Drakar och Demoner

MAGIKERNS HANDBOK



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MAGIKERNS HANDBOK

Konstruktion:
Gunilla Jonsson, Michael Petersén

Redigering:
Henrik Strandberg

Illustrationer:
Peter Bergting

Grafisk Form:
Håkan Ackegård

Omslag:
Mattingly

Original:
Henrik Strandberg

Produktion:
Nils Gulliksson

Repro och Tryck: Tryckproduktion, Västerås

Copyright © 1993 Target Games AB

INNEHÅLL

Inledning 2
Vem är magikern?.....2
Vad är magi? 2
Magikerns roll 3
Magikerns vardag 3
Kampanjer 3
Magiska tempel 6
Akademier.....7
Laboratoriet.....8
Bibliotek 10
Hur du skapar en magiker 12
Bakgrundspoäng 12
Ras.....12
Nya yrken 12
Grundegenskaper 17
Handlingar.....17
Särskilda förmågor.....18
Karaktärer 20
Den förklädde magikern 21
Den uråldriga ärkemagikern.....21
Den maktgalna magikern.....22
Den mystiska främlingen 22
Mörkrets furste.....23
Den oförsiktige lärjungen 24
Den inåtvända eremiten.....24
Livsnjutaren 24
Makten bakom tronen 25
Showmannen 25
Nya färdigheter 26
Magikern och krigarens handbok.....28
Expanderade magiregler 29
Minimagi 29
Besvärjelser 29
Symboler.....33
Stavar.....34
Ritualer och magiska cirklar.....36
Ritualer.....36
Magiska cirklar 38
Att skapa besvärjelser.....39
Skapa magiska föremål.....41
Att lägga in besvärjelser 41
Magiska föremål 43
Alkemi 47
Magiska pergament.....48
Magiska böcker 48
Magiska kodex 49
Improviserad magi.....51
Vild magi 52
Rollpersoner med vild magi 52
Förmågor.....53
Familiarii.....55
Åkallan.....55
Beskrivningar 56
Binda 57
Egenskaper 57
Familiariin och döden.....58
Magiska fenomen.....59
Geografiska fenomen.....60
Nya besvärjelser.....62
Allmänna besvärjelser 62
Animism.....63
Djurhamn 67
Växtrikets magi 69
Mentalism 72
Kroppskontroll.....76
Illusionism 78
Dödens magi.....80
Elementarmagi 84
Jordmagi.....84
Luftmagi.....85
Eldmagi 87
Vattenmagi 88
Köldmagi 89
Besvärjelseregister.....91
Besvärjelseindex.....94

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INLEDNING

Den här boken tillägnas magikern i alla hans skepnader; från den nervösa lärlingen till den maktfullkomlige ärkemagikern. Trots många olikheter har alla magikern några saker gemensamt. Vi börjar med att undersöka de sakerna och svara på några frågor kring magikerns liv.

VEM ÄR MAGIKERN?

Magiker är något du föds till, en gåva du alltid har haft och varit medveten om sedan unga år. Som magiker kan du använda magisk energi och forma den för att uppnå dina egna syften. Det kan gälla allt från en enkel minimagisk besvärjelse till att öppna en portal till helvetet mitt i det kungliga palatset. Exakt hur magin fungerar vet ingen, men fungerar gör den och den kan skänka sina utövare makt långt bortom det normalt mänskliga.

Man föds till magiker, antingen kan man använda magisk energi eller så kan man det inte. Det går inte att lära sig hantera den magiska energin i vuxen ålder; alla magiker är födda till sitt värv. Bara en på tusen har gåvan. Av dem tränas kanske en av hundra till att utnyttja sin fulla potential. Övriga kan använda små besvärjelser till husbehov eller för att imponera på vanligt folk.

Det är orsaken till att flera kungariken medvetet söker efter tänkbara magikerämnen för att utöka kretsen av fullärda magiker. Det har gett blandade resultat. Ett rike fann flera hundra personer som kunde manipulera magisk energi, i andra fall har inte en enda begåvning upphittats. Fortfarande används därför de traditionella metoderna för att värva nya magiker, vanligen akademier som står öppna för alla med gåvan. Många äldre magiker föredrar dessutom att söka rätt på sina lärlingar på egen hand. De undersöker alla barn i trakten med jämna mellanrum, eller tar emot förhoppningsfulla föräldrar som vill se sitt barn som magikerlärling. För fattiga föräldrar kan ett barn med gåvan vara lönsamt, många magiker betalar 100 guld eller mer för en begåvad lärling.

VAD ÄR MAGI?

