

Utökade magiregler till Expert Drakar och Demoner

© Jonas Steverud (D4JONAS@DTEK.CHALMERS.SE)

31 juli 1999

Förord

Jag har spelat rollspel sedan jag var tio år gammal och har under den tiden hunnit avverka ett flertal system och världar. En del var bra, andra mindre bra, men ett återkommande tema för dem alla var, och är, att jag alltid ville tillföra nya regler. Det är få av de spel som jag har spelat, som jag inte har gjort tillägg till i en eller annan form.

I detta dokument hoppas jag kunna förmedla några av alla dessa regler till mina medspelare runt om i vårt avlånga land. Jag har här speciellt behandlat Expert Drakar och Demoner med efterföljande tilläggsregler och äventysmoduler. *En varning dock:* Jag har inte haft chans att speltesta de flesta av de regler som återfinns här men jag hoppas att de inte skall vara alltför obalanserade. Skulle du finna reglerna vara orättvisa eller innehålla andra fel är du mer än välkommen att meddela mig på min epostadress nedan. Då jag typsätter detta dokument i L^AT_EX kan jag (ofta) i en handvändning rätta ett fel som har uppstått. WYSIWYG i all ära men jag har ännu inte sett något program som kan konkurrera med kombinationen FSF EMACS¹ och L^AT_EX 2_ε. Framtida versioner av detta dokument kommer att finnas på min hemsida, <http://www.dtek.chalmers.se/~d4jonas/>, så länge som jag får ha den på Chalmers (jag förväntas ta examen förr eller senare...).

Detta dokument får fritt spridas så länge detta sker kostnadsfritt för mottagaren och spridningen sker utan några som helst ändringar till dokumentets innehåll eller form samt att ingen tjänar något på hanteringen - materiellt såsom immateriellt. Dokumentet får ej heller vara del av annat verk, fysiskt som elektroniskt, utan upphovsmannen skriftliga godkännande. Skulle någon vilja publicera detta dokument i exempelvis ett fanzine eller liknande går detta för det mesta bra om man först emottagit ett skriftligt godkännande ifrån upprättshovsinnehavaren, Jonas Steverud.

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke som tillhör Target Games AB och användandet av detta är ej på något sätt menat att ifrågasätta deras rätt till varumärket.

Mycket nöje och jag framemotser att få konstruktiva åsikter angående detta arbete.
Jonas Steverud (D4JONAS@DTEK.CHALMERS.SE) 31 juli 1999.

¹Även känd som GNU EMACS.

Innehåll

1 Utökad minimagi	2
1.1 Generella	3
1.2 Elementarmagi	5
1.3 Harmonism	6
1.4 Nekromanti	6
1.5 Stavmagi	6
2 Magiska underligheter	7
2.1 Animism	7
2.2 Spiritism	8
2.3 Stavmagi	9
3 Nya besvärjelser	9
3.1 En kommentar till en del av besvärjelserna.	9
3.2 Besvärjelselista	9
3.2.1 Animism	9
3.2.2 Elementarmagi	10
3.2.3 Illusionism	12
3.2.4 Mentalism	12
3.2.5 Nekromanti	14
3.2.6 Stavmagi	15
4 Magiska föremål	18
4.1 Vardagsföremål	19
4.2 Mäktigare föremål	19

1 Utökad minimagi

Spelar man en magiker i Expert Drakar och Demoner så inser man ganska så snabbt fördelen med minimagi. Idén är mycket god, problemet är bara det att det är ganska så få besvärjelser, det vore roligare om det fanns fler möjligheter. Jag har här försökt samla några förslag på mer minimagi som, förhoppningsvis, gör spelandet av en magiker roligare och mer likt den traditionella bilden av den.

Jag är emot magikern som stridsmaskin och finner därför minimagin som ett bra hjälpmedel till att ge lite atmosfär runt trollkarlen, fantasy-världens vetenskapsman.

Jag vet inte vad som står i de två senaste upplagorna av DoD, jag har bara nyttjat vad jag funnit i GDD samt Magiboxen. Den senare rekommenderas då den innehåller fler formler och allt är samlat på ett och samma ställe. Problemet med Magiboxen är att den så vitt jag vet inte produceras längre, men det *borde* inte vara omöjligt att hitta ett begagnat exemplar.

Även om det i texten nedan står att en viss person har framforskat en viss minibesvärjelse så behöver det inte betyda att denne är den förste, bara att det var

den som blev känd för det. Magiker avslöjar inte alltid sina rön, ibland av egoism och paranoia, ibland därför att de av olika anledningar avlider innan de kommer så långt (näst efter demoner och andra magiker är äventyrare den främsta dödsorsaken bland framstående magiker).

1.1 Generella

MINNESANTECKNING

Framforskad av: Man vet inte riktigt vem som kom på den, det finns ett otal kandidater, varje inriktning och akademi har sin. Man vet dock att det var en mentalist som led av kroniskt dåligt närminne som en dag tröttnade och forskade fram den.

Beskrivning: Magikern kan lagra en liten minnesanteckning (av typen ”kom ihåg att köpa mjölk”) i ett föremål för en tid framåt. Man kan bara lagra korta meddelande, max två korta meningar (utan bisatser), och man kan lagra i stort sett hur mycket som helst i ett föremål (SL kan dock sätta stopp).

