



Författare: Tommie Löfgren, Gunnar Södergren, & Leo Kurki-Swenson
Version: 1.0

MAGISYSTEMET



V 1.0



Författare: Tommie Löfgren, Gunnar Södergren, & Leo Kurki-Swenson
Version: 1.0

MAGIKERS FÖRMÅGOR	3
MAGIREGLER	4
DIREKTMAGI	5
RITUALMAGI	10
Aspekterna och dess komponenter	13
Ritualen	14
Exempelritualer	15
Jovankas farliga förbindelse	15
Värdshusvärdens bästa beskydd	16
ASTRALVANDRING	17
Världar att besöka	20
Mörkervaggan/Demonriket	20
Mellanmården	21
Drömvalvet	21
Stjärnfälten	21
Malströmmen	21



MAGIKERNS FÖRMÅGOR

Magiker har olika medfödda och tränade förmågor.

Vibrering

Alla magiker besitter kunskapen att göra små effekter. Detta kallas enkelt för vibrering. En av de simplesta vibreringarna kan vara att få vissa kristaller att börja lysa, ändra färg på eldstäder eller få osynliga texter att bli synliga.

Vibrationer är till för att spelare ska t.ex. kunna ha LED-lampor i kristaller, osynligt bläck, etc utan att behöva kasta magi varje gång.

Vävning/Direktmagi

En magiker kan med mycket tid och träning lära sig att påverka aspekterna genom handrörelser för att väva ihop besvärjelser. Detta kallas vävning eller direktmagi. Det tär på magikerns krafter, vilket gör att en magiker bara kan väva ihop några få besvärjelser per dag innan de behöver vila. Ju starkare en magiker är desto fler direktmagier kan de använda.

Förnimma

En magiker kan titta på en plats, person, eller ett föremål för att läsa av vilka magiska aspekter som har använts. Detta betyder i praktiken att en magiker kan se om magi har använts och vilken typ av aspekt det rör sig om, 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 avstånd. För gestalta detta kommer det finnas lappar som man kan hitta som indikerar att magi har kastats och från vilken aspekt.

Ritualmagi

Magikerns styrka ligger i ritualen. Med ritualer kan man väva ihop komplicerade mönster från aspekterna med fantastiska effekter som resultat. Ju mer instabil aspekten som används är, desto kraftfullare ritualer kan genomföras. De ostabila aspekterna för dock alltid med sig en större risk.

Astralvandring

Astralvandring är en unik form av ritual där en magiker tar med sig själv och ett antal personer till andra världar. Vissa världar går att besöka fysiskt, medan andra bara mentalt.

Astralvandring sker ofta genom en blackbox-scen med rollspel och tärningar. Dessa regler är inget vi förväntar oss att ni ska kunna utantill. Det finns alltid en astralvandningsansvarig på plats under astralvandringar och hen kommer förklara reglerna och svara på frågor om detta behövs.





MAGIREGLER

Nivåpoäng

För att skilja en magimästare från dess lärjunge använder vi oss av nivåpoäng. Ju skickligare man är, desto fler Nivåpoäng har en att spendera. Titta på tabellen till höger för att få en ungefärlig bild över hur mycket en magiker bör ha i nivåpoäng. Detta sker i diskussion mellan dig och din arrangör. Det ska noteras att en magiker kan få sin maginivå höjd eller sänkt både under och mellan lajv.

Rang	Nivåpoäng
Nybörjare	1
Lärjunge	2
Kunnig	3
Erfaren	4
Mästare	5

Köpa aspekter

När ens maginivå är satt i samråd med arrangörerna så använder magikern dem för att "köpa" olika aspekter. Du har 2 gånger din maginivå att använda. Magiker kan ha max 5 aspektnivåer i en aspekt. En hög aspektnivå gör det lättare för magikern att genomföra ritualer involverande den aspekten. Vissa intrigföremål kan enbart hanteras eller tydas av magiker med tillräckligt hög aspektnivå.

Primära aspekter kostar 1 poäng.

Kaotiska aspekter kostar 2 poäng.

Förbjudna aspekter fås i samråd med arrangörer.

PRIMÄRA ASPEKTER
Eld, Jord, Vind, Vatten
KAOS ASPEKTER
Blod, Sinne, Stjärnor, Känslor
FÖRBJUDNA ASPEKTER
Demon, Död, Korruption, Älvkonst

Exempel: Robin är en kunnig magiker med magikernivå 3. Detta innebär att hen har 6 poäng. Hen köper 4 Eldnivåer och 1 Sinnesnivå.

Aspektlappar

Magiker får sina aspektlappar vid incheck. En genererar 1 aspektlapp per aspekt och nivå varje dag. Det går att fylla på fler aspektlappar under en dag med hjälp av alkemi. Det finns inget naturligt sätt för magiker att generera fler aspektlappar mer än en natts sömn. Aspektlappar kan heller inte sparas till nästföljande dag, utan varje morgon fylls magikerns aspekter till deras maxnivå. Varje aspekt har en symbol. Magikerna kommer att få ett utskick tillsammans med intrigutskicket med de symboler som deras karaktär känner till. Aspektlapparna används för när magiker Förnimmer.

