



**Version:** 0.1

**Författare:** Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# INTRODUKTION TILL MAGI



**V 0.1**



Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# Innehållsförteckning

<b>INTRODUKTION</b>	<b>3</b>
<b>UPPVAKNANDET</b>	<b>3</b>
<b>MAGIKERN I SAMHÄLLET</b>	<b>4</b>
Silverhäraden	4
Häradsmagiker	4
Ämbetsmagiker	4
Licensmagiker	4
Övriga magiker	5
<b>MAGINS GRUNDTEORI</b>	<b>6</b>
<b>ASPEKTERNA</b>	<b>7</b>
PRIMÄRA ASPEKTER	7
KAOTISKA ASPEKTERNA	7
DE FÖRBJUDNA ASPEKTERNA	7
MÖRKA ASPEKTERNA	8
FJÄRRASPEKTER	8
<b>MAGIKERNS FÖRMÅGOR</b>	<b>9</b>
Förnimma	9
Vibrering	9
Vävning (Direktmagi)	9
Ritualmagi	9
Astralvandring	9
<b>MAGIKERS ROLL PÅ LAJVET</b>	<b>10</b>



Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

## INTRODUKTION

Magi i sin mest grundläggande term betyder okunskap, och det tog världen väldigt lång tid innan man förstod sig på hur de mystiska energierna fungerade och hur de band ihop de kända världarna med varandra. Ingen vet riktigt när de första magikerna dök upp i historien, men så länge som den skrivna historien har existerat har magi funnits på ett eller annat sätt. Det finns vetenskapsbildade som hävdar att magin har hämmat den teknologiska utvecklingen och att man historiskt förlitat sig alldeles för mycket på magiker och deras krafter.

För att minska missbruket av magi och de kaotiska konsekvenser som följer, så styrs majoriteten av magikerna i världen utav en orden som kallas **Silverhäraden**. De ser till att bara de som kan följa deras regler och lagar får den utbildning som krävs för att bli magiker, och de placerar även sina magiker som ämbetsroller i diverse länder för assistera och styra politiken. Det finns däremot Fria Magiker som antingen är på flykt från orden eller som blivit upplärda inom magi genom mer traditionella metoder (ex. muntlig tradition).

## UPPVAKNANDET

De som utövar magi har många namn: Schamaner, druider, svartkonstnärer, häxor eller magiker för att nämna några, men en sak är gemensamt - de är födda med krafterna att kunna väva ihop magin för att åstadkomma de mest fantastiska effekter som världen har skådat. **Inte vem som helst i världen kan bli utbildad att bli en magiker, man måste födas till det** och genom studier lära sig hantera det effektivt.

En magiker blir magiker genom den händelse i sitt liv som kallas för **uppvaknandet**, vilket är det tillfälle som magin vaknar till liv inne i personens kropp och okontrollerat samt kaotiskt kastas ut från dem. Uppvaknandet är olika för olika personer: det finns berättelser om hur plötsliga eldinferno skapas omkring dem, en plötslig våg med vatten som svämmar ut från ingenstans, hundratals odöda vaknar till liv och mycket mycket mer. Detta kan pågå i allt från några sekunder upp till flera timmar.

Eftersom uppvaknandet är så spontant så har det alltid varit svårt att studera det. Man har observerat trend att det sker kring puberteten, men det har även dokumenterats personer har sitt uppvaknande i medelåldern. Uppvaknandet verkar vara starkt kopplat till en av de magiska aspekterna och magiker brukar identifiera sig med den aspekt som "man föddes ifrån".

Man kan aldrig se innan uppvaknandet vem som är en magiker eller inte, utan i bästa fall känna av att ett uppvaknande håller på att ske när aspekterna börjar kraftigt vibrera omkring. Däremot när en uppvaknande sker så är det inte svårt för magiker på mils avstånd att känna det.