Anteckningen försvinner efter två timmar men varaktigheten kan ökas med ett dygn per PSY som spenderas. Dessa PSY-poäng kan inte återfås förrän man tillgodoser sig anteckningen, vilket man gör genom att ta i föremålet (om man alltid bär med sig föremålet, t ex en ring, minns man anteckningen hela tiden och PSY-poängen återfås då man bestämmer sig för att ”glömma” anteckningen, eller då varaktigheten upphör). Eventuella spenderade PSY-poäng återfås på sedvanligt vis.

Besvärjelsen har den begränsningen att det måste vara samma magiker som återkallar minnesanteckningen som det var som lade dit den, detta gör att det är inget bra sätt att skicka meddelanden mellan magiker. Tanken var från början att andra magiker inte skulle kunna snoka bland ens hemligheter (magiker är en relativt paranoit släkte, ofta ett villkor för överlevnad).

FÄSTA

Framforskad av: Fingal den Gröne (måttligt framstående elementarmagiker på Caddos för ungefär 200 år sedan)

Beskrivning: Den här besvärjelsen fungerar som en spik eller ett häftstift, magikern kan exempelvis fästa en minneslapp på en anslagstavla.

En praktisk sida av besvärjelsen är att man exempelvis kan fästa ett bläckhorn så att det inte glider iväg på en lutande skrivpulp (det var denna användning som Fingal den Gröne först forskade fram besvärjelsen för). Om SL så tillåter kan även magikern hänga upp sin mantel eller hatt på en slät vägg med den här besvärjelsen men det kan kräva spendering av PSY (SL avgör hur mycket). Besvärjelsen har samma styrka som ett ordinärt häftstift (om inga PSY spenderas).

Varaktigheten kan betraktas som oändlig för småsaker, för större saker får SL avgöra. Besvärjelsen upphör när någon plockar ned föremålet. Notera att det inte menat man skall kunna sätta upp tavlor med denna minibesvärjelse utan är mest till för att underlätta livet för magikern i en värld som ännu inte uppfunnit färgglada magneter för kylskåpsdörrar. Dessutom bra att använda om man vill imponera på

pöbeln.

LÅSA

Framforskad av: Finigal Klumpfinger (döpt efter Fingal den Gröne, som Finigal är släkt med på långt håll, men prästen stavade fel vid dopet varpå det blev Finigal), elementarmagiker

Beskrivning: Denna besvärjelse uppfanns av Finigal Klumpfinger, en framstående elementarmagiker som extraknäckte som tjuv.

Då han var otroligt klumpig vad gällde alla manövrar som inbegrep fingrarna så var det ett mindre äventyr att dyrka upp ett ordinärt lås (mer en en köpman i Sterborg, där Finigal var verksam, fann avbrutna dyrkar med mera i sina förstörda lås). Efter att ha brutit av sin femtielfte dyrk och förstört sitt ingen-vet-inte-hur-många lås så tröttnade han på sin klumpighet och forskade fram denna besvärjelse.

Tyvärr så måste man använda sina fingrar då man sysslar med magisk forskning, så magin fick vissa begränsningar. . .

En magiker som kan denna minimagi kan låsa eller låsa upp ett litet, icke-magiskt lås. Det måste vara väloljat och lätt att få upp, det vill säga det skall inte kärva. Med litet lås menas lås som inte är större än ett modernt innerdörrlås samt inte för komplicerat (det vill säga inte dagens moderna ytterdörrlås). Magikern kan med andra ord öppna de flesta icke-kärvande dörr- och kistlås. Den magiker som vill imponera på pöbeln kombinerar ofta denna med ÖPPNA (GDD) och LJUSSPEL (Magiboxen).

STAVA

Framforskad av: Jóaim av Kardien, symbolist

Beskrivning: En av Kardiens mest framstående symbolister tröttnade en dag på att han alltid stavade fel till vissa ord, eller inte visste hur andra ord stavades. Han gjorde slag i saken och forskade fram Ereb Altors magiska motsvarighet till rättstavningslexikonet: minimagibesvärjelen STAVA.

Då man använder den så kan man aldrig stava fel, det blir rätt automatiskt. Ett flertal magiker Altor över arbetar på att tillföra en synonymordbok samt ett mindre lexikon. En del har lyckats men problemet är att det inte är någon minimagi längre utan blir en vanlig besvärjelse med ett skolvärde på mellan fem och tio (beroende på hur avancerad de gör den). Alldeles för högt för att vara acceptabelt, varför man jobbar på att gör magin enklare.

Minimagibesvärjelsen har en nackdel och det är att den bara fungerar med språk som magikern kan till nivå 4 eller högre. Han kan inte heller använda ord som normalt inte ingår i hans ordförråd. Ett flertal mentalister i Cereval arbetar dock med detta.

Besvärjelsen är aktiverad under hela tiden man skriver (men gör man ett uppehåll som att till exempel svara på en fråga så upphör magin att verka) och rättar automatiskt alla stavfel (den griper in i signalerna till handen och rättar innan felet hamnat på pappret, eller vad man nu skriver på).

SKRIVA

Framforskad av: Finigal Klumpfinger

Beskrivning: Detta är en annan av Finigal Klumpfingers tillskott till den allmänna minimagisamlingen.