Magi är en naturlig energi som magiker använder för att kasta besvärjelser. Det finns tre huvudformer av magi, så kallade skolor. Den äldsta och mest grundläggande är naturens och djurlivets skola, den så kallade animismen. Därefter kommer elementens skola, eller elementarmagin. Den yngsta, men också mest expansiva skolan är mentalismen, som berör kropp och själ.

Magisk kraft finns överallt. Den flödar genom världen längs mäktiga kraftlinjer. Utan den magiska kraften skulle inga besvärjelser fungera och inga fantastiska varelser som drakar finnas. Magisk kraft är magikerns livsblod, hans själ. Utan den är han ingenting.

Bara de som har gåvan kan överhuvudtaget känna och använda magisk kraft. Alla andra kan få den förklarad, men de kan aldrig förstå. Det är som att försöka beskriva färgen blått för en blind man.

Det krävs långvarig träning för att kunna använda magisk kraft. En magiker tränas i flera år innan han kan börja manipulera kraften. Sedan tar det troligen årtionden innhan han behärskar den och är kapabel att förändra världen med sina krafter. Men träningen är värd sitt pris. En ärkemagiker hör till de mäktigaste personerna i världen.

Att kasta en besvärjelse är svårt, allt måste stämma. I besvärjelsen ingår magiska kraftord, gester och visualisering av effekter. Blir något fel misslyckas magikern eller skadar sig själv när den magiska energin inte kanaliseras på rätt sätt. När en magiker kastar en besvärjelse reciterar han några ord som bär magisk kraft, gestikulerar och föreställer sig exakt vad som ska hända. Kraftorden, gesterna och visualiseringen är unika för varje besvärjelse. Det är inlärningen av dem som tar så lång tid. Magikern kan inte bortse från någon del av besvärjelsen utan att misslyckas helt.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGIKERNS ROLL

Magiker påverkar världen. Deras handlande har avgörande betydelse för hela rikens välmåga och framtid. En magiker kan utåt sett vara okänd, men han har alltid makt att påverka världen med sina krafter. Många magiker drivs av maktlystnad och kunskapstörst i sitt arbete. De blir därför berömda vetenskapsmän, fruktade härskare över stora riken, mäktiga hjältar i kamp mot själva gudarna eller vandrare som strövar mellan vår värld och andra dimensioner och verkligheter.

Det gör att magiker är både respekterade och fruktade bland vanligt folk. Få förstår hur deras krafter fungerar, men alla vet vad de kan åstadkomma och inser att det är bäst att hålla sig väl med en magiker. Attityderna växlar, beroende på magikerns ansikte utåt. En vänlig ärkemagiker bemöts med mer respekt och mindre fruktan än en ondskefull, mindre kunnig besvärjare. Magiker är dessutom alltid mer accepterade och respekterade i stora städer. I små byar frodas fruktan för det främmande och obegripliga som en magiker representerar. Ofta brukar till och med en magikers föräldrar vara lite rädda för sin mäktige son.

Samtidigt värderas magin högt även i små samhällen. Med hjälp av några besvärjelser kan en magiker rädda skörden undan torkan, fördriva en hord banditer och bygga en liten borg till befolkningens skydd. Magi underlättar nästan allt i samhället, men är samtidigt ett stort hot. En fientlig magiker kan döda alla invånare i en liten stad och rasera alla hus under loppet av några minuter.

MAGIKERNS VARDAG

Även om de flesta magiker tillbringar en stor del av sin tid åt att söka kunskap och studera magins innersta väsen, är deras liv långt ifrån tråkiga. De flesta magiker bor faktiskt i stora städer, ofta i magikerakademier av något slag. Den klassiska biden av magikern, en skinntor ensling som lever eremitliv i sitt ödsligt belägna torn, är knappast sann. Det finns sådana magiker, men de är rätt få. Många magiker är unga, välklädda och utåtriktade. Särskilt vid akademierna finns det gott om magiker som inte föraktar enkla nöjen.

En magiker arbetar ofta för den stad där han bor, eller direkt under stadens härskare. Akademier förväntas tjäna staden där de är placerade. Vissa magiker föredrar att tillbringa livet mer isolerade och arbeta för sin egen vinning eller kunskaps skull, instängda sina torn på landsbygden eller i en stad.

Behöver magikern pengar kan han lätt tjäna grova summor på att sälja besvärjelser och enkla magiska föremål. Det finns alltid en marknad för sådant i en stad. De magiker som lever på landet får resa in till staden eller förlita sig på ett rykte som drar kunder från trakten. Bara en berömd magiker kan leva isolerlad i obygden och få ständiga besök av presumtiva kunder som vill köpa hans tjänster.

