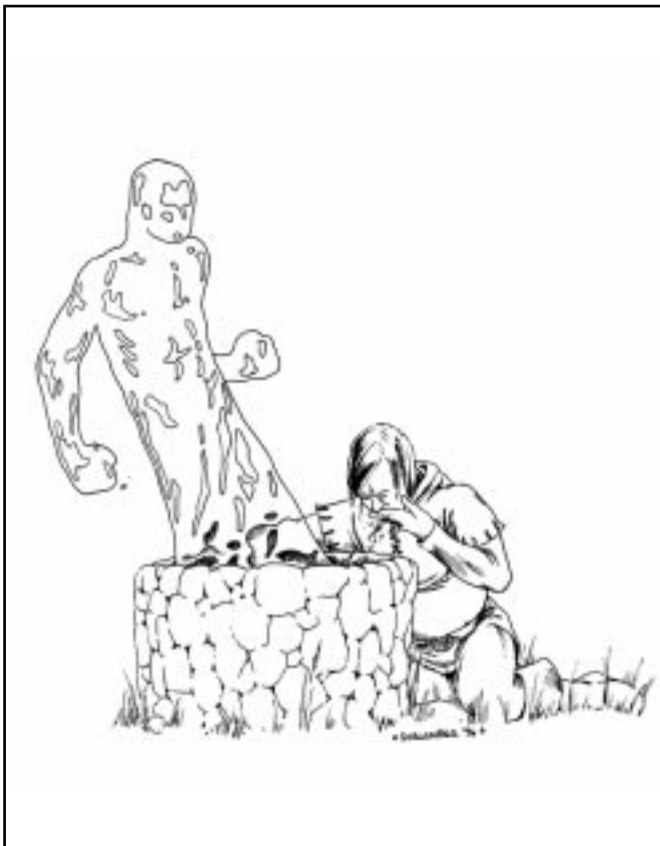
Undin (vattenelementar)

Beskrivning: Den hydrotropiska elementarvarelse kallas undin. En undin är en varelse som ofta ser ut som en kvinna gjord helt och hållet av vatten. Den består av ungefär (Rang×50) liter vatten och har en längd som motsvarar (Rang×50+50) cm.

Utbredning: I normala fall lever undinen i hav, sjöar och vattendrag. Undinerna anses var upphovet till havsströmmar och virvlar. Undiner manifesterar sig inte av sig själva. För att få en undin att ta form utanför sitt naturliga medium krävs som regel att man använder en magisk ritual, exempelvis 'Gestalta undin'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att det finns tillgång till minst lika mycket vatten som undinen innehåller.

Beteende: En undin tycker nästan alltid illa om att bli manifesterad utanför sitt naturliga medium. Om man nedkallar en undin måste man slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur elementarvarelse reagerar. En undin blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger hydromantikern möjlighet att kontrollera undinen, exempelvis med hjälp besvärjelsen Augus hydrologa kommando. En kontrollerad undin tar alla order bokstavligt. Man kan till och med beordra en kontrollerad undin att upplösa sig själv. Mister hydromantikern kontrollen över undinen så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.

Egenskaper: En undin kan svepa in en fiende och dränka denna. Dessutom kan den greppa sitt offer för att se till att det inte kommer undan. Observera alltså att undinen kan försöka dränka ett offer som den lyckats greppa. En undin är immun mot alla greppmanövrer, den påverkas inte av extraskador, får ingen Smärta eller Blodförlust och behöver dessutom inte slå



Undin <Rang>

STY: 3+ [1T6×Rang] **SYN:** 10 [3T6]
TÅL: 10 [3T6] **HÖR:** 7 [2T6]
RÖR: 10 [3T6]
PSY: (10) [3T6]
VIL: 10 [3T6] **AGG:** reaktionstabell*

* Undiner hatar salamandrar och anfaller alltid dessa.

Förflyttning: 7 m/runda**.

Chockvärde: 5×Rang***, **Skadetålighet:** 5 rutor***.
VINIT: 8, **Insikt:** 8.

** Den angivna förflyttningen avser förflyttning i eller ovan vatten. Den kan också ta sig fram på mark, fast då halveras förflyttningen.

*** Chockvärdet beräknas inte på ordinarie sätt utan är lika med fem gånger undinens Rang. Alla undiner får automatiskt Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Greppa (10+Rang), se sidan 125 i regelboken.

Dränka (10+Rang), se sidan 175 i regelboken.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken). Observera att en undin inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H5, K5, S10]****

**** All ickemagisk skada halveras (innan den reduceras med pansarvärdet).

Färdigheter: Stridsvana 12, Simma 18.

Språk: En undin kan inte tala, men den kan avge gurglande, bubblande och plaskande ljud som återspeglar dess sinnesstämning. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.

några Chockslag. Vidare halveras all ickemagisk skada. Kvarstoden reduceras därefter med undinens pansarvärde (som symboliserar dess lättomformliga kropp). Om en undin missar ett Dödsslag så upplöses den till en stor vattenpöl. En av undinens svagheter är att den tar dubbel skada av eld. Den kan dock aldrig antändas. En annan svaghet är att den inte kan bära någonting och har därför ingen riktig Bärförmåga. Däremot kan de skjuta fram farkoster genom vatten. Detta funkar som de vanliga reglerna för Överbelastning fast man använder värdet $10 \times (\text{STY} + \text{TÅL}) / 2$ istället för den normala Bärförmågan. Exempelvis kan en undin med STY 10 och TÅL 10 skjuta fram en båt som väger upp $10 \times (10 + 10) / 2 = 100$ kg utan att saktas in. För ännu tyngre båtar så använder man tabell 8-3 i regelboken för att se hur mycket förflyttningen dras ned (tabellen kan utökas för högre multiplar av BF).

Helion (kosmisk solvarelse)

Beskrivning: Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för heliotropi – som kallas helion. En helion ser ut som ett svävande eldklot med en diameter på (Rang×50) cm. Detta eldklot lyser upp sin omgivning med ett kraftigt ljussken, men saknar helt förmågan att sätta sin omgivning i brand.

Utbredning: Helionen lever i solen och i enstaka fall på platser som är kraftig solbelysta. Det är helionerna som får solen att flamma och som färgar den röd vid solnedgång. En helion manifesterar sig inte utav sig själv utan det krävs som regel att man använder magi, exempelvis ritualen 'Helionens kosmiska kallelse'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att solen skiner på platsen för nedkallningen.

Beteende: En helion uppskattar som regel inte att bli nedkallad och man måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur den reagerar. En helion blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger heliomantikern möjlighet att kontrollera helionen, exempelvis med besvärjelsen Dominata Helionus. En kontrollerad helion tar alla order bokstavligt. Man kan till och med beordra en kontrollerad helion att upplösa sig själv. Om heliomantikern mister kontrollen över helionen så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.

Helion <Rang>

STY: 10	[3T6]	VÄR: 10	[3T6]
TÅL: 10	[3T6]	HÖR: 7	[2T6]
RÖR: 10	[3T6]		
PSY: (10)	[3T6]		
VIL: 10	[3T6]	AGG:	reaktionstabell

Förflyttning: 7 m/runda*.

Chockvärde: 5×Rang**, **Skadetålighet:** 5 rutor**.

VINIT: 9, **Insikt:** 9.

* I öppna utrymmen kan en helion flyga upp till fem gånger (×5) denna hastighet.

** Chockvärdet beräknas inte på ordinarie sätt utan är lika med fem gånger helionens Rang. Alla helioner får automatiskt Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Bränna (12+Rang), Brännskada***, SI(1/2)

Demoralisera (auto), Räckvidd [5-10-20-40m] ****.

*** Brännskadan har följande egenskaper: För varje Rang orsakas Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta. Den har dock inget antändningsvärde.

**** Om offret inte lyckas med ett slag under sin VIL så blir offret demoraliserat under Ob1T6 rundor framöver. Svårigheten för slaget består av lika många tärningar som helionens Rang. Demoralisering innebär att offret bara kan göra instinktiva försvarsmanövrar eller fly.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Endast en kroppsdel (T×2). Observera att en helion inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H0, K0, S0]

Färdigheter: Stridsvana 14, Flyga 10.

Språk: En helion kan inte tala men den avger ett svagt fräsande ljud vars styrka är beroende av helionens rang. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.



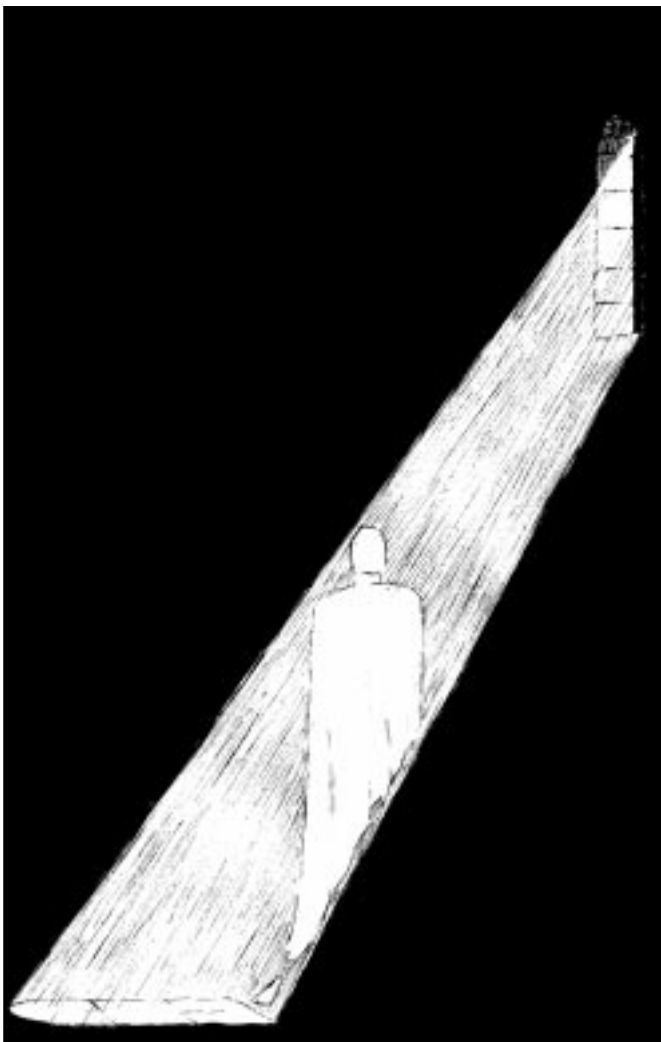
Egenskaper: Helionen kan orsaka brännskador men har ingen förmåga att antända föremål. Dessutom kan den demoralisera fiender på avstånd. En helion påverkas inte av extraskador, tar ingen Smärta eller Blodförlust och behöver dessutom inte slå några Chockslag. Om den missar ett Dödsslag upplöses helionen i ett flammande sken. En helion försvagas med en Rang under natten (en helion av första Rangens upplöses). Den förlorade rangen återfås under dagen. Det är möjligt att greppa en helion, men den som greppat utsätts för en automatisk brännskada. På samma sätt som andra flygande varelser kan en helion flyga i en hastighet upp till fem gånger (×5) dess Förflyttning. Däremot har en helion ingen förmåga att bära saker, men den får heller ingen utmattning.

Lunion (kosmisk månvarsel)

Beskrivning: Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för selenotropi – som kallas lunion. En lunion skapas direkt ur månljus och ser ut som en halvgenomskinlig humanoid vars längd är (Rang×50+50) cm. Den lyser dessutom upp sin omgivning med ett svagt månsken.

Utbredning: Lunioner vistas i normala fall på månen och i vissa fall även på ensliga platser då månens ljus lyser extra starkt. De kan dock fås att manifesteras genom magiska medel. För att en lunion skall manifesteras sig krävs som regel att man använder en magisk ritual som exempelvis 'Frammana månbest'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att månen skiner på platsen där man försöker nedkalla lunionen.

Beteende: En lunion uppskattar som regel inte att bli nedkallad och man måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur lunionen reagerar. Den blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger selenomantikern möjlighet att kontrollera lunionen med magi, exempelvis med besvärjelsen 'Månbestens dikterande ord'. En kontrollerad lunion tar alla order bokstavligt och selenomantikern kan till och med beordra den att upplösa sig själv. Om selenomantikern mister kontrollen över lunionen så slår man ett nytt slag på reaktionstabellen.



Lunion <Rang>

STY: 10 [3T6]

SYN: 10 [3T6]

TÅL: 10 [3T6]

HÖR: 7 [2T6]

RÖR: 10 [3T6]

PSY: (10) [3T6]

VIL: 10 [3T6]

AGG: reaktionstabell

Förflyttning: 7 m/runda.

Chockvärde: 5×Rang*, **Skadetålighet:** 5 rutor**.

VINIT: 7, **Insikt:** 7.

* Chockvärdet beräknas inte på ordinarie sätt utan är lika med fem gånger lunionens Rang.

** Alla lunioner får automatiskt Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Mångalenskap (auto), Räckvidd [5-10-20-40m], orsakar mångalenskap **.

Smärta (12+Rang), SI(1/2), orsakar Rang×Ob1T6 poäng Smärta.

** Om offret inte lyckas med ett slag under sin VIL så blir offret slaget med galenskap. Svårighetsslaget mot VIL består av lika många tärningar som lunionens Rang. Om VIL-slaget misslyckas så slås offret med galenskap som varar i Ob1T6 rundor framöver. Ett offer slaget med galenskap tappar lusten att strida eller göra några andra vettiga handlingar.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken). Observera att en lunion inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H0, K0, S0]

Färdigheter: Stridsvana 10.

Språk: En lunion avger inga ljud och kan inte prata. Lunionen kan dock skifta färg beroende på temperament. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.

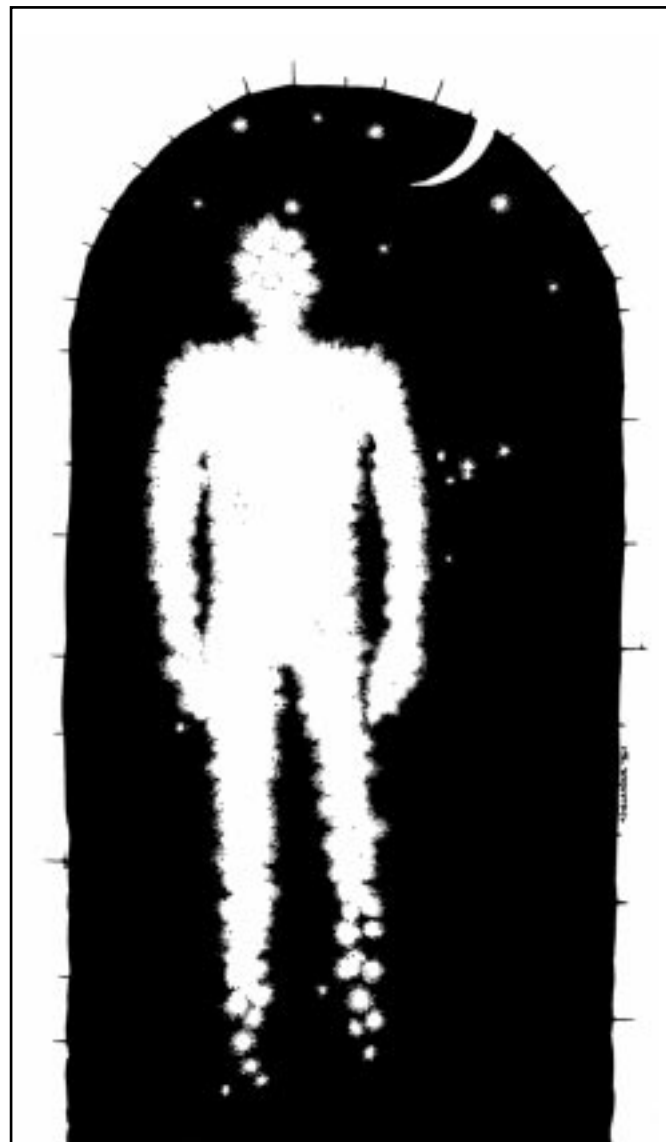
Egenskaper: På avstånd kan en lunion slå en fiende med mångalenskap. I närstrid har den också möjlighet att orsaka kraftig smärta hos sitt offer. En lunion påverkas inte av extraskador, tar ingen Smärta eller Blodförlust och behöver dessutom inte slå några Chockslag. Om den missar ett Dödsslag upplöses lunionen och hela dess kropp tycks rusa mot månen. En lunion upplöses också av starkt solsken. En lunion är immun mot alla Greppa-manövrar. Den har ingen förmåga att bära saker, men får heller ingen utmattning.

Stellar (kosmisk stjärnvarelse)

Beskrivning: Den kosmiska varelse som skapas av astrotropi kallas stellar. En stellar ser ut som en svart humanoid med små lysande punkter över kroppsytan. Kroppens längd är ungefär (Rang×50+50) cm.

Utbredning: Stellarer lever bland stjärnorna, speciellt på natten och manifesterar sig inte spontant. Stellarerna är upphovet till stjärnornas 'blinkning'. För att få en stellar att manifesteras sig krävs magi, exempelvis kan en stellar frammanas med 'Ritualen för frammanande av stellarer'. Utöver de allmänna kraven för att ritualen skall lyckas så krävs också att det är stjärnklart ute.

Beteende: En stellar uppskattar som regel inte att bli nedkallad och man måste därför slå ett reaktionsslag enligt tabell MM-21 för att se hur den reagerar. En stellar blir dock förvirrad i en runda efter nedkallningen vilket ger astromantikern möjlighet att kontrollera stellaren, exempelvis med besvärjelsen Sarinas magiska koppel. En kontrollerad stellar tar alla order bokstavligt. Man kan till och med beordra en kontrollerad stellar att upplösa sig själv. Om astromantikern förlorar kontrollen över stellaren så måste man slå ett nytt slag på reaktionstabellen.



Stellar <Rang>

STY: 10	[3T6]	SYN: 10	[3T6]
TÅL: 10	[3T6]	HÖR: 7	[2T6]
RÖR: 10	[3T6]		
PSY: (10)	[3T6]		
VIL: 10	[3T6]	AGG: reaktionstabell	

Förflyttning: 7 m/runda.

Chockvärde: 5×Rang*, **Skadetålighet:** 5 rutor*.

VINIT: 7, **Insikt:** 7.

* Chockvärdet beräknas inte på ordinarie sätt utan är lika med fem gånger stellarens Rang. Alla stellarer får automatiskt Skadetålighet 5.

Anfallsmanövrer:

Utmattning (9+Rang), Räckvidd [5-10-20-40m] **. Stjärnsmäll (9+Rang), Smärta***, SI(1/2).

** Orsakar Rang×Ob1T6 poäng Långtidsutmattning hos offret.

*** Orsakar Rang×Ob1T6 poäng Smärta hos offret.

Försvarsmanövrer: Alltid Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken). Observera att en stellar inte påverkas av extraskador.

Rustning: Generellt: [H0, K0, S0]

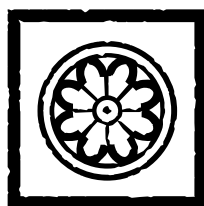
Färdigheter: Stridsvana 10, Astrologi 10, Spådom 10.

Språk: En stellar kan inte tala, men den avger ibland klingande och vibrerande läten. Däremot kan den förstå talade kommandon på alla språk.

Egenskaper: En stellar kan attackera sina fiender på avstånd genom att utmatta dem. I närstrid är stellaren fruktad för sina stjärnsmällar som orsakar kraftig smärta. En stellar påverkas inte av extraskador, tar ingen Smärta eller Blodförlust och behöver dessutom inte slå några Chockslag. Om den missar ett Dödsslag upplöses stellaren i ett kraftigt blixtrande sken. En stellar upplöses också direkt av minsta solsken. Stellarer har ingen förmåga att bära saker och får heller ingen utmattning. Den är dock helt immun mot alla Greppa-manövrar. En unik förmåga som en stellar besitter är dess förmåga att göra en förutsägelse genom att projicera en bild av profetian i sinnet på ett offer (även astromantikern). Den kan som mest göra en förutsägelse per person och den har ingen kontroll över vad som förutsägs. Använd reglerna för järtecken och spådom på sidan •••. En stellar tar fram järtecken med färdigheten Astrologi. För att göra en profetia krävs först ett slag mot Astrologi för att ta fram ett järtecken. När järtecknet finns framme används färdigheten Spådom för att tolka detta och skapa en profetia.

KAPITEL TIO

MAGITEORI



GAALRAN HADE JUST gått igenom grunderna för alstringsteorin och fortsatte nu med nästa föreläsningssämne. ”Magiska fält är lite krångligare. De mäts med något som kallas för flödestäthet, eller hur många filament som strömmar genom en viss area. Enheten kallas ’taum’ efter den sabriske magiteoretikern Arkasodates Thaum. Han var den förste att närmare studera magiska fält.”

”Det är lite svårt att mäta flödestäthet utan komplicerad utrustning, men jag skulle uppskatta fältet här inne till ungefär hundrafemtio taum – en ganska normal nivå. Nivån är ofta högre i till exempel åskväder, heliga platser, eller i ett område där en magidueell just genomförts. Underligt nog har alvboningar ofta något högre nivå, ungefär tvåhundra taum eller så – alverna själva skyller det på något som de kallar Förbannelsen. Frågor?”

En fråga kom snabbt från en adept i en grön rock, ”Hur kraftigt var det starkaste magiska fält som herr principus nånsin har råkat ut för?”

Gaalran Fa-Ka Flexus slöt ögonen och tänkte tillbaka. ”Det var ett lokalt demoniskt fenomen i An-Thalamur – som jag för övrigt tror är anledningen till magikratins plötsliga förmörkande. Det låg någonstans på sexhundra kilotaum.”

”Kilotaum?”

”Sexhundratusen taum.”

Flera av adepterna utväxlade förvånade blickar. ”Det är... fyratusen gånger mer än ett vanligt fält,” sade adepten i grönt klenetroget.

”Jag överdriver inte,” fortsatte Gaalran. ”I ett fält med sådan täthet kan vad som helst hända – och det gjorde det. Jag har fortfarande ärren som kan bevisa det.”

MAGITEORI

TEORETISK MAGI är en vetenskapligt område som syftar till att förklara olika magiska krafterns förekomst och verkan. Det finns en stor mängd olika förklaringsmodeller, men den förhärskande magiteorin är den som har sitt ursprung i det fallna coloniska imperiet. Primitiva magiker har ofta mycket enklare förklaringar till varför magi fungerar som den gör.

Den coloniska magiteorins framväxt

Först i och med coloniska kejsardömet uppstigande utvecklades magiteorin bortom den vanliga häxkonsten. På kort tid utvecklades magi från ett område som låg nära vidskepelse till en mer exakt vetenskap. Man märker att alkemi var ett viktigt verktyg i den tidiga magiteorins utveckling i det coloniska kejsardömet. De tre största magivägarna (Kabalaorden, thakalatribunalerna och Legio Colonan) följer alla den coloniska magitraditionen. Mindre avvikelser finns beroende på att den coloniska magiteorin vidareutvecklats sedan det gamla imperiet föll.

Den thaumaturgiska teorin

I och med införandet av aspekterna blev det klart att magisk energi kom i kvantifierbara paket, så kallade filament. Man kunde dock inte bestämma filamentens magiska laddning då de varierade från en till upp till tre enheter. Det verkade finnas ett mönster, men till en början var detta svårt att urskilja. Många förklaringar till vad det var som hände framlades, men den som vann gehör var den kvantifierbara thaumaturgiska teorin som helt enkelt sade att ett filament är den minsta enheten och att varje aspekts filament har olika energinivåer. Detta paradigmskifte skakade om rejält i magikervärlden, men till slut vann den anseende i den rigida forskarvärlden och är nu den gällande paradigmen i högre magiteori.

Kabalaordens magiteori

Kabalaordens magiteori är i det stora hela klassisk colonisk. Enligt denna finns det ett medium, låt oss kalla det etern, genom vilket all magi är möjlig. Eterns 'densitet' eller täthet är det som avgör magin styrka. Om densiteten är tillräckligt hög lokalt sett kan en magisk effekt inträffa. Detta är ganska likt Legio Colonans fältteorier. Skillnaden är att Legio Colonan anser att fältet består av ett antal små 'partiklar' (potentiella filament) och att styrkan på fältet beror på hur många partiklar som finns inom en given volym, medan den klassiska coloniska magiteorin betraktar etern som en homogen massa med olika densitet. Vad en magiker gör är att pressa samman etern lokalt, så att densiteten överstiger gränsvärdet för att magiska effekter ska inträffa. Varje sådan 'sammanpressning' resulterar i ett filament som sedan projiceras på olika sätt för att få olika besvärjelser. Det är också möjligt att pressa samman etern så hårt att man faktiskt kan få en fysiskt stabil form på det. Ett sådant fysiskt föremål kallas för potentialsubstans (eller kongelat), då det är fysisk materia som inte riktigt har med verkligheten att göra.

Vad det gäller magilagarna så finns vissa skillnader från de vedertagna magilagarna i den klassiska coloniska magiteorin. Den mest grundläggande lagen enligt Kabalaorden är

kunskapens lag – kunskap är makt och ju mer kunskap en person besitter desto mer kontroll har personen över sin omgivning. Kabalaorden anser att kunskapens lag även omfattar 'självinsiktens lag' och 'namnens lag' inom den coloniska magiteorin. Vidare erkänner Kabalaorden inte 'likhetens lag' och 'beröringens lag' – istället använder man associationens lag som ersätter dessa båda. Magi som bygger på associationens lag är per definition sympatetisk.

Thakalatribunalernas magiteori

Thakalatribunalernas magiteori är i det stora hela klassisk colonisk på samma sätt som Kabalaordens och man erkänner därför etern som medium för all magi. Teorin har utvecklats vidare med begrepp som elasticitet och plasticitet hos etern. Elasticitet är ett begrepp som betecknar hur svårt det är att pressa samman etern för att alstra filament och används som förklaring på varför det är olika svårt att alstra magi på olika platser och i olika miljöer. Plasticiteten betecknar hur 'formbar' etern är och används för att förklara varför det är olika svårt att skapa olika effekter. En viktig detalj för Thakalatribunalerna som skiljer den från den klassiska coloniska är att Thakalatribunalerna aktivt förnekar existensen av gudomliga entiteter, och hävdar att alla gudar i själva verket är demoner alternativt villfarelser – demoner skall inte tillbedjas utan utnyttjas eller fördrivas och villfarelser leder aldrig till något gott.

Legio Colonans magiteori

Legio Colonan har en synnerligen långt framskriden magiteori. På senare tid har man börjat lämna den praktiska magin för att ge sig in i gränstrakterna mellan teoretisk magi och matematik. Man har gjort framsteg på detta område som man knappast hade kunnat drömma om för några hundra år sedan. Just nu diskuterar man inte bara möjligheten av en tjugioandra aspekt, utan man har också tvingats ta hänsyn till nya teorier om anti-aspekter även om dessa inte har erkänts ännu. Om dessa teorier antas kan man förvänta sig att de kommer att göra lika stort intryck som en del tidigare teorier som Haneas uteslutningsprincip, Thaums fältteorier och Ferliacus translationsteorier. Enligt Legio Colonan genomsyras hela universum av ett magiskt fält som är olika starkt på olika platser. Detta fält består av så kallade 'potentiella filament', eller filament som 'inte riktigt finns'. Filament antas ha olika längd. Potentiella filament har längden noll och finns alltså inte riktigt. Övriga filament har en 'längd' som beskrivs som ett heltal. Denna längd är inte ett 'längdmått' i vanlig mening utan snarare ett indextal som dels talar om hur många olika krökningstal som filamentet kan ha och dessutom exakt vilka krökningstal filamentet besitter. Ett filament med längd 5 kan ha något av krökningstalen 1, 2, 3, 4 eller 5. Det är svårare att alstra långa filament eftersom de hela tiden försöker att

förkortas ner till noll. Det är denna 'förkortningsprocess' som kallas dissipation. Filament som är i varandras närhet måste ha olika krökningstal, enligt Haneas uteslutningsprincip. Det är därför det är svårare att alstra flera filament samtidigt, eftersom flera filament kräver fler olika krökningstal vilket i sin tur kräver längre filament. Vad man gör när man alstrar filament är att man tar ett antal sådana potentiella filament och förlänger dem till en sådan längd att alla filament kan ha olika krökningstal. Senare magiteori, som ännu är inte helt godtagen, omfattar en tjugoandra aspekt (oneirotropi eller drömkraft), flätning av filament som metod att komma runt Haneas uteslutningsprincip, samt möjligheten av anti-aspekter. Förutom flätprincipen är ingen av dessa nya teorier experimentellt bevisad, även om matematiken håller. Ingen har heller kunnat använda någon av dessa principer praktiskt.

Den skimrande vägens filosofi

Magiteorin hos Den skimrande vägen är egentligen inte en teori utan filosofi som bygger på att all magi har sitt ursprung i ett flux (flöde) av magisk energi. Denna flux kan man använda till svart magi eller till vit magi. Den vita magi är god medan den svarta magin är ond. Den sistnämnda skall därför bekämpas. Det bästa sättet att bekämpa den svarta magin i världen är att uppnå illuminering så att man kan leda Den skimrande vägen till seger över ondskan.

Den skimrande vägens filosofi poängterar att varje god magiker vet att det är själen som kontrollerar kroppen. Av denna anledning måste en magiker känna sig själv och sin magikonst. Utan denna kunskap finns ingen magikonst eftersom kunskap är kontroll. Kunskap leder alltid till framgång, kanske inte fysisk framgång, men till slut alltid till spirituellt upplysning. En illuminati erkänner inte några av de lagar som är så fundamentala för den coloniska magiteorin. De har dock ett antal egna varav Den sanna falskhetens lag är den viktigaste. Den sanna falskhetens lag säger att alla paradoxer är sanna eftersom ingen bättre lösning kan erhållas. I grund och botten går lagen ut på att alla hypoteser är sanna ända tills motsatsen bevisats, vilket naturligtvis inte kan accepteras av magiker som följer den mer vetenskapligt inriktade coloniska magitraditionen.

Sungs filosofi

Liksom Den skimrande vägen så har magimästarna i Sung inte en magiteori utan snarare en filosofi som bygger på åsikten att allt magiskt har sin källa i det enkla. Att använda magi kan leda till att världen blir mer komplex – men om magi används på rätt sätt kan man också uppnå en enklare och bättre värld. Av denna anledning strävar Sungs magiker efter enkelhet och i extrema fall efter asketism. Kunskapstraditionen är baserad på filosofi och magi i en kombination där man försöker uppnå högsta möjliga perfektionism. Extemporering, det vill säga improviserad magi, anses vara den högsta formen av magi. Sungs filosofi erkänner inte några av de lagar som används inom coloniska magiteorin som är förhärskande i de flesta andra magivägar. Sungs filosofi går kort och gott ut på att magi är tro och man måste tro på vad man gör. Utan tro finns bara tvivel och en tvivlare kommer alltid att misslyckas. För att använda magi måste man känna sina svagheter och tro på sin förmåga.