Exempel: Robin har 4 Eldnivåer och 1 Sinnesnivå. Hen får då för ett 2-dagars lajv 8st Eldaspektlappar och 2st Sinnesaspektlappar under incheck. Första morgonen plockar Robin med sig 4st Eldaspektlappar och 1st Sinnesaspektlapp.

Observera att Aspektlappen är en OFF metateknik. Läs mer under Direktmagi.



DIREKTMAGI

Magiker kan med handrörelser kasta och framkalla enklare former av effekter från aspekterna. Direktmagier från de kaotiska aspekterna är svårare att kontrollera och därför har alltid konsekvenser utöver magins effekt. Dessa konsekvenser drabbar alltid magikern som kastade direktmagin. Besvärjelsen och konsekvensen sker alltid samtidigt, om inget annat anges. Idag har ingen i världen lyckats tygla eller hanterat de förbjudna aspekterna, vilket i praktiken gör att det inte finns någon direktmagi från dessa.

Direktmagin varighet är varierande och varar alltid så pass länge som det känns roligt eller tematiskt att spela på, om det inte står någonting annat.

Tillgång till Direktmagi

Så fort en magiker har minst 1 nivå i någon aspekt så kan magikern kasta alla direktmagier ifrån den aspekten. Det är upp till var och en om man vill att ens magikerroll kanske inte kan alla direktmagier från aspekten.

Exempel: Robin har 4 Eldnivåer och 1 Sinnesnivå. Detta betyder att hen kan kasta alla Eld- och Sinnesmagier. Varje dag kan hen kasta 4st Eld och 1st Sinne (se aspektlappar).

Kasta direktmagi under lajvet

Magikern kastar en direktmagi genom att peka dit hen vill kasta besvärjelsen, göra en handrörelse, och sedan ropa ARCANA följt av besvärjelsen och dess effekt.



Exempel: Robin försöker få riddarens vapen att bli hett, och hen pekar mot riddaren och säger: "ARCANA, du känner hur ditt vapen börjar bli jättevarmt!"

Efter att magikern har kastat sin magi så ska hen (i största möjliga mån) lämna en av sina aspektlappar där magin kastades (på marken eller vid personen/föremålet). Om det inte är möjligt att lämna en lapp för att detta skulle distrahera scenen så kan magikern avvakta med att lägga lappen när ingen ser, eller i undantagsfall lämna den ett stycke bort från scenen.

En kvarlämnad aspektlapp möjliggör för att andra magiker kan Förnimma magin som använts.



Sista desperata akten

En magiker som inte har någon aspektlapp kvar för kasta direktmagi kan använda sin egna kropp som en källa i ren desperation. Detta fungerar som vanlig direktmagi men 5-10 sekunder efter direktmagin har kastats så tappar magikern all energi och faller medvetslös på marken och förblir medvetslös så länge det känns rimligt att spela på det. Magikern kommer sen vakna upp skadad, väldigt trött, och tömd på magisk energi. Magikern kommer inte heller kunna initiera en astralvandring under resten av dagen. Magikern kan fortfarande följa med på en astralvandring, bara inte kan leda den.

Tillfällen det inte går att kasta direktmagi

Det finns tillfällen då direktmagi inte är möjligt att använda för magikern. Den vanligaste är att magikern har handbojor eller är bunden. I och med att magikern måste använda sina händer för att väva direktmagin så betyder detta att en bunden magiker inte kan kasta direktmagi.

Skuggplatser

En skuggplats är en plats där magi har dött ut. På dessa platser kan magiker varken utföra ritualer eller kasta direktmagier. På skuggplatser kan inga aspekter existera och magiker tappar kontakten med de magiska vibrationerna som existerar i världen. En del magiker blir illamående, andra förvirrade eller yra. Det är en obehaglig upplevelse för alla magiker. Icke-magiker känner inte av något speciellt på skuggplatser.

Skuggplatser är tydligt markerade på lajvet.

Vanadium

Vanadium är en ovanlig metall som har den unika förmågan att absorbera magi till den grad att magin inte längre kan vibrera. Metallen används för speciella rustningar, vapen, eller andra föremål. Det har även förekommit vanadiumhandfängsel för att kontrollera och hämma magiker.

Magi som kastas inom en armlängs avstånd från vanadium är försvagad och dess effekt är halverad. Exakt hur effekten halveras bestäms av den som utsätts för magin. Om en kaotisk direktmagi används i närheten av vanadium så hämmas inte konsekvenserna och magikern som kastat den kaotiska aspekten får fortfarande en full effekt av konsekvensen.

Föremål som är av Vanadium är markerade med gult tygband. Hör av dig till arr om du vil ha med dig ett föremål gjort av vanadium.





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

Version: 1.0

Förnimma

Magiker som hittar aspektlappar kan spela på att de känner av att magi har använts i det området. Om magikern känner till symbolen så vet karaktären dessutom vilken eller vilka aspekter som magin kom från. Lapparna är OFF och existerar alltså inte inlajv. Lapparna kommer finnas kvar på platsen, föremålet eller personen så länge som det känns roligt att spela på. Vi vill naturligtvis även inte skräpa ner i naturen. När en magiker kastar magi så skall denne under lämpligt tillfälle lämna en av sina lappar på platsen där magin kastades.