# MAGIKERN I SAMHÄLLET

Livet vänds ofta upp-och-ner efter uppvaknandet. Ena dagen är man en vanlig individ och nästa dag ett potentiellt verktyg eller farligt vapen mot allmänheten. Med oss, eller mot oss. Det är inte ovanligt att man bränner magiker för svartkonst, för självklart är det deras fel att skörden gick fel eller att någon blev sjuk. Kanske har de rätt, då det enda sättet att kontrollera sina magiska krafter är med undervisning eller vägledning. Därför är det många som söker skydd och kunskap hos den största organisationen för magiker: **Silverhärden**. Mer information om magikerns plats i samhället och magiska organisationer, se [Magisamhället](#) (kommer publiceras inom kort).

## Silverhärden

Silverhärden är en gammal organisation som har inflytande över nästan hela världen. Deras främsta uppgift är att hitta magiker och erbjuda dem utbildning för att skydda allmänheten från okontrollerat kaos. Allt magikern behöver göra är att betala en "liten slant" och ställa upp när orden ber om det. För att hålla kontroll på sina magiker och visa världen att man tar sitt roll seriöst så finns **Intendenterna** som granskar licenser och undersöker magiska brott och mysterier samt **Jägarna** som jagar magiska brottslingar.

### Häradsmagiker

Den inre cirkeln som administrerar, arbetar och tränar sina medlemmar. Att bli en häradsmagiker innebär att man antingen är oerhört kunnig eller har rätt kontakter. Häradsmagiker lever ett lyxigt liv med stora privilegier där de har tillgång till bostäder, resurser, forskning, material, god mat, inflytande och pengar.

### Ämbetsmagiker

De personer som är talangfulla och diplomatiska blir ämbetsmagiker och placeras i tjänst hos olika hov och statsöverhuvuden av Silverhärden. De fungerar som rådgivare, diplomater och ambassadörer. I teorin så arbetar de i varje lands intresse och för att ge balanserad tillgång till magi, men i praktiken så får orden politisk inflytande över hela världen.

### Licensmagiker

Personer som betalar för sin utbildning och för skydd från omvärldens misstankar och förakt. Så länge som de har en aktiv licens så är de under Silverhärdens ansvar, detta betyder att de som erkänner Silverhärdens styre inte kommer röra en licensierad magiker och "bara" rapportera händelser till närmaste representant av orden. Livet som licensmagiker är dock inte enkelt, de tvingas göra tunga och mundana arbeten för Silverhärden samt betala dyra licensavgifter för att behålla sitt skydd och tillgång till resurser och utbildning.





## Övriga magiker

De som inte är medlemmar i Silverhäraden kallas ofta vildmagiker eller fria magiker, men förekommer också under andra namn, exempelvis schamaner, druider och häxor. Dessa använder snarare traditionellt muntliga metoder att träna sina magiker och inte helt ovanligt att de utvecklar sina egna teorier och kulturer inom magi. Dock, eftersom de inte besitter samma makt och internationella inflytande som Silverhäraden så är de beroende av att skydda sig själva från rikets politiker eller folkets lynchmobbar.

Det finns också de licensmagiker som har lämnat Silverhäraden, antingen genom att slå sig fri från orden eller har förlorat sin licens. Detta är inte är populärt, för att få tillstånd att lämna, kräver orden att man inte brukar eller sprider kunskaper som de fått inom Silverhäraden. I Praktiken innebär det att magikern ofta blir inkallad till tester och förhör om vad de har gjort de senaste månaderna. Det finns de som blivit förföljda, trakasserade och spionerade på. Detta gör att en del magiker anser det vara värt att betala pengar för licensen för att undvika förföljelsen.





Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# MAGINS GRUNDTEORI

Dagens grundteori inom magi härstammar från mästern Thidalis forskning och tankar. Detta har blivit grunden i de flesta magiska undervisningar under det senaste seklet. Den lyder som följande:

## **Magi är inte bara en kraft utan består av flertalet aspekter.**

Till skillnad vad många tror så finns det inte "en magisk kraft" utan väldigt många fler. Magikerna kallar dessa för aspekter.