Cirefalsk magiteori

Den cirefalska magiteorin har ett mycket pragmatisk synsätt på magin. Man inser visserligen att det är fullt möjlighet att utveckla en mycket komplex magiteori – men till vilken nytta? Cirefalska magiker ser magi som ett medel, inte ett mål. De utvecklar därför sin improviserade magi och en praktisk alkemi. Till den pragmatisk inställningen måste dock cirefaliernas religiösa inställning läggas. De ser ingen konflikt mellan gudfruktighet och användandet av magi. Om man kan utnyttja alkemi för att tjäna pengar och extemporerer för att uppnå mer praktisk fördelar så är Cirza-templet det första som ger sitt samtycke.

Vad det gäller magilagar så står pragmatismens lag högst i anseende hos de cirefalska magikerna. Pragmatismens lag säger kort och gott att om något fungerar så är det sant. Detta är en mycket användbar lag för de cirefalska magikerna eftersom de slipper alla moraliska dilemman som kan uppkomma då magi utnyttjas för egen vinning.

Primitiv magifilosofi

Primitiva magikerna följer nästan alltid en ganska primitiv muntlig kunskapstradition. Det är därför sällsynt att några djupare teoretiska kunskaper föreligger. Den kunskap som finns bygger nästan alltid på religiösa, schamanistiska eller ockulta föreställningar. De besvärjelser som utförs kombineras ofta med olika mystiska handlingar och ockulta objekt som skapar verkliga eller imaginära sympatetiska band. Ofta finns det ingen klar förståelse för hur dessa sympatetiska band fungerar, utan man förlitar sig på den kunskap man har arvt från sina föregångare. Den sympatetiska magin bygger i praktiken på likhetens lag och beröringens lag även om primitiva magiker sällan ens vet om att dessa lagar finns definierade hos de mer civiliserade magivägarna.



Dvärgisk magiteori

Den dvärgiska magin är helt uppbyggd kring de fyra elementen. Enligt denna finns det ingenting annat än olika blandningar och variationer av de fyra elementen. Således har man bara de fyra aspekterna im-dorh (elementet jord, eller egentligen elementet berg), im-khar (elementet eld), im-duz (elementet luft) och im-hum (elementet vatten). Övriga aspekter är bara olika kombinationer av de fyra elementen. Alla material och all levande vävnad byggs upp av olika blandningar av de fyra elementen. För dvärgar behövs ingen eter eller magiskt fält, eftersom de fyra elementen är överallt. Inga andra former av alstring än de fyra elementarkrafterna och alstring av ataxotropi lärs ut till blivande dvärgamagiker och de som lär sig andra alstringsfärdigheter på annat håll betraktas ofta som avfällingar. Däremot ser dvärgar inga problem med att avtvinga demoner daimotropi.

Moderna forskningsområden

Magister Rafali påvisade år 1508 S.T. i ett berömt experiment den så kallade flätprincipen, vilket var ett sätt att gå runt Haneas uteslutningsprincip. Flätprincipen har än så länge bara kunnat studeras i laboratorier och vid ett par tillfällen i lumindrakars direkta närhet. Några experiment med Mortuachdrakar är av förklarliga själ inte praktiskt genomförbara.

Flätprincipen säger att om krökningstalet är större än fem så är det möjligt att bygga en fläta av filament från de fyra elementen – egentligen de fyra elementarkrafterna pyrotropi, hydrotropi, geotropi och pneumotropi. Man misstänker att det är enligt denna princip som drakar alstrar energi till sina övernaturliga förmågor. Sir Verdurakh har enligt utsago avböjt att kommentera med hänvisning till människornas oförmåga att förstå drakarnas liv, språk och magi.

Det intressanta med flätprincipen är att den ledde till upptäckten av en motkrökning hos filament. Motkrökning av filament är något som man inte kan förklara med existerande magiteori, men det skulle vara möjligt om det fanns negativa krökningstal. Hur filament med negativa krökningstal fungerar vet man inte, men en teori säger att filament med positiva och negativa krökningstal är ömsesidigt uteslutande. Om denna teori skulle det teoretiskt sätt finnas så kallade 'anti-aspekter' till åtminstone några av de normala aspekterna.

Inom Kabalaorden bedrivs en helt annan grundforskning som syftar till att utreda hur tid, kaos och stasis samverkar. Man har som syfte att försöka komma fram till en enhetlig teori som förklarar kronotropins inverkan på förhållandet mellan ataxotropi och nomotropi. Än så länge har man inte lyckats bevisa några mer konkreta förhållanden – denna grundforskning har dock skapat mycket annan praktisk kunskap på andra områden inom magin.

MAGINS LAGAR

DE FLESTA MAGIKER anser att magi är en kraft som lyder under en särskild uppsättning lagar precis som de normala krafterna lyder under naturlagarna. Även om vissa magiker inte erkänner lagarnas allomfattande giltighet så är de i praktiken ändå tvingade att följa dem eftersom de inte lyckas utföra magi som skulle bryta mot magins lagar. Det finns även magiker som accepterar vissa av magins lagar och förkastar andra. De viktigaste lagarna är de som de flesta magiker anser vara sanna. Dessutom finns det ett antal mindre accepterade lagar, så kallade 'apokryfiska lagar', som endast vissa magivägar erkänner. I detta avsnitt diskuteras de olika lagarna och en del exempel ges.

Balansens lag

Balansens Lag säger helt enkelt att allting måste betalas för. All magisk energi som används måste alstras någonstans ifrån. All kunskap måste förtjänas med studier. All makt måste uppnås. Balansens lag säger också att det är viktigt att undvika extrema situationer. Försöker man använda för mycket energi kommer man med största sannolikhet råka ut för okontrollerad dissipation – naturens egna sätt att återställa balansen. Det är balansens lag som gör att det är så svårt att göra permanenta effekter.

Konsekvensens lag

Konsekvensens lag säger att det som är gjort är gjort. Det finns inget som kan göras ogjort. Av många anses konsekvensens lag vara den viktigaste och också den mest absoluta. Man kan avbryta en effekt eller negera den, men ingenting kan någonsin göras ogjort.

Kunskapens lag

En av de mest grundläggande lagarna är kunskapens lag. Den säger helt enkelt att kunskap är makt och ju mer kunskap en person besitter desto mer kontroll har personen över sin omgivning. Kunskapens lag säger också att det krävs kunskap om magi för att skapa magiska effekter. Vissa magivägar, speciellt Kabalaorden, anser att kunskapens lag även omfattar 'självinsiktens lag' och 'namnens lag'.

Självinsiktens lag

Självinsiktens lag är nära besläktad med kunskapens lag. Självinsiktens lag säger att man måste känna till sina egna förmågor och begränsningar för att kunna utföra magi. Tror man inte att man kan utföra magi så försöker man sig heller inte på att utföra något magisk. Detta är vad man kallar en osäker person. Det omvända är också sant – en person som



vet vad som är möjligt kan utföra stora saker med magi – detta är vad man kallar en självsäker person. Inom Kabalaorden anser man att självinsiktens lag inte existerar – istället finns bara kunskapens lag.

Namnens lag

Namnens lag är besläktad med både 'kunskapens lag' och 'likhetens lag'. Namnens lag säger att om man känner det sanna namnet på en entitet eller ett fenomen så kan man uppnå en grad av kontroll. Lagen bygger på det faktum att ett sant namn är en abstrakt symbol för entiteten eller fenomenet. Enligt likhetens lag kan man alltså få kontroll över entiteten eller fenomenet. Detta är helt i linje med kunskapens lag eftersom en kännedom om namn också är en kunskap som ger makt över det som namnen betecknar. Det är bland annat namnens lag som gör det möjligt att nedkalla demoner och elementarvarelser. Många magiker, speciellt trollkarlar och häxor, skaffar sig själva mystiska och hemliga namn som ger dem skydd mot fientligt inställda personer som kan tänkas utnyttja namnens lag. Inom många kulturer finns det också utvecklade ceremonier för namngivning av nya familjemedlemmar. Inom Kabalaorden anser man att namnens lag inte existerar. Istället finns bara kunskapens lag.

Likhetens lag

Likhetens lag bygger på principen att lika påverkar lika och att en magisk effekt liknar sin upphovskälla. Magi som bygger på likhetens lag kallas homeopatisk magi (en sorts sympatetisk magi). Genom att utnyttja en avbildning eller ett namn så kan man få makt över den entitet eller det fenomen som man vill påverka. Ett typiskt exempel på hur likhetens lag kan utnyttjas är då den primitiva häxan sticker nålar i en vaxdocka för att skada en främmande person. Likhetens lag är en av de vidast accepterade av magins lagar – undantaget Kabalaorden som ersatt både likhetens lag och beröringens lag med vad de kallar 'associationens lag'.

Beröringens lag

Beröringens lag är egentligen en följd av likhetens lag. Beröringens lag säger att entiteter som en gång varit i kontakt med varandra fortsätter att påverka varandra även om de avlägsnas från varandra. Magi som bygger på beröringens lag kallas för överföringsmagi (ett slags sympatetisk magi). Genom att ha tillgång till en ägodel eller en fysisk del av den entitet man vill påverka kan man öka sin magiska makt. Ett annat mycket påtagligt specialfall av beröringens lag är de kongelerade filamentens odelbarhet. Eftersom ett filament är den minsta kvanta av en magisk kraft så går det inte att dela ett kongelat. Beröringens lag är en av de vidast accepterade av magins lagar. Inom Kabalaorden har man dock ersatt både beröringens lag och likhetens lag med 'associationens lag'.

Associationens lag

Inom Kabalaorden erkänner man inte likhetens lag och beröringens lag. Istället använder man associationens lag som ersättning för dessa båda lagar. Magi som bygger på associationens lag är därför per definition både sympatetisk och homeopatisk.

Syntesens lag

Syntesens lag säger att om man kombinerar två motstridiga egenskaper så kommer en tredje helt ny egenskap att skapas. Exempel på denna lag är att olika magiska effekter kan kombineras för att skapa mer komplexa effekter. Ett annat exempel är att olika essenser kan kombineras med alkemiska processer och på så sätt skapa nya essenser med helt nya egenskaper. Syntesens lag är också viktig inom teoretisk magi eftersom den tillåter att flera motstridiga bevis kan accepteras utan att en hypotes måste förkastas.

Polaritetens lag

Polaritetens lag säger att allt kan delas upp i två motsatser som var och en har sina egenskaper. Polaritetens lag används bland annat för att förklara varför det går att ta bort resonansriktningar hos en essens. Lagen är också mycket viktig inom teoretisk magi eftersom den tillåter att man delar upp olika hypoteser i delproblem som är lättare att bevisa eller förkasta.

Den obegränsade kunskapens lag

Den obegränsade kunskapens lag säger att det alltid finns mer kunskap att lära – oavsett hur mycket man redan vet. Källan till kunskapen är outtömlig. Lagen implicerar att alla problem går att lösa om man bara lägger ner tillräckligt med möda. Den säger också att det är väsentligt att inse att begränsa sina visioner och bara försöka lära sig det som behövs.

De begränsade sinnenas lag

De begränsade sinnenas lag säger att det finns en begränsning för hur mycket som är möjligt uppfatta av omgivningen. Sinnena har en begränsning över hur mycket information som kan tas emot vilket leder till att inlärn timer av kunskap tar tid. En annan konsekvens av lagen är att man aldrig kan ha tillgång till all information som behövs för att fatta det optimala beslutet.

Obestämbarhetens lag

Obestämbarhetens lag säger att alla individer ser världen på olika sätt. Som en konsekvens så finns det inte två personer som har exakt samma uppfattning om hur saker och ting förhåller sig. Anledningen till obestämbarheten är att ingen får samma sinnesintryck.

Pragmatismens lag

Pragmatismens lag säger kort och gott att om något fungerar så är det sant. Detta är en mycket användbar lag eftersom man slipper alla moraliska dilemman som kan uppkomma då man utnyttjar magi för egen vinning. Pragmatismens lag tillåter sanningen att ha ett funktionellt värde för individen. Lagen kan också användas för att förklara varför vissa situationer kan generera olika utfall och lagen kallas därför ibland även för 'det stokastiska utfallets lag'. Pragmatismens lag är en av de viktigaste lagarna för de cirefaliska magikerna, men den accepteras även av magiker som följer den coloniska magitraditionen.

Den sanna falskhetens lag

Den sanna falskhetens lag är ett typiskt exempel på en apokryfisk lag. Den är i princip bara accepterad av magikerna inom Den skimrande vägen. Den sanna falskhetens lag säger att alla paradoxer är sanna eftersom ingen bättre lösning kan erhållas. I grund och botten går lagen ut på att alla hypoteser är sanna ända tills motsatsen bevisats, vilket naturligtvis inte kan accepteras av magiker som följer den mer vetenskapligt inriktade coloniska magitraditionen.

TRANSMUTERING

EN AV DE viktigaste metoderna för en alkemist är förändring av essensers vibrationer. Genom att ändra en vibration hos en essens kan man ändra dess fysiska egenskaper. Exakt vad vibrationer är för något är inte klart fastlagt – det tycks finnas lika många åsikter som det finns alkemister. Klart är i alla fall att all materia i Mundana är uppbyggd av essens och att det finns nio resonansriktningar som vibrationerna kan uppträda i. I detta avsnitt presenteras lite om transmutering, vibrationer och teorin bakom alkemi. Avsnittet kan dock sägas utgöra överkurs och de flesta spelare klarar sig förmodligen utan den kunskap som förmedlas. Däremot kan detta avsnitt ge en djupare inblick i de föreställningar om alkemi som är de rådande i Mundana.

Essens och vibrationer

All fysisk materia i Mundana är uppbyggd av något som kallas 'essens'. Denna essens kan vibrera i upp till nio olika resonansriktningar. Vibrationerna tycks kontrollera materiens fysiska egenskaper. En sak är i alla fall alla överens om; ju fler resonansriktningar en substans vibrerar i desto mundanare är substansen. Absolut essens är ett tillstånd hos materia då det inte är utsatt för någon vibration över huvud taget och absolut essens har därför ingen som helst fysisk egenskap och kan mest liknas vid ren energi. Kongelerade filaments viktigaste beståndsdel är just absolut essens (mer om detta beskrivs i reglerna om kongelering).

Nionde rangens essens (substans) bygger upp det mesta av Mundanas materia och vibrerar samtidigt på alla de nio möjliga sätten. I varje riktning finns det ett stort antal resonansnivåer som vibrationerna kan anta. De nio olika resonansriktningarna kontrollerar substansens nio fysikaliska egenskaper: kokpunkt, smältpunkt, densitet, hårdhet, värmeledningsförmåga, visko-

sitet (hur trögflytande substansen är), färg, opacitet (genomskinlighet) och reflektivitet.

Primär essens vibrerar bara i en av de nio resonansriktningarna och det finns alltså nio olika primära essenser. De nio primära essenserna har vardera bara en av de olika fysiska egenskaperna som beskrivs. En primär essens har alltså för det mesta mycket egendomliga fysiska egenskaper. Observera att saknade resonansriktningar ger upphov till odefinierade fysikaliska egenskaper (alltså inte oändligt höga eller egenskaper som är lika med noll).

Sekundär essens vibrerar i två olika resonansriktningar och det finns 36 olika typer av sekundära essenser med avseende på vilka fysiska egenskaper de alls besitter. Tertiär eller tredje rangens essens vibrerar i tre olika resonansriktningar och det finns 84 olika tertiära essenser. Mycket få alkemister bryr sig om de 126 olika typerna av fjärde rangens essenser och lägre eftersom de är alltför oraffinerade för att kunna användas i praktiken.



Mercurium, Salt och Sulphur

Det finns tre speciellt viktiga huvudtyper av essenser inom alkemin, nämligen: mercurium, essentiella salter och essentiell sulphur. Alla dessa essenser har en mycket viktig roll i den teori som alkemin bygger på.

Mercurium är en primär essens som endast har den resonansriktning som ger upphov till densitet. Det finns alltså mercurium med olika densitet. Alla andra fysikaliska egenskaper hos mercurium är odefinierade. Mercurium används bland annat för framställning av kongelerade filament.

Essentiell sulphur är alla de primära essenser som bara har en resonansriktning, med undantag för den resonansriktning som ger upphov till densitet (mercurium är alltså inte ett essentiell sulphur). Det finns följaktligen åtta olika sorters essentiell sulphur – en för varje resonansriktning med undantag för den som ger upphov till densitet. Essentiell sulphurs fysikaliska egenskaper är alltså mycket varierande. Det enda gemensamma draget de har med varandra är att de alla har en odefinierad densitet. Genom att frigöra de åtta olika typerna av essentiell sulphur från ordinär substans kan man erhålla mercurium.

Essentiella salter är essenser som kan bildas av alla ordinära substanser. Ett essentiellt salt är en essens av den åttonde rangen som saknar den resonansriktning som ger upphov till densitet. De essentiella salternas fysikaliska egenskaper påminner om de ordinära substanser som de bildats av med det undantaget att densiteten är odefinierad. Essentiellt salt bildas då de åtta olika typerna av essentiell sulphur förenas – ofta som restprodukt då mercurium framställs.

De tre rikena

Vanlig substans, det vill säga nionde rangens essens bygger upp det mesta på Mundana. De vanliga substanserna delas in i tre olika så kallade 'riken'. De tre rikena är mineralriket, växtriket och djurriket.

Till mineralriket hör metaller, legeringar, sten, kemiska ämnen, syror, vätskor och så vidare. I mineralriket kan substans förändras genom kemiska reaktioner, legering, blandning och så vidare. Oavsett hur ämnet uppkommit anses den ändå vara en unik substans. Grunden i mineralriket är att om energi (vanligtvis värme) avges i reaktionen så har substansen fått nya stabilare vibrationer och om energi tillsätts så har substansen fått nya vibrationer med högre potential.

Till växtriket hör gröna växtdelar, trä, fruktkött, mull, svamp, jäst, frön och så vidare. I växtriket kan substanserna förändras genom tillväxt (maturering) och genom förruttnelse (putrefiering). Grunden i växtriket är att om energi (vanligtvis ljus) tillsätts så har substansen fått nya vibrationer med högre potential och om energi (vanligtvis värme) avges i reaktionen så har substansen fått nya stabilare vibrationer. Växtriket har möjlighet att ta upp substans från mineralriket vid tillväxt.

Till djurriket hör animaliska delar såsom päls, ben, horn, kött, läder, skinn, fett och så vidare. I djurriket kan substanserna förändras genom tillväxt (maturering) och genom förruttnelse (putrefiering). Grunden i djurriket är att om energi tillsätts så har substansen fått nya vibrationer med högre potential och om energi avges i reaktionen så har substansen fått nya stabilare vibrationer. Djurriket har möjlighet att ta upp substans från både växtriket och djurriket vid tillväxt.

NU LEVANDE MAGIKER

DENNA SAMMANSTÄLLNING TAR upp magiker som verkar i Mundana. Det är inte nödvändigtvis de mäktigaste magikerna, utan snarare de mest berömda. En del är ledare för magivågar som exempelvis Legio Colonan eller Kabalaorden. Andra är kanske mer kända för att ha gett namn åt någon besvärjelse. Det finns dessutom en mängd magiker som verkar i det fördolda, speciellt de som har ont uppsåt.

Igar Augus thal An-Thalamur: En av de sju magikraterna i Thalamur och ledare för en av de sju thakalatribunalerna. Augus är för närvarande den magikrat som har störst inflytande inom magikraternas citadell. Han har den bestämda uppfattningen att Thalamur bör anfalla och besegra Consaber så snabbt som möjligt innan Consaber hinner konsolidera sina styrkor. Igar Augus är känd för ritualen Augus hydrologa kommando och har även fått tre besvärjelser uppkallade efter sig, nämligen Augus gälar, Augus hydrologa gestaltning samt Augus skyfall.

Almexandra: Almexandra är medlem i Kabalaorden och principus regus för Verusakademin i Chadarians hopp. Hon är känd för sitt skarpa intellekt och utmärkta deduktionsförmåga som hon ofta ger prov på under sina föreläsningar i historia och filosofi. Almexandra har två besvärjelser uppkallade efter sig: Almexandras hartass och Almexandras stillhet.

Jualla Bizar Alaya: En av de sju magikraterna i Thalamur och ledare för en av de sju thakalatribunalerna. Bizar är känd för sin utomordentliga kunskaper om hur man använder magi i strid och under krig. Bizar har ett flertal besvärjelser uppkallade efter sig. De mest kända är Bizars fenomenala kinetik, Bizars kaotiska malör, Bizars momentana translokation och Bizars retroaktiva disintegration. Dessutom skapade han ritualen Bizars flyende tid.

Zor Kusik Borogorna: Medlem i Kabalaorden och principus regus för Excelcius-akademien på ön Excelsior i Ebhron. Akademien lär ut teoretisk magi och andra teoretiska vetenskaper. Kusik är en typisk taup – ljushårig, vithyad, lång och smal. Hans titel 'Zor' betyder 'magiker' på taupernas språk, eirov. Kusik Borogorna är känd för besvärjelsen Kusiks krossande käftar, som är en förbättrad variant av Bizars retroaktiva disintegration.

Athix Calas: Principus orbis för Kabalaorden. Hans position som Kabalans högsta ledare har han uppnått genom årtionden av målmedvetet arbete. Han är nu på sin ålders höst, men är ändå mycket skicklig på att intrigera inom Kabalans innersta cirkel. Athix Calas är känd som en rätt hård men extremt beslutsam man som i över tjugo år har styrt Kabalan till en mycket stark position. Han är speciellt stolt över den expansion som Kabalan genomför åt väster.

Carpodim: Carpodim är hovmagus i Calnia och tillika domus magus av huset Coluimn. Han efterträdde Vurgil den vise. "Åldrad bortom mänsklig fattningsförmåga" är ett ganska bra sätt att beskriva domus magus Carpodim på. Ingen vet riktigt hur gammal han är (utom han själv och kanske Verdurakh) men ryktet säger att han är långt över 100 år. Den åldrade trollkarlen av huset Coluimn är fruktansvärt lång men mycket krumryggig, med långt vitt hår och skägg. Ansiktet ser milt sagt gammalt ut. Trots detta är ögonen näst intill allseende, och

man märker direkt när man är iakttagen – känslan är inte helt olik att bli iakttagen av en alv. Posten som domus magus tar inte upp hela hans tid. Han har också tid över för ett annat ämbete, nämligen posten som rektor för Akademien i Calnia. Dessutom konsulteras han ofta av Heryn Bosom, rikets konnetabel, gällande tolkning av lagarna för trollkarlar i Consaber. Utöver detta utför han fortfarande forskning, magiteoretisk undervisning och debatt.

Catzoran do Thukor: Magikrat i Thalamur och ledare för en av de sju thakalatribunalerna. Catzoran är känd för sin extrema politiska skicklighet och förkärlek för intriger. Han är även känd för sina affärer med Thalamurs förnämsta adelsdamer. Detta har lett till en hel del missnöje inom den thalaskiska eliten. Catzoran har skapat två ökända besvärjelser, nämligen Catzorans outhärdliga sveda och Catzorans spirituella egid.

Celdan den upplyste: Celdan är mest känd som grundaren till Den skimrande vägen. Han försvann för 44 år sedan efter att han uppnått illumination. Då och då säger sig folk ha sett honom, men inga bekräftade källor finns. Celdan var känd för sin stora djärvhet och sin skicklighet i att övertala folk. Han var på senare år helt upptagen med att värva medlemmar till Den skimrande vägen. Han är känd för tre besvärjelser: Celdans besvärjelse för skarp syn, Celdans lysande magi och Celdans värmande magi.

Demirkh klan Roghan: En dvärg som är principus regus för Ultima opus-akademien. Han undervisar personligen i alkemi och olika alkemiska processer. Demirkh är känd för sina magiska artefakter som han tillverkar för Kabalans egna bruk. Demirkh har ett eget palats i bergstoppen längst upp på ön Ultima. Demirkh är känd för besvärjelsen Demirkh klan Roghans eldsegg, som han använder för att förtrolla svärd och spjut.

Emerall av huset Duncreigh: Åldrande domus magus för huset Duncreigh som liksom sina föregångare har påverkat den sabriska politiken i positiv riktning. Han är en av de främsta förespråkarna för den enkelhet som alltid karaktäriserat huset Duncreigh. Emerall är dock mycket gammal och styr huset från sin sjuksäng. Emerall har lyckats skapa goda personliga förbindelser med vissa magikrater i Thalamur, vilket har lett till öppen fiendskap i curian med Geordion av Consenti och Geffry Lond.

Gaalran Fal-ka Flexus: Medlem i Kabalaordens innersta cirkel och principus regus för Flexus-akademien på ön Flecto i södra Ebhron. Gaalran är en mycket korpulent herre som klär sig extremt extravagant. Han föreläser själv i alstringsteori och magiförnimmelse.

Geordion av Consenti: Domus magus för huset Consenti i Legio Colonan, samt ledare för de 43 medlemmarna i huset Consenti. Geordion är runt 60 år gammal, men fortfarande



skicklig med vapen och häst vilket han visar i sitt ledarskap för de berömda consentinerriddarna. Geordion är starkt antithalaskisk och kräver öppet i curian att magikratin skall förintas. I curian anklagar Geordion huset Duncreigh, och domus magus Emerall i synnerhet, för förräderi. Geordion av Consenti är känd för två besvärjelser: Geordions fantastiska skärpa och Geordions ickestabila mark

Belkor Gulik: En gammal asharisk magiker som alltid hävdar sitt oberoende gentemot såväl de ashariska magikergillen som Legio Colonan och Kabalaorden. Han bor i Fala, men reser ibland till akademierna i Chadarians hopp. Där värvar han med ett par års mellanrum sina lärningar. Hans son Max Gulik är dock ett ständigt huvudbry eftersom han då och då råkar in i trångmål som kräver att Belkor Gulik ingriper för att hjälpa honom ur knipan. Gulik är också känd för besvärjelsen Belkor Guliks magiska mist.

Morun Julunda: En av de största magikerna från Momolan. Hon arbetar sitt palats i Locarda, som också fungerar som laboratorium. Morun Julunda är känd för besvärjelserna Julundas bitande egg och Julundas krossande slag.

Im-berefel Ra'Drach do Kampa: Är en av de sju magikraterna i Thalamur. Ra'Drach är en hemlighetsfull person som sällan visar sig offentligt. Han sägs ändå skapat

många komplicerade besvärjelser och ritualer. De enda kända är dock Ra'Drachs diskreta förhållning och Ra'Drachs ogenomträngliga töcken.

Kardin: Domus magus för huset Avarine i Legio Colonan. Kardin var från början en präst i den sabriska kyrkan, men bytte karriär på ett tidigt stadium. Kardins långvariga arbete att på ett vetenskapligt sätt försöka bevisa eller motbevisa olika teser främst inom Daakkyrkan har gjort att han flera gånger bannlysts av den jargiska Daakkyrkan. Legio Colonans curia har flera gånger kritiserat Kardin för hans arbete eftersom de är rädda att häxjakten skall spridas till den sabriska kyrkan (som dock fortfarande står på relativt god fot med Kardin och huset Avarine). Kardin är känd för besvärjelserna Kardins eteriska sax samt Kardins flyfotabesvärjelse.

Theradaloobor Kentiva: Kentiva är en av de mest högljudda medlemmarna i Kabalaordens innersta cirkel. Han förespråkar att Kabalan med militär makt skall lägga under sig de "västliga provinserna" – med vilket han avser Consaber och Thalamur. Han har dock inte speciellt mycket stöd för dessa idéer och hans arbete som principus regus för Ritus-akademin är egentligen det enda område där någon tar hans idéer på allvar. Kentiva lär personligen ut ritualmagi och ritualer. Han leder också forskningen för att utveckla nya ritualer.

Ir-Idon Lira: Även känd som 'Iridiae Demonius de Sanctus' eftersom hon är principus regus för Sanctus-akademin som sysslar med demonologi och forskar om religionerna i Mundana. Ir-Idon Lira har goda kontakter med Kardin, domus magus för huset Avarine i Legio Colonan. Inom Kabalaordens innersta cirkel propagerar hon för att Ebhron på sikt skall införa en egen variant av Daakkyrkan.

Lirmana: En sanarialv som är domus magus för huset Cuvri'an – ett hus inom Legio Colonan som bara består av alver och som har sitt huvudsäte i Alarinn. Lirmana har en viktig allierad i Thalamur, sanarialven Alean Ninarian som är en av magikraterna i An-Thalamur. I curian har hennes kontakt med en av magikraterna lett till en utbredd misstro, men de flesta medlemmarna i curian har dock blivit tvungna att acceptera fördelarna med en god kontakt med en av Thalamurs magikrater. En annan viktig allierad är lumindraken sir Verdurhakh, magus eremitus av huset Cuvri'an och talman i Consabers regentförsamling. Det sägs att sir Verdurakh har avslöjat för Lirmana vad alvernas förbannelse egentligen innebär och vad dvärgarnas innersta hemlighet är – men detta är förmodligen bara illvilliga rykten. Lirmana leder forskningen för att undersöka 'konsekvensens lag' och finna ett sätt att kringgå denna, förmodligen för att bryta Förbannelsen över alvsläktet. Hon är en extremt skicklig magiker och dessutom djupt insatt i teoretisk magi. Lirmana är känd för två kryotropiska besvärjelser, nämligen Lirmanas isande nattkyla och Lirmanas vita vinterskrud.

Matron Liselle den Upphöjda: En av de sju magikraterna i An-Thalamur och ledare för den mäktigaste thakalatribunalen. Liselle är känd för sin list och förmåga att manipulera sin undersåtar. Liselle är en gammal kvinna som är lam sedan barndomen och hon förflyttar sig därför på en svävande tron. Hon är känd för ett stort antal besvärjelser, mest kända är Liselles fantastiska öra, Liselles flygande dagg och Liselles luftburna tron.

Geffry Lond: Domus magus för huset Vytare. Lond är från början thalaskier men tycks inte haft några större problem att bli ledare för Vytare. Han bor för närvarande i staden Colonan i en av de få bevarade villorna från imperiets tid. Huset Vytares officiella huvudsäte är dock i Calnia. Geffry Lond har skickat sin egen kusin, Regin Lond, som emissarie till Kabalaorden i Ebhron för att försöka få denna orden på sin sida mot Thalamur. I sin fiendskap mot Thalamur har de hamnat på fel fot med Duncreigh. Geffry Lond har i sin fiendskap mot Thalamur gjort magus domus Emerall av huset Duncreigh samt Sergal av huset Nantirre till personliga fiender.