PRIMÄRA ASPEKTER

ASPEKT: LUFT

Stormtunnel

Magikern håller båda händerna framför sig och alla som försöker närma sig magikern kommer behöva kämpa mot en kraftig motvind.

ASPEKT: LUFT

Vindsköld

Magikern sträcker ut armarna, så länge armarna är utsträckta kan inga projektilvapen såsom pilar, sektor eller kulor skada utan vinden knuffar bort dem. Närstridsvapen fungerar som vanligt.

ASPEKT: LUFT

Blixt

Magikern pekar mot ett offer som plötsligt känner blixternas energi vandra i sin kropp och tar skada.

ASPEKT: ELD

Eldkrage

Magikern gör en kastande rörelse mot sitt offer och hen känner hur kroppen börjar brinna inifrån och tar skada.

ASPEKT: ELD

Hett vapen

Vapnet som personen håller i börjar bli så pass varmt att de måste tappa det eller lida av svåra brännskador.

ASPEKT: ELD

Flammande klinga

Vapnet som du rör vid blir magiskt varmt och skadan den orsakar räknas som "magiskt"

ASPEKT: VATTEN

Rengöra

Med en enkel handrörelse kan du rena din dryck eller person från gifter eller magi som kommer från direktmagi eller magiska brygder. Gäller inte mot ritualmagiska effekter.

ASPEKT: VATTEN

Halka

Marken blir hal under en persons fötter så den ramlar omkull och har svårt att ställa sig upp.

ASPEKT: VATTEN

Blockering

Avbryter en annan magikers direktmagi när den vävs.

ASPEKT: JORD

Förbannad jord

Magikern håller ut armarna och så länge som armarna är utåt kan ingen varelse inom 10 meter fly från platsen. Hamnar man innanför denna bubbla, så blir man också fast.

ASPEKT: JORD

Stentunga

Offrets mun blir alldeles tung att hen kan inte prata längre. Varar så länge som offret är i närheten av magikern.

ASPEKT: JORD

Bergshud

Du skapar en hård magisk sköld omkring dig som absorberar och hindrar nästa inkommande attack.



KAOSTISKA ASPEKTER

n
0

ASPEKT: BLODET

Ta livskraft

Lägg en hand på personens axel för att börja suga dess blod. Personen kommer bli utmattad och skadad, medan du läker dina egna sår.

Konsekvens: Du börjar må riktigt illa, och kommer inom en timme att spy. När du har spytt så mår du bättre.

ASPEKT: BLODET

Blodet kokar

Personen du pekar på kommer få sitt blod att koka och skrika av smärta så länge som du pekar mot personen.

Konsekvens: Det hettas sakta upp inom dig. Om 10 sekunder kommer du drabbas av samma effekt som ditt offer. Detta varar tills du väljer att avbryta besvärjelsen.

ASPEKT: SINNET

Dockdansen

Du tar kontroll över en annans persons kropp och den personen måste göra exakt samma handrörelser som dig. Den bryts fri om du väljer att avbryta besvärjelsen eller inom 15 minuter.

Konsekvens: All form av skador som drabbar personen, kommer hamna på dig.

ASPEKT: SINNET

Mentalblockering

Du skapar en mental blockering om en person, händelse eller situation. Offret kan inte prata om detta under resterande av dagen. Skulle offret försöka så får den inte ut ett ljud, och skulle offret lyckas så tar den skada.

Konsekvens: Du kan, för resten av dagen, inte gå nära eller se på religiösa symboler. Ju närmare du är, ju kraftfullare smärta får du.

ASPEKT: STJÄRNOR

Rädsla för det okända

Du öppnar en persons sinne till kosmos. Den personen kommer bli livrädd för dig tills den lyckats fly från dig.

Konsekvens: Det bildas en paranoia inom dig. Gör du en ritual/astralvandring idag - meddela arrangör att du kastat denna besvärjelse.

ASPEKT: STJÄRNOR

Mörkrets vrede

Du bryter sönder personens arm eller ben. Det kommer ta tid att läka.

Konsekvens: Är du inte under en öppen natthimmel, så kommer smärtan av hundra spikar bankas tre gånger in i ditt sinne. Du tar skada.

ASPEKT: KÄNSLOR

Psykiskt övertalande

Du håller upp ett föremål och förklarar vad det är för någonting. Personen framför kommer tro på detta.

Konsekvens: Du kommer också tro, djupt in i själen, att föremålet är precis det du säger att den är.

ASPEKT: KÄNSLOR

De två sanningarna

Du får personen att börja prata och svara på dina frågor. Den personen kommer svara med ett sant påstående och ett falskt.

Konsekvens: För varje ytterligare fråga du vill ställa, måste du berätta en hemlighet till personen som du inte vill hen ska veta om. Kan du inte så avbryts besvärjelsen.