På grund av hans klumpighet hade han allvarliga problem att skriva, vilket kan vara nog så problematiskt då man skall syssla med magi och magisk forskning. Magikern frammanar en fjäderpenna av valfri design (Finigals favorit var den klassiska fjäderpennan, dock lite genomskinlig och astralblå i färgen) och med hjälp av denna så kan han senare skriva ned sitt meddelande. Magikern tänker på vad han vill ha nedskrivet och pennan präntar det sedan med valfri handstil (magikern måste väl känna till handstilen, så möjligheten till förfalskning minskar).

Pennan är försedd med obegränsat med bläck i valfri färg (Finigal lät ofta pennan skriva med en lika lätt astralblå färg som pennan själv var gjord av). Bläcket torkar omedelbart (ingen bläckutvinning för kommersiella syften) och är garanterad plumpfri.

Problemet med denna penna är att den inte fungerar för magiska dokument (exempelvis magiböcker eller symboler). Besvärjelsen fungerar så längre magikern koncentrerar sig och drar ett PSY-poäng per timme. Vissa magiker har denna minimagi permanent aktiverad och har på så sätt en ständigt uppdaterad dagbok. SKRIVA har vissa likheter med Symbolisternas BLÄCKFINGER men här är det en penna man frammanar, inte bara bläcket.

DOFT

Framforskad av: Okänd, har funnits till sedan tidernas begynnelse.

Beskrivning: Fungerar som VÄLDOFT, men man kan bestämma valfri doft. Ersätter reglernas VÄLDOFT.

1.2 Elementarmagi

LJUSKULA

Framforskad av: Nina den Ljushylta, en av de första kvinnliga Elementarmagikerna som gjort sig ett namn. Enligt legenden lärde hon sig den under en resa till Ljusets astralplan.

Beskrivning: Magikern frammanar en liten, tre centimeter i diameter, kula av ljus som han sedan kan styra vart han vill (dock inte längre än tre meter från sitt huvud). Kulans ljus är att jämnställa med en fackla vad gäller räckvidd och ljusintensitet men det är inte så starkt att man kan blända någon med den. Varaktigheten är normalt fem till tio minuter men om man spenderar ett extra PSY så lyser den så länge man är vaken och vid medvetande. Praktisk nattlampa.

TÄNDA

Framforskad av: Ando den Tredje, en eldfängd Elementarmagiker från Grynnerbergen. Avled efter en explosion i sitt alkemiska laboratorium efter att han försökt Tända en fat med trippeldestillerad olja (han vågade inte tända på konventionellet sett med en trästicka).

Beskrivning: Magikern kan tända ett litet, lättantändligt föremål som exempelvis ett

ljus, en sticka eller likande genom att röra vid det. Om magikern spenderar en PSY så kan han tända ett litet föremål längre bort (hur långt bort avgör SL, dock max fem meter) alternativt ett större föremål.

Det är vanligt att då framstående elementarmagiker träder in i ett rum så tänds alla ljus "som genom ett trollslag". Om magikern så vill kan lågan brinna med valfri färg (detta har lett till att de unga lärlingarna vid akademierna brukar låta ljuset vid deras läspulpet lysa med någon individuell färg som en form av namnskyltar).

1.3 Harmonism

LJUDEFFEKT

Framforskad av: Sebastina den Ljuva.

Beskrivning: Som LJUSSPEL, men man skapar en valfri ljudeffekt.

1.4 Nekromanti

SKRATT

Framforskad av: Nahár den Svarte, en framstående nekromantiker som fått sitt namn efter sin svarta hud (demoner ogillar skarpt att förlora ett vad).

Beskrivning: Magikern frammanar med hjälp av de här besvärjelsen ett hemskt, härresande skratt "från andra sidan".

Magikern kan få det att låta från valfritt ställe i rummet (maximalt tre meter bort och magikern måste se platsen). Mest för att skrämmas.

GRAVLUFT

Framforskad av: Leenír, son till de framstående nekromantikerna Isa och Hôs som levde för ungefär 500 år sedan.

Beskrivning: Magikern kan få luften runt en valfri person, inom 10 meter, att bli fuktig och instängd. Personen ifråga upplever det som om luften han andas kommer från en fuktig, kall krypta som innehåller otrevligheter. Känslan är snabbt övergående men vid rätt tillfälle kan man få till en mycket god skrämseffekt.

GRAVTAL

Framforskad av: Isa, hustru till Hôs av Hûrs ätt.

Beskrivning: När magikern talar så är det med en mörk, ödesmättad röst som låter som om den kom "från andra sidan". Alla som hör den minns den ofta med en rysning. Används flitigt tillsammans med KALLA KÅRAR (Magiboxen eller Sinkadus 21) och GRAVLUFT för att inge respekt och fruktan hos andra.

1.5 Stavmagi

RÖKRINGAR

Framforskad av: Gírlaf Den Store

Beskrivning: Magikern kan blåsa rökringar och färgsätta dem efter eget kynne, han kan även få dem att antaga valfria former och röra sig i rummet.

MAGISK VIND

Framforskad av: Gírlaf Den Store

Beskrivning: En magisk vind börjar blåsa runt magikern och små elektriska urladdningar sker i luften för effektens skull. Vinden kan inte skada någon eller något men blåser runt små lätta föremål som torra löv eller papperslappar som råkar komma i dess väg. Vinden är en ren effekt och används ofta tillsammans med LJUSSPEL.