Maldrick av Lynesse: Maldrick är domus magus för huset Lynesse i Legio Colonan. Han är en ganska tillbakadragen person som mest är intresserad av sitt eget laboratoriearbete. Han ser ut som en typisk alkemist, med långt vitt skägg, kal hjässa och klädd i en ganska sliten laboratorierock.

Madrianna: Madrianna är en av de mest ryktbara magikerna i Mundana. Hon är inte speciellt framstående som magiker men hennes bakgrund är desto mer spektakulär. Madrianna var från början en asharisk prästinna i Elianatemplet som bytte karriär och gjorde sig ett namn då hon öppnade en av de mest berömda bordellerna i den mûhadinska staden Alkarzan. Hennes studier i de magiska konsterna påbörjade hon relativt sent, men hennes besvärjelser är ändå mycket kända. Hon är nu mycket gammal och har öppnat ett sjukhus för krigsveteraner i Alkarzan. Några av de mest kända besvärjelser är Madriannas förföriska sång och Madriannas preventiva profylax. Hon är även känd för ritualen Madriannas kirurgiska behandling.

Jolanda Nadell-demranba: Jolanda är principus regus för Formulus-akademin på den ebronitiska ön Formosa. Hennes medlemskap i Kabalaorden är omtvistat då hon från början kommer från Momolan där hon fick sin utbildning till magiker. Under alla omständigheter har hon bidragit med många positiva tillskott till Kabalaordens besvärjelsekunst. Hon har sett till att många nya besvärjelser skapats, men hon vägrar att ta åt sig äran för detta och därför finns inga besvärjelser med hennes namn.



Alean Ninarian: Alean är sanarialv och dessutom magikrat i An-Thalamur. Han är hemlighetsfull och talar alltid i gåtor. Detta har gjort att han har få allierade i magikraternas citadell. Han har dock en god, om än något kallsinnig, relation till huset Cuvri'an i Legio Colonan och detta hus domus magus, Lirmana. Dessutom sprids det illvilliga rykten att Alean skulle vara medlem i Den skimrande vägen. Alean Ninarian är känd för besvärjelsen Ninarians sylvassa klinga.

Baronessa Rafali av huset Duncreigh: En skicklig kvinnlig magus av huset Duncreigh som är känd för sin framgångsrika forskning inom magiteori och alkemi. Hon är en av de kandidater som förväntas ha möjlighet att kunna bli ny domus magus för Duncreigh då Emerall lämnar livet.

Sir Rascell Posh: Domus magus för huset Dilige. Rascell Posh är en arrogant man vars beteende stärker de fördomar som finns om huset Dilige. Han är dock en slipad diplomat, en skicklig administratör och en duglig magiker. Rascell Posh är känd för att både kunna hota och muta då det är nödvändigt och eftersom han har stora ambitioner så är detta inte ovanligt.

Saberan av Tolesce: Domus magus för huset Tolesce som är ett av de mindre husen i Legio Colonan. Saberan har en egen borg i Ircaskogen i Soldarn. Här är husets medlemmar relativt säkra från de jargiska inkvisitörer som ständigt jagar dem.

Sanguis thal Qatada: En av de sju magikraterna. Han är känd som 'ormen' och tros leda Thalamurs ökända 'hemliga polis' Rakhori, men mycket lite annat är känt om honom.

Sergal den yngre: Sergal är i rakt nedstigande led släkt med Sergal den äldre. Han är domus magus för huset Nantirre i Legio Colonan. Sergal och hans likar i huset Nantirre håller sig helst för sig själva. Han talar aldrig själv offentligt utan använder sig av två talesmän som förmedlar vad han har att säga på speciella möten. I curian drar han sig för att göra några förhastade uttalanden och föredrar att hålla med någon av de övriga medlemmarna för att visa sin ståndpunkt, speciellt Emerall av huset Duncreigh. Hans motståndare i curian är Geordion av Consenti och Geffry Lond av huset Vytare. Sergal har bara en besvärjelse uppkallade efter sig, nämligen Sergals plågoande. De övriga besvärjelserna med hans namn är uppkallade efter Sergal den äldre.

Shangi thal Dubaral: Magikrat i An-Thalamur och ledaren för en av de sju thakalatribunalerna. Shangi är en extremt duktig krigsmagiker och har med sina speciellt tränade thakaler utfört flera fältövningar tillsammans med den thalaskiska armén. Shangi är öppet fientligt inställd till Alean Ninarian som också är magikrat i An-Thalamur. Shangi har en besvärjelse uppkallade efter sig, nämligen Shangis brännande klot.

Furst Bzaron Szaracon: Bzaron är en cirefalisk magiker från den caseriska staden Szaracon Tamatz. Han har ett astronomiskt observatorium mitt i staden. Bzaron är känd för sina exakta astronomiska kalendrar som bland annat används av den cirefaliska flottan. Hans namn 'Szaracon' betyder 'den modige hjälten' – ett namn han fick då han i sin ungdoms dag stoppade en tirakisk räd på Melorion. Bzaron är känd för ritualen Bzarons emanation av stjärnväsen samt besvärjelserna Bzarons divina kontroll av stjärnväsen och Bzarons sannsyn.

Heleie Turalian: En sanarialv som är en av de mest kända föreläsare vid akademien för graduell magisk luminans i Chadarians hopp. Han är professor vid den alkemiska institutionen och agerar också diplomatiskt sändebud från Haléa Teren. Heleie Turalians diplomatiska ansträngningar syftar till att Sunari skall bli erkänt som ett självständigt rike.

Jarro Ugg: Före detta marnakhtirak som numera är principus regus för Extempus-akademien inom Kabalaorden. Han är en tirak som fjärrmat sig hela den tirakiska kulturen. Jarro lär ut extemporering (improviserad magi). Från början var Jarro en tirakisk legosoldat som slog sig på magikeryrket under sina ungdomsår. Han är mycket sofistikerad och har i praktiken av sagt sig allt släktskap med tiraksläktet. Till och med Demirkh accepterar Jarro.

Verdurakh: En lumiandrake som sedan 2618 e.D. varit Consabers regentförsamlings talman. Sir Verdurakh är också professor emeritus av huset Cuvri'an. Som de flesta andra av sin sort är Verdurakh tämligen väl bevandrad i magins konst, och delar ibland med sig av sin ofantliga kunskap i Akademien i Calnia. Verdurakh ingriper sällan direkt. Han finns i

bakgrunden hela tiden, säger lite och hans handlingar märks knappt. Verdurakh är röd med rostbruna strimor från ryggraden. Han är trettio fot lång från nos till svanspets. Ögonen är himmelsblå med avlånga ormliknande pupiller som saknar ögonvita. Han är slank och smidig, och kan, om nödvändigt, pressa sin långa kropp till och med genom en normal dörr. Han talar utan att använda munnen, då hans röstapparat inte kan frambringa mänskligt tal. En del av rösten skapas magiskt genom att sätta luften i rörelse. Det är en mycket underlig känsla att bli tilltalad av draken – ungefär som att höra vad den säger, samtidigt se det i sina tankar och för säkerhets skull också lyssna på ett musikstycke som framför ett budskap.

Vitsippa: En berömd missla från Daggbacken i de norra delarna av Asharien. Hon är en duktig magiker som sysslar med heliotropi och biotropi. Vitsippa är mycket bestämd och extremt självständig – hon bryr sig inte det minsta om påstötningar från de större magivägarna. Hennes kontakter med alverna i Sunariskogen är goda och av dem kallas hon 'Letesse'. Hon är känd för besvärjelserna Vitsippas ljusa-dagen och Vitsippas sol-i-ögonen.

BERÖMDA HISTORISKA MAGIKER

DET ÄR INTE nödvändigtvis de mäktigaste magikerna, utan snarare de mest berömda som beskrivs här. Vissa är kända för att ha gett namn åt någon besvärjelse eller ritual. Medan andra är kända för att de påverkade Mundanas historia eller kanske för att de var ledare inom någon av de olika magivägarna.

Arotar: Arotar var en legendarisk magiker från det forna riket Radh-Kamra som är berömd för sin kraftfulla magi. Han sägs ha levt för omkring 4600 år sedan och han var general i Kamras armé och hjälpte denna att vinna flera stora slag mot landet Okrana. Han är känd för den grymma belägringen av Absalon. Från denna tid tros även besvärjelsen Arotars mäktiga steg ha sitt ursprung.

Dresbin Ayon: Ayon var ledaren för en häxkult som orsakade stora problem i det jargiska kejsardömet mellan åren 2510 och 2526 e.D. Hans största dåd var att hans sekt lyckades mörda Aboraten av Tibara då han besökte oraklet i Salan. Åtta år senare inleddes omfattande häxprocesser i flera stora jargiska städer, bland annat Lamur, Orno, Sabesta, Salan, Variso och Bolos. Processerna syftar till att utrota Ayonsekten, dock utan att lyckas totalt. År 2526 fångas Dresbin Ayon in av jargiska inkvisitörer. Han dömdes och deporterades till okänd ort – varför han inte avrättades är ännu okänt.

Barallon: Barallon är egentligen en pseudonym som den kände magikern Omkar den fantastiske använde för sina mer 'osedliga' besvärjelser. Hans mest kända besvärjelse är otvivelaktigt 'Barallons varaktiga stånd'. Denna besvärjelse sägs Omkar ha stulit från sin ärkerival Ekivokus Maximus.

Dran Bielke: Ytterst lite är känt om Dran Bielke och hans liv. Troligen levde och verkade han i forna staden Amina i södra Nevo. Han är dock känd för besvärjelserna Dran Bielkes dristighet och Dran Bielkes palladiska aura (nu mera

känd som Chadarians subliminala nimbus) samt för ritualerna Dran Bielkes dokumentduplicering och Dran Bielkes förtrollade vellum.

Boparam de Lyon: Grundare av huset Lynesse i Legio Colonan. Boparam var mycket intresserad av alkemi. Han är känd för att ha tillverkat en lång rad legendariska artefakter. Dessutom är han känd för besvärjelsen Mäster Boparams samlade tystnad.

Avarinea Caelestis: Grundare av husets Avarine i Legio Colonan. Han var från början mer intresserad av de mer teologiska aspekterna av magi än av magin i sig och forskade därför mycket om religioner – speciellt om Daak. Avarinea Caelestis var en hängiven Daaktroende och få kunde säga att han inte visste vad han talade om.

Magus Cerdo: En högt ansedd magiker levde i Calnia för 200 år sedan. Han var i slutet av sitt liv magus domus för huset Columm i Legio Colonan. Cerdo gjorde mycket för folket och såg till att de fattiga fick mat och husrum. Resterna av hans verk är endast besvärjelserna Magus Cerdos dalande snö, Magus Cerdos svalkande vind, Cerdos talande runor samt ritualen Cerdos magiska skrift.

Chadarian: Extemporator och sedermera även besvärjare från Feman Riskoz. Den då föga kände magikern fördrev år 2355 e.D. en drake som hotade brandskatta hans hemstad. Chadarian fick efter denna hjältebragd staden uppkallad efter sig – Feman Riskoz heter numera 'Chadarians hopp'. I 'de

dödas krig' knappa halvseklet senare, föll Chadarian offer för de levande döda. Han efterlämnade en stor mängd betydande forskning. Som besvärjare blev han speciellt känd för besvärjelserna Chadarians nattvakt och Chadarians subliminala nimbus.

Coluimn: Grundade huset Coluimn år 1458 e.D. efter att Consaber kastat ut den thalaskiska ockupationsmakten. Coluimn kallade sitt magikersällskap för Legio Colonan eftersom han svurit att bevara den coloniska magitraditionen. När det andra huset bildades tog husets Coluimn sitt namn från sin grundare. Coluimn var också den första hovmagikern i Calnia och hans började tidigt samla in viktiga skrifter från det coloniska imperiets tid.

Similon Concensus: Grundare av huset Consenti i Legio Colonan. Similon var från början riddare som dessutom var kunnig i magi. Med tiden grundade han även en riddarorden, consentinerriddarna. Dessa har alltid förespråkade öppet krig mot Thalamur. Similon var känd för sitt våldsamma temperament, men också för att ha varit en skicklig general. Han skapade besvärjelsen Similons magiska pansar som consentinerriddarna än idag använder.

Thatiz Conjungor: Thalaskisk magiker samt primas i en av de sju thakalatribunalerna. Thatiz var under sin levnadstid en av magikratins mest betydande forskare inom ämnet teoretisk magi. Hans teser om ataxatropin är än idag de förhärskande i så gott som hela västra Mundana. Mycket av hans forskning finns sammanfattad i 'Code Ataxatropia', den sista boken i en serie om 20 band, rörande ataxatropi och magiteori. Thatiz vistades en tid utomlands, bland annat på Takalorr i vars djungler han försvann spårlöst år 2790 e.D.

Lunerian Cuvri'an: En alv med påbrå från både Léaram och Sanari. I samband med Alarinns frigörelse grundade han huset Cuvri'an som en del av Legio Colonan.

Dava: En pseudonym för den stora magikern Omkar. Under denna pseudonym namngav Omkar den berömda besvärjelsen Davas vederstyggliga brisad.

Diligium Rego: Diligium var grundaren till huset Dilige i Legio Colonan. Hans intresse var att förbättra curians relation till adeln. Han var en skicklig politiker som vann alla parters förtroende genom sina skickliga sändebud.

Diodactus Pyromanticus: Diodactus är den genom tiderna mest berömda eldmagikern. Han levde för ungefär tusen år sedan i landet Raon. På en klippa vid floden Thukor sägs han ha haft ett slott med brinnande murar. Han var av västraunistiskt blod men tillhörde ändå huset Vytare och Legio Colonan. Diodactus Pyromanticus är känd för en lång rad pyrotropiska och termotropiska besvärjelser. För att nämna några: Diodactus fylgiska urladdning, Diodactus heta metall, Diodactus konflagratiska invokation, Diodactus lysande skrift, Diodactus pyrotropiska sfäroid, Diodactus termotropiska detonation och Diodactus övernaturliga hetta.

Belag Duncinna den vinddrivne: Enligt legenderna levde Belag Duncinna i landet Torlin för mer än åtta tusen år sedan. Han sägs ha räddat landet Torlin genom sitt starka ledarskap då landet anfölls av toshiska stammar från sydväst och ökenkrigare från öster. Belag Duncinna har tre besvärjelser uppkallade efter

sig, nämligen Belags förvridna svävande, Belags lydiga tjänare och Belags renande virvel. Belag är även känd för ritualen Belags tjänsteande.

Sir Duncreigh: För 265 år sedan grundade sir Duncreigh ett nytt trollkarlshus. Han dök upp i princip från ingenstans och det är ytterst få som säger sig veta var han kom ifrån. Huset Duncreigh har allt sedan dess påverkat den sabriska politiken. Sir Duncreigh lyckades skapa goda personliga förbindelser med vissa magikrater i Thalamur, vilket tidigt ledde till öppen fiendskap i curian gentemot Consenti och Vytare.

Ekivokus Maximus II: Ekivokus ägnade hela sitt liv till att försöka överglänsa sin ärkerival Omkar den fantastiske. Trots dessa försök är Ekivokus av förståeliga skäl mest känd för sina mer 'ekivoka' besvärjelser som han flitigt använde ända in på sin ålders höst. Mest kända är naturligtvis Ekivokus magnifika monolit och Ekivokus säkra kort.

Filippa från Amra: Filippa levde i den lemiriska staden Amra för nästan 900 år sedan där hon hade en magnifik villa vid floden Erannen. Filippa sägs ha varit älskarinna åt bland andra den berömda lemiriske generalen Raxarales, men hon sägs också haft kontakter inom det jargiska kejsardömet. Hon är känd för sin skönhet, för sitt promiskuösa leverne samt för besvärjelserna Filippas förseglade läppar och Filippas ohejdade kättja.

Garglia Drakdödaren: Garglia var en magiker som levde i det gamla coloniska imperiet. Han var hovmagiker åt kejsar Colas II och dessutom ledare för en hemlig sekt vars mål var att dräpa de drakar som motarbetade Colasdynastin. Garglia sägs tillsammans med sin sekt dräpt ett flertal drakar. Han är också känd för besvärjelsen Garglias bryne.

Ytane Ferliacus: Sabrisk magiker som år 362 S. T. (1874 e.D.) framlade den så kallade translationsteorin som försöker förklara vad som händer vid transformation. Translationsteorin förklarar också varför det är så svårt att skapa kongelat och även fenomenet translativ dissipation, då filament transformeras till en annan aspekt innan de dissiperar okontrollerat.

Glythons: Glythons levde och verkade i staden Hadarlon under förra årtusendet. Glythons sysslade med kaosmagi och var en stor förespråkare för att införa en Kabala-akademi i Hadarlon. Han var en stor samlare av böcker och skrifter och inrättade ett bibliotek, Glythiska biblioteket, som innehåller en stor samling skrifter och böcker från alla världens hörn. Mest kända är de böcker som nedtecknats på ett forntida skriftspråk ingen längre kan tyda.

Vineta Hanea: Magister Hanea förklarade varför det är så svårt att alstra många filament med sin berömda uteslutningsprincip som säger att filament endast kan existera i närheten av varandra om de har olika krökningstal. Eftersom de möjliga krökningstalen beror på filamentens längd, och långa filament är svårare att alstra än korta, så är det svårare att alstra många filament. Haneas uteslutningsprincip är grundläggande för högre magiteori i Legio Colonan. Hanea anses också vara världens första rent teoretiska magiker. Hon har inga besvärjelser uppkallade efter sig och det sägs att hon kastade exakt tjugoen besvärjelser under sin levnadstid, alla under lärlingsperioden.

Magus Hegenarit: Han levde för tvåhundra år sedan i Turina på Danbréann. Han var en duktig magiteoretiker och ansågs ha bevis för att Mundana skapades tio miljarder år före Daak genom att beräkna flödestäthetsminskning enligt nollpunkts-teoremet. Vidare hävdade han bestämt att Mundana skapats utan gudomlig intervention ur en oändligt liten punkt. Tack vare sin osmidighet och pratsamhet lyckades han med konststycket att bli bränd på bål för sina kätterska idéer.

Rakir Jargoreg: En jargier som brändes på bål i staden Taman Har för 50 år sedan. Han tillhörde den tredje cirkeln i Kabalaorden och var känd i Ebhron för att vara upphovsmannen till besvärjelsen Jargoregs magiska olja.

Jadén khan Kanaga: En fruktad raunländsk häxmästare som levde för över två tusen år sedan. Han sägs vara hjärnan bakom lönnmordet på den siste coloniske kejsaren av Obidarhondynastin. Kejsaren dödades av demoner i det kejserliga palatsets trädgård. Kanaga är också känd för att ha givit namnet åt besvärjelserna Kanagas fördunkling, Kanagas penetrerande blick och Kanagas svarta mantel.

Koch Katre: Han var från början en skicklig magiker och läkare i Drunok, men blev med åren allt bittrare och ondskefullare. Han forskade om olika exotiska sjukdomar och är känd som upphovsmannen till besvärjelsen Koch Katres kallbrand. Han blev under sina senare år anklagad för pesten som härjade Ramdor och dömdes till hängning. Efter avrättningen försvann hans kropp mystisk och sedan dess sägs han hemsöka Ramdors ruiner.

Khezim klan Drezin: Den kanske mest berömde dvärgmagikern av dem alla – hans berömdhet berodde dock på att han flitigt lade sig i människornas förehavande. Hos dvärgarna anses han bara vara en i raden av mäktiga magiker. Khezim var en dvärgmagiker som kom från Kholon-Renk-Drezin, ett dvärgafäste i de nordöstra delarna av de ikamriska bergen. Khezim var läromästare till Khrun klan Drezin – som nu är härskare över Colonan och Kholon-Renk-Drezin. Khezim var den erkänt skickligaste geotropikern under sin tid och är känd för besvärjelserna Khezims geotropiska petrifiering, Khezims pulveriserande hammarbane och Khezims skakande tremor. Han har också gett namn åt ritualerna Khezims fenomenala exkavation och Khezims underjordiska gnom.

Larbilius: Hovmagiker hos kung Ancanogel den Rättframme. Dödades år 952 av jargiska inkvisitörer från Drunok som med 'hjälp' av jargiska präster begett sig in i norra Nevo och plundrat Nada. Kung Ancanogel bannlyste Daak och förbannade dennes makt för alla tider. Känd för besvärjelserna Larbilius förlängda kliv och Larbilius underbara teleportation samt för ritualen Larbilius återfunna egendom.

Lemlis illusionisten: En illuminator i Den skimrande vägen som uppnådde upplysning för drygt hundra år sedan. Han var känd för besvärjelsen Lemlis böjda ljusstrålar som han egentligen bara hade 'upptäckt' i en formelsamling skriven av Rianna av Rhodarion.

Kraden Nanórgona den grymme: Nanórgona var en ondskefull nekromantiker som levde i staden Edron på ön Cai för 2200 år sedan. Legenderna från den tiden berättar om hans fruktansvärda utseende och hans förkärlek för ruttnande likdelar – beskrivningar som fortfarande används för att



skrämma olydiga barn. Kraden Nanórgonas ondska sägs ha lett till att drakarna anföll och ödelade staden, vilket ledde till att hela landet Cai gick under. Nanórgona sägs dock ha lyckats fly till landet Nadaria i norr (området som nu är Gordrion). Han är känd för de onskfulla besvärjelserna Nanórgonas blödande förbannelse, Nanórgonas krossande hand och Nanórgonas outhärdliga odör samt för ritualerna Nanórgonas pentagram och Nanórgonas befallning.

Sarina Nantirre: Grundade huset Nantirre för över 500 år sedan. Sarina Nantirre var egentligen en avhoppare från en thakalatribunal som gått med i Legio Colonan som skydd mot magikaternas förföljelse. Hon är känd för besvärjelserna Sarinas magiska koppel, Sarinas somatiska chock och Sarinas övermäktiga trötthet samt ritualerna Sarinas kroppsliga regenerering och Sarinas magiska stjärna.

Omkar den fantastiske: Omkar är förmodligen den mest kände magikern genom tiderna. Han levde för ungefär åtta tusen år sedan i landet Zargan. Det finns ett bevarat historisk verk av Omkar som beskriver ett krig mot raunlänningarna som ledde till att stora områden runt Ringbergen kunde

erövrar av Zargan. Omkar arbetade ofta under pseudonym, exempelvis Barallon och Dava. Omkars ärkerival var den något okände, men ändå extremt lättsinnige Ekivokus. På något sätt var det alltid Omkar som gick segrande ur de konflikter som uppstod. Omkar har gett namn åt tre kända besvärjelser, nämligen Omkars bandage, Omkars barmhärtiga handpåläggning och Omkars goda tecken mot vandöda samt ritualen Omkars mirakulösa återuppväckelse

Rianna av Rhodarion: Rianna, eller Ria som hon också kallades, sägs ha levt i den sedermera förstörda staden Rhodarion som ligger i den ashariska ödemarken. Exakt när hon levde är inte klart, men det var mycket länge sedan eftersom Rhodarion förstördes för ungefär sex och ett halvt tusen år sedan då landet Ramora anföll Danarth. Rianna är känd för besvärjelserna Riannas glittrande bländverk, Riannas optiska evokation och Riannas totala transparens.

Sergal den äldre: Sergal är en mycket känd magiker som var magikrat i Thalamur fram till år 2772 e.D. då han ersattes efter att det femte thalaskiska kriget förlorats mot Consaber. Sergal satt två år i fängelse i Uriens i norra Consaber, men lyckades återvända till An-Thalamur efter en våghalsig flykt med en magiskt framdriven båt.. Efter återkomsten gjorde Sergal den äldre stora framsteg för besvärjelsekonsten. Bland annat skapade han besvärjelserna Sergals förskönade sanning, Sergals ohejdade vredesmod, Sergals psykiska protekat samt Sergals tankeläsning. Sergal den äldre är också anfader till Sergal den yngre.



Skiralion: Hovmagiker åt den soldiske rikskonungen Umeran IV. Han var en mycket skicklig talare som fick asharier och soldier att samarbeta militärt. År 2912 dödas Skiralion av troll tillsammans med småprinsarna Umeran och Thalur samt rikskonungens bror, riddar Thalmar. Skiralion är inte så känd för att ha utövat speciellt mycket magi, men han skapade i alla fall en egen besvärjelse under sin livstid: Skiralions renhet.

Triomera Talltirre: Triomera levde förra århundradet och var medlem i Kabalaordens innersta cirkel. Hon blev sedermera principus regus för Formulus-akademien och sägs vara en av tidernas skickligaste formelmagiker. Hon är känd för besvärjelsen Triomeras fantastiska gungfly och för ritualen Triomeras skyddande cirkel.

Arkasodates Thaum: Mäster Thaum var en av Vineta Haneas efterföljare som teoretisk magiker och tillbringade större delen av sin aktiva tid med att studera magiska fält. Mäster Thaum har inga besvärjelser uppkallade efter sig, men hans namn lever kvar som en enhet på flödestäthet i magiska fält.

Rosa Tolexo: En asharisk häxa som genom ett idogt arbete lyckades samla en stor skara av följeslagare. Då hon hotades av några så kallade häxjägare kontaktade hon Legio Colonan och utverkade så att hennes följe fick bilda ett nytt hus inom Legio Colonan – huset Tolesce.

Torgo: Ytterst lite är känt om Torgo, men i legenderna sägs han varit en mörkhyad magiker från Forion. Han är bara känd för besvärjelsen Torgos bländande blix.

Boron Urador: En känd magiker från Soldarn som var känd för sin stora samling av böcker. Detta privatbibliotek förstördes dock av troll under trollkrigen för 56 år sedan. Boron var besatt med att försöka ta bort all magi från Mundana så att dess invånare skulle kunna leva ett bättre liv. Han sägs ha uppfunnit ett "magisk gyro" som skulle absorbera magi. Han är också ihågkommen för besvärjelsen Borons klösande klor (som nu mest är känd under namnet Bizaris retroaktiva disintegration).

Vurgil den vise: Förra domus magus för huset Consenti. Han var också hovmagiker i Calnia. Vurgil var en mycket klok man som var omtyckt av nästan alla i hovet. Vurgil har bara gett namnet åt en besvärjelse, nämligen Vurgils förvridna verklighet.

Zalara Vytare: Vytare var en känd kvinnlig magiker som levde för cirka tolvhundra år sedan i den thalaskiska provinsen Colonan. Hon grundade ett magikersällskap som fick verka fritt under Colonans thakalatribunal. Zalara Vytare anses som grundaren till huset Vytare eftersom hennes sällskap senare togs upp i Legio Colonan. Hon är också känd för ritualen Zalaras vård.

Miona Ylann: Miona var en momolansk krigarmagiker som ledde många utforskningsexpeditioner för att återupptäcka glömda magiska artefakter och historiska skrifter. Hon är mest känd för att ha lett en stor krigarorden med momolanska krigare för att rensa upp i och runt det avgrundshål som finns i de västra delarna av Momolan. Landet säkrades och både jordbruk och boskapskötsel började drivas. Miona Ylann är även känd för besvärjelsen Mionas mångalenskap.

KAPITEL ELVA

APPENDIX

APPENDIX A: PLATSER & TIDER

sidan 104

APPENDIX B: UTRUSTNING

sidan 106

APPENDIX C: EFFEKTER

sidan 110

APPENDIX D: NYA BESVÄRJELSER

sidan 126

APPENDIX E: NYA RITUALER

sidan 129

APPENDIX F: DESIGNDATA BESVÄRJELSER

sidan 130

APPENDIX G: DESIGNDATA RITUALER

sidan 134

APPENDIX H: ORDLISTA

sidan 136

APPENDIX A: MAGISKA PLATSER

PÅ MÅNGA STÄLLEN runt om i Mundana finns det platser där flödet av magisk kraft avviker från det normala. Det finns platser som är högmagiska, lågmagiska och till och med helt magidöda. Som regel är det bara en eller kanske två aspekter som påverkas med ibland kan det vara fråga om betydligt större avvikelser – exempelvis platser där vissa aspekter är lågmagiska och andra aspekter är högmagiska. På sidan 238 i regelboken förklaras vad de olika typerna av platser har för regelteknisk inverkan. I detta avsnitt presenteras en urval av ett antal intressanta magiska platser. Det måste dock poängteras att det finns många andra magiska platser som inte är medtagna.

Adarlberget: Det nordliga Adarlberget som ligger nordväst om Kraggbergen är plats där termotropi, biotropi och geotropi är högmagiska. Detta innebär att bergslutningarna är helt snöfria året om. Växtligheten är extremt tät och det är mycket svårt att ta sig fram till de mycket gamla tempel som sägs ligga på bergets sydliga sluttningar.

Belu: Guldgrävdalen Belu tycks vara illa ansatt av skototropiska magistormar. På bergsidorna finns ett stort antal monoliter som tycks förbinda ett virrvarr av skototropiska kraftlinjer. Magistormarna uppträder mellan tre och fyra gånger per år och leder ofta till att hela dagar blir förmörkade.

Colm: På den cirefaliska ön Colm sydväst om Consaber går det av någon anledning inte att alstra hydrotropi. Att transformera till hydrotropi är två nivåer svåra (+Ob2T6) än normalt. På Colm finns det heller inget naturligt förekommande vatten. Allt regnvatten försvinner mycket snabbt ner i marken.

Dalkhrekni: Denna tarkiska ökenstad är högmagisk för flera aspekter: termotropi, pyrotropi, och ataxotropi. Den är dessutom helt magidöd för hydrotropi och lågmagisk för kryotropi och nomotropi. Mitt i Dalkhrekni finns en av de största kända stencirkelarna i denna delen av Mundana.

Danbréann: De östligaste delarna av ön Danbréann i Consaber drabbas då och då av relativt kortvariga pyrotropiska magistormar. Ingen vet anledningen till detta, men Legio Colonan håller hela området under observation.

Dubaryl: Hela ön Dubaryl är högmagisk för aspekten Kronotropi. Det sägs att magikraternas citadell i An-Thalamur är byggt mitt över en kronotropisk monolit. Det finns många teorier om anledningen till detta, men ingen förklaring är troligare än någon annan.

Eviga spiran: Väster om Camard i Asharien står den eviga spiran. Området runt spiran är högmagisk för pneumotropi. Själva spiran tros vara en stor monolit som styr denna kraft, men inget är bevisat. Klart är i alla fall att platsen är mycket blåsig och att sylfer då och då manifesterar sig spontant. Det utgör av naturliga skäl en stor risk att segla för nära spiran.

Ghalden: Denna fruktade plats i Tarkas är magidöd för hydrotropi, nomotropi och kryotropi. Det förekommer ibland också magistormar runt Ghalden, men sällan några magiska urladdningar.