RITUALMAGI

Ritualmagi är en avancerad och kontrollerad, men samtidigt fri och kreativ form av magi. Där direktmagin utgår från färdiga besvärjelser har ritualmagi flexibilitet och kreativitet som ledord. Att skapa en ritual ska vara roligt, inspirerande, och kreativt. Systemet är designat för detta samtidigt som det ska möjliggöra komplex magi. Det utgår från att kombinera olika aspekter som producerar olika resultat och effekter. Vi arrangörer vill uppmuntra magiker att experimentera, testa, och vara kreativa med tolkningar av de olika komponenterna.

Komponent

En komponent är ett abstrakt begrepp och används som delar i ritualen. Den önskade effekten av en ritual uppnås genom att kombinera två eller fler komponenter. Alla komponenter kostar 1 Poäng i sitt grundutförande. En del komponenter har en skala, där högre steg på skalan motsvarar en starkare version av komponenten, och även en högre poängkostnad. Samtliga komponenter utom VARAKTIGHET (som har en egen skala) använder skalan 1-5 där 1 är en enkel, grundläggande effekt och 5 är en extrem version av komponenten. Under varje enskild komponent finns exempel på vad de olika nivåerna innebär för just den komponenten. Dessa är ungefära, som resten av systemet.

Varje komponent har även en eller flera aspekter kopplade till sig. Dessa aspekter kan användas för att skapa den planerade effekten. Vissa aspekter har en starkare koppling till komponenten och kan därmed skapa en starkare effekt, dock inte utan risk. Siffran efter aspekten visar vilken nivå av komponenten som kan uppnås av 1 poäng av just den aspekten. Det finns även en tabell över detta.





SKADA

Som namnet antyder används denna effekt för att åsamka skada på någon eller något. Skadan behöver inte vara fysisk (sår, sprickor), utan kan även vara mental. Tänk på att kolla av med alla inblandade om du planerar att skada en annan karaktär med en ritual.

Kopplade aspekter: Eld (1), Blod (2), Korruption (2), Demon (3), Död (3)

1: Små sår, blåmärken.

4: Benbrott.

5: Livshotande skada.

FÖRÄNDRING

Denna komponent används för att förändra saker. Detta kan vara att få någon att somna, förminska/förstora något, eller förvandla en sak till en annan. Graden av förändring beror på hur många poäng som används. Den behövs även kombineras med VARAKTIGHET för att effekten ska vara längre än några sekunder.

Kopplade aspekter: Eld (1), Vind (1), Sinne (1), Demon (1), Älvkonst (2)

2: Förändra någons tillstånd (t.ex. söva någon).

5: Förvandla en levande varelse till något annat.

SKYDD

SKYDD används för att blockera, dölja, eller skydda någon eller något. Exempel på detta är att på magiskt vis låsa en dörr, eller hindra någon från att lämna eller träda in på en specifik plats. SKYDD kan även hindra någon från att göra något specifikt. Även SKYDD kombineras ofta med VARAKTIGHET.

Kopplade aspekter: Jord (1), Blod (1), Sinne (1)

1: Låsa en dörr, blockera en direktmagi, blockera 1 träff

5: Skärma av ett område stort som en fotbollsplan från inträde

FÖRFLYTTNING

FÖRFLYTTNING används, som namnet antyder, för att förflytta någon eller något från en plats till en annan. Detta innefattar inte bara fysiska förflyttningar, utan även Astralvandring och att flytta ett sinne eller minnen från en kropp till en annan.

Kopplade aspekter: Vind (1), Stjärna (2), Död (3)

1: Förflytta något litet ett par meter

4: Förflyttning av levande till annan dimension

5: Skicka ett helt hus till en annan dimension

KOPPLING

Denna komponent används för att sammanfoga, binda, eller på annat sätt koppla ihop två



eller flera saker/personer. Exempel på detta är skapandet av band mellan en person och ett föremål, eller en koppling mellan två personer. Den kan även koppla ihop två olika världar. Det är även en komponent som kan användas för att länka ritualen till en specifik plats, person, eller föremål.

Kopplade aspekter: Jord (1), Stjärna (1), Demon (2), Sjal (1), Älvkonst (1)

1: Göra så att ett magiskt lås endast kan öppnas av något eller någon specifik.

2: Göra ett föremål lättare/tyngre för någon specifik

5: Sammankoppla två varelsers själar, liv eller sinnen

ANTAL

Antal används för att öka antal personer, saker, varelser eller liknande som ritualen påverkar. I grund påverkar en ritual alltid 1 person, sak, varelser eller liknande, så denna komponent behövs endast om ritualen ska påverka fler.

Kopplade aspekter: Alla aspekter (1)

1: 2 personer/saker

2: 3-5 personer/saker

3: 6-20 personer/sakersaker

4: 21-100

5: 101+

VARAKTIGHET

Ibland vill en att resultatet av en ritual ska vara länge och då används denna komponent. Varje instans (Poäng) av denna komponent ökar effektens varaktighet enligt tabellen nedan.