För den okunnige betraktaren ser det ut som om mäktig magi håller på att ansamlas och att man kan vänta sig ett sjuhelsikes urladdning när trollkarlen slutar tala i tungor – bäst att hålla sig undan.

2 Magiska underligheter

Detta är en utvidgning till de regler som återfinns i Magiboxen samt Sinkadus nummer 21. Se dessa för vidare information.

2.1 Animism

1T20

1-6 Inget

- 7 Magikerns ögon förändras, endast ögonvitan finns kvar men är helt grön (valfri grön nyans). Magikern ser som innan.
- 8 Magikerns hår förändras, han bär numera en frodig gräsmatta på huvudet.
- 9 Magikerns hud förändras, den ändrar färg till valfri nyans av grön. CL på Kamouflage ändras beroende på terräng och KAR minskar med 2.
- 10 Magikerns hud förändras till bark från valfritt träd. Hudens ABS ökas med 1 samt KAR minskar med 3.
- 11 Magikerns hår förändras och löv börjar spira i hans huvudsvål och ersätter hans hår.
- 12 Magikerns närvaro påverkar lättpåverkade sinnen, barn och djur blir vänligt instämnda till magikern.
- 13 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för odöda utvecklas; Anekrofobi.
- 14 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för eld utvecklas; Pyrofobi.
- 15 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för trånga utrymmen utvecklas; Klaustrofobi.

- 16 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för folksamlingar utvecklas; Demofobi.
- 17 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för främlingar utvecklas; Xenofobi.
- 18 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för underjorden utvecklas.
- 19 Magikern omges alltid av ett antal (1t20) färgglada fjärilar.
- 20 Vad SLs fantasi räcker till för.

2.2 Spiritism

1T20

- 1-6 Inget
- 7-8 Spiritisten får en lätt frånvarande blick.
- 9-10 Spiritisten har en suddig spegelbild, ungefär som om man såg på den genom lätt dimma.
- 11-12 Spiritisten har en suddig skugga, ungefär som om man såg på den genom lätt dimma.
- 13-14 När man indirekt tittar på Spiritisten så verkar han lite suddig, alternativt "dimmig".
- 15 Spiritisten bryr sig väldigt lite om sin fysiska kropp och det kan gå dagar mellan måltiderna. Denna behandling mår kroppen självklart inte bra av, så den har gjort ett permanent uppror vilket leder till att spiritisten lider av kronisk dålig mage.
- 16 Andarnas språk blir hans eget modersmål, det vill säga att han tänker, drömmer och för anteckninga på detta immateriella språk. Andarnas språk har kostnaden 12 (skriva 16) för utomstående men Spiritisten får samma färdighetsvärden och kostnader som han hade i sitt förra modersmål (vilket han fullständigt glömmet).
- 17 Magikerns sinne fördunklas, en skräck för trånga utrymmen utvecklas; Klaustrofobi.
- 18 Magikerns sinne fördunklas, en skräck heliga platser utvecklas; Hagiofobi.
- 19 Spiritisten sinne fördunklas på grund av ett misslyckat magiskt experiment under sin lärlingstid, han drabbas av Kakorrphiafobi, skräck för att misslyckas. Hans fruktan för att misslyckas medför att han alltid har -2 på CL på allt han gör på grund av nervösitet. SL kan dock (om förhållandena är sådana) öka avdraget.
- 20 SL avgör

2.3 Stavmagi

1T20

1-6 Inget

7-10 Stavmagikerns röst blir auktoritär och magikern ger intryck av att besitta stor visdom. Lyssnare måste klara ett lätt PSY-slag för att kunna vägra lyda befallningar.

11-12 All den mäktiga kunskap som Stavmagikern besitter gör att han blir mycket stolt och auktoritär av sig. Om någon skulle säga emot honom eller inte göra som han säger blir han lätt förgrymmad och vresig (Risken är mellan 3 och 15 på en T20 beroende på situationen).

13-20 Vadhelst SL finner lämpligt.

3 Nya besvärjelser

3.1 En kommentar till en del av besvärjelserna.

Som den skarpsynte iakttagaren snart ser har jag konverterat en del besvärjelser mellan de olika magiskolorna (främst från Elementarmagi till Nekromanti och Stavmagi). Detta kan tyckas vara lite underligt men förklaringen är mycket enkel, varje magiker som konfronteras med andra skolor kommer förr eller senare att försöka inlemma sina kollegors besvärjelser i sin egen skolas repeteoar. Vilken magiker drömmer inte om att dra upp Jordmagikernas gnomer, slunga Ljusmagikernas blixtar eller utestänga fiender genoma att FÖRSTÄRKA porten? Se där flera goda skäl till att forska fram varianter på de andras besvärjelser. Speciellt för Stavmagin gäller det ju att de andra skolorna stammar från denna gamla och ädla skola varpå åtminstone jag finner det naturligt att de har tillgång till en del av sina stavlösa kollegors samlingar.

Not: Magiskolan Stavmagi (St) beskrivs i Magiboxen.

3.2 Besvärjelselista

3.2.1 Animism

TRÄARBETE

Skola: A

Skolvärde: 2

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: S×1 minuter

Magikern kan Träsnide till nivå E/2 (avrunda nedåt, lägst B1).