## **Aspekterna är i ständig förändring, vissa mer instabila än andra.**

Alla aspekter är i ständig förändring och det gäller vara medveten om detta, även för de stabila aspekterna. Att inte vara beredd på hur aspekterna vibrerar gör att man får oanade konsekvenser när man väver ihop sina besvärjelser eller ritualer.

## **De förbjudna aspekterna skall evigt vara låsta.**

Även om de skickligaste kan hantera de kaotiska aspekterna, så finns det aspekter som är så radikalt kaotiska att ingen kan utöva den utan enorma konsekvenser - dessa kallas för förbjudna aspekter. Till och med när denna mening skrevs har den varit omtvistad och väldigt omdiskuterad. Många anser att med tid och erfarenhet kommer man kunna tygla de förbjudna aspekterna, men det krävs att man öppnar upp för forskning.

## **Magi är vibration, och aspekterna tillhör ett nät av vibrationer.**

Varje gång man väver en besvärjelse så skapar man vibrationer bland aspekterna. Denna vibration kan en magiker mäta och se. Ju kraftfullare ritualer och magier man utför, ju större blir vibrationerna - och de kan bli så pass stora att vibrationerna även påverkar andra aspekter.

Platser där de magiska aspekterna inte kan vibrera kallas för **skuggplatser**, och det är på dessa platser som magin huvud taget inte kan existera eller manifesteras sig. Metallen Vanadium försvårar dessa vibrationer och blockerar brukandet av magi. Den används främst i syfte att kontrollera brottsliga magiker och för att skydda Intendenterna.

## **Aspekterna binder ihop alla och allt med varandra.**

Magiker kan tydligt följa aspekternas energier till andra platser och världar genom s.k astralvandring. Man vet att andra världar än vår egen existerar, exempelvis faë-riket och demonvärlden. På dessa platser har man sett och dokumenterat att det finns andra aspekter än de i vår värld.

## **Vår värld påverkas av aspekterna och vi påverkar dem.**

Magins aspekter finns överallt men man vet inte exakt hur de påverkar vår värld. När aspekten Liv försvann, som man förknippade med helning och pånyttfödelse, så tappade alverna sin förmåga att leva för evigt och ingen magiker kunde längre använda magi för att läka folks skador. Många spekulerar att om fler aspekter skulle försvinna, så skulle det ha förödande konsekvenser.





Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# ASPEKTERNA

Magi är inte en enda kraft utan består av flertalet olika källor som magikerna kallar för aspekter. Dessa aspekter är i ständig förändring och rör sig med hjälpa vibrationer i tid och rymd. Ju mindre vibrationer en aspekt har, desto stabilare är aspekten och desto lättare är det att använda dem för att väva utföra besvärjelser och ritualer. Mer Instabila aspekter är svårare att hantera, men resultatet är ofta betydligt mer kraftfullt, vilket medför risker.

## PRIMÄRA ASPEKTER

De primära aspekterna är de mest stabila och fundamentala aspekterna som finns. Deras förändring sker väldigt långsamt och i väldigt förutsägbara rörelser.

*Primära aspekterna:*

Eld (Pyro), Jord (Gi), Vind (Anemos) och Vatten (Nero).

## KAOTISKA ASPEKTERNA

Dessa aspekter rör sig slumpmässigt genom världen. Det finns de som är skickliga nog att våga sig på att väva besvärjelser från de kaotiska aspekterna, men det sker inte utan konsekvenser eller många gånger skador på dem själva. Ritualer som görs inom de kaotiska aspekterna är inte utan risker.