Kopplade aspekter: Vatten (1), Jord (1), Stjärna (2), Korruption (1), Älvkonst(3)

Poäng	Varaktighet	Poäng	Varaktighet
1	Någon minut	9	Några dagar
2	En kvart	10	En vecka
3	En timme	11	En månad
4	Några timmar	12	Ett halvår
5	En halv dag	13	Ett år
6	En dag	14	Ett decennium
7	Några dagar	15	En livstid
8	En dag	16	En alvsk livstid



Författare: Tommie Löfgren, Gunnar Södergren, & Leo Kurki-Swenson
Version: 1.0

Aspekterna och dess komponenter

	Eld	Vatten	Vind	Jord	Blod	Sinne	Stjärna	Korruption	Älvkonst	Demon	Själ	Död
SKADA	1				2			2		3		3
FÖRÄNDRING	1		1			1			2	1	1	
VARAKTIGHET		1		1			2	1	3			
ANTAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SKYDD				1	1	1						
FÖRFLYTTNING		1	1				2					3
KOPPLING				1			1		1	2	1	

Aspekterna och vilka effekter de kan generera. Siffran visar vilken komponentnivå som kan uppnås för 1 Poäng.





Ritualen

En ritual består i stora drag av tre steg: design, förberedelse, och genomförande. Design innefattar att magikern beslutar sig för vilken effekt hen vill att ritualen ska ha, vilka komponenter och aspekter som kommer behövas, och hur många av varje. Om ritualen är stor nog för att påverka andra lajvare vill vi att magikern checkar av ritualen med arrangörerna i designstadiet. Under de fortsatta förberedelserna hittar magikern samtliga aspekter och komponenter, samt andra magiker eller andra som kan delta i ritualen. Hen hittar även en lämplig tid och plats.

När ritualen görs uppmuntrar vi lajvare att göra en cool scen av den. Kom ihåg att vara tydliga med information till de deltagande och att bjuda in till lajvande.

Att designa en ritual

Det första steget är att bestämma vilken effekt du önskar att ritualen ska resultera i. Det finns mycket spelrum med vad som är möjligt så var gärna kreativa. Några förslag är: få någon att somna, gömma en plats från omvärlden, lägga/bryta en förbannelse. Nästa steg är att gå igenom komponentlistan och bestämma vilka komponenter som passar din önskade effekt. Komponenterna är avsiktligt abstrakta för att uppmuntra olika tolkningar. Efter du bestämt vilka komponenter så räknar du ut vilka nivåer som krävs. När nivåerna är satta så räknar du ut ritualens poängkostnad. Detta är samtliga komponenters nivåer tillsammans. Nivåerna och poängen är riktlinjer och passar inte alla tänkbara situationer. Välj de nivåer du tycker är rimligt och hör av dig till arrangörerna om du vill ha hjälp.

Exempel: Robin vill söva Hans i 100 år så hen använder nivå 15 VARAKTIGHET och nivå 2 FÖRÄNDRING. Detta innebär en total kostnad på 17 poäng.

Om ritualen påverkar många karaktärer, innebär en förändring på lajvet, eller har en direkt effekt (t.ex. återupplivning) ska magikern i detta skede presentera sin design för arrangörerna som kommer ge sin input. De kan komma med förslag på ändringar eller be om att få vara med under ritualen. De kan även berätta att ritualen inte sker som planerat, för att effekten var för stor, eller för att Kaotiska/Förbjudna aspekter användes. Efter arr har gett sitt godkännande så fortsätter magikern med förberedelserna.

För att kunna genomföra ritualen behövs en aspekt för varje komponent, samt behövs poängnivån uppnås. Kom ihåg att Kaotiska och Förbjudna aspekter kan ge oförutsedda konsekvenser.

Aspekter i Ritualmagi

- En magiker kan använda en av sina aspektlappar om det är rätt aspekt.
- Alkemiska fokus (en kristalliserad aspekt som används inom alkemi) kan användas om det är rätt aspekt.



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

Version: 1.0

- Aspekten är närvarande i ritualen på annat sätt än ovan. Exempel på detta är att hålla ritualen nära ett vattendrag för aspekten Vatten, eller ett levande offer för blod. Låt fantasin sätta gränsen.

Poäng i ritualmagi

- Varje deltagare, magiker som icke-magiker, som deltar i ritualen bidrar med ett poäng.
- Magiker kan skänka en eller flera av sin aspektlappar. Varje aspektlapp bidrar med 2 poäng om aspekten är en av dem som krävs för komponenterna, annars 1 poäng.
- Alkemiska fokus bidrar med 6 poäng om det är en av aspekterna som krävs för komponenterna, annars 5 poäng.
- Magikern eller en annan deltagare kan offra något för att bidra till poängen. Icke-levande offer ger färre poäng än levande, och det behövs finnas ett värde (monetärt, sentimentalt, etc.) på offret. En persons arvegods ger ofta 1 poäng, små djur ger 2 poäng, och ett frivilligt människooffer kan ge upp till 10 poäng. (Tänk på att offret är permanent ur spel. Fråga gärna arr om tilltänkta offer.)

Exempelritualer

Jovankas farliga förbindelse

Jovankas Farliga förbindelse användes för att förflytta en hel familj från det materiella planet till Mellanmården och gömma dem där i många, många år. Tanken var att binda familjen till ett hus så att de inte skulle tappa bort sig själva under sin vistelse i Mellanmården.

Tyvärr använde Jovanka Kaotiska och Förbjudna aspekter i denna ritual och Jovanka själv blev förvandlad till en stuga i vilken familjen kunde gömma sig.