En del magiker väljer en mer direkt väg till rikedom. De blir svårhindrade tjuvar eller rånare. Stadsvakten är oförmögen att gripa dem, om de ens avslöjas. Däremot brukar akademier och andra magiker i en stad resolut fånga och straffa alla kollegor som ger sig in på brottets bana. De ger magin ett dåligt rykte, och alla magiker vet att häxbålet är ett öde som kan drabba dem om folkets rädsla och fördomar får fritt utlopp.

En vanlig dag i en magikers liv ägnas ofta åt flera timmars studier eller magiskt arbete. Han forskar i nya besvärjelser och studerar de olika magiskolorna. Ofta kommer folk på besök för att söka råd eller hjälp med något problem. Magiker som tillhör en akademi umgås mycket med andra studenter eller kollegor, det hela påminner mycket om de världsliga studenternas liv vid de stora universiteten. Minimagi används främst för att kyla öl och underlätta besvärliga rutinsysslor, all som underlättar livet är bra och de magiska studierna sköts ofta lite med vänster hand.

KAMPANJER

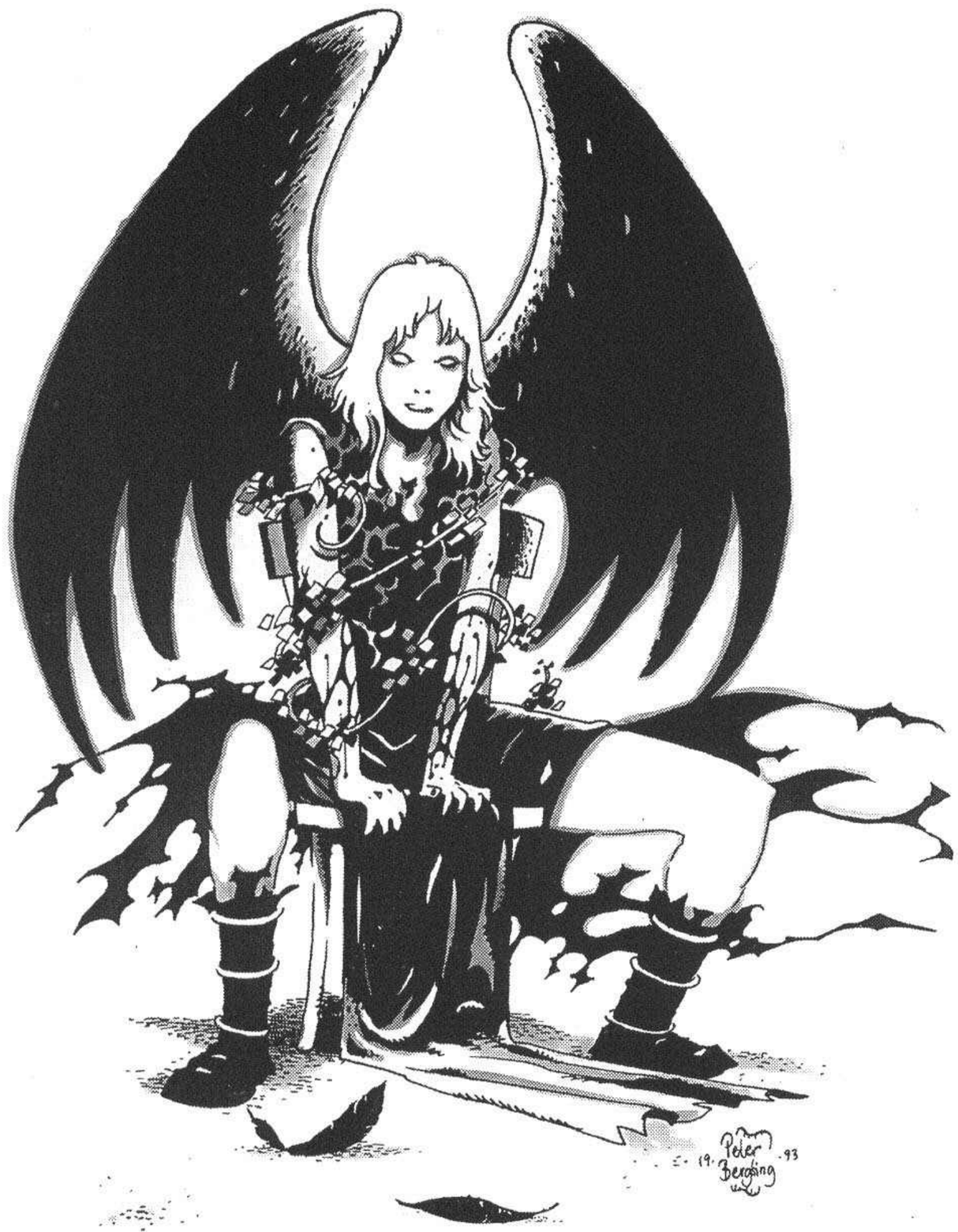
En kampanj som kretsar kring en grupp magiker blir annorlunda än vanliga kampanjer. Det viftas inte så mycket med tunga och otympliga svärd, utan istället förlitar man sig på ett överlägset intellekt och mäktiga besvärjelser.