Helm: Den damariska staden tycks till och från vara högmagisk för ikonotropi. Var tredje eller fjärde dag tycks ett högmagisk område dyka upp någonstans i staden.

Helveteshålet: I östra Momolan finns det ökända 'Helveteshålet' som ständigt spyr upp svavelosande dunster. Grottgångarna och den närmaste omgivningen är högmagisk för ataxotropi och lågmagisk för nomotropi. Utöver detta så förekommer ofta magistormar och en del magiska urladdningar.

Kalarr: Djungelområden på ön är högmagisk för geotropi och hydrotropi. De nordvästra delarna av ön Kalarr är dessutom lågmagisk för pyrotropi och pneumotropi.

Khirats svarta skog: Den fruktade skogen nordväst om Drunok är högmagisk för nekrotropi. Skogen har sedan urminnes tider varit hemsökt av vandöda och andra fruktansvärda varelser.

Kiaz: Bergslandet Kiaz i Khrûnbergen har sedan länge varit en lågmagisk plats för alla aspekter. Detta är eventuellt en av anledningarna till att de tirakiska invånarna lyckats bo kvar här trots närheten till fientliga alver och dvärgar.

Laths kloster: I västra Soldarn ligger Laths kloster på det kända Solberget som alltid varit högmagisk för heliotropi. Under dagen lyser solen mycket stark och sedan urminnes tider har olika religiösa solceremonier genomförts på berget och det finns ruiner efter flera gamla soltempel.

Lomar: Den jargiska kolonin Lomar är magidöd för selenotropi, vilket har den märkliga följden (eller om det är anledningen) att månen aldrig går upp över området. Att platsen är magidöd tycks dock inte bekymra de jargiska nybyggarna.

Mitheraskogen: Den stora Mitheraskogen är högmagisk för kryotropi. Under vinterhalvåret är kylan extremt hård och detta omöjliggör några permanenta bosättningar. Skogen drabbas då och då av vild magi vilket ger upphov till ytterligare fara.

Monoliten: På de stora slätterna i norr finns ett högt berg som kallas för 'Monoliten'. Detta berg är en av de mycket sällsynta platser som är högmagiska för alla aspekter. Platsen är dock riskabel att vistas på eftersom den ofta drabbas av magiska urladdningar.

Norra Tokon: De nordöstliga skogarna i Tokon är högmagiska för de fyra elementarkrafterna pyrotropi, geotropi, hydrotropi och pneumotropi. Tyvärr är skogarna också hemvist för flera drakar som gör längre vistelser till riskabla företag.

Piral: Det höga Piralberget i Tarkas är högmagisk för pneumotropi och runt berget blåser ständigt kraftiga vindar. Som det övriga Tarkas är platsen även lågmagisk för hydrotropi.

Pyramiden i Asharien: Den stora pyramiden på Ashaslätten är högmagisk för selenotropi. Detta tycks resultera i det underliga fenomen att månen ständigt är full – även under dagen, även om den inte syns speciellt tydligt då.

Radh: Ruinerna efter den forna staden Radh på ön utanför Kamor är en av de få platser i Mundana som är helt magidöd för nästan alla aspekter. Det enda undantaget är semotropi.

Ressiöknen: Hela den stora Ressiöknen är lågmagisk för hydrotropi. Det finns ytterst få oaser i området och det är därför svårt att färdas genom det vidsträckta dynhavet.

Sjungande trädgården: Den sjungande trädgården i Sunariskogen har alltid varit högmagisk för biotropi. Detta är med största sannolikhet en av orsakerna till skogens rikliga och frodiga grönska.

Sjögrässkogarna: Mitt i det Blå havet finns stora stiltjebälten som är lågmagiska för pneumotropi. Luften är ganska dålig och det luktar mycket illa av ruttnande tång.

Summag: Hela Summag är ett område som ofta drabbas av magistormar av olika aspekter. Magistormarna för också med sig riskabla magiska urladdningar.

Takalorr: De sydöstra delarna av Takalorrs djungler består av ett stort område som är högmagisk för psykotropi. Djunglerna är dessutom lågmagisk för pneumotropi vilket tros orsaka den stinkande och svårändade luften i området.

Tarkas: I princip hela Tarkas är lågmagisk med avseende på aspekten hydrotropi och samtidigt högmagisk för termotropi och pyrotropi. Detta tros vara en av de viktigaste anledningarna till den utbredda sand- och klippöken som täcker nästan hela området. Centrum för den magiska aktiviteten tycks finnas i Dalkhrekni.

Tempelberget i Tibara: Tempelberget är högmagiskt både för biotropi och nekrotropi. Detta förhållande är dock inget som Daakprästerne anser vara något som man i religionens intresse skall basunera ut.

Aspekternas starkaste influx

I samband med beskrivningarna av intressanta magiska platser presenteras här ett utdrag av den frivilliga regel som finns i modulen 'Mundana' angående 'influx' (eller inverkan) som de olika aspekterna har under olika tider på året.

För mer information om kalendern hänvisas till Mundana på sidan 110. Observera att denna regel är frivillig.

Då tidens hjul oavbrutet roterar så sker en cyklisk växling mellan olika aspekter. Detta manifesterar sig genom ett fenomen som benämns 'influx'.

Med influx menas då de olika aspekterna har extra stor inverkan på Mundana. Alstring av en aspekt blir en nivå lättare (–Ob1T6) då aspekten har dubbel influx. Alstringen blir två nivåer enklare (–Ob2T6) då aspekten har trippel influx. Transformerar blir en nivå enklare (–Ob1T6) då de två olika aspekterna har influx samtidigt.

I tabell MM-22 anges exakt vad som gäller för de olika åren i cykeln, de olika månaderna, veckorna och dagarna. Observera att denna tabell även finns i modulen 'Mundana'.

Följande exempel är avsett att förtydliga det hela:

Exempel:

Den 15:e dagen i sommarmånaden (juni) 2966 e.D. är en söndag (domi) i nytändningsveckan. År 2966 är ett "ljusets år" (6: Fototropi), sommarmånaden är en "ljusmånad" (6: fototropi), nytändningsveckan är en "solvecka" (3: Heliotropi) och Söndagen är en "soldag" (5: Heliotropi). Eftersom denna söndag samt veckan båda har influx från heliotropi så blir alstring av heliotropi en nivå lättare (–Ob1T6) då aspekten har dubbel influx. Eftersom hela sommarmånaden dessutom har samma influx (fototropi) som årets influx (fototropi) så blir all alstring av fototropi en nivå enklare (–Ob1T6). Under den aktuella dagen blir all transformering mellan fototropi och heliotropi en nivå enklare (–Ob1T6) då de två olika aspekterna har influx samtidigt.

Årets influx*	Månadens influx	Veckans influx	Dagens influx
1: Kronotropi	1: Kryotropi	1: Selenotropi	1: Heliotropi
2: Nomotropi	2: Nomotropi	2: Ataxotropi	2: Selenotropi
3: Ataxotropi	3: Geotropi	3: Heliotropi	3: Nekrotropi
4: Termotropi	4: Biotropi	4: Nomotropi	4: Astrotropi
5: Kryotropi	5: Pyrotropi		5: Pyrotropi
6: Fototropi	6: Fototropi		6: Biotropi
7: Skototropi	7: Termotropi		7: Hydrotropi
8: Biotropi	8: Ataxotropi		
9: Nekrotropi	9: Hydrotropi		
10: Heliotropi	10: Pneumotropi		
11: Selenotropi	11: Nekrotropi		
12: Astrotropi	12: Skototropi		
13: Pyrotropi			
14: Geotropi			
15: Hydrotropi			
16: Pneumotropi			

* Tiden går i 16 år långa cykler. År 2967 e.D. har 185 cykler gått efter Daak. Året 2967 har influx av skototropi – ett "mörkrets år".

Tabell MM-22: Influx från år, månad, vecka och dag.

APPENDIX B: UTRUSTNING

MAGIKER HAR STORT BEHOV av specialutrustning och olika hjälpmedel. Detta gäller inte minst för alkemister som ofta utrustar sitt laboratorium med en häpnadsväckande mängd utrustning. I denna text presenteras riktpriiser för dessa saker. Observera att alla modifieringar för tillgång och efterfrågan även gäller för magikerutrustning. För mer info se sidan 286 i regelboken.

Magiska föremål och artefakter

Aggregat: Ett aggregat kan innehålla upp till fyra olika typer av komponenter, nämligen aktivator, ackumulator, transformator och projektor. För att beräkna kostnaden måste man summera den enskilda kostnaden för de olika komponenttyperna. Kostnaden för varje komponent kan beräknas med tabell MM-23.

Demoniskt aggregat: Ett aggregat kan innehålla upp till fyra olika typer av komponenter, nämligen aktivator, generator, transformator och projektor. För att beräkna kostnaden måste man summera den enskilda kostnaden för de olika komponenttyperna. Kostnaden för varje komponent kan beräknas med tabell MM-23.

Engångsförtrollning: Den primära komponenten i en engångsförtrollning är stasisfältet. Kostnaden för stasisfältet är direkt beroende av besvärjelsens magnitud. Använd tabell MM-23 för att ta fram priset. Till detta tillkommer priset för aktivatorn (300 silver för en). Har man fler aktiveringsvillkor så tillkommer en kostnad enligt tabell MM-23.

Fokus: Den primära komponenten i ett fokus är projektorn. Kostnaden för projektorn är direkt beroende av vilken magnitud den projicerade besvärjelsen har. Använd tabell

Magnitud	Laboratorium	Primitivt labb*
1	300 silver	300 silver
2	500 silver	500 silver
3	1.000 silver	1.000 silver
4	1.700 silver	2.500 silver
5	3.000 silver	6.500 silver
6	5.000 silver	
7	10.000 silver	
8	30.000 silver	
9	100.000 silver	
10	600.000 silver	
* Avser inte mycket mer än en stor kittel.		

Tabell MM-23: Kostnaden för en enskild komponent i en magisk artefakt. Priset är beroende på vilken magnitud den nödvändiga alkemiska processen har.

Magnitud	Pris för en magisk skrift
1	200 silver
2	300 silver
3	500 silver
4	800 silver
5	1.200 silver

Tabell MM-24: Kostnaden för en magisk skrift. Priset är beroende på vilken magnitud som den bundna besvärjelsen har.

MM-23 för att ta fram priset. Till detta tillkommer priset för en eventuell transformator som också kan ingå. Priset för transformatorn är direkt beroende av hur många filament som den klarar att transformera. Även här används tabell MM-23 för att ta fram priset.

Kongelerat filament: Ett kongelat av specifik aspekt kostar minst 1.000 silver. Ibland säljs dock naturligt förekommande kongelat till ett lägre pris.

Krystall: En kristall innehåller en aktivator och en ackumulator. Den totala kostnaden får man genom att summera den enskilda kostnaden för de olika komponenttyperna. Kostnaden för varje komponent kan beräknas med tabell MM-23.

Magiskt elixir: Eftersom de tillverkas med endast en alkemisk process så blir kostnaden för varje dos direkt beroende av besvärjelsens magnitud. Använd tabell MM-23 för att ta fram priset.

Talisman: En talisman kan innehålla upp till tre olika typer av komponenter, nämligen aktivator, generator och transformator. För att beräkna kostnaden måste man summera den enskilda kostnaden för de olika komponenttyperna. Kostnaden för varje komponent kan beräknas med tabell MM-23.

Vortex: Eftersom vortex tillverkas med endast en alkemisk process (Installera transformator) så blir kostnaden direkt beroende av hur många filament som transformatorn klarar att transformera. Använd tabell MM-23 för att ta fram priset.

Magisk skrift: Magiska skrifter produceras inte med alkemi utan med ritualer och priserna är därför helt andra. I tabell MM-24 anges typiska priser för magiska skrifter.

Klädsel

Magikerns klädsel är vanligen prålig och annorlunda, men ändå funktionell. Exempelvis brukar magiker ha kläder vars färger stämmer överens med de aspekter som magikern använder. En magiker som använder flera olika aspekter använder ofta blandningar av de typiska kläderna. Mer om magiska färger finns på sidan 65. Vissa magiker brukar också ha kläder som skyddar mot eventuella okontrollerade dissipationer. Ett bra exempel på detta är att magiker som håller på med pyrotropi ofta har fuktade yllekläder som är mycket svåra att antända. Magiker klär sig ofta mycket individuellt, så nedanstående klädesplagg är bara exempel på hur magiker kan klä sig.

Akolutens dräkt: Föreskrifterna inom Kabalaorden säger att akolutens dräkt skall bestå av en grön mantel med gul nederkant. I övrigt är klädvalet fritt så länge det inte påminner om de andra gradernas klädedräkt. Manteln kostar ungefär 75 silver.

Alkemistens laboratorierock: En vit, svart eller röd rock som är behandlad så att den ger ett någorlunda skydd mot syror och andra alkemiska preparat. Kostar runt 50 silver.

Astromantikerns dräkt: En svart kappa med silverfärgade stjärnor. Till kappan används ofta en spetsig struthatt även den svart med silverfärgade stjärnor. En dylik dräkt kostar minst 100 silver.

Blasonens hatt: I Legio Colonan har alla blasoner en speciell liten fyrkantig hatt med en röd tofs. Hatten används bara vid officiella situationer och mycket sällan till vardags. Alla blasoner har dock en. Hatten kostar 75 silver.

Demonologens mundering: Violetta kläder, ibland med symboler som används vid nedkallning och för att binda demoner. En demonologs mundering kan kosta från 50 silver och uppåt.

Domi-magins klädedräkt: I den andra graden inom Kabalaordens fjärde cirkel skall klädedräkten bestå av en svart kappa i sammet med vit brokad. Till denna dräkt kan magikern bära en gördel som visar vilken aspekt som magikern föredrar. En sådan dräkt kostar runt 700 silver.

Exemptus-adeptens kläder: En adeptus extempus i Kabalaorden bär en gul rock. Övriga kläder skall helst visa vilka aspekter som adepten behärskar. Rocken kostar ungefär 100 silver.

Filosofus-magisterns dräkt: I den andra graden inom Kabalaordens tredje cirkel bär en magister filosofus en svart rock. Rockens kanter kan vara utsmyckade med smala bårder som visar vilka aspekter som magikern använder. Rocken kostar ungefär 250 silver.

Fotomantikerns utrustning: Vita kläder av olika snitt. Dessutom ingår ofta sotade glasögon som skyddar mot eventuell bländning som en okontrollerad dissipation kan ge upphov till. Denna utrustning kostar cirka 300 silver.

Geomantikerns kläder: Bruna läderkläder och bruna högskaftade stövlar. Dessa kläder ger magikern ett visst skydd mot den lervälling som kan uppstå vid okontrollerad dissipation. Dylika kläder kan kosta 100 silver och uppåt.

Heliomantikerns utstyrsel: Guldfärgade kläder ofta utsmyckade med strålande solsymboler. Denna utstyrsel kan kosta från 75 silver och uppåt.

Hydromantikerns mundering: Blå-gröna luftiga kläder i tyg som inte absorberar vatten eller fukt. Hydromantikerns mundering kostar minst 100 silver.

Illuminatins dräkt: Under sina sammankomster har medlemmarna i Den skimrande vägen ofta vita kläder eller långa kappor. Exakt hur de är utformade beror mest på det rådande klimatet. I övriga fall så bär de normala kläder för att inte avslöja sitt medlemskap i Den skimrande vägen. Dräkten kostar omkring 200 silver.

Kabala-magins klädedräkt: I den första graden inom Kabalaordens fjärde cirkel skall klädedräkten bestå av en vit kappa i sammet med röd brokad. Till denna dräkt kan en magiker bära en gördel som visar vilken aspekt som magikern föredrar. En sådan dräkt kostar ungefär 600 silver.

Kabala-magisterns dräkt: I den första graden inom Kabalaordens tredje cirkel bär en magister en vit rock. Rockens kanter kan vara utsmyckade med smala bårder som visar vilka aspekter som magikern använder. Rocken kostar ungefär 200 silver.

Kabala-principusens klädedräkt: I den första graden inom Kabalaordens innersta cirkel skall klädedräkten bestå av en silverfärgad sammetskappa med hög krage och en vit mantel med guldbrokad. En sådan klädedräkt kostar ungefär 2.000 silver.

Kaosmagikerns kläder: En magiker som håller på med ataxotropi har ofta kläder som så nära det är möjligt påminner om det multikromatiska (mångfärgade) flimmer som är ataxotropins associerade färg. Dylika kläder kostar minst 400 silver.

Kronomantikerns dräkt: Kronomantikerns dräkt varierar mycket, men den är som regel alltid ljusbrun. Priset kan variera från 50 silver och uppåt.

Kryomantikerns kläder: Varma och väl fodrade kläder som går i ljusgråa färgtoner. Kläderna är varma för att bättre kunna skydda magikern mot effekterna av okontrollerad dissipation. Sådana kläder kostar från 75 silver och uppåt.

Lektorsrock: En thakalisk lektor bär under lektioner och föreläsningar en svart, ganska strikt rock. Rocken är ibland dekorerad med olika färgade band som visar vilka aspekter lektorn föredrar. En lektorsrock kostar 150 silver.

Magikratens ämbetsdräkt: Under ämbetsutövning och vid officiella tillfälle bär magikraten en vit skrud i kraftigt siden och ett långt rött släp i dyrbaraste sammet. På huvudet bär magikraten en vit hög hatt utan brätte. En magikrats ämbetsdräkt kostar minst 20.000 silver.

Major-adeptens kläder: En adeptus major i Kabalaorden bär en blå rock. Övriga kläder skall helst visa vilka aspekter som adepten behärskar. Rocken kostar ungefär 100 silver.

Minor-adeptens kläder: En adeptus minor i Kabalaorden bär en grön rock. Övriga kläder skall helst visa vilka aspekter som adepten behärskar. Rocken kostar ungefär 100 silver.

Nekromantikerns kläder: En nekromantiker klär sig ofta i mörkgrått eller svart. Kläderna är utsmyckade med dödens attribut som exempelvis dödskallar och ben. Kläderna kostar allt från 75 silver och uppåt.

Neofytens dräkt: Föreskrifterna inom Kabalaorden säger att den skall bestå av en grön mantel. I övrigt är klädvalet fritt så länge det inte påminner om de andra gradernas klädedräkt. Manteln kostar ungefär 75 silver.

Pneumomantikerns mantel: En magiker som använder pneumotropi har ofta ljusblå luftiga kläder som lätt fladdrar i vinden, exempelvis en ljusblå luftig mantel. En sådan mantel kostar minst 60 silver.

Primasens ämbetsdräkt: Under ämbetsutövning och vid officiella tillfällen bär den thakaliske primasen en stor purpurfärgad skrud och en lång svart mantel. Manteln kan vara dekorerad med olika färgade band som visar vilka aspekter primasen föredrar. Till detta bärs en svart hatt i starkt tyg som

mest liknar en stor skiva med ett hakband. Primasens ämbetsdräkt kostar runt 7.500 silver.

Primus-magins klädedräkt: I den tredje graden inom Kabalaordens fjärde cirkel skall klädedräkten bestå av en röd kappa i sammet med vit brokad. Till denna dräkt kan magikern bära en gördel som visar vilken aspekt som magikern föredrar. Dräkten kostar som regel över 800 silver.

Principus orbis klädedräkt: I den tredje graden inom Kabalaordens innersta cirkel skall klädedräkten bestå av en silverfärgad sammetskappa med hög krage i hermelinpäls och en purpurfärgad mantel med guldbrokad. Klädedräkten kostar minst 10.000 silver.

Principus regus klädedräkt: I den andra graden inom Kabalaordens innersta cirkel skall klädedräkten bestå av en silverfärgad sammetskappa med en hög krage och en svart mantel med guldbrokad. En sådan klädedräkt kostar omkring 2.500 silver.

Professorskappan: Inom Legio Colonan bär en professor en speciell röd sidenkappa som fästes löst på axlarna ovanför den normala klädseln. Kappan är frivillig att bära och används mestadels vid officiella tillställningar. Professorskappan kostar omkring 300 silver.

Psykomantikerns kappan: Psykomantiker har sällan speciella kläder på sig. Skulle det vara något som är gemensamt så är det möjligen kläder med en gulgrön färgton. Klädernas pris varierar beroende på typen.

Pyromantikerns yllekläder: Vanligen färgade orange. Speciellt anpassade för magiker som använder pyrotropi. Ylle är svårantändligt och skyddar pyromantikern om det skulle börja brinna vid en okontrollerad dissipation. Yllekläder för en pyromantiker kostar runt 100 silver.

Runmagikerns kläder: En magiker som använder semotropi har ofta kläder som går i rosa och som är översållade med diverse bokstäver, tecken och runor. Utsmyckningen gör att kläderna kostar minst 200 silver.

Selenomantikerns dräkt: En selenomantiker har ofta antingen en gul dräkt eller en mörkblå dräkt utsmyckad med gula månar avbildade i olika faser. Utsmyckningen gör att kläderna kostar minst 150 silver.

Skotomantikerns kläder: En magiker som använder skototropi har nästan alltid kläder som är helt svarta.

Skrud för en domus magus: En speciell ceremoniell skrud som används vid officiella tillställningar, exempelvis under curians möten. Skruden är purpurfärgad och har gyllene brodyr. Den kostar ungefär 7.500 silver att få tillverkad.

Spådomshjälpmedel	
Kristallkula	100 silver
Numerologisk tabellsamling	75 silver
Tarotkort	20 silver
Astrologiska tabeller	90 silver
Offerkniv, brons	100 silver
Polerade benknutor, i påse	8 silver
Tärningar, ett par	2 silver

Alstringshjälpmedel

För vissa aspekter finns det speciell utrustning som kan underlätta att väva filament. Hjälpmedlen är i första hand avsedda att brukas då man befinner sig på en plats där aspekten inte förekommer naturligt.

Astrolabium: Ett mekaniskt hjul som kan användas då stjärnorna inte syns, exempelvis under dagen. Fungerar som matematiska tabeller på samma sätt som beskrivs på sidan 231 i regelboken.

Astrologiska tabeller: En samling av matematiska tabeller som kan användas för att beräkna stjärnornas positioner då stjärnorna inte syns, exempelvis under dagen. Se även sidan 231 i regelboken för mer info.

Bronsklot: Ett klot i brons som innehåller glödande kol. Underlättar alstring av termotropi.

Eldpulver: Ett pulver som fattar eld då det kastas upp i luften och brinner med en het låga. Kan med fördel användas för att alstra Pyrotropi. Pulvret har inget antändningsvärde.

Jordlåda: Gör att man kan alstra geotropi.

Keramikklot: Ett isolerande keramiskt klot med metallkärna som behåller kyla ganska länge. Underlättar alstrandet av kryotropi.

Lykta: Vanligen en oljelampa som underlättar alstrandet av fototropi.

Vattenklot: Små hål på undersidan och en kedja så att det kan hållas som en pendel. Gör att man kan alstra hydrotropi.

Svart duk: En tjock duk som inte släpper igenom ljus. Används som ett hjälpmedel för att alstra skototropi.

Luftbehållare: Ett klot med en fots diameter som innehåller luft som kan släppas ut vid behov. Behållaren är ett hjälpmedel som kan underlätta alstringen av Pneumotropi på ställen som saknar luft, exempelvis under vattnet.

Runstav: En stav som är försedd med diverse bokstäver och tecken som kan göra alstringen av semotropi enklare.

Symbolstav: En stav som är täckt med diverse symboler och bilder som kan göra alstringen av ikonotropi enklare.

Alstringshjälpmedel

Astrolabium	450 silver
Astrologiska tabeller	90 silver
Bronsklot, för termotropisk alstring	30 silver
Eldpulver, per dos	5 silver
Jordlåda	8 silver
Keramikklot, för kryotropisk alstring	30 silver
Lykta, för fototropisk alstring	10 silver
Vattenklot	10 silver
Svart duk, för skototropisk alstring	16 silver
Luftbehållare	75 silver
Runstav, för semotropisk alstring	20 silver
Symbolstav, för ikonotropisk alstring	20 silver

Stasismagikerns kläder: Magiker som använder nomotropi har som regel inga speciella kläder. Ibland kan det hända att stasismagiker har genomskinliga kläder, exempelvis en genomskinlig rock som kan kosta från 300 silver och uppåt.

Sungmagikerns dräkt: Ofta luftiga kläder med mycket fladdrande tyg. Vita för lärlingen, gula för magikern och orange för mästaren. En sungmagikers dräkt kostar omkring 40 silver.

Symbolistens kläder: Består ofta av lilafärgade kläder fulla med symboler och bilder som kan underlätta att använda ikonotropi. Utsmyckningen gör att kläderna kostar minst 200 silver.

Templi-magisterns dräkt: I den tredje graden inom Kabalaordens tredje cirkel bär en magister filosofus en röd rock. Rockens kanter kan vara utsmyckade med smala bårder som visar vilka aspekter som magikern använder. Rocken kostar ungefär 300 silver.

Termomantikerns klädedräkt: De flesta termomantiker har som regel mycket lite kläder på sig. De kläder som de bär består antingen av röda luftiga och svalkande klädedräkter eller av rödfärgade läderkläder i kombination med att alla bara kroppsdelar är inoljade. En sådan klädedräkt kan kosta allt från 50 silver och uppåt.

Vitalistens kapp: Magiker som ägnar sig åt livsmagi, det vill säga använder biotropi, har ofta en grön kapp, ibland utsmyckad med bilder på djur, växter och blommor. En sådan kapp kan kosta från 60 silver och uppåt.

Zelotens dräkt: Föreskrifterna inom Kabalaorden säger att zelotens dräkt skall bestå av en grön mantel med blå nederkant. I övrigt är klädvalet fritt för zeloten så länge det inte påminner om de andra gradernas klädedräkt. Manteln kostar ungefär 75 silver.

Laboratorieutrustning för alkemi	
Ampull, kvarts jungfru	2 silver
Athenor (alkemistens ugn)	3000 silver
Balansvåg med vikter	30 silver
Besman (motviktsvåg)	20 silver
Blåsa	10 silver
Blåsbälg	20 silver
Butelj, ett stop	10 silver
Bägare, koppar	15 silver
Destillationsapparat, koppar	500 silver
Dosa, tenn	10 silver
Fat, metall	10 silver
Fyrfat	20 silver
Fyrglas	75 silver
Förstoringsglas	250 silver
Glasburk, en kvarter	10 silver
Glasburk, ett stop	20 silver
Glasflaska, en jungfru	3 silver
Glasflaska, en kvarter	5 silver
Glasrör, eldfast, per fot	60 silver
Glasstav, eldfast	20 silver
Griptång	60 silver
Gryta, järn	40 silver
Helix, glasspiral, tre fot	150 silver
Horn	3 silver
Kristallkaraff, ett stop	350 silver
Kittel	50 silver
Kleipsydra, vattenklocka	150 silver
Klubba	3 silver
Kniv	25 silver
Kolonn, glas	600 silver
Kolv, eldfast glas	75 silver
Kondenseringskolv, glas	100 silver
Kranium	15 silver
Kristalliseringsskål, glas	20 silver
Kristallkula	100 silver
Kruka, fyra stop	4 silver
Krus, ett stop	2 silver
Kulram	10 silver
Kvarn, liten	75 silver
Laboratoriebänk	50 silver
Lins, konkav eller konvex	300 silver

forts...	
Ljustake	8 silver
Lupp	300 silver
Koppartråd, per fot	3 silver
Mortel, sten	80 silver
Mortelstöt, sten	10 silver
Måttsats, brons	50 silver
Mätglas, graderat till en jungfru	10 silver
Mätglas, graderat till en kvarter	15 silver
Oljelampa	5 silver
Pelikan, destilleringskolv i glas	150 silver
Pincett, brons	10 silver
Pipett, glas	35 silver
Press, trä	100 silver
Prisma, kristall	100 silver
Provrör, eldfast glas	50 silver
Retort, destilleringskolv i koppar	120 silver
Sax, brons	80 silver
Sil, brons	25 silver
Skalpell	40 silver
Sked, metall	3 silver
Skål, porslin	10 silver
Slev, trä	2 silver
Smältdegel, stengods	30 silver
Smältugn, liten	800 silver
Spatel, metall	5 silver
Spritlempa	20 silver
Stativ	60 silver
Säll, trä	12 silver
Städ, litet	200 silver
Sämskskinn	3 silver
Timglas	90 silver
Tratt, koppar	15 silver
Trefot	70 silver
Tripod, liten trefot	40 silver
Trätunna, 96 stop	12 silver
Tång	50 silver
Vattenbalja, trä	10 silver
Vaxljus	2 silver
Vikter, från ett kvarts lod till ett pund	80 silver
Ångpanna, koppar	400 silver
Ässja	500 silver

APPENDIX C: EFFEKTER

ALLA BESVÄRJELSER OCH ritualer bygger på effekter som kan kombineras och modifieras på olika sätt för att uppnå det som önskas. I detta appendix beskrivs samtliga effekter som kan användas för att utföra besvärjelser och ritualer. För varje effekt anges dess namn, dess grundvärden och dessutom en lite längre beskrivning av hur effekten verkar och dess begränsningar. De teotropiska effekter som används i ceremonier har utlämnats. De kommer att beskrivas i boken 'Religioner: Gudarnas kamp'.

Mall för effekter

Alla magiska effekter beskrivs med hjälp av samma mall. Mallen består av tre delar: effektens namn, effektens grundvärden och en lite längre beskrivning av hur effekten verkar och dess begränsningar. I mallen representerar all text som står inom vinkelparentes saker som kan variera. Dessutom beskrivs effekten med en kort text. Följande mall används:

<Effektens namn>: Här står effektens namn. Namnet är avsett att ge en uppfattning om vad effekten åstadkommer. Namnen på effekterna är rent regeltekniska och används som regel inte av magiker i Mundana.

<Aspekt>: **<antal filament>**: Vilken kraftaspekt som effekten bygger på. Efter kraftaspekten anges hur många filament som behövs. En plusmarkering (+) efter kraftbehovet indikerar att man kan förstärka effekten genom att väva in fler filament än det indikerade antalet.

Räckvidd: **<typ av räckvidd>**: Vilken typ av räckvidd som effekten har. Det finns tre olika typer av räckvidder: Personlig, Beröring och Avstånd.

Varaktighet: **<typ av varaktighet>**: Vilken typ av varaktighet som effekten har. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och 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.

Astralsköld

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) för den affekterade att vinna det aktiva motståndslag (PSY mot PSY) som slås i andesträd. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6). Mer om andesträd beskrivs på sidan 263 i regelboken.

Avskärma aspekt

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så blir all alstring för en önskad aspekt en nivå svårare (+Ob1T6). Alla inom räckvidden drabbas av denna svårighetsökning – även magikern som vävde effekten. Man måste specificera vilken aspekt som skall avskärmas då effekten vävs.