LUGNA

Skola: A

Skolvärde: 3

Räckvidd: $S \times 2$ rutor

Varaktighet: Omedlebar

Ett ointelligent djur blir lugnat och blir vänligt inställt till magikern. Det slåss bara i självförsvar eller för att försvara sina ungar. De flesta djur kommer att lämna magikern ifred och gå därifrån.

VÄXTKÄNNEDOM

Skola: A

Skolvärde: 4

Räckvidd: $S/2$ rutor

Varaktighet: Omedelbar

Magikern vet exakt vilken växt det är han ser, användningsområden, beredning o dl. För varje extra effektgrad kan han undersöka ytterligare en växt.

REGNSKYDD

Skola: A

Skolvärde: 5

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: $S \times 1$ minuter

Besvärjelsen skapar ett magiskt skyddsfält ovanför magikern som stöter bort vatten i alla dess former. Om animisten vill kan han dela upp effektgraderna på de olika "sidorna", uppifrån, från sidorna (vänster respektive höger), bakifrån och framifrån. SL bestämmer hur pass kraftig nederbörden är från respektive håll och regnets styrkegrad dividerat med besvärjelsens effektgrad anger i procent hur pass torr magikern är på den sidan efter varaktigheten. Använd dock denna procentsats med lite omdömme, den är relativ till nederbördsmängden och man blir mycket blötare av ett slagregn än ett duggregn – även om gradförhållandet är de samma.

DJUR SINNE

Skola: A

Skolvärde: 10

Räckvidd: $S \times 10$ rutor

Varaktighet: $S \times 1$ minuter

Animisten kan uppleva genom ett förhäxat djurs sinnen när han är i trans. Han kan inte kontrollera djuret, bara uppleva genom djurets alla sinnen. Om djuret kommer utanför räckvidden bryts länken, likaså om Animisten blir störd i sin koncentration (blir knuffad, skadad e dl).

3.2.2 Elementarmagi

LÅSA (K)

Skola: E

Skolvärde: 1

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omdelbar

Magikern kan låsa eller låsa upp ett ickemagiskt lås. Det går att öppna med en nyckel.

ANTÄNDA (F,K)

Skola: E

Skolvärde: 2

Räckvidd: S×1 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Magikern kan antända ett litet ganska torrt föremål som sedan brinner med en naturlig eld, men med det undantaget att lågan ej kan släckas av varken vind eller regn under varaktigheten. Exempelvis kvistar eller stickor, men lika gärna ljusvekar eller oljeindränkta eldpilar. Stickan behöver inte vara torr utan kan vara fuktig, dock inte alldeles genomvåt.

FRYSA (F, K)

Skola: E

Skolvärde: 2

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omedlebar

Magikern kan frysa E liter vätska till 0 °C. För varje ytterligare effektgrad fryses ännu en liter alternativ sänks temperaturen med 10 °C.

MAGISKT LÅS (K)

Skola: E

Skolvärde: 5

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S×1 minuter

Ett dörr- eller kistlås låses och kan ej öppnas med nyckel eller dyrkas upp.

ELEMENTARSKYDD

Skola: E

Skolvärde: 6

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S×1 minuter

Magikern kan dra av 1T2 sp/E från varje elementarattack som riktas emot honom under varaktigheten.

FÖRTROLLA VAPEN

Skola: E

Skolvärde: 6

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S×1 minuter

Magikern vidrör föremålet med sin stav och detta förtrollas som för Elementarmagins FÖRTROLLA VAPEN.

UPPLÖSA VÄGG

Skola: E

Skolvärde: 14

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Permanent

Magikern upplöser en vägg (eller liknande) på totalt $2 \text{ m}^3/\text{E}$. Endast jord, sten och andra mineraler kan upplösas, ej metaller eller organsiska material. Processen tar 2 SR och lämnar inga spår i form av jordhögar på golvet. Notera också att om man inte är försiktig utan tar upp ett för stort hål i en bärande vägg så kan hela huset rasa samman.

3.2.3 Illusionism

LJUDKONTROLL

Skola: I

Skolvärde: 6

Räckvidd: S×2 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Illusionisten kan kontrollera ljudintensiteten inom räckvidden med $E \times 10 \text{ dB}$ mellan 0 och 140 dB (en jetmotor på c:a 25 meters håll).

LJUSKONTROLL

Skola: I

Skolvärde: 6

Räckvidd: S×2 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Illusionisten kan kontrollera ljusintensiteten inom räckvidden efter eget behag, dock inga extremvärden såsom helt mörkt eller bländande ljus.

3.2.4 Mentalism

FRÅGA

Skola: M

Skolvärde: 2

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omdelbar

Den förhäxade måste svara sanningsenligt på en Ja/Nej-fråga som magikern ställer.

LÄSA SPRÅK

Skola: M

Skolvärde: 3

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: S×1 SR

Magikern kan läsa ett främmande språk till nivå E/2 (minst B1).

SKRIVA SPRÅK

Skola: M

Skolvärde: 3

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: S×1 SR

Magikern kan skriva ett främmande språk till nivå E/2 (minst B1).

TALA SPRÅK

Skola: M

Skolvärde: 3

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: S×1 Sr

Magikern kan tala ett främmande språk till nivå E/2 (minst B1).

DRÖMSÄNDNING

Skola: M

Skolvärde: 4

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omdelbar

Magikern kan sända en dröm till en naturligt sovande person inom räckvidden.