FÖRFLYTTNING: 10

VARAKTIGHET: 16

KOPPLING: 4

FÖRFLYTTNING används för att förflytta 4 personer till ett annat existensplan (Mellanmården) och VARAKTIGHET för att se till att effekten håller i många hundra år. KOPPLING används för att binda familjen till huset.

Eftersom Jovanka använde Kaotiska och Förbjudna aspekter blev hon förvandlad (FÖRÄNDRING) till huset, och eftersom ritualen inte innehöll något SKYDD så var familjen inte skyddad från de hemskheter (älvor) som finns i Mellanmården.



Värdshusvärdens bästa beskydd

Efter att ha blivit trött på att ständigt behöva laga sina möbler och väggar efter diverse krogsslagsmål och -strider, anlitate värdshusvärden Jokun en magiker för att skydda värdshuset från stridande individer. Efter viss fundering konstaterade Jokun att han inte ville blockera beväpnade personer från att kliva in på värdshuset då det skulle vara dåligt för affärerna, men han ville ändå förhindra att personer drog vapen.

Magikern designade en ritual som gör det omöjligt att inom värdshusets väggar dra ett vapen ur sitt hölster/skida/förvaring, och den som försöker upplever att vapnet sitter fast.

SKYDD: 7

VARAKTIGHET: 9

ANTAL: 1

SKYDD används för att förhindra att vapen dras (2 Poäng) i hela värdshuset (5 Poäng), medan VARAKTIGHET används för att effekten ska vara i 1 månad. På så sätt kan magikern anlitas för att lägga ritualen igen.

Magikern erbjöd också att, för en extra kostnad, inkludera att om någon försöker dra vapen kommer hen istället ta sig själv i nacken och kasta ut sig ur värdshuset:

FÖRFLYTTNING: 5

KOPPLING: 1

FÖRFLYTTNING används för att förflytta en person (3 poäng) upp till 10 meter (2 poäng) och KOPPLING används för att skapa en koppling mellan personen och handlingen att försöka dra vapen.





ASTRALVANDRING

Magiker kan resa till andra världar, antingen fysiskt eller mentalt. De kan även ta med sig medresenärer, både magiker och icke-magiker. Detta kallas att astralvandra och är något unikt som magiker kan göra. Även vissa varelser och monster har denna förmågan, till exempel älvor.

Att besöka andra världar är en farlig resa. Andra världar fungerar inte som vår egen, och det gäller att vara förberedd på vad som komma skall för att kunna färdas säkert. Det finns även en risk att fastna i den andra världen. Som nämnt ovan finns det två olika sätt att astralvandra: fysiskt och mentalt.

Fysisk astralvandring

En fysisk astralresa transporterar magikerns och medresenärernas fysiska kroppar till den andra världen. Detta är extra riskfyllt då det finns en ökad risk för att fastna.

Fysiska astralvandringar kräver stora förberedelser från arrangörerna, då man avsätter ett område speciellt för en lajvscen. Om det är möjligt så står det mer i lajvutskicket hur man fysiskt astralvandrar till de platserna. Under Grågripen 2 kommer vi inte ha möjlighet för fysisk astralvandring.

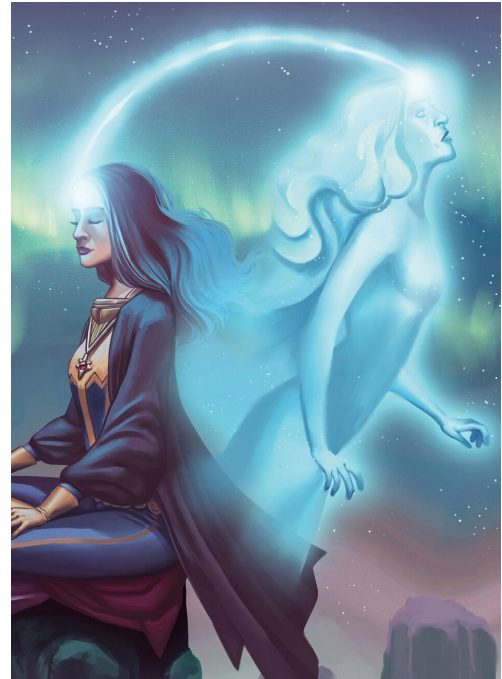
Mental astralvandring

När magiker gör en mental astralresa så transporteras enbart deras och medresenärernas medvetande till den andra världen där astralkroppar skapas. De resande kan fortfarande fastna i den andra världen, men risken är mindre. Om en mental astralresenär fastnar så hamnar den riktiga kroppen i en magisk koma i den verkliga världen.

Mental astralvandring görs genom en så kallad black box-scen tillsammans med en arrangör eller ansvarig. Vi har valt att utveckla det ytterligare baserat på rollspelet "10 candles". Vi hoppas detta ska ge ökad spänning och låta astralvandringen bli en unik spelupplevelse på lajvet. Då astralvandring kan ta lång tid så kommer vi begränsa antalet astralvandringar under lajvet. Kontakta en arrangör före eller under lajvet så ser vi på möjligheterna för en astralvandring.