*Kaotiska aspekter:*

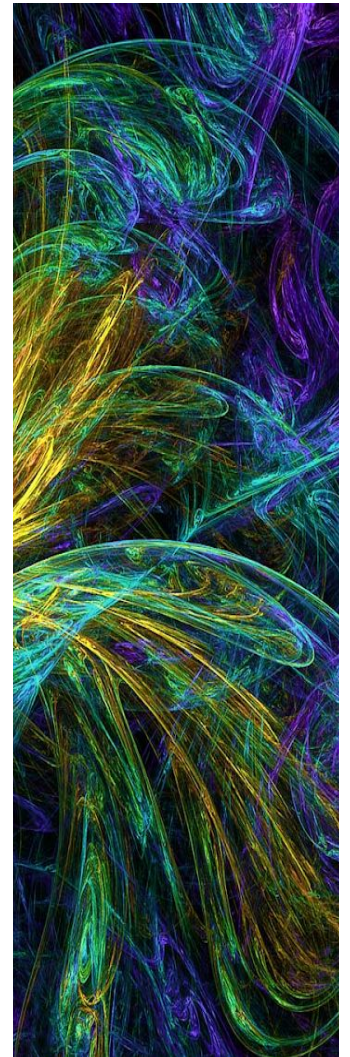
Blodsmagi (Cruorcae), Sinnesmagi (Animocae), Stjärnmagi (Stellacae),  
Känslomagi (Sensumcae)

## DE FÖRBJUDNA ASPEKTERNA

Förbjudna aspekterna är de mest kaotiska och kraftiga i vibrationer. Dessa aspekter är så oerhört svåra att kontrollera att de flesta har förbjudit att ens studera dem. Det finns inte dokumenterat att någon lyckats väva magiska besvärjelser från dessa för de är så komplicerade, och att utföra ritualer inom dessa aspekter innebär ofta katastrofala konsekvenser.

*Förbjudna aspekter:*

Demonmagi (Daemoncae), Dödsmagi (Morticae), Korruptionsmagi (Corrumcae),  
Älvkonst (Faëcae)





**Version:** 0.1

**Författare:** Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

## MÖRKA ASPEKTERNA

Aspekterna ovan är bara de som magiker kan se och mäta i, det man kallar, det synliga magiska fältet. Man spekulerar att mellan aspekterna finns det en eller flera andra krafter som är omöjligt att se - de mörka aspekterna.

Man tror att de olika aspekternas instabilitet påverkas av dessa okända mörka aspekter, att de på något sätt rycker och drar i aspekten vilket orsakar dessa slumpmässiga vibrationer. En del forskare tror att de mörka aspekterna eftersträvar en permanent balans, att med tiden kommer de slita sönder alla de synliga magiska aspekterna så pass mycket att magi, och kanske existensen, kommer upphäva att existera.

## FJÄRRASPEKTER

Det finns många fler aspekter än de som existerar i vår värld men exakt hur många vet ingen. Magiker som astralvandrat till andra världar har skådat dessa okända aspekter men inte funnit något liknande här. Det har varit väldigt svårt att studera dem, och ofta väldigt riskabelt. De magiker som studerat dessa aspekter är väldigt få, främst för att många av de som försöker fastnar med sitt medvetande i det astrala och inte kan komma tillbaka.

För länge sedan fanns det en till primär aspekt som man kallade för Liv (Bio). Denna aspekt var en fundamental del av det alviska imperiet för länge sedan. Av någon oförklarlig anledning slet sig aspekten Liv loss från vår värld och försvann. Ett av de ultimata målen för magiker är att hitta aspekten i ett annat astral plan och återföra den till vår värld.







Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# MAGIKERNS FÖRMÅGOR

Följande beskriver vilka krafter en magiker besitter som man kommer kunna gestalta på lajvet. Exakta regler hur man gestaltar dem finns i dokumentet [Magisystemet](#) (publiceras inom kort).

## Förnimma

En magiker kan titta på en plats, person eller föremål och läsa av vilka aspekter som har eller är i användning. Detta betyder i praktiken att en magiker kan se ifall magi har använts, och vilken typ av aspekt men däremot inte exakt vilken besvärjelse. Dessutom kan stora magiska effekter, såsom kraftfulla magiska ritualer, skaka så enormt i aspekternas vibrationer att en magiker kan känna av det på enorma avstånd.