Avstånd

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd*, Varaktighet: Permanent.

* Alla andra effekter med räckvidd Beröring i magin får räckvidden Avstånd.

Gör om en eller flera effekter med räckvidden Beröring till effekter med räckvidden Avstånd. Det antal filament som behövs är lika med det antal filament som de övriga effekterna (som modifieras) kräver tillsammans. Om man vill öka en effekt med räckvidden Personlig till Avstånd måste man dessutom använda effekten Beröring. Observera att räckviddsförändring av en effekt alltid skall göras före eventuella förändring av Varaktigheten.

Befalla demon

Daimotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en demon att utföra en av magikern specificerad och i besvärjelsen invävd handling. Effekten slutar då handlingen är utförd. Demonen utför bara sådana handlingar som ligger inom dess förmåga att utföra. Man måste använda minst lika många filament som demonens Rang.

Andas under vatten

Hydrotropi: 2, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör det möjligt för en individ att andas vatten istället för luft. Effekten medför dock att individens lungor fylls med vatten, men detta skadar inte individen så länge effekten verkar. Det tar två rundor att andas ut vatten som finns i lungorna om individen kan andas luft. Slutar effekten att verka då rollpersonen fortfarande har vatten i lungorna så erhålls både Ob1T6 poäng Trauma och Ob2T6 poäng Smärta. Därefter används normala drunksregler. Det är dock möjligt att använda effekten upprepade gånger efter varandra för att skjuta denna sidoeffekt på framtiden.

Animera föremål

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Befalla vandöd

Nekrotropi: 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 längre än det antal filament som används. För att göra effekten extra kraftfull kan man modifiera varaktigheten till provisorisk eller permanent.

Beröring

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring*, Varaktighet: Permanent.

* Alla andra effekter med räckvidden Personlig får räckvidden Beröring.

Gör om en eller flera effekter med räckvidden Personlig till effekter med räckvidden Beröring. Det antal filament som behövs är lika med det antal filament som de övriga effekterna (som modifieras) kräver tillsammans. Observera att Räckviddsförändring av en effekt alltid skall göras före eventuell förändring av Varaktigheten.

Bild

Ikonotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Provisorisk*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en magisk bild av valfri storlek och färg på valfritt material. Kan även läggas fritt svävande i luften. Observera dock att bilden inte lyser på något sätt.

Binda demon

Semotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Provisorisk.

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 (se effekten Installera generator).

Blixt

Fototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Nedkallar en blixt från skyn eller från magikern. För varje filament som används så orsakar blixten Ob1T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. 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 tio (–10). Metalliska pansar skyddar inte alls.

Blodförlust

Nekrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så höjs offrets Blodförlust med Ob1T6. Höjs svårigheten för Chockslaget eller Dödsslag så måste dessa slag slås som vanligt.

Blodsband

Nekrotropi: 3, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten skapar ett blodsband mellan magikern och offret som gör att all ökning av Blödningstakt som drabbar magikern också drabbar offret. Observera att minskning av Blödnings-takten fortfarande är individuell. Dessutom verkar effekten bara om offret befinner sig inom räckvidden.

Blodåterbildning

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten gör så att rollpersonen återbildar Ob1T6 poäng Blodförlust per filament som används. Observera att en det bara är möjligt att använda effekten en gång för varje tillfälle då rollpersonen återbildar Blodförlust på normalt sätt (vid normal aktivitet medför detta att effekten högst kan användas var 10:e minut). Om rollpersonen är medvetlös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

Blända

Fototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* 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. Den som har blivit bländad får dels lika många poäng Smärta som antalet filament och dels svårare att utföra alla handlingar som har med syn att göra, exempelvis (men inte begränsat till) slag mot SYN, anfallsmanövrer och färdigheter som 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 per runda ända tills svårighetsmodifikationerna avtar.

Blödning

Nekrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så höjs offrets Blödningstakt med Ob1T6.

Bota sjukdom

Biotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Provisorisk*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör alla TÅL-slag som slås för att avgöra en sjukdoms utveckling en nivå enklare (–Ob1T6) per filament som används. Svårigheten kan dock aldrig sänkas under mycket lätt

(Ob1T6). Ett perfekt slag vid TÅL-slaget sjukdomen botas sjukdomen.

Bromsa

Nomotropi: 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 (eller som kräver hela rundan att utföra).

Bränna metall

Termotropi: 1, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* 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 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 ner föremålet med exempelvis vatten eller liknande.

Chock

Astrotropi 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten gör att offret 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.

Delad smärta

Psykotropi: 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 drabbar 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.

Delad trauma

Nekrotropi: 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 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.

Delad utmattning

Astrotropi: 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 Utmattning fortfarande är individuell. Dessutom verkar effekten bara om de två individerna befinner sig inom räckvidden.

Demonisk kallelse

Daimotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Denna effekt kan bara utföras av en demon – det vill säga magikern måste ha en demon som är villig att utföra den. Effekten medför att demonen skickas iväg med bud efter en annan demon som hämtas tillbaka. Det krävs ett filament per Rang som den nya demonen skall ha. I övrigt fungerar denna effekt ungefär på samma sätt som effekten 'Nedkalla'.

Dimma

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en dimbank eller ett rökmoln med en radie på 30 meter för varje filament som används. 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 – till exempel bågskytte.

Dröm

Selenotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en dröm med valfritt innehåll och skickar denna på någon. Drömmen kan inte skada någon, bara göra sömnen störd. Varje filament som används kan förmedla en typ av händelse (se drömtydning på sidan 78).

Dölja

Skototropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så gör effekten det en nivå (+Ob1T6) svårare att lägga märke till föremålet eller personen som påverkas av effekten. Det går fortfarande att lägga märke till föremålet eller personen med andra sinnen än synen (SYN).

Döda

Nekrotropi 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

Dödsslaget 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.

Dödsförakt

Biotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

För varje filament som används blir offrets Dödsslag en nivå enklare (–Ob1T6).

Eld

Pyrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en eldslåga som är het nog att tända eld på de flesta brännbara material. Elden som skapas 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). Smärtan påverkas inte av fler filament.

Eldharmoni

Pyrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Används för att 'kontakta' eldelementet, det vill säga pyrotropisk materia. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en salamander (observera att detta även kräver effekten Gestalta med lika många filament som denna effekt använder). Antalet filament som behövs är lika stort som elementarvarelsens Rang eller motsvarande.

Explosion

Termotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Höjer temperaturen på ett föremål så snabbt att det exploderar. Explosionsskadan är Ob1T6 (räknas som krosskada) 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 ett (–1). För att effekten skall gå att använda så behövs antagligen även effekten Avstånd användas. Observera att pansar skyddar som mot vanliga krosskador. Det går dock inte att få gas att explodera – bara vätskor och fasta material.

Fertilitet

Selenotropi: 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.

Flyta

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Ger ett föremål eller varelse ökad flytkraft. Varje filament som används ger 10 kg extra flytkraft. Tänk på att en människa inte behöver speciellt mycket extra flytkraft medan en sten eller ett metallföremål behöver nästan lika mycket flytkraft som föremålets egna vikt. Det räcker alltså med ett filament för att hålla en människa flytande.

Fotfäste

Geotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir alla slag för färdigheterna Klättra och Akrobatik en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6). Dessutom erhålls Ob1T6 extra "skydd" mot att bli tillbakaknuffad per filament. Effekten gör det också en nivå svårare (+Ob1T6) att använda färdigheterna Hoppa och Undvika per filament som används.

Frid

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten försänker offret i ett tillstånd av frid. För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att slå slag mot karaktärsdraget Aggression. Denna förenkling gäller även den frivilliga regeln om raserianfall.

Fördröjning

Kronotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Provisorisk.

Fördröjer en effekt upp till en runda per filament som används. Är det flera effekter man vill fördröja så måste man använda detta antal filament per effekt.

Förföra

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir alla slag mot färdigheten Förföra en nivå enklare (–Ob1T6). Då det gäller motsatta könet blir även färdigheten Övertala en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Förnimma

Nomotropi: 1, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten gör att man lokalisera, identifiera eller upptäcka föremål som befinner sig inom räckvidden. Effekten bör vanligen kombineras ihop med effekten Avstånd för att bli användbar.

Förruttnelse

Nekrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten gör så att kött ruttnar. 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 denna skall undvika en infektion. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament. Observera att modifikationer från Traumasektionen och från infektions-reglerna (tabell 7-29 i regelboken) också skall användas.

Förstena

Geotropi: 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. Eftersom effektens varaktighet är Provisorisk så finns det möjlighet att på magisk väg ta bort försteningen.

Förvandling

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten förvandlar en varelse till en valfri själlös varelse – det vill säga ett djur. Offrets sinne är precis som vanligt, men man kan inte tala och använda vapen och verktyg. I den nya formen får offret inga nya fysiska eller psykiska egenskaper. Detta innebär till exempel att förflyttning inte förändras. Om man använder ett filament för effekten så blir vikten på den nya kroppen lika hög som den gamla kroppen. Varje extra filament som används gör att man antingen kan halvera eller dubbla den nya kroppens vikt i förhållande till den gamla.

Ge liv

Biotropi: 2+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten används för att hämta en ande på andeplanet och föra in den 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. Den döde måste direkt slå ett Dödslag för att inte vandra iväg till de döda själarnas rike igen. Om Dödslaget lyckas så lever individen igen, men är fortfarande medvetslös. Observera vidare att effekten inte kan användas för att återuppväcka djur (själlösa

varelser). Utöver eventuell blodförlust som kan fortsätta ett tag efter dödsögonblicket så kommer en kropp som är död att förlora Ob1T6 poäng Trauma för varje dygn som går. Hur många filament som används består på vilket avstånd den döda själen befinner sig på andeplanet. Två filament krävs för en ande som är 'Mycket nära' (varit död i högst en timme), tre filament krävs för en ande som är 'Nära' (varit död i högst två timmar), fyra filament för avståndet 'Avlägsen' (varit död i högst tre timmar) och fem filament för avståndet 'Extremt avlägsen' (varit död i mer än tre timmar).

Gestalta

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Effekten används för att 'ge liv' åt elementarvarelser och kosmiska varelser. För att ha material att gestalta krävs som regel också att man använder någon harmoniserande effekt – exempelvis 'Eldharmoni' för salamandrar. Det krävs ett filament per Rang som varelsen skall ha. Observera att den harmoniserande effekten måste ha samma varaktighet som denna effekt.

Givmildhet

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten ökar offrets givmildhet. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget Generositet en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Gräva

Geotropi: 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 magnitud. Det magiska grävandet pågår under effektens hela varaktighet. Observera det utgrävda materialet inte flyttas bort – för detta krävs exempelvis effekten 'Rörelse' med samma antal filament. Effekten kan dock inte användas för att gräva i berg eller sten.

Heder

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten förstärker offrets hederskänslor. För varje filament som används blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att slå slag mot karaktärsdraget Heder. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Hejda vandöd

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör så att vandöda inte kan röra, påverka eller skada den varelse eller det objekt som effekten applicerats på.

Observera att effekten endast hejdar vandöda vars Rang är lika med eller längre än det antal filament som används. Det kan vara lämpligt att använda areaeffekt för att få de vandöda att hålla sig på lite större avstånd.

Hela trauma

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten gör så att Trauma minskar med Ob1T6 poäng per filament som används. Observera att en det bara är möjligt att använda effekten en gång för varje tillfälle då rollpersonen återfår Trauma på normalt sätt (vid normal aktivitet medför detta att effekten högst kan användas en gång varje dygn). Om rollpersonen är medvetlös så slår man ett Chockslag för att se om rollpersonen återfår medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

Hemlig skrift

Semotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Provisorisk.

Effekten gör att de förtrollade tecknen bara kan läsas vid en viss tidpunkt – till exempel vid fullmåne, vid middagstid eller på nyårsdagen var sjätte år. Alternativt kan tecknen bara läsas om man stryker handen över dem. Den exakta effekten varierar. 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.

Hålla andan

Pneumotropi 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör att man kan hålla andan längre. Svårigheten att hålla andan minskar med en nivå (–Ob1T6) för varje filament som används. Observera att denna svårighetsänkning bara gäller under effektens varaktighet och att svårigheten aldrig kan bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Häva chock

Biotropi 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten gör så att ett medvetslöst offer direkt får möjlighet att slå ett extra 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 gör så att offret minskar sin Smärta eller Trauma.

Identifiera

Semotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Provisorisk.

Effekten används för att identifiera (utpeka) en varelse, en demon, ett föremål eller en plats med dess sanna namn. Det krävs ett filament per Rang som namnet består av. Effekten används oftast då man kallar ned demoner, men det finns även

andra användningsområden som exempelvis då man skapar portaler (portalers sanna namn är av den andra Rang).

Illusion

Fototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten skapar en skenbild av ett mindre föremål eller varelse (som magikern har sett någon gång). För att åstadkomma större illusioner krävs 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 genomskåda 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.

Insikt

Astrotropi: 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 VINIT eller en nivå svårare för motståndarens VINIT. Insikt beskrivs på sidan 112-113 i regelboken.

Jordharmoni

Geotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Används för att 'kontakta' jordelementet, 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 elementarvarelsens Rang eller motsvarande.

Jordskalv

Geotropi: 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 används för att väva effekten.

Kallsinnighet

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten tar bort passion och kärleksfulla känslor hos offret. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget Amor en nivå svårare (+Ob1T6).

Kirurgi

Biotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Permanent.

Effekten används för att hela inre blödningar och organskador. Då effekten är utförd slås slag för kirurgi enligt tabell 7-27 på sidan 177 i regelboken. För varje filament utöver det första som används så blir svårigheten en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6). Observera att effekten orsakar lika mycket Smärta, Trauma och Blodförlust som anges i tabellen. Effekten är inte invasiv och ger därför ingen extra risk för infektion.

Kondensera vatten

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent

Kondenserar en liter vatten per filament som används för effekten.

Kontrollera golem

Geotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en golem (en geotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera golemar som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad golem blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers golem med denna effekt.

Kontrollera helion

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en helion (en solvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera helioner som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad helion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers helion med denna effekt.

Kontrollera lunion

Selenotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en lunion (en månvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera lunioner som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad lunion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers lunion med denna effekt.

Kontrollera salamander

Pyrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en salamander (en pyrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid.

Observera att det inte går att kontrollera en salamander som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad salamander blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers salamander med denna effekt.

Kontrollera stellar

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en stellar (en kosmisk stjärnavarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera stellarer som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad stellar blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers stellar med denna effekt.

Kontrollera sylf

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en sylf (en pneumatropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera sylfer som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad sylf blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers sylf med denna effekt.

Kontrollera undin

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär.

Effekten tvingar en undin (en hydrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Observera att det inte går att kontrollera undiner som har högre Rang än det antal filament som används till effekten. En kontrollerad undin blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – så man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers undin med denna effekt.

Kopiera bild

Ikonotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

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 dock att effekten är temporär, vilket innebär att effekterna 'Provisorisera' och 'Permanent' kan vara användbara.

Kopiera skrift

Semotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

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 effekterna 'Provisorisera' och 'Permanent' kan vara användbara.

Krossa

Geotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så gör alla krossande vapen Ob1T6 extra i skada. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under effektens varaktighet och att högst en Krossa-effekt åt gången kan användas på ett vapen.

Kyla

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten används för att kyla ner material, vätskor och gaser. Effekten kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. För varje filament som används så erhålls en nedkylningen motsvarande ett kilogram materia som kyls ned tio grader. Exempelvis kan alternativt kan alltså 100 gram kylas ner 100 grader eller tio kilogram kylas ner en grad. Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilogram.

Levitation

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Vikten på det leviterade motsvarar magikerns dubbla Bärförmåga (2×BF). Varje extra filament (utöver det första) ger en ökning som motsvarar dubbla Bärförmågan extra (+2×BF). Det leviterade befinner sig alltid i höjd med magikerns hand. Observera att det leviterade inte kan fås att röra sig i förhållande till magikern – för detta krävs det att magikern även använder effekten Rörelse. Om magikern leviterar sig själv så kommer han att sväva på en höjd som motsvarar att han kan nå ner till marken, golvet eller vattenytan med fötterna (om han skulle vilja). Däremot går det att använda effekten Rörelse för att ta sig fram i luften.

Lindra smärta

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten gör så att rollpersonen minskar sin Smärta med Ob1T6 poäng per filament som används. Observera att det bara är möjligt att använda effekten en gång för varje tillfälle då rollpersonen återfår Smärta på normalt sätt (vid normal aktivitet medför detta att effekten högst kan användas en gång varje timme). Om rollpersonen är medvetslös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

Livsfrörlängning

Biotropi: 9, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Permanent.

Förhindrar åldrandet under ett års tid. Effekten kan användas högst en gång per år. Lyckas man med effekten så slipper man slå åldringsslag för det aktuella året. Observera att åldringsslag som är ett direkt resultat av Qadosh-förlust eller magi inte kan förhindras med denna effekt. Se även effekten 'Ungdomlighet' som inte är permanent.

Ljud

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar ett ljud i 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). Ljudets styrka får inte vara strakare än normal samtalston. För varje extra filament som används kan ytterligare ett ljud läggas till.

Ljus

Fototropi: 1, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar ett magiskt ljussken. Ljusskenet är i princip punktformigt, vilket medför att modifikation areaeffekt är nödvändig om man vill lysa upp omgivningen. Även effekten Avstånd kan vara lämplig som komplement.

Lojalitet

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, 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).

Luftharmoni

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Används för att 'kontakta' luftelementet, det vill säga pneumatropisk 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 elementarvarelseens Rang eller motsvarande.

Lugna vatten

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, 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 (se sidan 109 i Mundana). Observera att det enbart är vattnet som påverkas, inte vinden.

Långtidsutmattning

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Offret får Ob1T6 poäng Långtidsutmattning per filament som används. Effekten kan också användas för att ge vanlig stridsutmattning om detta skulle vara önskvärt.

Läsa främmande skrift

Semotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär.

Gör en mening skriven på ett främmande språk begriplig för magikern i alla dess möjliga tolkningar. Förståelsen varar i upp till en minut.

Lögn

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för ett offer att ljuga. För att ljuga används normalt färdigheten Övertala, men även PSY kan användas i enklare fall. Ett mindre känt faktum är att effekten även kan användas för att göra det enklare för magikern (eller någon annan) att ljuga.

Magisk skrift

Semotropi: 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'. Magiska skrifter beskrivs mer utförligt på sidan 70. Effekten bör göras provisorisk för att bli användbar. Att göra denna effekt permanent medför dock inte att den magiska skriften kan användas flera gånger.

Makt

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten åstadkommer en osynlig aura av självförtroende runt användaren som gör det lättare att övertala folk. Alla slag för attributet PER samt för färdigheterna Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå enklare (−Ob1T6) för varje filament som används. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Minska utmattning

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten gör så att rollpersonen minskar sin Långtidsutmattning med Ob1T6 poäng per filament som används. Observera att effekten högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Långtidsutmattning på naturlig väg (det vill säga en gång varje 12 minuter). Om man vill kan effekten även användas för att återfå vanlig Utmattning (då kan den användas varje runda).

Mod

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Effekten gör så att rollpersonen får lättare att klara av svårighetslag för att underkuva sin rädsla. Svårigheten sjunker

med en nivå (−Ob1T6) för varje filament som används. Det kan exempelvis röra sig om slag mot karaktärsdraget Aggression, vissa slag för attributet VIL samt slag för färdigheten Stridsvana. Svårigheten sänks också för alla andra slag som används för att se om rollpersonen flyr från en farlig situation. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Motmagi

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Denna effekt skyddar magikern mot magi vars magnitud inte överskrider det antal filament som används för denna effekt. Mot starkare magi erhålls inget skydd alls. Effekten stoppar bara sådan magi som är avsedd att påverka magikern direkt – exempelvis effekten 'Blixt'. Den skyddar alltså inte mot indirekt påverkande magi – exempelvis magi som påverkar kläder eller brännskada från eld som skapats med magi. Med räckviddsförlängning kan dock ytterligare skydd erhållas. Vad det 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.

Motstå köld

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör alla slag mot TÅL för att undvika nedkylning enklare. Observera att effekten måste vävas flera gånger så att hela den period som TÅL-slaget omfattar täcks in (eller ha en sådan varaktighet). Effekten gör även TÅL-slag för att återfå kroppsvärmen enklare samt minskar risken för köldchock. För varje filament som används så blir var och ett av dessa slag en nivå enklare (−Ob1T6).

Motstå värme

Termotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Minskar skada från värme med ett per filament. För varje filament som används så får användaren 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.

Månförmörkelse

Selenotropi: 2, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten skapar en lokal månförmörkelse inom effektens räckvidd. Detta är alltså en lokal företeelse och magikern måste själv befinna sig i mitten av solförmörkelsen. Utanför räckvidden påverkas månen inte. Effekten gör det dessutom omöjligt att alstra Selenotropi för alla som befinner sig inom räckvidden.

Månharmoni

Selenotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Används för att 'kontakta' månen, det vill säga den selenotropiska sfären. Denna effekt är exempelvis nödvändig då man vill kalla fram en lunion (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.

Mörkersyn

Skototropi: 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 används.

Mörker

Skototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Gör att det skenbart blir mörkare för alla som utsätts för effekten. För varje filament som används så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för alla inom effektens räckvidd att använda attributet SYN.

Nederbörd

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten åstadkommer en lokal regnskur som täcker ett område på 30 meter. Magikern måste själv befinna sig i centrum för regnskuren. För varje filament som används till effekten så faller en millimeter regn. Nederbördsområdet stannar kvar på den plats där den appliceras eller följer efter det föremål eller den varelse som fått effekten på sig.

Nedkalla

Ikonotropi: 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 effekten 'Identifiera') så kallas demonen ned till den plats där magikern befinner sig. Det krävs ett filament per Rang som demonen har.

Olära

Ataxotropi: 2, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär.

Effekten gör så att offret förlorar en valfri färdighet, besvärjelse, ritual, ceremoni, sant namn eller alkemisk process. Färdighetsnivån eller magnituden blir noll (inte grundchans). Det enda som krävs är att den som väver effekten känner till att offret besitter den aktuella färdighet eller motsvarande. Vad som skall tas bort måste bestämmas vid formaliserad.

Osynlighet

Fototropi: 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 så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Övriga modifikationer (exempelvis från nedsatt sikt) kan göra detta svårighetsslag ännu svårare. Observera att effekten inte påverkar andra sinnen än synen.

Otur

Ataxotropi: 1, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten medför att rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten Spel & Dobbel.

Pansar

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så ökar var och ett av de tre pansarvärden (hugg, kross & stick) med ett poäng (+1). 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).

Passion

Termotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten ökar offrets kärlek och passion. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget Amor en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Pentagram

Semotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

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 ur pentagrammet orsakar en poäng (+1) Smärta per filament som pentagrammet består av. För att kasta ett föremål ut ur pentagrammet används samma regel (slag mot STY).

Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger ut reduceras med Ob1T6 per filament. Försöker man nå ut med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi en nivå svårare (+Ob1T6) per filament som används. Observera att det bara är demoner, 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. Pentagrammet påverkar alltså inte alls saker som befann sig på utsidan då det skapades – som följaktligen kan ta sig in och ut ur pentagrammet utan hinder.

Permanenta

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent*.

* Alla andra effekter med varaktigheten Provisorisk får varaktigheten Permanent.

Gör om en eller flera effekter med varaktigheten Provisorisk till effekter med varaktigheten Permanent. Det antal filament som behövs är lika med det antal filament som de övriga effekterna (som modifierats) kräver tillsammans. Observera att om man vill öka en effekt med varaktigheten Temporär till Permanent måste man dessutom använda effekten Provisorisera. Observera att förändring av Varaktigheten alltid skall göras efter eventuella Räckviddsförlängningar.

Portal

Kronotropi: 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 effekten 'Identifiera' och dessutom modifieras med areaeffekt (så att man kommer igenom). Maxavståndet mellan portalerna är lika med effektens räckvidd. Portaler måste placeras på en fast plats som är namngiven av magikern (portalers sanna namn är av den andra Rangen). 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 naturligtvis inte heller förmågan att transportera.

Potens

Biotropi: 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 extra fruktbarhet.

Provisorisera

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Provisorisk*.

* Alla andra effekter med varaktigheten Temporär får varaktigheten Provisorisk.

Gör om en eller flera effekter med varaktigheten Temporär till effekter med varaktigheten Provisorisk. Det antal filament som behövs är lika med det antal filament som de övriga effekterna (som modifieras) kräver tillsammans. Observera att om man vill öka en effekt med varaktigheten Momentan till Provisorisk måste man dessutom använda effekten Temporalisera. Observera att förändring av Varaktigheten alltid skall göras efter eventuella Räckviddsförlängningar.

Regenerera

Biotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Permanent.

Effekten gör så att en amputerad (avhuggen) kroppsdel sätts fast på kroppen igen. Observera dock att effekten inte på något sätt ger någon helning (minskning av Trauma, Smärta, Blödningstakt eller Blodförlust). Observera vidare att en amputerad kroppsdel kommer att bli mer och mer olämplig att sätta tillbaka ju längre tid den varit amputerad. För varje dygn som går får kroppsdelen Ob1T6 poäng Trauma. Denna trauma som kroppsdelen ackumulerat får kroppen efter det att effekten har fäst kroppsdelen på kroppen. Antalet filament som behövs beror på vilken kroppsdel som skall sättas på igen: Överarmen, armbågen, underarmen, handen, knät, vaden och foten kräver ett (1) filament. Nacken, halsen, underlivet, höften och låren kräver två (2) filament. Ansiktet och magen kräver tre (3) filament. Skallen och bröstkorgen kräver fyra (4) filament.

Rena luft

Pneumotropi: 1, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Renar omedelbart luft från alla giftiga och brandfarliga ämnen. Dessutom elimineras eventuella odörer och liknande. Observera att effekten måste kombineras med modifikationen Areaeffekt för att överhuvudtaget göra någon nytta.

Rena vätska

Hydrotropi: 1, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Renar omedelbart vätska från alla giftiga eller farliga ämnen. Dessutom tas alla oövreliga bismaker bort. Som grund påverkar effekten upp till en liter vätska, men med modifikationen Areaeffekt kan betydligt mer vätska renas. Effekten kan även användas för att ta bort gift ur blodet på en person som blivit förgiftad, men det krävs att man är i kontakt med blodet.

Riva sönder väv

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

Effekten river sönder en magisk väv – exempelvis besvärjelser, ritualer eller ceremonier. Observera att det bara är effekter med varaktigheten 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. Vad det gäller improviserade besvärjelser så kan effekter tas bort som använder lika många eller färre filament.

Rörelse

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten sätter ett objekt eller en person i rörelse genom att åstadkomma en fysisk kraft. Ingen nämnvärd friktion får dock förekomma (föremålet eller varelsen måste sväva, vara försett med hjul, flyta eller liknande). Effekten används ofta tillsammans med andra effekter. För varje filament som används så blir hastigheten en meter per runda.

Sant namn

Semotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Permanent.

Effekten tar reda på det sanna namnet på en individ eller entitet. När det gäller demoner måste man använda minst lika många filament som entitetens (exempelvis demonen) Rang. En människas sanna namn är som regel av tredje Rang. Observera att man måste öka räckvidden till beröring eller avstånd för att kunna ta reda på sanna namn för andra individer eller entiteter.

Sejd

Psykotropi: 2+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Effekten används för att lokalisera en ande på andepланet. Hur många filament som används beror på vilket avstånd själen befinner sig på andepланet. Två filament krävs för en ande som är 'Mycket nära', tre filament krävs för en ande som är 'Nära', fyra filament för avståndet 'Avlägsen' och fem filament för avståndet 'Extremt avlägsen'.

Signal

Kronotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan

Ger en speciell magisk signal som bara kan upptäckas av en aktivator i en magisk artefakt.

Skarp hörsel

Pneumotropi: 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 HÖR. Svårigheten kan dock aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Skarpsyn

Fototropi: 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 aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6). Effekten gör det dock inte möjligt att se i kompakt mörker.

Skimmer

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* 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 anfallsmanövrer. Observera att svårighetsmodifikationen endast gäller anfalls- och försvarsmanövrer (även avståndsanfall). Besvärjelser och andra handlingar påverkas ej.

Skrift

Semotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Provisorisk*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en magisk skrift av valfri storlek och färg på valfritt material. Kan även läggas fritt svävande i luften. Observera dock att tecknen inte lyser på något sätt.

Skräck

Selenotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Offret måste lyckas med ett slag mot sin VIL för att inte fly utom räckhåll för effekten. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som används.

Skugga

Skototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten används för att påverka skuggor från ett visst objekt eller varelse. Effekten måste kombineras med någon annan effekt för att skapa något konkret. Exempel på sådana effekter kan vara Rörlig bild, Skrift eller Rörelse. För att effekten skall vara användbar bör den utökas med areaeffekt.

Skydd mot smitta

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör alla TÅL-slag som slås för att avgöra en person blir smittad en nivå enklare (–Ob1T6) per filament som används. Svårigheten kan dock aldrig sänkas under mycket lätt (Ob1T6).

Skyddscirkel

Semotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

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 skyddscirkeln består av. För att kasta in ett föremål används samma regel (slag mot STY). Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob1T6 per filament. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi en nivåer svårare (+Ob1T6) per filament som används. Föremål och varelser som befann sig inne i skyddscirkeln då den skapades hindras inte alls av den – de kan ta sig både ut och in utan problem.

Skärpa

Geotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så gör alla huggande och stickande vapen Ob1T6 extra i skada. Eventuell krosskadan för vapnet förbättras inte. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under effektens varaktighet och att högst en Skärpa-effekt åt gången kan användas på ett vapen.

Släcka eld

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* 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 smidesässa och fem filament släcker drakeld. Observera att effekten minst måste utökas en gång med areaeffekt (större eldar kräver ytterligare areaeffekt).

Smärta

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så ger effekten ger offret Ob1T6 poäng Smärta. Inget pansar skyddar mot denna effekt. Höjs svårigheten för Chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

Snabbhet

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så ökar magikerns (eller en annan persons) Förflyttning med två (+2) meter per runda. Observera att effekten inte påverkar förflyttning som inte räknas som handlingar (eller som kräver hela rundan att utföra).

Snålhet

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör offret mindre givmilt. För varje filament som används blir alla slag mot karaktärsdraget Generositet en nivå svårare (+Ob1T6).

Solförmörkelse

Heliotropi: 2, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* 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 dessutom omöjligt att alstra Heliotropi för alla som befinner sig inom räckvidden

Solharmoni

Heliotropi: 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 kosmiska varelsens Rang eller motsvarande.