Förarbetet (Ankaret)

Innan en astralvandrar så måste en koppling skapas mellan vår värld och den som ska besökas. Detta kallas Ankare och kräver förberedelser. Ju mer förberedd magikern är, desto stabilare är Ankaret vilket ger mer tid under astralvandringen. Förberedelserna och Ankaret





är unika för de olika världarna som kan besökas. Förberedelser kan vara att be till sin gud i ett tempel eller dansa för älvorna i skymningen.

Aspekterna är i konstant rörelse så de ritualer och förberedelser som tidigare fungerat är inte en garanti för att de ska fungera igen. Magiker kan undersöka vilken typ av förberedelser som behövs genom magiska ritualer, bön till gudarna, forskning, eller för de dumdrigtiga modiga, chansning.

När det är dags att vandra tar magikern kontakt med arrangör eller astralansvarig och presenterar sina förberedelser. Magikern och den astralansvariga bestämmer då även tid och plats för astralvandringen. Magikern är ansvarig för att samtliga medresenärer befinner sig på plats på utsatt tid.

Innan astralvandringen

När det är dags att astralvandra kommer astralansvarige ta er till en avskild plats där ni kan utföra scenen ostört. Där kommer det finnas lappar, pennor, ljus, tärningar och en eldsäker burk. Det första ni ska göra är att skriva på två stycken lappar. På ena lappen ska det stå STYRKA följt av er karaktärs största styrka. Detta kan vara hens magiska krafter, hens viljestark eller hens kärlek till en annan karaktär. På andra lappen ska det stå OFFRA, följt av vad ni är villig att offra permanent när det är som mörkast. Varje värld har unika regler för vad man kan offra. Astralansvarige kommer berätta exakt vad när ni är på platsen och även svara om ni har några frågor innan ni börjar sätta igång.

När det är klart så kommer astralansvarige tända ett ljus för att ni färdas, och ytterligare ett ljus för varje lyckad förberedelse. Maximalt 10 stycken ljus kan vara tända. För varje tändt ljus kommer ni få en tärning. För varje ljus som inte är tändt kommer astralansvarige ha en tärning. Ljusen symboliserar ankaret, hoppet och ert band till astralvärlden, och ju fler ljus som släcks desto svårare kommer det vara att påverka världen. Det ökar även risken för att fastna permanent i astralvärlden.

De första stegen in i astralvärlden

Astralvandringen kommer nu påbörjas. Astralansvarige kommer beskriva färden till denna värld, de saker ni upptäcker. Hen kommer även berätta en sanning för varje släckt ljus om platsen ni befinner er på. Sanningen kan vara hur långt gruppen är från målet, om någon i astralvärlden vet att resenärerna är där, eller en annan fakta. Den astralansvarige kommer att avsluta detta med orden "Detta är vad ni vet. Magin vibrerar." Gruppen ska då svara i kör: "Och vi har en väg ut."

Exempel:

Ansvarige: "Efter en lång ritual så färdas era medvetande genom tid och rymd till den plats som kallas Mellanmården. När ni anländer känner ni ett obehag i kroppen. Det är ett starkt behov att dansa - att dansa tills fötterna blöder och döden kommer. Men det är inte allt. Ända in i ryggmärgen känner ni att om ni börjar dansa så kommer ni inte kunna sluta. Älvernors hov vet om att ni är här och de jagar er. . Om ni börjar dansa, så kommer ni inte kunna sluta."



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

Version: 1.0

Älvornas hov vet att ni är här och jagar er. Föremålet ni söker finns djupt inne i en grotta omringad av kristaller och smörblommor. Detta är vad ni vet. Magin vibrerar.”

Alla i kör: “Och vi har en väg ut”

Utföra handlingar

Efter introduktionen så börjar resenärerna utforska astralvärlden. De kan välja att utföra olika handlingar, som att spåra en person eller smyga förbi vakter.

För att utföra handlingar så kommer spelarna att slå tärningar. Liknande teknik används för många rollspel. Resenärerna har lika många d6-tärningar (vanliga sexsidiga) som tända ljus. Alla tärningar slås på samma gång. Alla 6:or räknas som +1 lyckas. Skulle resenärerna slå en 1:a så plockas den tärningen temporärt åt sidan och kommer inte kunna användas mer tills ett ljus har släckts.

Efter att resenärerna har slagit sina tärningar så slår den astralansvarige lika många tärningar som resenärerna. För varje 6:a som den astralansvarige slår plockar hen bort en av resenärernas 6:or. Om resenärerna har några 6:or kvar efter detta så har de lyckats med sin handling. Om det inte finns några 6:or kvar misslyckas handlingen och den astralansvarige kommer att blåsa ut ett av era ljus.

När ljuset blåses ut försvagas ert ankare. Detta betyder att ju mer tid ni spenderar i astralvärlden och ju fler handlingar ni utför, desto svårare blir det att utföra handlingar och gruppens ankare till den verkliga världen blir allt svagare.

Räkna om tärningarna så ni har lika många som de tända ljusen. Nu får ni även tillbaka samtliga tärningar som tidigare var 1:or. Den astralansvarige kommer att upprepa de sanningar som ni vet och kommer även att lägga till en ny sanning. Hen avslutar med samma fras. ”Detta är vad ni vet. Magin vibrerar.” Gruppen svarar i kör: ”Och vi har en väg ut.” De kan sen försöka med en ny handling.