## Vibrering

Alla magiker besitter kunskapen att göra små effekter utan att använda någon form av aspekt. Detta kallas enkelt för vibrering. En av de mest simplaste vibreringar kan vara att få vissa kristaller att börja lysa, ändra färg på eldstäder eller få osynliga texter att bli synliga.

*Arrangörernas tanke: Se det som att vi ger er tillstånd att använda teknologi att göra små coola magiska effekter som höjer upp mystiken kring era roller.*

## Vävning (Direktmagi)

En magiker kan genom handrörelser påverka aspekterna och väva ihop besvärjelser, och kräver mycket tid, kunskap och övning att lära sig. Detta kallas vävning och tar mycket på krafterna, vilket gör att en magiker bara kan väva ihop några få besvärjelser per dag innan de behöver vila.

## Ritualmagi

Magikerns främsta styrka ligger i ritualen. Med ritualer kan man väva ihop de mest komplicerade mönster från aspekterna för att orsaka de mest fantastiska effekterna. Det är också genom ritualmagi som man kan använda sig av de mer kraftfulla men instabila aspekterna för att göra ännu mer fantastiska ting - om man är redo för riskerna så att säga.

## Astralvandring

Som en unik form av ritual där en magiker kan ta med sig själv och ett antal personer in i andra världar. Vissa världar går att besöka fysiskt, medan andra bara mentalt.



Version: 0.1

Författare: Tommie Löfgren, Leo Kurki-Swenson, Gunnar Södergren

# MAGIKERS ROLL PÅ LAJVET

Här kommer en liten lätt beskrivning över vår vision på vad för roll magikerna har på lajvet och hur de kan gestaltas.

## Magins farliga och mystiska sida

Även om man vet mycket om magi och aspekterna - så är det mycket man fortfarande inte vet om dem ännu och okunskap är väldigt farligt. Vem vet vad som skulle hända om ännu en aspekt slet sig loss från världen eller värre, om en ny aspekt introducerades? Förespråkar din magiker kontroll så att dessa dumheter inte sker, eller frihet så att man kan få de kunskaper som krävs när den tiden obönhörligen kommer?

## Unik funktion på lajvet

Magikerna kan se och förstå magi, men också kunna vara den huvudsakliga vägvisaren genom astralplanet. Detta gör att vi hoppas att magiker ges en unik plats och spel i lajvkampanjen.. De är inte personer med superkrafter som kan lösa alla lajvens olika problem genom att vifta med handen, utan de är de visa och kunniga - de som får frågor och ständigt söker efter svaren.

## Ingen magiker kan allt, men många magiker kan mycket

En magiker är kunnig inom vissa aspekter, detta gör att de i sin tur kommer ha begränsad kunskap inom det område som hen inte är kunnig i. Detta är medvetet val för att göra att magiker ska bli beroende av varandra, och kunna kräva tjänster och gentjänster för att lösa de problem som dyker upp. På så sätt skapa en spelplats med intriger och politik bland magikerna.

## De astrala och magiska detektiverna

En stor speldesign är att mycket av lajvet för magiker kommer vara att forska, klura ut och undersöka ledtrådar kring magin. Detta gäller på området, astralt såväl som i att utföra ritualer. De är de som ständigt ställs inför halvsanningar och situationer där det krävs att man samlar in alla pusselbitar man kan få tag på.

*Exempel: Marius upptäcker att magi har brukats bakom deras hus i byn, men är alldeles för obekant med vad det är för typ av aspekt. Marius hämtar sin mästare Eltaria som öppnar sitt sinne och känner av aspekternas rörelse. "Detta är inte bra" säger hen och skakar på huvudet. "Marius, detta är blodsmagi. Vi har ett problem". De båda magikerna tittar på varandra, vem i området kan bruka blodsmagi och vad är det som har gjorts på denna plats?*