Solstråle

Heliotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Skapar en magiskt solstråle. Ljusskenet är i princip punktformigt, vilket medför att modifikation Areaeffekt är nödvändig om man vill lysa upp omgivningen. Även effekten Areaeffekt kan vara lämplig som komplement. Effekten är användbar mot exempelvis vampyrer som inte tål solljus.

Spräcka

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan.

* 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 decimeter. Observera att effekten bara spräcker stenen, den flyttar inte bort de spräckta blocken.

Spårlös

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör att individen som utsätts för effekten inte lämnar så tydliga spår. För varje filament som används blir det en nivå svårare att spåra individen.

Stank

Nekrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

* Effekten kan inte göras permanent.

Offret måste lyckas med ett slag mot sin VIL för att inte fly undan den vedervärdiga stanken som effekten skapar. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament. Varelsor med utpräglat luktsinne (LUK) får dessutom svårare att använda detta attribut.

Stillhet

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten dämpar vindar inom räckvidden. För varje filament som används så minskar vinden ett steg. Till sjöss kommer vågor dock inte att hinna lugna ner sig på den korta sträcka som vinden stillas.

Stjärnfall

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Nedkallar ett meteorregn från skyn eller från magikern. För varje filament som används så orsakar meteorregnet Ob1T6 poäng krosskada. Slå vilken kroppsdel som träffas – det går inte att sikta eller mätta.

Stjärnharmoni

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

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.

Stoppa blödning

Biotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Permanent.

För varje filament som används så minskar rollpersonens Blödningstakt med Ob1T6. Observera att effekten högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonens Blödningstakt minskar på naturlig väg.

Städa

Pneumotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, 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. Lämpligt är att modifiera med areaeffekt för att effekten skall göra ännu mer nytta. Virvelvinden påverkar inte omgivningen (förutom smuts och damm som städas bort).

Svekfullhet

Skototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten sänker offrets lojalitet. För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för offret att slå slag mot karaktärsdraget Lojalitet.

Sänka feber

Kryotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Provisorisk*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten sänker febern med Ob1T6. Febern kan inte anta 'negativa' värden.

Tala

Semotropi: 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 för att få dessa att tala. Varje filament som används läser upp en mening. Observera att effekten inte kan användas för att översätta mellan olika språk. Om man vill kan de skrivna upprepas gång på gång under varaktigheten.

Telepati

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör så att man kan sända ord direkt till en annan persons hjärna. Antalet filament som används motsvarar det antal stavelser som orden maximalt får ha.

Teleportera

Ataxotropi: 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 också effekten Beröring användas. Hur långt man kan teleportera beror på hur många filament som används. Med ett filament kommer man en meter, med två filament kommer man 10 meter med tre filament 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. Utrustning på den teleporterade får inte överstiga personens Bärförmåga. Om personen är överbelastad så ökar denna överbelastning effektens svårighet.

Temporalisera

Ataxotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Alla andra effekter med varaktigheten Momentan får varaktigheten Temporär.

Gör om en eller flera effekter med varaktigheten Momentan till effekter med varaktigheten Temporär. Det antal filament

som behövs är lika med det antal filament som de övriga effekterna (som modifieras) kräver tillsammans. Observera att förändring av Varaktigheten alltid skall göras efter eventuella Räckviddsförlängningar.

Tidsflykt

Kronotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär.

Effekten gör så att tiden går långsammare för individen. För omgivningen tycks individen frysa fast och röra sig mycket långsamt. För den tidsflyende individen kommer omgivningen tyckas röra sig mycket. 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. Däremot kommer eventuell skada som någon orsakar en individ i tidsflykt att appliceras på normalt sätt.

Trauma

Nekrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

För varje filament som används så ger effekten offret Ob1T6 poäng Trauma. Höjs svårigheten för Chockslaget eller Dödsslaget måste dessa slag slås som vanligt.

Tur

Nomotropi: 1, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Effekten medför att rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten Spel & Dobbel. Svårigheten kan inte bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Tystnad

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för offret att använda attributet HÖR.

Ungdomlighet

Biotropi: 6, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Provisorisk*.

* Effekten kan inte göras Permanent.

Effekten gör så att man inte drabbas av följderna av åldringsslaget och att utseendet inte förändras. Effekten kan användas högst en gång per år. Observera att åldringsslag som är ett direkt resultat av Qadoshförlust eller magi inte kan förhindras med denna effekt. Spelledaren eller spelaren måste anteckna vilka resultat åldringsslagen ger trots att de inte appliceras det aktuella året – följderna av åldringsslaget är bara uppskjutna. Skulle man någon gång drabbas av Qadosh-förlust kommer man drabbas av all uppskjuten åldring på en gång. De nästföljande gånger man använder denna effekt så skjuts både årets och de tidigare årens åldring upp. Eftersom varaktigheten

är provisorisk kan man inte använda effekten på någon annan utan att den första effekten upplöses – med snabb åldring som följd. Se även effekten 'Livsförlängning' för en mer permanent förlängning av livet.

Upptäcka magi

Psykotropi: 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. Vilka färger som är kopplade till vilka aspekter beskrivs på sidan 65.

Utmattning

Astrotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras temporär, provisorisk eller permanent.

Offret får Ob1T6 poäng Utmattning (stridsutmattning) per filament som används.

Vanheder

Skototropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten sänker offrets heder. För varje filament som används blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för offret att slå slag mot karaktärsdraget Heder.

Varsebli ande

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Effekten indikerar om det finns en främmande ande eller demon inom avståndet 'mycket nära' på andepланet. Varje extra filament gör så ytterligare en ande eller demon utpekats.

Varsebli artefakt

Nomotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Pekar ut närmaste förekomsten av en magisk artefakt inom effektens räckvidd. Effekten pekar även ut artefakter som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare en artefakt utpekats.

Varsebli djur

Biotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Pekar ut närmaste förekomsten av en specifik sorts djur (osjäligen 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 utpekats.

Varsebli metall

Geotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Pekar ut närmaste förekomsten av metall inom effektens 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 gör så ytterligare ett metallföremål utpekats.

Varsebli vandöd

Biotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

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

Varsebli varelse

Psykotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Pekar ut närmaste förekomsten av en specifik besjälad varelse. Vilken typ av varelse som skall pekas ut måste bestämmas då effekten vävs. Effekten pekar även ut varelser som befinner sig bakom väggar och i andra rum. Varje extra filament gör så ytterligare en varelse utpekats. Tänk dock på att magikern själv pekas ut om magikern är av den ras som önkas utpekad.

Varsel

Kronotropi: 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.

Vattenharmoni

Hydrotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär.

Används för att 'kontakta' vattenelementet, det vill säga hydrotropisk 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 elementarvarelsens Rang eller motsvarande.

Vind

Pneumotropi: 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten ökar vinden inom ett område som motsvarar räckvidden. För varje filament som används så ökar vinden ett steg.

Vindtal

Pneumotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten gör att man kan tala med valfri individ inom räckvidden med normal samtalston. Rösterna hörs lika bra som om man skulle ha stått alldeles bredvid varandra.

Vrede

Psykotropi 1+, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

För varje filament som används blir det en nivå enklare att slå slag mot karaktärsdraget Aggression. Denna förenkling gäller även den frivilliga regeln om raserianfall.

Värme

Termotropi 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Effekten används för att värma upp material, vätskor och gaser. Effekten kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. För varje filament som används så erhålls en uppvärmning motsvarande ett kilogram materia som värms upp tio grader. Exempelvis kan alltså 100 gram värmas upp 100 grader eller tio kilogram värmas upp en grad. Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilogram.

Åldring

Kronotropi: 1+, Räckvidd: Personlig, Varaktighet: Provisorisk.

Effekten gör så att offret måste slå åldringsslag. För varje filament som används så måste offret slå ett åldringsslag. Det spelar ingen roll hur gammalt offret är. Observera att man som regel måste använda effekten 'Beröring' och kanske 'Avstånd' för att effekten skall bli riktigt användbar. Effekten kan även göras permanent.

Åska

Pneumotropi: 1, Räckvidd: Avstånd, Varaktighet: Momentan*.

* Effekten kan inte göras provisorisk eller permanent.

Effekten skapar ett tordön som hörs mycket tydligt. Ingen blixtn eller liknande skapas dock. Ljudet är kraftigt inom Räckvidden, men hörs även utanför.

Ökad bärförmåga

Geotropi: 1+, Räckvidd: Beröring, Varaktighet: Temporär*.

* Effekten kan inte göras permanent.

Ökar en persons Bärförmåga med ett poäng (BF+1) per filament som används.

APPENDIX D: NYA BESVÄRJELSER

MYSTIK & MAGI INNEHÅLLER inte speciellt många nya besvärjelser, men det är inte heller målet med modulen att vara en simpel formelsamling. Avsikten är att spelledaren och spelaren skall kunna göra sina egna besvärjelser istället. I detta appendix presenteras ett litet antal nya besvärjelser som använder vissa nya effekter eller som visar på vilka variationsmöjligheter som finns.

Bleka dödens minut (2)

Även känd som: Dibuks överman.

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: En minut (Temporär).

* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Under varaktigheten har målet alltid en nivå enklare (–Ob1T6) att klara sina Dödslag.

Bzarons kvicka återhämtning (4)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob5T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av två filament till astrotropi.

Besvärjelsen helar mottagaren omgående. Mottagaren läker Ob2T6 poäng Trauma, Ob1T6 poäng Smärta och Ob1T6 poäng Utmattning. Observera att mottagaren bara kan läkas på magisk väg en gång per tillfälle som mottagaren återfår Trauma, Smärta och Utmattning på naturlig väg. Att använda besvärjelsen upprepade gånger kan medföra att bara vissa effekter i besvärjelsen gör nytta (främst utmattning, eftersom det läker naturligt fortast). Om mottagaren är medvetlös får denne slå ett Chockslag för att vakna om svårigheten för Chockslaget minskar på grund av läkningen.

Bärarens lättnad (2)

Även känd som: Den lätta bördans besvärjelse.

Färdigheter: Alstra geotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Individens bärformåga ökar med en poäng (BF+1) under besvärjelsens varaktighet.

Davas flogistonkula (2)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra termotropi (Ob2T6), Transformerings (Ob2T6)*, Transformerings (Ob2T6)***, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Tre rundor.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

* Transformerings av ett termotropiskt filament till pyrotropi.

** Transformerings av ett termotropiskt filament till ataxotropi.

Besvärjelsen skapar ett litet eldklot vars radie är en meter. Rent visuellt ser det hela ut som ett litet eldklot som flyger från magikern till sitt mål (dock utan att göra någon skada), för att där expandera till sin slutgiltiga storlek. Eldklotet stannar kvar på denna plats i en minut och skadar alla som kommer i kontakt med klotet. Skadan blir Ob1T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. Observera att eldklotet kan antända brännbara föremål som det kommer i kontakt med – dess antändningsvärde är 4.

Davas eldhav (3)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra termotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob2T6)*, Transformerings (Ob3T6)***, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

* Transformerings av två termotropiskt filament till pyrotropi.

** Transformerings av ett termotropiskt filament till ataxotropi.

Besvärjelsen skapar ett gigantiskt eldhav med en radie på fyra meter (området är alltså åtta meter från kant till kant). Rent visuellt ser det hela ut som ett litet eldklot som flyger från magikern till sitt mål (dock utan att göra någon skada), för att där expandera till ett flammande inferno. Eldhavet varar i en minut och skadar alla som kommer i kontakt med klotet. Skadan blir Ob1T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. Observera att eldhavet kan antända brännbara föremål som det kommer i kontakt med – dess antändningsvärde är 4.

De varsamma stegens signelse (2)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Tre minuter (Temporär).

Besvärjelsen gör så att individen knappast lämnar några spår alls. Allt använda färdigheten Spåra för att följa individen då besvärjelsen har använts blir tre nivåer svårare (+Ob3T6).

Den förtida ålderdomen (4)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra kronotropi (Ob4T6), Transformerings

(Ob4T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av tre filament till ataxotropi.

Målet måste genast slå på åldringstabellen (tabell 2–5 i regelboken). Resultatet är permanent och kan inte ogöras.

Den övernaturliga friden (2)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Offret känner en inre frid. Alla offrets svårighetsslag mot Aggression och raserianfall blir två nivåer (+Ob2T6) svårare.

Det falska dokumentet (2)

Även känd som: Jargisk bedrägelse.

Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob2T6)*, Transformerings (Ob3T6)***, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformerings ett filament till ataxotropi.

** Transformerings av två filament till semotropi.

Besvärjelsen skapar en exakt kopia av ett dokument som får vara max två sidor långt. Om rätt papper används kan man inte se skillnad mellan kopia och original.

Eldorans välsignade handpåläggning (2)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Besvärjelsen gör det lättare för offret att bli frisk från en sjukdom. TÅL-slagen för att se hur sjukdomen utvecklas blir en nivå enklare (–Ob1T6) under varaktigheten.

Förebud mot vandöda (3)

Även känd som: De dödas varsel.

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 90 meter.

Varaktighet: Momentan.

Besvärjaren känner av de två närmaste vandöda inom räckvidden. Det spelar ingen roll om de vandöda är bakom väggar eller dörrar – finns de inom 90 meter runt (även ovanför eller under) magikern så får magikern reda på det.

Konungens lojala undersåte (2)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra fototropi (Ob2T6), Transformerings (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformerings av ett filament till heliotropi.

Offrets svårighetsslag mot karaktärsdraget Lojalitet sänks med en nivå (–Ob1T6). Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Lunatisk terror (3)

Även känd som: Den paniska flyktens tecken.

Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Offret måste slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL för att inte fly minst 30 meter bort från besvärjaren. Besvärjelsen måste riktas mot en specifik individ.

Nekrotropisk avskärmning (2)

Även känd som: Nekrotropins sinande flöde.

Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 60 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att alla slag för att Alstra nekrotropi inom räckvidden ökar med två nivåer (+Ob2T6) i svårighet. Magikern som väver besvärjelsen måste själv befinna sig i centrum.

Pneumotropisk teleportering (4)

Även känd som: Vindarnas resa, Luftmagikerns translokation.

Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob4T6), Transformerings (Ob4T6)*, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Momentan.

* Transformerings av fyra pneumotropiska filament till ataxotropi.

Besvärjelsen skickar individen till en känd plats som kan ligga upp 10 meter bort. Denna plats kan exempelvis ligga bakom väggar och låsta dörrar. Teleporteringen kan bara utföras på så sätt att individen landar med fötterna på marken. Den teleporterade kan bära på BF kg utan att magikerns svårighet ökar.

Selenotropisk förmörkning (2)

Även känd som: Besvärjelsen för månens fördunkling.

Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: Avstånd.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en månförmörkelse vars radie är 30 meter runt magikern. Det blir omöjligt att alstra selenotropi inom denna radie.

Själens beskyddare (2)

Även känd som: Första gradens astralväktare, Schamanens skam.

Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Individen får en nivå (–Ob1T6) enklare på alla motståndslag (PSY mot PSY) vid andestrider. Svårigheten kan aldrig sänkas under mycket lätt (Ob1T6). Se sidan 263 i regelboken för mer info om andestrider. Besvärjelsen är provisorisk och effekten varar alltså tills vidare.

Stjärnornas hämnd (2)

Även känd som: Himmelsk vredesnedkallan.

Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: Momentan.

* Transformerings av tre filament till astrotropi.

Besvärjaren nedkallar ett meteoritreng från himlen som täcker en area med en radie på en meter. Alla inom arean får Ob3T6 i krosskada. Slå vilken kroppsdel som träffades.

Svärdskämpens förfång (4)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra ataxotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Offret förlorar förmågan att slåss med svärd. Färdigheten Svärd sänks till noll under varaktigheten.

Sårade änglars spjut (4)

Även känd som: Nekrotropisk rubinblix.

Färdigheter: Alstra fototropi (Ob4T6), Transformerings (Ob4T6)*, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: 60 meter.

Varaktighet: Momentan.

* Transformerings av två fototropiska filament till nekrotropi.

Besvärjelsen slungar iväg en blix som ser ut som ett rödskimrande spjut. Det magiska spjutet orsakar Ob2T6 poäng Trauma och Ob2T6 poäng Smärta. Dessutom ökar den Blödningstakten hos offret med Ob2T6 poäng.

Trollvarning av tredje rangen (3)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: Momentan.

Besvärjaren känner av de tre närmaste trollen inom räckvidden. Det spelar ingen roll om trollen är bakom väggar eller dörrar – finns de inom 30 meter från (även ovanför eller under) magikern så får magikern reda på det.

Vattnets välsignelse (2)

Även känd som: Creo Hydro, Skapa vatten.

Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av tre filament till hydrotropi.

Besvärjelsen 'skapar' två liter vatten ur luften. Egentligen är det frågan om kondensering av vattenånga, men den praktiska skillnaden från att skapa vatten är i princip obefintlig.

Vindens sång (1)

Även känd som: Det långburna talet.

Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 90 meter.

Varaktighet: En minut (Temporär).

Magikern kan tala med ett utvalt mål inom räckvidden med en normal samtalston. Röstens hörs lika bra som om magikern stod alldeles intill målet.

Vurgils dödsgrepp (4)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra termotropi (Ob5T6), Transformerings (Ob3T6)*, Transformerings (Ob2T6)***, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Momentan.

* Transformerings av tre filament till nekrotropi.

** Transformerings av två filament till ataxotropi.

Offret som berörs måste genast slå ett Dödsslag som är en nivå svårare än normalt (+Ob1T6). Misslyckas slaget så dör offret. Lyckas slaget så händer ingenting.

Vurgils livsutlösning (4)

Även känd som: –

Färdigheter: Alstra termotropi (Ob4T6), Transformerings (Ob4T6)*, Besvärjelse (Ob4T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Avstånd.

Varaktighet: Momentan.

* Transformerings av fyra filament till nekrotropi.

Besvärjelsen ger offret Ob4T6 poäng Trauma. Vurgil var känd för att första kasta denna besvärjelse på sina fiender och därefter följa upp den med Vurgils dödsgrepp. Besvärjelsens höga svårighet gör dock att många aktar sig för att använda denna besvärjelse i onödan.

APPENDIX E: NYA RITUALER

MYSTIK & MAGI INNEHÅLLER inte speciellt många nya ritualer – på samma sätt som den inte innehåller speciellt många nya besvärjelser. Som tidigare nämnts är avsikten snarare att spelledaren och spelaren skall kunna göra sina egna ritualer. I detta appendix presenteras ett litet antal nya ritualer som använder vissa nya effekter eller som visar på vilka variationsmöjligheter som finns.

Cartablanca (10)

Även känd som: Teckenmagikerns tillfälliga skriftrulle, Dran Bielkes förtrollade vellum, Tionde rangens semotropisk formelskrift, Formulus Littera.

Färdigheter: Alstra semotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

Tidsåtgång: 8 timmar.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen används skapar en så kallad 'cartablanca' som används då man vill skapa en magisk skrift som binder en besvärjelse. Den cartablanca som skapas kan användas för att binda besvärjelser av upp till den femte magnituden. Problemet med ritualen är att den cartablanca som skapas är provisorisk – vilket innebär att man måste använda skriftrullen innan man kan göra en ny. Se även ritualen 'Permanent cartablanca'.

Den sargade kroppens procedur (11)

Även känd som: Den fulländande återhämtningens ritual, Cirefaliska vederkvickelsen.

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra hydrotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob1T6), Ritual (Ob3T6).

Tidsåtgång: 10,5 timmar.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av fem hydrotropiska filament till biotropi.

Ritualen gör så målet minskar sin Trauma med Ob5T6 poäng, sin Smärta med Ob2T6 poäng samt sin Blodförlust med Ob4T6 poäng. Observera att ritualen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår poäng i någon av skadesektionerna på naturlig väg (se sidan 176 i regelboken). Om målet är medvetslöst får målet slå ett Chockslag för att vakna, förutsatt att svårigheten för Chockslaget minskar på grund av läkningen.

Nanórgonas befallning (10)

Även känd som: Den odödes stående order.

Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

Tidsåtgång: 8 timmar.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

Denna ritual ger en stående order till en vandöd som den måste lyda. Observera att ritualen endast påverkar vandöda vars Rang är lika med eller längre än fem. Endast en order kan ges varje vandöd.

Permanent cartablanca (12)

Även känd som: Teckenmagikerns permanenta skriftrulle, Tolfte rangens permantsemotropiska formelskrift, Formulus Littera Deluxe.

Färdigheter: Alstra semotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob2T6)*, Ritual (Ob3T6), **Besvärjelse** (Ob3T6).

Tidsåtgång: 9 timmar.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av fyra termotropiska filament till ataxotropi.

Ritualen används skapar en så kallad 'cartablanca' som används då man vill skapa en magisk skrift som binder en besvärjelse. Den cartablanca som skapas kan användas för att binda besvärjelser av upp till den tredje magnituden.

Ritualen för kroppslig metamorfos (4)

Även känd som: Lykantropisk procedur, Somatisk transformerings, Hamnskiftesritualen.

Färdigheter: Alstra ataxotropi (Ob4T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob4T6).

Tidsåtgång: 2,5 timmar.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen förvandlar offret till ett djur. Ritualmagikern kan själv bestämma vilken art detta djur har, men vikten och storleken blir oförändrad i den nya formen. Offrets sinne är precis som vanligt, men offret kan inte tala eller använda vapen och verktyg. I den nya formen får offret inga nya fysiska eller psykiska egenskaper. Detta innebär till exempel att attributen och förflyttning inte förändras.

Ungdomens källa (9)

Även känd som: Den eviga ungdomens besvärjelse.

Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra nomotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)*, Ritual (Ob5T6).

Tidsåtgång: 20,5 timmar.

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Permanent.

* Transformerings av fem nomotropiska filament till biotropi.

Ritualen förlänger livet på magikern genom att förhindrar åldrandet under ett års tid. Effekten kan användas högst en gång per år. Lyckas man med ritualen så slipper man slå åldringsslag för det aktuella året. Om man misslyckas med ritualen får man försöka igen. Observera att åldringsslag som är ett direkt resultat av Qadosh-förlust eller magi inte kan förhindras med denna ritual.

APPENDIX F: DESIGNDATA BESVÄRJELSER

SOM HJÄLP FÖR den som vill konstruera eller modifiera besvärjelser presenteras i detta appendix designbeskrivningar för samtliga besvärjelser i Eons regelbok samt för de nya i Mystik & magi. Sammanställningen är avsedd för den som vill modifiera en befintlig besvärjelse eller för den som är ute efter lite fler exempel på hur man skapar besvärjelser.

Aeromantisk purifiering: Alstra ett pneumotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Rena luft' med två stycken area-effektstillägg (Ob3T6).

Akvatisk purifiering: Alstra ett hydrotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Rena vätska' (Ob1T6).

Analgetiskt sedativ: Alstra ett biotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Lindra smärta' (Ob1T6).

Astrotropisk empati: Alstra två astrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Insikt' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Astrotropisk luciditet: Alstra ett biotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Minska utmattning' (Ob1T6).

Astrotropisk prostration: Alstra två astrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Utmattning' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Augus hydrologa kommando: Alstra två hydrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera undin' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Belags lydiga tjänare: Alstra två pneumotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera sylf' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Belags renande virvel: Alstra ett pneumotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Städa' med två stycken areaeffektstillägg (Ob3T6).

Belkor Guliks magiska mist: Alstra pneumotropi (Ob1T6). Väva effekten 'Dimma' (Ob1T6).

Besvärjelsen för total sannfärdighet: Alstra två psykotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Lögn' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Biomantisk blodåterbildning: Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Blodåterbildning' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Bizars retroaktiva disintegration: Alstra tre ataxotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Riva sönder väv' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Bleka dödens minut: Alstra tre biotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av två filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten Dödsförakt (Ob1T6). Väva effekten Beröring (Ob1T6).

Bzaron kvicka återhämtning: Alstra fem biotropiska filament (Ob5T6). Transformerings av två filament till astrotropi med ett filament i förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Hela trauma' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Lindra smärta' snabbt (Ob2T6). Väva effekten 'Minska utmattning' snabbt (Ob2T6).

Bärens lättnad: Alstra tre geotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Ökad bärformåga' (Ob1T6). Väva effekten 'Provisorisera' (Ob1T6).

Catzorans outhärdliga sveda: Alstra ett psykotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Smärta' (Ob1T6).

Catzorans spirituella egid: Alstra två psykotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Astralsköld' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Celdans lysande magi: Alstra ett termotropiskt filament (Ob1T6). Transformerings till fototropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Ljus' med två stycken areaeffektstillägg (Ob3T6).

Chadarians subliminala nimbus: Alstra ett heliotropiskt filament dolt (Ob2T6). Väva effekten 'Makt' dolt (Ob2T6).

Davas eldhav: Alstra tre termotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av två filament till pyrotropi (Ob2T6). Snabb transformerings av ett filament till ataxotropi (Ob3T6). Väva effekten 'Eld' med tre areeffektökningar och ett extra filament för att sänka svårigheten (Ob3T6). Väva effekten 'Avstånd' snabbt (Ob2T6).

Davas flogistonkula: Alstra två termotropiska filament (Ob2T6). Transformerings av ett filament till pyrotropi (Ob2T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi (Ob2T6). Väva effekten 'Eld' med areaeffekt (Ob2T6). Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6).

Davas vederstyggliga brisad: Alstra fyra termotropiska filament (Ob4T6). Transformerings av två filament till ataxotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Explosion' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Avstånd' förstärkt till två filament (Ob2T6).

De varsamma stegens signelse: Alstra tre nomotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Spärlös' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Den förtida ålderdomen: Alstra fyra kronotropiska filament (Ob4T6). Transformerings av tre filament till ataxotropi utan förlust (Ob4T6). Väva effekten 'Åldring' snabbt (Ob2T6). Väva effekten 'Beröring' snabbt (Ob2T6). Väva effekten 'Permanent' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Den rämnande köldens spricka: Alstra tre kryotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Spräcka' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Den övernaturliga friden: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Frid' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Det falska dokumentet: Alstra tre pyrotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett pyrotropiskt filament till

ataxotropi (Ob2T6). Transformerings av två pyrotropiska filament till semotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Kopiera skrift' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Det magiska järntecknet: Alstra ett psykotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Upptäcka magi' (Ob1T6).

Den snärjande kraftens besvärjelse: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Bromsa' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Den svävande svartkonsten: Alstra fyra pneumotropiska filament (Ob4T6). Väva effekten 'Levitation' förstärkt till fyra filament (Ob4T6).

De sju andetagen: Alstra tre pneumotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Hålla andan' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

De tusen blödande sår: Alstra två nekrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Blödning' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Diodactus fylgiska urladdning: Alstra två fototropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Blixt' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Diodactus heta metall: Alstra ett fototropiskt filament (Ob1T6). Transformerings till termotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Bränna metall' (Ob1T6).

Diodactus pyrotropiska sfäroid: Alstra fyra pyrotropiska filament (Ob4T6). Transformerings av två pyrotropiska filament till ataxotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Eld' med areaeffekt förstärkt till två filament (Ob3T6). Väva effekten 'Avstånd' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Diodactus övernaturliga hetta: Alstra två fototropiska filament (Ob2T6). Transformerings av två filament till termotropi (Ob2T6). Väva effekten 'Värme' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Dominata Golimus: Alstra två geotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera golem' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Dominata Helionus: Alstra två heliotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera helion' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Dödande blicken: Alstra fyra ataxotropiska filament (Ob4T6). Transformerings av ett filament till nekrotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Döda' (Ob1T6). Väva effekten 'Beröring' snabbt (Ob2T6). Väva effekten 'Avstånd' snabbt (Ob2T6).

Ekivokus magnifika monolit: Alstra ett biotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Potens' med förlängd varaktighet (Ob2T6).

Eldorans välsignade handpåläggning: Alstra tre biotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av två biotropiska filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Bota sjukdom' (Ob1T6). Väva effekten 'Beröring' (Ob1T6).

Eterisk perception: Alstra tre psykotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Upptäcka magi' (Ob1T6). Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6).

Falköga: Alstra två fototropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Skarpsyn' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Fiat flamma: Alstra ett termotropiskt filament (Ob1T6). Transformerings till pyrotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Eld' (Ob1T6).

Flygande föremålets besvärjelse: Alstra tre pneumotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Levitation' med extra varaktighet (Ob2T6). Väva effekten 'Rörelse' med extra varaktighet (Ob2T6).

Flytandets mirakulösa fullkomlighet: Alstra två hydrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Flyta' (Ob2T6).

Förebud mot vandöda: Alstra tre biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Varsebli vandöd' med förstärkt till två filament, med ett extra filament för att sänka svårigheten och med två räckviddsökningar (Ob2T6).

Garglias bryne: Alstra två geotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Skärpa' (Ob2T6).

Glittrande ljuskäglan: Alstra två termotropiska filament (Ob2T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi utan förlust (Ob2T6). Transformerings av ett termotropiskt filament till fototropi utan förlust (Ob2T6)**. Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6). Väva effekten 'Ljus' med areaeffekt (Ob2T6).

Goda ögat: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Tur' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Helande handen: Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Hela Trauma' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Heliotropisk insolation: Alstra ett pyrotropiskt filament (Ob1T6). Transformerings av ett filament till heliotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Solstråle' med två stycken areaeffektstillägg (Ob3T6).

Heliotropiskt skimmer: Alstra ett heliotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Skimmer' (Ob1T6).

Heroisk geist av den första rangen: Alstra ett heliotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Mod' (Ob1T6).

Hydromantikerns stillande hand: Alstra två hydrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Lugna vatten' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Incarcerering: Alstra tre semotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Binda demon' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Julundas krossande slag: Alstra ett geotropisk filament (Ob1T6). Väva effekten 'Krossa' (Ob1T6).

Kanagas svarta mantel: Alstra två skototropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Dölja' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Kattöga: Alstra ett skototropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Mörkersyn' (Ob1T6).

Komaleptisk annullering: Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Häva chock' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Konungens lojala undersåte: Alstra två fototropiska filament (Ob2T6). Transformerings av ett fototropiskt filament till heliotropi (Ob2T6). Väva effekten 'Lojalitet' (Ob1T6). Väva effekten 'Provisorisera' (Ob1T6).

Korpus Kollapsis: Alstra tre astrotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett astrotropiskt filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Chock' (Ob1T6). Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6).

Larbilius förlängda kliv: Alstra två ataxotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Snabbhet' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Larbilius underbara teleportation: Alstra tre ataxotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Teleportera' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Lirmanas isande nattkyla: Alstra två skototropiska filament (Ob2T6). Transformerings av två skototropiska filament till kryotropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Kyla' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Liselles fantastiska öra: Alstra två pneumatropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Skarp hörsel' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Lunatisk terror: Alstra tre selenotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Skräck' med tre filament (Ob3T6).