OFFER och STYRKA

Om resenärerna inte har några 6:or efter en försökt handling kan en av karaktärerna rädda ljuset innan den astralansvarige blåser ut det. Det gör hen genom att ta lappen med STYRKA eller OFFER och ge den till den astralansvariga. Detta gör att resenärerna får lov att slå om alla tärningar som inte är 6:or. Detta innefattar de 1:or som slogs under denna handlingen.

Karaktärer som använder sin STYRKA visar sin starkaste sida när världen är som mörkast, och detta har inga konsekvenser. Om karaktären använder OFFER-lappen istället så offrar hen det som stod på lappen. Detta är en permanent effekt som följer och påverkar karaktären även





utanför astralvandringen.

Astralvandringens avslut

En astralvandring kan avslutas på två olika sätt: resenärerna kan lämna astralvandringen eller så släcks det sista ljuset och resenärerna är fast i astralvärlden. Om det sista ljuset släcks kommer den astralansvarige att berätta era karaktärs öde för er och även hur detta kommer att fungera under resten av lajvet.

En resenär (magiker som icke-magiker) kan när som helst välja att vakna upp i den riktiga världen och på så sätt lämna astralvandringen. Detta är oberoende om ni har lyckats med ert mål eller inte, och det finns inget sätt att tvinga en karaktär att stanna kvar i astralvandringen. Detta innebär att spelaren lämnar sina lappar till den astralansvarige och lämnar blackboxen för att återgå till lajvet. Hen är ovetandes om vad som fortgår i astralvärlden, men hen löper inte längre risken att fastna i astralvärlden. När den ledande magikern lämnar astralvandringen avslutas den.

Världar att besöka

Mörkervaggan/Demonriket

Förberedelseoffer: Oftast offras något av magikerns själ, t.ex. en del av personligheten eller magikerns medmännisklighet. Offret kan även vara att låta en demon ta över magikerns kropp eller löftet om att släppa en demon fri.

Demonriket är en ondskefull och hemsk plats med mycket lidande. Det är antingen varmt och obehagligt, eller onådigt kallt. Démoner plågar de stackars själar som fastnat, och luften är fylld med deras torterade skrik. Démonerna är i ständigt krig med varandra. Makt och inflytande betyder allt. Den mörkaste delen av Demonriket kallas Mörkervaggan och dit har ingen magiker lyckats ta sig. De magiker som vågar sig till Demonriket tror sig kunna finna kraft nog att kunna mäta sig med gudarna, men få tar sig någonsin ut från Demonriket.





Mellanmården

Förberedelseoffer: Det vanligaste offret är ett minne, men magikern kan även offra tid, t.ex. ett år av dess liv. Det har även förekommit offer av kreativa känslor och färdigheter, som vetenskapen hur en spelar ett instrument.

Mellanmården är älvornas hemvist. Tiden flyter på annorlunda i Mellanmården än i verkliga världen – en vecka i Mellanmården kan vara samma som ett år i den verkliga världen, eller tvärt om. Oftast upplevs Mellanmården som en magisk skog utan slut, men vissa har upplevt stora städer samt bergsalar. Magiker reser till Mellanmården för att få tag på magiska föremål eller för att möta en älva. Älvor är dock farliga varelser som inte bör underskattas och många magiker har förlorat sig själva i älvornas salar.

Drömvalvet

Förberedelseoffer: Ambitioner, hemligheter, drömmar eller villigheten att motta en permanent fobi.

Drömvalvet är relativt ofarligt område som är dominerad av sinne- och känslaspekterna. Trots sitt namn så är det mer en labyrint av väggar i form av klippor, träd och andra ting. Det är lätt att gå vilse i Drömvalvet och svårt att hitta dit man söker. Drömvalvet är en av de första platserna som en magiker lär sig besöka. Två sorters varelser bor i Drömvalvet: Viskare och Mardomare. Viskare är ljusenergi som enbart kan kommunicera via känslor. Mardomar är hemska varelser som attackerar alla som rör sig över deras revir.

Stjärnfälten

Förberedelseoffer: Sinnena, känslor, förståndet eller acceptera att få någon form av galenskap.

Stjärnfälten är en plats döpt efter det enorma mörker där man ser flertalet olika ljuskällor som tar mycket krafter att nå fram till. Den är starkt kopplad till stjärnaspekten och få magiker har hittat något vettigt på denna plats – men alla som besöker känner närvaro av en eller flera sovande varelser.

Malströmmen

Offer: Ett liv.

Malströmmen kan enbart nås när ett liv har slocknat. Det är möjligt att då följa Dödsaspekten fram till en enorm tromb av själar. I stormens öga syns ett starkt, bländande ljus. Många magiker tror att ljuset på andra sidan är en form av efterliv eller till och med en väg till gudarnas rike. Ingen som har sugits in i tromben har någonsin setts igen.



Författare: Tommie Löfgren, Gunnar Södergren, & Leo Kurki-Swenson
Version: 1.0