Drömmen är E×20 sekunder lång. Om magikern lyckas förhäxa personen så minns denne drömmen då han vaknar. Notera dock att man sällan minns drömmar exakt.

KRAFTVÄGG

Skola: M

Skolvärde: 4

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: S/4 minuter

En osynlig vägg av magisk energi bildas. Se STENVÄGG för detaljer.

MARDÖMSSÄNDNING

Skola: M

Skolvärde: 7

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omdelbar

Magikern kan sända en mardröm till en naturligt sovande person inom räckvidden.

Mardörmmen är E×10 sekunder lång. Om magikern lyckas förhäxa personen så vaknar denne och han måste då slå på skräcktabellen med +E på slaget (om T20 används, om T100 används som tärning på skräcktabellen används +5×E istället).

OBESLUTSAMHET

Skola: M

Skolvärde: 7

Räckvidd: S×1 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Den förhäxade har bara $100-E \times 10$ % chans att fatta ett beslut. Han slås däremot i

självförsvar.

MENTAL SMÄRTA

Skola: M

Skolvärde: 18

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Den förhäxade vrider sig i intensiva smärtor i huvudet. Offrets Psy minskar med 1T6+E, om Psy-minskningen är större än 10 minskas Psy permanent med E/2 poäng (avrunda nedåt).

3.2.5 Nekromanti

MÖRKER (F)

Skola: N

Skolvärde: 5

Räckvidd: S×10 rutor

Varaktighet: S/4 minuter

Detta är samma besvärjelse som Elementarmagins MÖRKER. Populär som försvarsbesvärjelse bland Nekromantiker.

FÖRBANNA VAPEN

Skola: N

Skolvärde: 9

Räckvidd: S×10 rutor

Varaktighet: S×1 minuter

Detta är samma besvärjelse som Elementarmagins FÖRBANNA VAPEN. Populär som försvarsbesvärjelse bland Nekromantiker.

MÖRKERVÄG

Skola: N

Skolvärde: 12

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S×1 minuter

Detta är samma besvärjelse som Elementarmagins MÖRKERVÄG. Används ofta av jagade Nekromantiker som försöker komma undan eller för att osedd nå fram till ett mål eller offer. Mycket ovanlig.

FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR: UMBRAN

Skola: N

Skolvärde: 15

Räckvidd: S×10 rutor

Varaktighet: S×1 minuter

Detta är samma besvärjelse som Elementarmagins FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR. Mycket ovanlig bland Nekromantiker, men kan återfinnas hos dem som

riktar in sig på de ondskefullare sidorna av Nekromantin. Används då ofta som tjänare eller för att skrämma hederligt folk.

3.2.6 Stavmagi

KNACKNING

Skola: St

Skolvärde: 1

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Omedelbar

Trollkarlen knackar på en port eller dörr (men en vägg går lika bra) med staven och knockningen låter sedan efter trollkarlens behag, allt ifrån en nått frökensknackning till en jättes hamrande slag.

HÖG RÖST

Skola: St

Skolvärde: 2

Räckvidd: S×2 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Alla inom räckvidden hör vad trollkarlen säger utan att han behöver skrika. Om han vill säga något utan att alla hör det måste han avbryta besvärjelsen, vilket sker med en gång så snart han vill.

STAVLJUS (K)

Skola: St

Skolvärde: 2

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S×5 minuter

Besvärjelsen får knoppen på staven att börja lysa med ett klart sken som lyser upp ett område med en radie på 3 meter. För varje extra effektgrad utöver den första ökas radien med 2 meter. Ljuset är att betrakta som magiskt men man kan inte bli bländad av det.

Trollkarlen kan när han vill under varaktigheten tillfälligt släcka ljuset och låta det åter skina så snart han vill (men det slocknar alltid då varaktigheten gått ut), till exempel då ett band orcher passerar i grottsystemet.

VISKNING

Skola: St

Skolvärde: 2

Räckvidd: S×1 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Trollkarlen kan "viska" mentalt till en person. Lyssnaren uppfattar det som om trollkarlen hade viskat direkt i hans öra men ingen annan kan höra vad som sades. Inga yttre åthävor behövs för trollkarlen. För ytterligare effektgrader hör ytterligare en person vad som viskas.

Vis RÖST

Skola: St

Skolvärde: 2

Räckvidd: Spec.

Varaktighet: S×1 SR

Trollkarlens låter vis och ger intryck av att besitta stora kunskaper. Alla som lyssnar till honom begrundar gärna vad han har att säga (om de inte kan språket förstår de honom inte, men de lyssnar gärna till de visdomsord han förmedlar).

Notera dock att detta har inget med att göra med det budskap han förmedlar, men besvärjelsen kan ge +2×E på CL i exempelvis övertala eller liknande färdighet.

TILLFÖRSLUTA

Skola: St

Skolvärde: 3

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Konc.

Samma som Elementarmagins FÖRSEGLA. Stavmagikern berör föremålet med sin stav och så länge han koncentrerar sig och lutar staven emot så behåller föremålet sina nya egenskaper.

VREDGAD BLICK

Skola: St

Skolvärde: 3

Räckvidd: S×1 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Alla som stavmagikern spänner blicken i under varaktigheten, och med sin PSY övervinner motsändarens PSY på motståndstabellen, kommer av sig i två SR och gör inget under resten av varaktigheten som uppenbarligen skulle bryta emot magikerns vilja (SL avgör i tveksamma fall).