Madriannas förföriska sång: Alstra två psykotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Förföra' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Madriannas preventiva profylax: Alstra ett selenotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Fertilitet' med två rundors förlängd varaktighet (Ob3T6).

Magus Cerdos dalande snö: Alstra tre kryotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett kryotropiskt filament till hydrotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Nederbörd' (Ob1T6). Väva effekten 'Kyla' (Ob1T6).

Magus Cerdos svalkande vind: Alstra tre pneumatropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett pneumatropiska filament till kryotropi (Ob3T6). Väva effekten 'Vind' med areaeffekt (Ob2T6). Väva effekten 'Kyla' med areaeffekt (Ob2T6).

Mionas mångalenskap: Alstra två selenotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Skräck' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Månbestens dikterande ord: Alstra två selenotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera lunion' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Mäster Boparams samlade tystnad: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Tystnad' med areaeffekt och förstärkt med ett extra filament (Ob3T6).

Nanórgonas krossande hand: Alstra två nekrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Trauma' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Nekromantikerns hemofiliska uttömning: Alstra ett nekrotropiskt filament (Ob1T6). Väva effekten 'Blodförlust' (Ob1T6).

Nekrotropisk avskärmning: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Avskärma aspekt' förstärkt till två filament och med förlängd räckvidd (Ob3T6).

Omkars goda tecken mot vandöda: Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Hejda vandöd' förstärkt till två filament och med areaeffekt (Ob3T6).

Onda ögat: Alstra tre ataxotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Otur' (Ob1T6). Väva effekten 'Beröring' (Ob1T6). Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6).

Petromorfos: Alstra fem geotropiska filament (Ob5T6). Transformerings av två filament till ataxotropi utan förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Förstena' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Avstånd' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Pneumatropisk teleportering: Alstra fyra pneumatropiska filament (Ob4T6). Transformerings av fyra filament till ataxotropi utan förlust (Ob4T6). Väva effekten 'Teleportera' snabbt förstärkt till två filament (Ob3T6). Väva effekten 'Beröring' snabbt förstärkt till två filament (Ob3T6).

Putrefaktisk metamorfos: Alstra tre nekrotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi (Ob3T6). Väva effekten 'Förruttnelse' (Ob1T6). Väva effekten 'Beröring' (Ob1T6).

Ra'Drachs ogenomträngliga töcken: Alstra ett kryotropiskt filament (Ob1T6). Transformerings till skototropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Mörker' med två stycke areaeffektstillägg (Ob3T6).

Riannas glittrande bländverk: Alstra tre fototropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Blända' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Riannas optiska evokation: Alstra två fototropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Illusion' förstärkt till två filament och med areaeffekt (Ob3T6).

Riannas totala transparens: Alstra tre fototropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Osynlighet' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Salamanderns kommando: Alstra två pyrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera salamander' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Sarinas magiska koppel: Alstra två astrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Kontrollera stelar' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Sarinas övermäktiga trötthet: Alstra tre astrotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av ett filament till ataxotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Utmattning' (Ob1T6). Väva effekten 'Avstånd' (Ob1T6).

Selenotropisk förmörkning: Alstra två selenotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Månförmörkelse' (Ob2T6).

Sergals ohejdade vredesmod: Alstra två psykotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Vrede' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Similons magiska pansar: Alstra två nomotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Pansar' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Själen beskyddare: Alstra tre psykotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av två filament till ataxotropi med ett filament (Ob3T6). Väva effekten 'Astralsköld' med en fjärdedels tidsåtgång (Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' med en fjärdedels tidsåtgång (Ob3T6).

Skototropisk förblindning: Alstra två skototropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Mörker' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Skydd mot svartkonst: Alstra tre nomotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Motmagi' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Skyddsformeln mot eld och värme: Alstra två termotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Motstå värme' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Skyddsformeln mot frost och köld: Alstra två kryotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Motstå köld' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Skälvande jordens åkallan: Alstra tre geotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Jordskalv' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Stanken från graven: Alstra två nekrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Stank' med areaeffekt (Ob3T6).

Stjärnornas hämnd: Alstra tre pneumotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av tre filament till astrotropi med ett filament i förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Stjärnfall' med areaeffekt (Ob3T6).

Stämman blod: Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Stoppa blödning' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Subakvatisk respiration: Alstra två hydrotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Andas under vattnet' (Ob2T6).

Svärdskämpens förfång: Alstra fyra ataxotropiska filament (Ob4T6). Väva effekten 'Olära' snabbt (Ob3T6). Väva effekten 'Beröring' snabbt (Ob3T6).

Sårade änglars spjut: Alstra fyra fototropiska filament. Transformerings av fyra fototropiska filament till nekrotropi utan förlust (Ob4T6). Väva effekten 'Trauma' förstärkt till två filament med extra räckvidd (Ob3T6). Väva effekten 'Smärta' förstärkt till två filament med extra räckvidd (Ob3T6). Väva effekten 'Blödning' förstärkt till två filament med extra räckvidd (Ob3T6).

Tabula rasa: Alstra tre pyrotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av två pyrotropisk filament till semotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Transformerings av ett pyrotropisk filament till fototropi utan förlust (Ob2T6). Väva effekten 'Ljus' (Ob1T6). Väva effekten 'Skrift' (Ob1T6).

Telepatisk kommunikation: Alstra två psykotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Telepati' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Trollvarning av tredje rangen: Alstra tre psykotropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Varsebli varelse' förstärkt till tre filament (Ob3T6).

Vattnets välsignelse: Alstra tre pneumotropiska filament (Ob3T6). Transformerings av tre filament till hydrotropi med ett filament i förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Kondensera vatten' (Ob2T6).

Vindens sång: Alstra två pneumotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Vindtal' med två räckviddsökningar och ett extra filament för att sänka svårigheten (Ob2T6).

Vurgils dödsgrepp: Alstra fem termotropiska filament (Ob5T6). Transformerings av tre filament till nekrotropi med ett filament i förlust (Ob3T6). Transformerings av två filament till ataxotropi (Ob2T6). Väva effekten 'Döda' snabbt (Ob3T6). Väva effekten 'Beröring' snabbt (Ob3T6).

Vurgils livsuttömning: Alstra fyra termotropiska filament (Ob4T6). Transformerings av fyra filament till nekrotropi utan förlust (Ob4T6). Väva effekten 'Trauma' med fyra filament (Ob4T6).

Ylande sefyrens åkallan: Alstra två pneumotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Vind' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Ymniga nederbördens välsignelse: Alstra två pneumotropiska filament (Ob2T6). Transformerings av ett filament till hydrotropi med ett filaments förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Nederbörd' (Ob1T6).

Zur Khezar: Alstra två geotropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Fotfäste' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Errata besvärjelser

Bland besvärjelserna i regelboken har det smugit sig in några fel. Det är frågan om rent designmässiga fel där några har för hög svårighet och några har för hög magnitud. Det går naturligtvis bra att spela med de felaktiga värdena, fast om man vill att alla besvärjelser skall följa samma mall bör man föra in dessa ändringar. Se även sidan 135 för en sammanställning av de fel som finns bland ritualerna i regelboken.

Celdans lysande magi: (sidan 207) Besvärjelsen har magnitud ett, inte tre.

Eterisk perception: (sidan 210) Besvärjelsen har magnitud två, inte tre.

Larbilius underbara teleportation: (sidan 212) Svårigheten för att alstra ataxotropi skall vara Ob3T6, inte Ob4T6.

Madriannas preventiva profylax: (sidan 213) Besvärjelsen har magnitud ett, inte två.

APPENDIX G: DESIGNDATA RITUALER

SSOM REFERENSMATERIAL PRESENTERAS i detta appendix designbeskrivningar för samtliga ritualer i Eons regelbok samt för de nya som förekommer i Mystik & magi. Sammanställningen är avsedd för den som vill modifiera en befintlig ritual eller för den som är ute efter lite fler exempel på hur man skapar ritualer.

Andra rangens symbolistiska nedkallning: Alstra två ikonotropiska filament (Ob2T6). Alstra två semotropiska filament (Ob2T6). Alstra två ataxatropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Nedkalla' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Identifiera' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' (för effekten 'Nedkalla') med två filament (Ob2T6).

Bizars flyende tid: Alstra sex kronotropiska filament på fyra timmar (Ob6T6–Ob3T6=Ob3T6). Väva fem filament till effekten 'Tidsflykt' med ökad varaktighet, tidsåtgången två timmar samt ett extra filament för att sänka svårigheten en nivå (Ob5T6+Ob1T6–Ob2T6–Ob1T6=Ob3T6).

Cartablanca: Alstra fem semotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fem ataxatropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Magisk skrift' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6).

Den sargade kroppens procedur: Alstring av sex biotropiska filament på fyra timmar (Ob6T6–Ob3T6=Ob3T6). Alstring av fem hydrotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Transformerings av fem hydrotropiska filament till biotropi utan förlust på en timme (Ob3T6+Ob1T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Hela trauma' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Lindra smärta' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Blodåterbildning' förstärkt till fyra filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6).

Dran Bielkes förtrollade vellum: Alstra fem semotropiska kongelat på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fem ataxatropiska kongelat på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Magisk skrift' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6).

Cerdos magiska skrift: Alstra fem semotropiska kongelat på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Transformerings av tre semotropiska filament till två ataxatropiska filament med ett filaments förlust på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Magisk skrift' förstärkt till två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Fjärde rangens demonologiska nedkallning: Alstra fyra semotropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Alstra fyra daimotropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6)*. Alstra fyra ataxatropiska filament* på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Identifiera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Demonisk kallelse' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

* Observera att man måste få dessa fyra filament från en demon. Om de erhålles från en demon så används svårigheten för att se om demonen går med på magikerns begäran.

Frammana månbest: Alstra fem selenotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Transformerings av två selenotropiska filament till biotropi med ett filaments förlust på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Månharmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

Gestalta undin: Alstra två hydrotropiska filament (Ob2T6). Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Vattenharmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

Helionens kosmiska kallelse: Alstra fem heliotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Transformerings av två heliotropiska filament till biotropi med ett filaments förlust på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Solharmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

Khezims fenomenala exkavation: Alstra tre geotropiska filament (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6) på en timme. Alstra tre ataxatropiska filament på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Gräva' modifierad med en areaeffekt på två meters radie med tre filament på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Rörelse' med tre filament på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6).

Kreo Golimus: Alstra två geotropiska filament (Ob2T6). Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Jordharmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob2T6).

Larbilius återfunna egendom: Alstra två nomotropiska filament (Ob3T6). Alstra två ataxatropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Förnimma' med ett filament och ett extra filament för att minska svårigheten (räckvidden ökad till 120 meter) på en timme (Ob1T6–Ob1T6+Ob3T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Avstånd' med ett filament och ett extra filament för att minska svårigheten (räckvidden ökad till 120 meter) på en timme (Ob1T6–Ob1T6+Ob3T6=Ob3T6).

Madriannas kirurgiska behandling: Alstra tre biotropiska filament (Ob3T6). Alstra tre ataxatropiska filament (Ob3T6). Väva effekten 'Kirurgi' med tre filament (Ob3T6). Väva effekten 'Beröring' med tre filament (Ob3T6).

Nanórgonas befallning: Alstra fem nekrotropiska kongelat på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fem ataxatropiska kongelat på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Befalla vandöd' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till fem filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6).

Nanórgonas pentagram: Alstra fyra ikonotropiska filament på två timmar (Ob2T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på två timmar (Ob2T6). Väva effekten 'Pentagram' med fyra filament på två timmar (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob2T6).

Omkars mirakulösa återuppväckelse: Alstra fem psykotropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Alstra fem biotropiska filament på två timmar (Ob3T6). Väva effekten 'Sejd' med fem filament på två timmar (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Ge liv' med fem filament på två timmar (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6).

Permanent cartablanca: Alstra tre semotropiska filament på (Ob3T6). Alstra fyra termotropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Alstra sex ataxatropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Transformera fyra termotropiska filament till fyra ataxatropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Magisk skrift' förstärkt till tre filament (Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till tre filament (Ob3T6). Väva effekten 'Permanent' förstärkt till sex filament på fyra timmar (Ob6T6–Ob3T6=Ob3T6).

Protubererande salamander: Alstra två pyrotropiska filament (Ob2T6). Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på två timmar (Ob2T6). Väva effekten 'Eldharmoni' (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' (Ob2T6).

Ritualen för frammanande av stellarer: Alstra fem astrotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Transformerings av två astrotropiska filament till biotropi med ett filaments förlust på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Stjärnharmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

Ritualen för den manifesterade vinden: Alstra två pneumotropiska filament (Ob2T6). Alstra två biotropiska filament (Ob2T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6). Väva effekten 'Luft-harmoni' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Gestalta' med två filament (Ob2T6). Väva effekten 'Provisorisera' med fyra filament på två timmar (Ob4T6–Ob2T6=Ob2T6).

Ritualen för kroppslig metamorfos: Alstra fyra ataxatropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Förvandling' (Ob1T6). Väva effekten 'Beröring' (Ob1T6). Väva effekten 'Provisorisera' förstärkt till två filament (Ob2T6).

Sarinas kroppsliga regenerering: Alstra fyra biotropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Alstra fyra ataxatropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Regenerera' på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Väva effekten 'Beröring' på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6).

Semotropisk kopiering: Alstra ett semotropiskt filament (Ob1T6). Alstra tre ataxatropiska filament på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Kopiera skrift' med ett filament (Ob1T6). Väva effekten 'Provisorisera' med ett filament (Ob1T6). Väva effekten 'Permanent' med två filament (Ob2T6).

Skapa portal: Alstra två semotropiska filament (Ob2T6). Alstra fyra kronotropiska filament på en timme (Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6). Alstra tre ataxatropiska filament (Ob3T6). Transformerings av tre kronotropiska filament till två ataxatropiska filament på en timme (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6). Väva effekten 'Identifiera' med två semotropiska filament (med extra räckvidd till 120 meter) på fyra timmar (Ob2T6+Ob3T6–Ob3T6=Ob2T6). Väva ett kronotropiskt filament till effekten 'Portal' (med areaeffekt och extra räckvidd till 120 meter) på två timmar (Ob1T6+Ob1T6+Ob3T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Avstånd' (för effekten 'Identifiera') med två filament (med extra räckvidd till 120 meter) på två timmar (Ob2T6–Ob3T6+Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Permanent' (för effekterna 'Identifiera' och 'Portal') med tre filament (med extra räckvidd till 120 meter) på fyra timmar (Ob3T6+Ob3T6–Ob3T6=Ob3T6).

Triomeras skyddande cirkel: Alstra två ikonotropiska filament (Ob2T6). Alstra två ataxatropiska filament (Ob2T6). Väva effekten 'Skyddscirkel' med två filament (dessutom utökad radie med tre meter) på två timmar (Ob2T6+Ob3T6–Ob2T6=Ob3T6). Väva effekten 'Provisorisera' med två filament (Ob2T6).

Ungdomens källa: Alstra fem biotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Alstra fem nomotropiska filament på två timmar (Ob5T6–Ob2T6=Ob3T6). Transformerings av fem nomotropiska filament till biotropi med ett filament i förlust (Ob3T6). Väva effekten 'Livsförlängning' på sexton timmar (Ob9T6–Ob5T6=Ob4T6).

Errata ritualer

Bland ritualerna i regelboken har det smugit sig in några fel enligt följande:

Larbilius återfunna egendom: (sidan 223) Ritualen har magnitud fyra. Alla färdighetsslag (både för Alstra och för Ritual) skall ha svårigheten Ob3T6. Dessutom skall tidsåtgången vara tre timmar och inget annat.

Omkars mirakulösa återuppväckelse: (sidan 224) Efter dödsögonblicket förlorar ett lik Ob1T6 poäng Trauma per dygn, inte per timme.

Sarinas kroppsliga regenerering: (sidan 225) En amputerad kroppsdel får Ob1T6 poäng Trauma per dygn, inte per timme.

Semotropisk kopiering: (sidan 225) Ritualen tar tre timmar att utföra, inte fyra timmar.

APPENDIX H: ORDLISTA

DETTA ÄR EN komplett ordlista med en kort förklaring till alla de ord och termer som förekommer i Mystik & magi. Dessutom finns en hel del andra ord medtagna som är avsedda att skapa ytterligare stämning. Det är naturligtvis inte meningen att man skall behöva behärska alla dess ord och termer. De standardbeteckningar som finns används i regelboken och i Mystik & magi är fullt tillräckliga – för att erhålla en extra stämning kan dock både spelledaren och spelarna välja att använda andra ord för att göra magin mer unik och intressant.

Absolut essens: Ett tillstånd hos materia då det inte är utsatt för någon vibration alls. En absolut essens har därför ingen som helst fysisk egenskap och kan mest liknas med ren energi.

Ackumulator: En komponent i en magisk artefakt som används för att lagra filament.

Ad Hoq: En improviserad besvärjelse

Adept: Trollkarlslärling. I Legio Colonan avses en lärling som börjar närma sig slutet av sin studieperiod.

Adeptus major: Den mellersta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Adeptus minor: Den lägsta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Adeptus templi: Den högsta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Aër: Kabalaordens benämning på aspekten 'pneumotropi'.

Aeromantiker: En magiker som specialiserat sig på pneumotropisk magi.

Aggregat: En speciell sorts magisk artefakt som innehåller en ackumulator, en projektor och minst en aktivator. Kan dessutom innehålla en eller flera transformatorer.

Akolut: Den tredje graden inom Kabalaordens yttersta cirkel.

Aktivator: En komponent i en magisk artefakt som tillser att artefakten aktiveras då speciella aktiveringsvillkor är uppfyllda.

Alkemi: (1) Konsten att utnyttja magin i materien. (2) Färdigheten att utöva alkemi.

Alkemisk process: Ett tillvägagångssätt som används i ett laboratorium. Kan exempelvis användas för att tillverka magiska artefakter.

Alkemist: En magiker som ägnar sig åt alkemiska processer och liknande i ett laboratorium.

Alstra: Handlingen då en alstring av magiska filament genomförs. Se Alstring

Alstring: Handlingen att skapa ett filament. Det finns 21 Alstra-färdigheter, en för respektive aspekt. Svårigheten är Ob1T6 per filament som alstras.

Alumn: En nyligen antagen medlem i Den skimrande vägen som strävar efter att bli illuminerad.

Analytisk magi: En samlingsbeteckning på olika sätt att analysera magiska föremål.

Ande: En varelse som saknar fysisk kropp och som bara existerar på andeplanet. En ande kan inte manifestera sig på det fysiska planet.

Andebesvärjare: Ett annat ord för 'schaman', det vill säga en person som kan vandra på andeplanet och som vet hur man kontaktar andar och demoner.

Andekraft: Ett annat namn för psykotropi.

Andeplanet: Ett immateriellt existensplan som är helt skilt från det fysiska planet. På andeplanet lever gudar, demoner, andar och fysiska varelsers själar.

Andra cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Består av graderna adeptus minor, adeptus major samt adeptus exemptus

Anima: Ett annat ord för själ, speciellt då själen är kvinnlig. Se även Anime.

Anime: Ett annat ord för själ. Se även Anima.

Animering: Ett annat ord för 'reanimering'.

Animism: Ett annat ord för schamanism.

Apokryfisk magi: Legendarisk magi som det är tvivelaktigt om den verkligen existerat. Ett exempel är den förbannelse som en dvärgamagiker sägs ha förbannat alverna med.

Apokryfiska magilagar: Magilagar som inte är allmänt accepterade.

Aqua: Kabalaordens benämning på aspekten 'hydrotropi'.

Aritmanti: Konsten att spå med numerologi och matematik.

Art: En annan term för 'aspekt'.

Artefakt: (1) Ett tillverkat föremål. (2) Ibland även benämningen för en 'magisk artefakt'.

Aspekt: En aspekt beskriver en kraftkällas specifika natur. Magisk kraft av speciell aspekt kan i sällsynta fall förekomma i manifesterad form i Mundana och förändrar då stora områden som deras närvaro påverkar. Se även 'kraftkälla'.

Associationens lag: Inom Kabalaorden en av magins lagar som ersätter likhetens lag och beröringens lag.

Astralplanet: En annan term för andeplanet.

Astrologi: Konsten att spå i stjärnorna och himlakropparna.

Astrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i stjärnorna.

Ataxotropi: En magisk aspekt som har sin källa i kaos och oordning.

Aura: Ett magiskt skimmer som kan uppfattas med magiförnimmelse.

Avarine: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Az-par: Dvärgarnas ord för 'aspekt'.

Balansens lag: En av magins lagar som säger att all magisk energi måste alstras någonstans ifrån.

Beröringens lag: En av magins lagar som säger att entiteter som en gång varit i kontakt med varandra fortsätter att påverka varandra.

Besvärja: Handlingen att väva en besvärjelse. Se 'besvärjelse'.

Besvärjare: En magiker som använder besvärjelser.

Besvärjelse: En besvärjelse är magikerns vanligaste redskap, en trollformel som han kan väva med kort varsel. Besvärjelser är också den vanligaste formen av magi.

Biomantiker: En magiker som använder biotropi.

Biotropi: En magisk aspekt som har sin källa i liv och vitalitet.

Biotropiker Ett annat namn för 'biomantiker'.

Blason: Person som avlagt blasonexamen, den högsta lärdomstiteln enligt den coloniska akademikertraditionen.

Blasonand: Person som studerar för en blasongrad.

Borttoning: Det som inträffar då en magiker förlorar all kontakt med den gudomliga skaparkraften, regelmässigt då Qadosh sjunker under ens negativa PSY.

Bön: Ett sätt att komma i kontakt med en gud. Används exempelvis i samband med ceremonier.

Calor: Kabalaordens benämning på aspekten 'termotropi'.

Caran: Det cirefaliska ordet för 'aspekt'.

Cartablanca: Ett 'blank ark' som skapats med en ritual. Till detta ark kan en besvärjelse bindas och på så sätt skapas en 'magisk skrift'.

Ceremoni: (1) En ett sätt att skapa magiska effekter genom att be till en gud, demon, ande, helgon eller halvgud. Används ofta i religiösa sammanhang och tar tid. (2) Färdigheten att leda en ceremoni.

Ceremonimästare: Ett annat ord för 'präst'. Används mest av magiker.

Chaka: En annat ord för 'kongelat'.

Chaos: Kabalaordens benämning på aspekten 'ataxotropi'.

Cirefaliska universitet: På de cirefaliska universiteten lärs en speciell form av magi ut som i stor utsträckning är koncentrerad till alkemi och till viss del även extemporering (improviserad magi).

Cireum: Ett cirefaliska ord som betyder 'magnitud'.

Cireumziir: En cirefalisk magiprofessor.

Cirkel: Ett annat ord för magnitud.

Codex: En skrift där en magiker samlat sina besvärjelser och skrifter. Om codexet innehåller mestadels besvärjelser benämns det 'formelsamling' och om det innehåller mest ritualer så kallas det 'procedursamling'.

Coluimn: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Consenti: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Crux: Ett annat ord för 'svårighet'. Se även 'isocrux'.

Cuvri'an: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Daemon: Kabalaordens benämning på aspekten 'daimotropi'.

Daimomantiker: Ett annat ord för 'demonolog'. Används bland annat inom Kabalaorden.

Daimotropi: En magisk aspekt som endast demoner kan alstra och ge.

Dana: En annan term för 'väva'.

De begränsade sinnen lag: En av magins lagar som säger att det finns en begränsning för hur mycket som är möjligt uppfatta av omgivningen.

De vises sten: Ett filosofiskt namn för 'mercurium'.

Dekomposition: Ett annat ord för qadosh-förlust som används inom Kabalaorden.

Demon: En varelse som lever på andeplanet som har förmågan att viljemässigt manifesteras sig på det fysiska planet.

Demoniskt aggregat: En magisk artefakt som innehåller en generator, en projektor och minst en aktivator. Dessutom kan den innehålla en eller flera transformatorer. Namnet kommer sig av att generatoren består av en bunden demon som alstrar magiska filament.

Demonkraft: Ett annat ord för 'daimotropi'.

Demonolog: En magiker som sysslar med nedkallning av demoner.

Den obegränsade kunskapens lag: En av magins lagar som säger att det alltid finns mer kunskap att lära.

Den sanna falskhetens lag: En av magins apokryfiska lagar som säger att alla paradoxer är sanna eftersom ingen bättre lösning finns.

Den skimrande vägen: Den skimrande vägen är ett hemligt magikersällskap som tros ha grundats av Celdan den upplyste. Sällskapets utbredning är inte klarlagd, men säkert är att det har underjordisk verksamhet i de flesta länder, även i det jargiska kejsardömet.

Det stokastiska utfallets lag: Ett annat namn på pragmatismens lag.

Dilige: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Discipel: Färdigutbildad magiker som hjälper en magus eller domus magus i arbetet och fortfarande väntar på sin examen.

Dissipation: Det fenomen som inträffar när filament återgår till det magiska fältet i världen. Kan ske okontrollerat eller kontrollerat.

Divination: En spådomsmetod som ger jättecken från en gud. Kräver att man använder färdigheten Ceremoni.

Divus: Kabalaordens benämning på aspekten 'teotropi'.

Djurriket: En grupp av substanser som omfattar animaliska delar såsom päls, ben, horn, kött, läder, skinn, animaliskt fett och så vidare.

Djävlar från Calnia: Den jargiska Daakkyrkans benämning på Legio Colonan.

Domus Magus: Överhuvud för ett trollkarlshus eller en orden.

Dov par: Dvärgarnas ord för 'väva'.

Drömtydning: En spådomsmetod som används för att tolka drömmar.

Drömvandring: Förmågan att viljemässigt styra sina drömmar och på så sätt färdas på andeplanet och eventuellt påverka andra drömmare.

Duncreigh: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Dunst: Ett elixir i gasform som kan andas in genom munnen eller näsan.

Effekt: Den slutgiltiga resultatet av som orsakas av en besvärjelse, ritual eller ceremoni.

Effektualisera: En annan term för 'väva'.

Ekh im-par: Dvärgarnas ord för 'alstra'.

Ekh: En dvärgisk magimästare.

Elastisitet: Ett mått som beskriver hur svårt det är att alstra filament.

Eldmagiker: Ett annat namn på en 'pyromantiker'.

Elementar: Det samma som 'elementarvarelse'.

Elementarkrafter: En samlingsbeteckning för pyrotropi, geotropi, pneumatropi och hydrotropi.

Elementarmagiker: En magiker som sysslar med de fyra elementarkrafterna pyrotropi, geotropi, pneumatropi och hydrotropi.

Elementarvarelse: En magisk varelse som kan manifestera sig i ett av de fyra elementen. Det finns fyra olika typer av elementarvarelser, nämligen salamander, golem, sylf och undin.

Elixirist: En alkemist som specialiserat sig på att framställa elixir, dunster och stoft.

Elixir: En magisk dryck vari en magisk besvärjelse med räckvidden 'personlig' finns lagrad.

Energi: En annan term för 'filament'.

Energistoff: En annan term för 'kongelat'.

Engångsförtrollning: En magisk artefakt som består av ett stasisfält och minst en aktivator. I stasisfältet finns en besvärjelse lagrad som kan användas en gång.

Erafonz: Det cirefaliska ordet för 'kraftkälla'.

Eraum: Det cirefaliska ordet för 'filament'.

Eskamontör: Ett annat namn för en extemporatör.

Essens: Mundana består av olika sorters essenser. Den vanligaste typen av essens, som saknar övernaturliga egenskaper, kallas 'substans'. Den högsta formen av essens kallas primär essens.

Essentiell sulphur: En primär essens som bara har en resonansriktning, dock ej den resonansriktning som ger upphov till densitet (mercurium är alltså inte ett essentiellt sulphur). Det finns följaktligen åtta olika sorters essentiell sulphur.

Essentiellt salt: En åttonde rangen essens som saknar den resonansriktning som ger upphov till densitet. De essentiella salternas fysikaliska egenskaper påminner om de ordinära substanser som de bildats av, med det undantaget att densiteten är odefinierad.

Eter: En magiteoretisk term för det medium i vilket alla existerar.

Evokation: En annan term för 'besvärjelse'.

Evokationist: En annan term för 'besvärjare'.

Examen rigorosum: Sträng och ingående prövning, drabbar alltid adepter och blasonander.

Examen: Prövning inför avslutandet av en studieperiod.

Examinator: Person som förrättar examen. Används speciellt inom Legio Colonan.

Excelcius-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut teoretisk magi och andra teoretiska vetenskaper som exempelvis astrologi, ockultism och språk. Akademien ligger på ön Excelsior.

Exorcist: En magiker som sysslar med att driva bort demoner. Används ibland även för att beteckna en demonolog.

Extemporator: En magiker som använder improviserade besvärjelser.

Extempus-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut extemporering (improviserad magi) samt olika magiska effekter. Dessutom övas deltagarna i akademien i magiförnimmelse. Ön som akademien ligger på heter Tempior.

Familiarus: Ett djur som har försetts med en bunden ande.

Fenomen: Ett annat ord för effekt.

Fetisch: Ett speciellt föremål som försätts med en bunden ande.

Filament: En 'tråd' av magisk kraft av en speciell aspekt. Filament används för att väva magiska effekter. Filament är en sorts magisk energi som kommer från en kraftkälla.

Filamentum: Ett annat ord för 'filament' som används inom Kabalaorden.

Fjärde cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Cirkeln är indelad i graderna magi, magi domi samt magi primus.

Flexus-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alstring, transformering och magiförnimmelse. Akademien finns på ön Flecto.

Flogiston: Den substans eller ämne i luften som får en eld att brinna. Existensen av flogiston är dock inte bevisad.

Flox: Ett elixir i form av en eldslåga i en liten flaska. Eldslågan kan andas i samband med att flaskan öppnas.

Flux: (1) En annan term för kraftkälla som används av Den skimrande vägen. (2) Inom den coloniska magiteorin en beteckning för magiskt flöde.

Fokus: En slags magisk artefakt som används för att väva effekter, men som varken kan lagra eller alstra de filament som behövs. Ett fokus innehåller alltid en projektor och kan även innehålla en eller flera transformatorer.

Fokusera: En annan term för 'väva'. Används bland annat inom Legio Colonan.

Fons: En annan term för 'kraftkälla' som används inom Legio Colonan.

Forma: En annan term för 'väva'.

Formaliserad besvärjelse: En nedskriven och specificerad besvärjelse.

Formel: Detsamma som en 'formaliserad besvärjelse'. Används inom Legio Colonan.

Formelkonstnär: Det samma som 'besvärjare'.