Man kan närsom under varaktigheten bryta effekten genom att med sin PSY övervinna besvärjelsens effektgrad + trollkarlens nuvarande PSY-grupp på motståndstabellen. Detta slag sker så snart man försöker göra något som uppenbart skulle bryta emot magikerns önskan. Om man misslyckas så vågar man inte utföra handlingen eftersom man inte vill göra denna mäktiga trollkarl vred.

ANTÄNDA (F,K)

Skola: St

Skolvärde: 4

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Konc

Magikern kan antända ett brännbart föremål som maximalt är en kubikdecimeter stort genom att röra vid det med staven.

Föremålet brinner som om det var en naturlig eld men kan inte släckas av vare sig vatten eller vind så länge magikern koncentrerar sig, förutsatt att det finns tillräckligt med syre och bränsle. Elden kan antända andra föremål, t ex andra

vedträn, men dessa brinner som av vanlig eld och kan släckas på sedvanligt sätt.

Elden kan släckas av en UNDIN, VATTENSTRÅLE, LUFTSTRÅLE eller dylikt men denna besvärjelses effektgrad måste då övervinna ANTÄNDAS effektgrad på motståndstabellen, om detta lyckas slocknar elden. En hink vatten betraktas som att ha en effektgrad per 5 liter, ösregn E4/timme, kraftigt snöfall E2/timme och en snöstorm E7/timme. Skulle elden vara skyddad eller extra utsatt påverkar självklart detta.

Ytterligare effektgrader ökar den maximala storleken på föremålet med en dm^3 eller ytterligare ett föremål (vilket måste vara i kontakt med staven) av maximal storlek på en kubikdecimeter. Precis som ELD kan man fördela extra effektgrader som man vill mellan storlek och antal föremål.

Då trollkarlen slutar att koncentrera sig fortsätter trästycket att brinna som vanlig eld (om detta är möjligt). ANTÄNDA påverkas självklart inte trollkarlen stav så det är helt säkert att hålla den vid det brinnande trästycket.

ENERGISTRÅLE (F,K)

Skola: St

Skolvärde: 6

Räckvidd: $S \times 10$ rutor

Varaktighet: Omedelbar

Detta är Stavmagins mäktigare variant av Elementarmagins BLIXT, ENERGISTRÅLE m fl. Magikern väljer själv ifrån vilken del av hans kropp (eller från staven) som energistrålen skall slå ut ifrån. Han väljer även själv exakt utseende på strålen, om det skall vara en blix, en stråle, dess färg, synlig/osynlig samt vilket mål den skall ha. I övrigt precis som BLIXT m fl.

BEFALLANDE BLICK (K)

Skola: St

Skolvärde: 8

Räckvidd: $S \times 1$ rutor

Varaktighet: Omedelbar

Om magikern befäller en person att göra något och spänner blicken i stackarn så måste denne klara ett PSY-slag för att kunna vägra utföra handlingen. Svårigheten på PSY-slaget avgörs av vad magikern befäller honom att göra. Att flytta på sig är mycket svårt att emotstå medan att vägra att lämna över sin dyrbaraste ägodel till en komplett främling är mycket lätt. SL får avgöra i fall till fall men handlingen skall vara enkelt (det vill säga gå att utföra på mindre än några SR för en normal människa) och får inte utsätta personen för någon direkt eller indirekt fara (fysisk, psykisk eller "karriärmässig" – t ex kan man inte beordra en vaktchef att lämna över kronjuvelerna såvida det inte är uppenbart att konungen så önskar).

ÖPPNA (F)

Skola: St

Skolvärde: 8

Räckvidd: $S \times 1$ rutor

Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse fungerar likadant som Elementarmagins ÖPPNA. Det är mycket vanligt att stavmagikern samtidigt kommenderar "Öppna!" på något valfritt språk som han behärskar (ofta ett som de omkringvarande inte förstår) istället för att lägga till minimagins LJUSSPEL. (*Edro, edro!*)

FRAMMANA/SKICKA BORT: JORDELEMENTAR (GNOM)

Skola: St

Skolvärde: 9

Räckvidd: S×10 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Detta är samma besvärjelse som Elementarmagins FRAMMANA/SKICKA BORT. Gnomer utgör populära tjänare då tunga ting skall flyttas eller orchers huvuden bankas in.

STOPP (K)

Skola: St

Skolvärde: 10

Räckvidd: S×2 rutor

Varaktighet: S×1 SR

Stavmagikern kommenderar "Stopp!" och alla intelligenta varelser som är inom räckvidden och som kan se magikern (men de måste inte förstå det språk som han talar, vilket leder till att många stavmagiker använder något uråldrigt språk för effektens skull) kan inte röra sig närmare magikern än då besvärjelsen trädde i kraft. För att de skall kunna gå närmare magikern så måste de med sin PSY-grupp övervinna besvärjelsens effektgrad på motståndstabellen.

Med "som kan se magikern" menas att det får inte vara stora hinder ivägen, t ex väggar eller stora dörrar, däremot "skyddar" inte buskage och annat som man kan höra kommandoordet igenom. I gränsfall får SL avgöra vad som kan vara rimligt. Själva kraften ligger i ordet men personen måste inte vara hörande för att påverkas.