Formelsamling: En bok eller skrift som innehåller nedskrivna och formaliserade besvärjelser.

Formulus: Ett annat ord för 'besvärjelse' som används inom Kabalaorden.

Formulus-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alstring, besvärjelsekonst och olika besvärjelser. Bedriver även forskning för att skapa nya besvärjelser. Är belägen på ön Formosa.

Fototropi: En magisk aspekt som har sin källa i ljus.

Frigus: Kabalaordens benämning på aspekten 'kryotropi'.

Fusion: En alkemisk metod som går ut på att kombinera högre essenser till substans med önskade egenskaper.

Fysiska planet: Det plan som alla fysiska varelser bebor.

Förtrollning: Förtrollning används för att skapa magiska föremål.

Galder: En besvärjelse eller ritual som skapas med hjälp av sång.

Galdersångare: En magiker eller trollkarl som sjunger galder.

Geist: Ett annat ord för ande.

Generator: En komponent i en magisk artefakt som består av en bunden demon som alstrar filament åt artefakten.

Generera: En annan term för 'alstra'. Används inom Legio Colonan.

Generering: Ett annat ord för 'alstra' som används inom Kabalaorden.

Genus: En annan term för 'aspekt'.

Geomantiker: En magiker som använder geotropi.

Geotropi: En magisk aspekt som har sin källa i jord, sten och metall.

Geotropiker: Ett annat namn på en 'geomantiker'.

Gille: I de större ashariska städerna finns stora magikergillen som är speciellt kända för sina kunskaper inom besvärjelser och extemporering (improviserad magi).

Golem: En elementarvarelse som skapas ur grus, jord, lera eller sand. Har sitt ursprung i geotropi.

Gordum: Det cirefaliska ordet för 'alstra'.

Grundkraft: En samlingsbeteckning för aspekterna termotropi, kryotropi, fototropi och skototropi.

Gud: I strikt magiteoretisk synvinkel en extremt kraftfull demon.

Gudakraft: Ett annat ord för teotropi.

Gyllene cirkeln: Ett namn på den magitradition som magimästarna i Sung företräder. Namnet används dock inte av magimästarna själva.

Halo: En annan term för 'aura'.

Halvgud: I strikt magiteoretisk synvinkel en annan term för 'demon'.

Helare: En magiker som ägnar sig åt att hela.

Helgd: En annan term för 'qadosh'.

Helighet: En annan term för 'qadosh'.

Heliomantiker: En magiker som använder heliotropi.

Helion: En kosmisk varelse som har sitt ursprung i solen och heliotropi.

Heliotropi: En magisk aspekt som har sin källa i solen och soljus.

Heliotropiker: Ett annat namn på en 'heliomantiker'.

Hermetisk magi: Magisk kunskap som endast speciellt invigda får tillgång till.

Hieromanti: En spådomsmetod som går ut på att man ser järkecken i inälvorna eller blodet på ett slaktoffer.

Hir-ekh: En gesäll hos dvärgarna, exempelvis en magikergesäll.

Hokh-dov-par-ekh: En dvärgisk titel som betyder ungefär 'mäster trollkarl'.

Hokh-ekh: En dvärgisk magikertitel som betyder ungefär 'skrämmästare'.

Homeopatisk magi: Ett speciell sort 'sympatetisk magi' som bygger på likhetens lag.

Horoskop: En spådomsmetod där man använder sig av järkecken från stjärnornas och himlakropparnas positioner.

Hus: En grupp av magiker som ingår i Legio Colonan.

Hydromantiker: En magiker som använder hydrotropi.

Hydrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i vatten och vätska.

Hydrotropiker: Ett annat namn på en 'hydromantiker'.

Häxa: Ett annat namn för en 'trollkarl'. Används oftast för kvinnliga magiker, men förekommer även för manliga magiker.

Högmagiska platser: Platser där en aspekt manifesterat sig extra starkt är en högmagisk plats.

Ignis: Kabalaordens benämning på aspekten 'pyrotropi'.

Ikonolog: Ett annat namn på en 'symbolist'.

Ikonotropi: En magisk aspekt som har sin källa i bilder och symboler.

Ikonotropiker: Ett annat namn på en 'symbolist'.

Illuminati: En medlem i den skimrande vägen.

Illuminator: En lärare eller magimästare i den skimrande vägen.

Illuminering: Att uppnå ett upplyst stadium. Någon som eftersträvas av medlemmarna i det hemliga magikersällskapet 'Den skimrande vägen'.

Illusion: En magisk effekt som skapar en falsk bild eller sinnesintryck av något som i själva verket inte existerar.

Illusionist: En magiker som specialiserat sig på att åstadkomma illusioner och andra falska intryck och sinnesstämningar.

Im-dorh: Dvärgarnas ord för 'elementet berg' som i princip motsvarar geotropi.

Im-duz: Dvärgarnas ord för 'elementet luft' som i princip motsvarar pneumotropi

Im-hum: Dvärgarnas ord för 'elementet vatten' som i princip motsvarar hydrotropi.

Im-khar: Dvärgarnas ord för 'elementet eld' som i princip motsvarar pyrotropi

Im-par: Dvärgarnas ord för 'filament'.

Im-par-tekh: Dvärgarnas ord för 'kongelat'.

Improviserad besvärjelse: En besvärjelse som improviseras för stunden

Ingredient: Ett annat ord för preparat.

Initiering: Ett prov som gör att man stiger en grad inom ett magikersällskap eller magiväg.

Innersta cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Den innersta cirkeln utgörs av graderna principus, principus regus samt principus orbis

Installera: En typ av alkemisk process som skapar en speciell komponent i en magisk artefakt.

Integration: En annan term för 'qadosh'.

Intensitet: Ett annat ord för 'magnitud' som används inom Kabalaorden.

Invokation: (1) En besvärjelse som uttalas. (2) Ett annat ord för 'nedkallning' genom att uttala ett sant namn.

Isocrux: Förhållandet då flera saker är lika svåra.

Jhamalera: Det cirefaliska ordet för 'kongelat'.

Jordmagiker: Ett annat namn på en 'geomantiker'.

Järtecken: En övernaturlig föraning om vad som skall inträffa i framtiden. Järtecken i sig själva går inte att förstå, men man kan tolka dem med färdigheten Spådom.

Ka: Ett annat ord för 'filament' inom Sungs magitradition.

Kabal: En grupp inom Kabalaorden.

Kabalaorden: I det östliga landet Ebhron finns den mäktiga Kabalaorden som har stort inflytande långt utanför Ebhrons gränser. Kabalaorden har ett eget landområde i södra Ebhron, men det finns också fristående Kabalaordnar i Consaber och Asharien.

Ka-do: En annan term för 'besvärjelse'. Används av magimästarna i Sung.

Kadoka: En magiker som lärt sin magi från Sungs magimästare. Bär ofta gula kläder.

Kadosh: En stavning av 'qadosh'.

Ka-li: Används av magimästarna i Sungs för att beteckna en 'ritual'.

Kameleon: Ett annat namn på en 'sylf'.

Kanalisera: En annan term för 'alstra'.

Kaos: En annan term för ataxotropi.

Kartomanti: En spådomsmetod som använder sig av tarotkort eller någon annan typ av spåkort.

Ka-shodo: Magimästarna i Sungs ord för att 'väva magi'.

Kasta: En annan term för 'väva'.

Kazumziir: En cirefalisk magidoktorand.

Kiromanti: En spådomsmetod som använder sig av handtydning.

Kodex: Se 'codex'.

Kombination: Ett annat ord för 'fusion'.

Komplex: Ett annat ord för 'ritual'.

Komponent: En del i en magisk artefakt. De vanligaste komponenterna som förekommer är generator, ackumulator, transformator, projektor, stasisfält och aktivator.

Komposition: Ett annat ord för 'qadosh' som används inom Kabalaorden.

Koncentrering: Ett annat ord för 'väva' som används inom Kabalaorden.

Kongelat: Ett annat ord för 'kongelerade filament'.

Kongelatum: Ett annat ord för 'kongelat' som används inom Kabalaorden.

Kongelera: Handlingen då magiska kongelat tillverkas med en alkemisk process.

Kongelerade filament: Filament stelnade till fast fysisk form. Används som reservenergi vid besvärjelser, ritualer och alkemi.

Konsekvensens lag: En av magins lagar som säger att det som är gjort är gjort och att inget kan göras ogjort.

Konstrukt: Ett annat ord för 'artefakt' som används inom Kabalaorden.

Kortslutning: Ett annat ord för 'dissipation' som används av mindre sofistikerade magiker.

Kosmiska krafter: En samlingsbeteckning för heliotropi, selenotropi och astrotropi.

Kraft: En annan term för 'filament'.

Kraftkälla: En kraftkälla är en av universums urkrafter som magikern kan dra krafter från. Magikern drar krafter indirekt från kraftkällorna genom en eller flera aspekter. Se även 'aspekt'.

Kraftlinjer: Osynliga linjer som förmedlar kraftströmmar mellan olika platser.

Kraftmonolit: En kraftmonolit är en stor rest sten som är laddad med magisk kraft som den samlat under många hundra år. De fungerar som ett slags batterier som en magiker kan tappa från.

Kraftstormar: Det samma som en 'magistorm'.

Kraftströmmar: Med kraftströmmarna färdas den kraften från kraftkällorna.

Krafturladdningar: Se 'magiska urladdningar'.

Kristall: En sorts magisk artefakt som en ackumulator och minst en aktivator. Kristaller kan användas för att lagra magiska filament.

Kristallomanti: En spådomsmetod där en kristallkula används för att få fram järtecken.

Kronotropi: En magisk aspekt som har sin källa i tid och dess lopp.

Kryotropi: En magisk aspekt som har sin källa i köld.

Kunskapens lag: En av magins mest grundläggande lagar som säger att all kunskap är makt.

Kvanta: Mängd, ofta i bemärkelsen av 'antal filament'.

Källa: Se 'kraftkälla'.

Laboratorium: Namnet på alkemistens verkstad eller arbetsrum.

Legio Colonan: I Consaber tillhör de flesta magiker Legio Colonan som är indelad i en mängd hus där de största husen kan ha hundratals medlemmar medan de mindre bara har ett tjugotal medlemmar. Legio Colonan följer en magikertradition som har sina rötter i det gamla coloniska imperiet.

Ley: Ett annat ord för 'kraftlinje'.

Lheng: En annan term för 'qadosh'. Har sitt ursprung i Sung.

Lheng-li: En av Sungs magimästare. Namnet betyder ungefär 'sökare'. En lheng-li bär orange färgade kläder.

Likhetens lag: En av magins lagar som säger att lika påverkar lika.

Litera: Kabalaordens benämning på aspekten 'semotropi'.

Livskrafter: En samlingsbeteckning för biotropi och nekrotropi.

Livsmagiker: Ett annat namn för 'biomantiker'.

Ljusmagiker: Ett annat namn på en 'fotomantiker'.

Luftmagiker: Ett annat namn på en 'pneumomantiker'.

Luna: Kabalaordens benämning på aspekten 'selenotropi'.

Lunio: En kosmisk varelse som har sitt ursprung i månen och selenotropi.

Lux: Kabalaordens benämning på aspekten 'fototropi'.

Lynesse: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Lågmagiska platser: Detta är platser där magi fungerar dåligt och dit kraftströmmarna med svårighet söker sig.

Mager: Ett annat ord för 'magiker'.

Magi domi: Den andra graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.

Magi primus: Den tredje graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.

Magi: Den första graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.

Magi: En samlingsbeteckning på alla fenomen som har sitt ursprung i de 21 aspekterna.

Magi: Ett annat ord för 'magiker' som används inom Kabalaorden.

Magidöda platser: På magidöda platser är ställen där det inte går att alstra filament alls.

Magiker: Magiker är ett samlingsnamn på flera olika yrken. Det kan egentligen lika gärna stå för präst, helig man, andeframmanare, svartkonstnär och så vidare. Vad som skiljer de olika yrkena åt är färdigheter, utrustning, livsställning, religion, uppfattning om magi, speciella förmågor och tillgång till unika besvärjelser.

Magikersällskap: En sammanslutning av magiker, som exempelvis Legio Colonan, Kabalaorden eller Thakala-tribunalerna.

Magilagar: En samling accepterade lagar för hur magi fungerar och kan användas.

Magisk artefakt: Ett magiskt föremål som tillverkas med alkemi.

Magisk skrift: En skrift som binder en besvärjelse. När skriften läses frigörs besvärjelsen.

Magiska urladdningar: Spontan alstring av filament, eventuellt med efterföljande okontrollerade dissipation.

Magister filosofus: Den andra graden inom Kabalaordens tredje cirkel.

Magister templi: Den tredje graden inom Kabalaordens tredje cirkel.

Magister: (1) Den första graden inom Kabalaordens tredje cirkel. (2) Inom Legio Colonan en blason som bedriver undervisning.

Magistormar: En turbulent koncentration av magisk kraft inom ett område.

Magivägar: En magiväg är en speciell inriktning av de magiska kunskaperna som lärs ut av trollkarshus, magiakademier eller liknande.

Magnitud: Ett värde som beskriver kraftfullhet hos en besvärjelse, ritual, artefakt och så vidare. En besvärjelses magnitud motsvaras av hur många filament som effekterna använder – inte hur många filament som måste alstras.

Magus: Utexaminerad magiker i Legio Colonan.

Malefica: 'Ond' magi, vanligen då den används av trollkarlar och trollpackor.

Mana: En annan term för 'filament'. Används i huvudsak av magiker i primitiva kulturer.

Manifestering: Förmågan hos exempelvis demoner och elementarvaror att skapa en fysisk kropp på det fysiska planet.

Mantra: Ett annat ord för 'besvärjelse'.

Marazan: Det cirefaliska ordet för 'andeplanet'.

Matris: En kombination av flera komponenter i en artefakt.

Medium: En sorts schaman.

Megalit: En stor monolit.

Mentis: Kabalaordens benämning på aspekten 'psykotropi'.

Mercurium: En primär essens som endast har den resonansriktning som ger upphov till densitet. Det finns alltså mercurium med olika densitet. Alla andra fysikaliska egenskaper hos mercurium är odefinierade.

Metamorfist: En beteckning på en alkemist som sysslar med transmutering av essenser och substanser.

Metamorfos: Ett annat ord för 'transmutering'.

Mineralriket: En grupp av substanser som omfattat metaller, legeringar, sten, kemiska ämnen, syror, vätskor och så vidare.

Modifiera: En annan term för 'transformera'.

Monolit: En rest sten som sägs fokusera kraftströmmarna på Mundana.

Mors: Kabalaordens benämning på aspekten 'nekrotropi'.

Mundana planet: Ett annat namn på det 'fysiska planet'.

Mutera: En annan term för 'transformera'.

Månmagiker: Ett annat namn på en 'selenomantiker'.

Mäster: Titulering av en magus, speciellt inom Legio Colonan.

Mönster: Ett annat ord för 'ritual'.

Mörkermagiker: Ett annat namn på en 'skotomantiker'.

Namnens lag: En av magins lagar som säger att namn – speciellt sanna namn – ger makt över det som namnet betecknar.

Nantirre: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Nazg-par: Dvärgarnas ord för 'magnitud'.

Nedkallning: Att med magiska medel få en demon, elementarvarelse eller kosmisk varelse att manifestera sig på det fysiska planet.

Nekromantiker: En magiker som sysslar med nekrotropisk magi eller som ägnar sig åt animering av vandöda.

Nekrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i döden och dekomposition.

Neofyt: Den lägsta graden inom Kabalaorden. Ingår i den yttersta cirkel.

Nomotropi: En magisk aspekt som har sin källa i stasis och ordning.

Novis: Trollkarlslärling som nyligen börjat studera praktisk magi inom Legio Colonan.

Numerologi: Ett annat ord för aritanti.

Nät: En annan term för 'effekt'.

Obestämbarhetens lag: En av magins lagar som säger att alla individer ser världen på olika sätt.

Omen: Ett järtecken från en gud.

Omskapa: En annan term för 'transformera'.

Omvandla: En annan term för 'transformera'.

Oneiromanti: Detsamma som 'drömtydning'.

Oneirotropi: En tänkbar tjuogoandra aspekt som baseras på drömmar.

Opus: Ett annat ord för 'alkemisk process'. Används bland annat av Kabalaorden.

Origo: En annan term för 'kraftkälla'.

Or-par: Dvärgarnas ord för 'kraftkälla'.

Osteomanti: En spådomsmetod som skapar järtecken genom att spåmannen kastar ett antal benbitar och läser deras position.

Paradox: Ett annat ord för 'qadosh'. Används inom Legio Colanan.

Pietet: En annan term för 'qadosh'.

Plasticitet: Ett mått på hur svårt det är att väva en magisk effekt.

Pneumantiker: En magiker som använder pneumatropi.

Pneumotropi: En magisk aspekt som har sin källa i luften och vinden.

Pneumotropiker: Ett annat namn på en 'pneumomantiker'.

Polaritetens lag: En av magins lagar som säger att allt kan delas upp i två motsatser.

Portal: En hyperdimensionell förbindelse mellan två platser på det fysiska planet.

Potentialsubstans: En annan term för 'kongelat'.

Pragmatismens lag: En av magins lagar som säger att om något fungerar så är det sant.

Preparat: En alkemisk substans som kan användas i en alkemisk process.

Primalkrafter: Ett samlingsnamn för kronotropi, nomotropi och ataxotropi.

Primus: En annan term för 'elementarvarelse'.

Primär essens: En essens som bara vibrerar i en av de nio resonansriktningarna. Det finns alltså nio olika primära essenser, varav en kallas 'mercurium' och de övriga åtta är så kallad 'essentiell sulphur'. En primär essens har alltså för det mesta mycket egendomlig fysiska egenskaper.

Principium: Ett annat ord för 'kraftkälla' som används bland annat inom Kabalaorden.

Principus orbis: Titeln för Kabalaordens överhuvud. Tillhör Kabalaordens innersta cirkel.

Principus regus: Titeln som bärs av den högsta posten inom en av Kabalaordens akademier. Ibland utnämns dock principus regus utanför akademierna för speciella ändamål. Tillhör Kabalaordens innersta cirkel.

Principus: Den första graden inom Kabalaordens innersta cirkel.

Procedur: En annan ord för 'ritual'.

Procedurist: En annan beteckning för en ritualmagiker.

Procedursamling: En skrift med nedtecknade ritualer.

Process: Se alkemisk process.

Professor: Ordinarie huvudlärare i ett ämne vid en akademi.

Professur: Professorsämbete.

Profet: En person som sprider profetior bland befolkningen.

Profetior: En förutsägelse av framtiden som kan vara sann eller falsk.

Projektion: Ett annat ord för 'väva'.

Projektor: En komponent i en magisk artefakt som projicerar (eller väver) kraften till en effekt.

Promovering: Upphöjning till lärdomstiteln blason.

Präst: En person som utför ceremonier och som tillber gudar för att få teotropi.

Psykomantiker: En magiker som använder sig av psykotropi.

Psykotropi: En magisk aspekt som har sin källa i psyket och anden.

Pyromantiker: En magiker som använder sig av pyrotropi. Kallas även 'eldmagiker' och 'pyrotropiker'.

Pyrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i eld och lågor.

Pyrotropiker: Ett annat namn på en 'pyromantiker'.

Qadosh: Ett mått på kontakten med det gudomliga. Värdet sjunker exempelvis om magikern råkar ut för okontrollerad dissipation.

Quinta Essentia: En alkemisk metod som används för att ta bort resonansriktningar hos en essens.

Rahma: Magimästarna i Sungs ord för kraftkälla.

Rahma-do: En annan term för 'alstra'. Termen används av magimästarna i Sung.

Reagent: Ett annat ord för preparat.

Reanimatör: Ett annat beteckning för en nekromantiker.

Reanimering: En alkemisk process som används för att skapa vandöda.

Rebis: En term som används för slutprodukten från en alkemisk process.

Recept: En text som beskriver hur en alkemisk process utförs.

Ren essens: En annan term för 'filament'.

Resonansfrekvens: En faktor som beskriver hur en viss fysikalisk egenskap hos en essens artar sig. Varje existerande resonansriktning har sin unika resonansfrekvens.

Resonansriktning: En faktor som kontrollerar vilka fysiska egenskaper en essens besitter. Det finns totalt nio möjliga resonansriktningar.

Ritual: (1) En avancerad 'besvärjelse' som strikt definierad och som tar lång tid att utföra. (2) Färdigheten att utöva en ritual.

Ritualmagiker: En magiker som specialiserat sig på ritualer.

Ritus: Ett annat ord för 'ritual' som används inom Kabalaorden.

Ritus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut ritualmagi och ritualer. Bedriver forskning för att utveckla nya ritualer. Akademien ligger på ön Ritos.

Runmagi: Ett annat ord för 'teckenmagi'.

Runmagiker: En annan term för 'semomantiker'.

Räckvidd: Avståndet till den punkt från magikern där besvärjelsen får effekt.

Salamander: En elementarvarelse som är knuten till eld och pyrotropi.

Sanctus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut demonologi och forskar om religionerna i Mundana. Öns som akademien ligger på heter Sanctos.

Sann magiker: En magiker som endast använder en aspekt. Förekommer exempelvis hos Den skimrande vägen.

Sant namn: Ett unikt, men ofta okänt, namn som symboliserar en entitet eller företeelse.

Schaman: En annan term för 'andebesvärjare' som ofta används i primitiva kulturer.

Sejd: En annan term för 'ritual' som ofta används i primitiva kulturer.

Sekundär essens: En essens som vibrerar i två olika resonansriktningar. Det finns 36 olika typer av sekundära essenser med avseende på vilka fysiska egenskaper de alls besitter.

Selenomantiker: En magiker som använder selenotropi.

Selenotropi: En magisk aspekt som har sin källa i månen och dess olika faser.

Selenotropiker: Ett annat namn på en 'selenomantiker'.

Semomantiker: En magiker som använder semotropi.

Semotropi: En magisk aspekt som har sin källa i tecken och bokstäver.

Sfär: Ett annat ord för 'kristallkula'.

Shang: Ett ord som har samma betydelse som 'aspekt'. Används i Sungs magitradition.

Shangdo: En lärling som studerar under en av Sungs magimästare. Bär vita kläder och har rakat huvud.

Shi-lung: Magimästarna i Sungs beteckning på 'andeplanet'.

Siare: En person som skapar och tyder järtecken.

Sierska: En kvinnlig siare.

Signare: En annan term för 'besvärjare'.

Signelse: En annan term för 'besvärjelse'.

Signum: Kabalaordens benämning på aspekten 'ikonotropi'.

Siram: Det cirefaliska ordet för 'väva'.

Själ: En ande som är knuten till en levande eller död varelse på det fysiska planet.

Självinsiktens lag: En av magins lagar som säger att man måste känna till sin egna förmågor och begränsningar för att kunna utföra magi.

Skapa effekt: En annan term för 'väva'.

Skapa: En annan term för 'alstra'.

Skifta: En annan term för 'transformera'.

Skiomanti: En spådomsmetod som ger järtecken från förfadersandarna.

Skotomantiker: En magiker som använder skototropi.

Skototropi: En magisk aspekt som har sin källa i mörker

Skotropiker: Ett annat namn på en 'skotomantiker'.

Sol: Kabalaordens benämning på aspekten 'heliotropi'.

Solmagiker: Ett annat namn på en 'heliomantiker'.

Solum: Kabalaordens benämning på aspekten 'geotropi'.

Spagirum: En annan term för 'alkemi'.

Species: En annan term för 'aspekt'.

Spådom: En färdighet som används för att tolka järtecken.

Spåkvinnna: En sierska, det vill säga en kvinnlig siare.

Stasis: Kabalaordens benämning på aspekten 'nomotropi'.

Stasisfält: En komponent i en magisk artefakt som används för att temporärt lagra en besvärjelse. När stasisfältet upphör frigörs besvärjelsen.

Stella: Kabalaordens benämning på aspekten 'astrotropi'.

Stellar: En kosmisk varelse som är nära knuten till stjärnorna och astrotropi.

Stencirklar: Stencirklar finns placerade på platser där två eller flera kraftlinjer möter varandra.

Stenens hjärta: Det allra heligaste i ett dvärgafäste där dvärgarnas magi lärs ut.

Stoft: Ett elixir i pulverform som kan andas in genom näsan.

Stöpa om: En annan term för 'transformera'.

Substans: Det samma som nionde rangens essens. Substans bygger upp det mesta av Mundanas materia och vibrerar samtidigt på alla de nio möjliga sätten.

Sung: (1) En stad i Eumo känt för sin magiskola. (2) Titeln på överstemagikern i Sung. Titeln erhålls vid födsel av ett speciellt utvalt spädbarn.

Sung-do: En annan term för 'ceremoni'. Används av magimästarna i Sung.

Sungs magimästare: I staden Sung finns inte bara några av Mundanas skickligaste vapenmästare utan också ett sällskap av magimästare som bedriver undervisning enligt en mycket gammal magitradition.

Svartkonst: En folklig term för magi i allmänhet och ondskefull magi i synnerhet.

Svartkonstnär: Ett annat ord för 'magiker'.

Sylf: En elementarvarelse som är associerad med pneumatotropi och luften.

Symbolist: En annan term för en ikonomantiker.

Symbolkrafter: En samlingsbeteckning för ikonotropi och semotropi.

Sympatetisk magi: Magi som bygger på associationens lag. Sympatetisk magi kan delas in i homeopatisk magi och överföringsmagi.

Syntesens lag: En av magins lagar som säger att om man kombinerar två motstridiga egenskaper så kommer en tredje helt ny egenskap att skapas.

Talisman: En sorts magisk artefakt som av sig själv kan skapa magiska filament. Den innehåller en generator och minst en aktivator. Dessutom kan en eller flera transformatorer ingå.

Tecken: En magiska symbol som används av ikonomantiker.

Teckenmagi: En sorts magi som går ut på att förtrolla skrifter. Magin byggs på aspekten semotropi och utförs ofta med ritualmagi.

Teckna: En annan term för 'väva'.

Tekh-hir-par: Dvärgarnas ord för 'besvärjelse'.

Tekh-tar-par: Dvärgarnas ord för 'ritual'.

Tempus: Kabalaordens benämning på aspekten 'kronotropi'.

Tenebris: Kabalaordens benämning på aspekten 'skototropi'.

Teotropi: En magisk aspekt som endast gudaväsen kan alstra och ge.

Termotropi: En magisk aspekt som har sin källa i värme.

Thakalatribunal: Det kanske mest kända magikersällskapet finns i Thalamur. Det består i av nio så kallade Thakalatribunaler, varav sju leds av en magiker. Två av tribunalerna har för närvarande ingen ledare.

Thaum: Ett mått på den magiska flödestätheten.

Thaumaturgisk nivå: Ett annat ord för 'magnitud'.

Tolesce: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colanan.

Transformation: En handling som innebär att man omvandlar ett filament av en viss aspekt till ett filament av en annan aspekt.

Transformator: En komponent i en magisk artefakt som kan transformera filament.

Transformera: Handlingen då magiska filament transformeras till en annan aspekt.

Translation: Ett annat ord för transformation.

Transmutering: Omvandling av en substans.

Tredje cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Delas in i graderna magister, magister filosofus samt magister templi.

Tribunal: Se 'thakalatribunal'.

Trollformel: En annan term för 'besvärjelse'.

Trollkarl: En primitiv magiker som arbetar självständigt. Trollkarlar bygger inte sin magi på den gängse 'vetenskapliga' magiteorin utan snarare på primitiva föreställningar om andar, demoner och gudar.

Trollkonst: En annan term för 'besvärjelse'.

Trollpacka: En kvinnlig trollkarl.

Trollsång: Detsamma som 'galder'.

Tråd: En annan term för 'filament'.

Typ: En annan term för 'aspekt'.

Tzorem: Det cirefaliska ordet för 'ceremoni'.

Tzorveh: Det cirefaliska ordet för 'qadosh'.

Ultima opus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alkemi och olika alkemiska processer. Akademien tillverkar också olika magiska artefakter för kabalans egna bruk.

Umkaz: En cirefalisk magikandidat.

Umre: En kvinnlig cirefalisk magiker.

Umza: En manlig cirefalisk magiker.

Umziir: En cirefalisk doktor i ämnet magi.

Undin: En elementarvarelse vars kropp består av vatten och som skapas med hydrotropi.

Universitet: På de flesta universitet runt om i Mundana, med undantag för de jargiska universiteten, finns som regel en institution eller en fakultet som forskar och undervisar i de magiska ämnena.

Urladdning: En annan term för 'dissipation'.

Vala: Ett annat namn på en sierska.

Vandöd: En död kropp som animerats med en alkemisk process. En vandöd är i princip en magisk artefakt som kan röra på sig.

Varaktighet: Varaktigheten visar hur länge besvärjelsens effekt varar.

Varsel: En psykisk föraning som förmedlar ett eller flera jättecken.

Vattenmagiker: Ett annat namn på en 'hydromantiker'.

Vellkaz: En cirefalisk magistudent.

Verus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut historia, filosofi och diplomati. Chadarians hopp i Asharien

Vibration: En viktig faktor som kontrollerar essensernas fysiska egenskaper. Det finns nio resonansriktningar som vibrationerna kan uppträda i.

Vild magi: Ett sällsynt fenomen då en magistorm med alla olika aspekter uppstår.

Vision: En psykisk upplevelse som förmedlar ett eller flera jättecken.

Vita: Kabalaordens benämning på aspekten 'biotropi'.

Vitalist Ett annat namn för 'biomantiker'.

Vohn: Dvärgarnas ord för 'qadosh'.

Vortex: En slags magisk artefakt som används för att transformera filament. Den innehåller endast en transformator.

Vortexfokus: Ett fokus som innehåller en transformator.

Vytare: Ett av magikerhusen i Legio Colanan.

Väv: En annan term för 'effekt'.

Väva: Handlingen då ett eller flera magiska filament vävs till en magisk effekt.

Växtriket: En grupp av substanser som omfattar gröna växtdelar, trä, fruktkött, mull, svamp, jäst, frön och så vidare.

Xi: En annan term för 'magnitud'. Termen används av magimästarna i Sung.

Yttersta cirkeln: En samlingsbeteckning på de tre lägsta graderna inom Kabalaorden. Består av graderna neofyt, zelot och akolut.

Zelot: Den andra graden inom Kabalaorden. Ingår i den yttersta cirkel.

Zin-ekh: En magikerlärning hos dvärgarna.

Åkallan: En annan term för 'ceremoni'.

Ängel: Enligt strikt magiteoretisk definition en sorts 'demon'.

Öppna: En annan term för 'alstra'.

Överföringsmagi: En sorts sympatisk magi som bygger på beröringens lag.

Övernaturlig: Ett annat ord för 'magisk'.