Besvärjelsen framkallar en ovilja hos personen ifråga att gå närmare än ett visst avstånd (den som personen höll då magikern kastade besvärjelsen) och kommer att backa om magikern rör sig emot honom. Endast levande, intelligenta varelser påverkas, odöda eller djur påverkas inte.

4 Magiska föremål

Jag är personligen lite emot att alla magiska föremål alltid anges i exakta termer (t ex LYFT E1, PERMANENS OCH NEXUS) utan jag föredrar mer allmänna ordlag. Därför kommer du knappast att nedan finna några rader om *vilka* besvärjelser de innehåller, det är upp till dig som SL att avgöra om behovet skulle uppstå.

4.1 Vardagsföremål

Följande är en samling mindre magiska föremål som de flesta magiker skaffar sig förr eller senare. De är såpass vanliga i trollkarlskretsar att man ofta (för en dyr penning) kan köpa dem på de flesta magikerakademier.

VARM SOVSÄCK

Så gott som alla trollkarlar av någorlunda dignitet vill sova torrt och varmt även då de lever i vildmarken. Detta är en sovsäck i valfritt material (pälsskinn, yllefilt, siden, etc.) vilken alltid håller behaglig temperatur och dessutom alltid är torr (ett litet tak kan spännas upp över öppningen om det skulle regna). Det är heller ingen risk att man vaknar stel i ryggen på grund av ojämn mark.

Priset är upp till SL men de flesta trollkarlar av någorlunda vildmarkserfarenhet kan antas äga en, inklusive nyskapade rollpersoner. Rekommenderat cirkapris är mellan 20 och 30 ggr mer än vad motsvarande icke-magiska sovsäck skulle kosta. Vikt och volym beror på material.

MANTEL

En mantel i valfritt material som håller bäraren varm och torr oavsett väder. Skyddar dock inte emot extrema temperaturer eller magiskt väder på t ex andra astralplan.

STÖVLAR

Har du också tröttnat på att vara blöt om fötterna då du äventyrar ute i vildmarken? Skaffa dig då ett par rejäla stövlar som håller dig varm och torr. Inga fuktiga sockor här inte och skavsårsplåstren kan du lämna hemma!

BRASTÄNDARE

En liten bronsstav (magikern måste ju kunna ha den med sig) vilken antänder alla brasor den lägges i. Kostar ett PSY varje gång. Brasan brinner så länge det är möjligt med hänsyn till bränsle samt väder och vind. Staven är sval så fort man tar i den. Man kan inte antända annat än brasor med den, man kan med andra ord inte antända ett hus genom att kasta upp den på halmtaket.

4.2 Mäktigare föremål

MÉLLONS LINA

Detta är ett utmärkt rep som inbrottstjuven Méllon av Zorakin lät en magiker tillverka som betalning för vissa tjänster.

Det är ett fem meter långt, smalt men mycket starkt rep i något grått material. I ena änden sitter en metallkula, cirka tre centimeters diameter, som är mattsvart till färgen. Hela linan inklusive metallkula har en försumbar vikt.

De krafter som finns i både linan och kulan kan beskrivas med följande ord:

- Om man kastar kulan emot ett fast föremål (vägg, fönsterbleck, tak) och lyckas med ett slag för Änterhake så fastnar kulan i materialet. Så länge föremålet kan bära den viktbelastning som lägges på den så sitter kulan fast (ett papptak

är med andra ord inte att rekommendera). Då man rycker i linan och uttrycker en mental önskan (man behöver inte uttala några ord) om det så lossnar kulan utan att lämna några spår efter sig.

- Man kan svinga linan med kula som en bolla.

Sakregister

Besvärjelser

Antända (F,K), 11, 16
Befallande Blick (K), 17
Djursinne, 10
Drömsändning, 13
Elementarskydd, 11
Energistråle (F,K), 17
Frammana/Skicka Bort
 Elementar: Umbran, 14
Frammana/Skicka bort:
 Jordelementar (Gnom), 18
Frysa (F, K), 11
Fråga, 12
Förbanna Vapen, 14
Förtrolla Vapen, 11
Hög Röst, 15
Knackning, 15
Kraftvägg, 13
Ljudkontroll, 12
Ljuskontroll, 12
Lugna, 9
Läsa Språk, 12
Låsa (K), 10
Magiskt lås (K), 11
Mardömssändning, 13
Mental Smärta, 14
Mörker (F), 14
Mörkerväg, 14
Obeslutsamhet, 13
Regnskydd, 10
Skriva Språk, 13
Stavljus (K), 15
Stopp (K), 18
Tala Språk, 13
Tillförsluta, 16
Träarbete, 9
Upplösa Vagg, 12
Vis Röst, 16
Viskning, 15
Vredgad Blick, 16
Växtkänedom, 10

Öppna (F), 17

Magiska föremål

Braständare, 19
Mantel, 19
Mellons lina, 19
Stövlar, 19
Varm sovsäck, 19

Minimagi

Doft, 5
Fästa, 3
Gravluft, 6
Gravtal, 6
Ljudeffekt, 6
Ljuskula, 5
Låsa, 4
Magisk Vind, 7
Minnesanteckning, 3
Rökringar, 6
Skratt, 6
Skriva, 4
Stava, 4
Tända, 5