I vissa kampanjer är alla magiker, i andra de flesta och ibland är bara några få magiker. Oavsett blandningen av roller är magikerna dominerande. De styr vad som ska hända, det är de som bestämmer. Andra rollpersoner kan ha roller som livvakter eller tjänare åt magikerna.

Spelledaren bör ha klart för sig att makt och kunskap är viktigt för de flesta magiker. De vill lära sig mer och bli mäktigare under kampanjen. Pengar och orchinfekterade fort i ödemarken är ointressanta, däremot är ledtrådar till var Ödets bok kan finnas viktiga och värda att ta strid för. Anpassa handlingen till magikernas intressen och krav.

Det finns många typer av kampanjer med magiker i huvudrollerna. Den vanligaste är förmodligen äventyr centrerade på maktspel i en stad, ett rike eller i hela världen. Magikerna använder sina krafter för att skaffa sig ständigt större makt genom att manipulera människor i sin omgivning och använda magin för att skaffa sig borgar, tjänare, landområden och höga titlar. När de blir mäktigare konkurrerar de ofta sinsemellan och råkar inte sällan i strid med varandra. Men det finns andra typer av kampanjer som också kan ha magiker som

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



huvudfigurer. Vi går igenom fem lite mer speciella kampanjidéer. och visar vad som är viktigt i var och en. Spelledaren får själv utveckla de kampanjidéer han vill använda.

LÄRLINGAR

I en lärlingskampanj är alla magiker fortfarande lärlingar. För det mesta tjänar de en ärkemagiker, men de kan också utbildas av stränga lärare på en akademi. De håller fortfarande på att lära sig grunden i magikerns yrke och har alltid magikeryrket Lärling.

Syftet med kampanjen är att följa lärlingarnas långa väg från nybörjare till färdig magiker. Befinner de sig på en akademi finns det alltid ett livsfarligt slutprov som de måste klara. Kampanjen fungerar bäst om rollpersonerna börjar spela som unga tonåringar, i 13-14-årsåldern, som hamnar hos en magiker eller ansöker till en akademi. Sedan följer man deras äventyr i fem-sex år, tills de är fullfjädrade magiker. En av fördelarna med den typen av kampanj är att det lätt går att fortsätta med någon annan typ när den är klar. Dessutom har magikerna lärt sig magisystemet i grunden och vet att utnyttja det till fullo. (Spela lärling själv med 10 minimagiska och 5 vanliga besvärjelser i ett år, så förstår du vad vi menar. Det går att göra mycket av det om man tänker.)

Miljöerna varierar i den här typen av kampanj. Ofta reser lärlingarna med sin mästare, eller tillsammans med någon äldre magiker. Lärlingarna kan inte själva avgöra vart de ska åka eller vad de ska göra, utan tvingas följa sina herrars order. Ska deras mästare till bergstrakterna i södra Baalban mitt under brinnande krig för att söka efter den vitbladade blodrosen, har de bara att följa med. Lärlingar tvingas för det mesta att stanna vid sin herres sida, men han kan försvinna eller dödas så att de tvingas agera på egen hand.

Rollpersonerna begränsas av att de måste lyda sin mästare eller följa reglerna på akademin. De är ofta rätt strikta; upp i gryningen, städa, studera fram till middagen, öva minimagi, hugga vet och laga mat, studera igen och sov vid midnatt. Dessutom tolereras inte flickor på rummet, fester eller sena kvällar på ölkällaren. Med jämna mellanrum tvingas eleverna genomföra sataniskt svåra prov, som alltid är precis möjliga att klara. Trots det kan de ofta utan problem smita undan en natt, många ser genom fingrarna med mindre förseelser.

Den låsta miljön har sina fördelar också. Lärlingarna behöver inte bry sig om pengar eller husrum. Får de problem har de mäktiga vänner vid sin sida. De får utbildning och kunskap. Dessutom lär de sig flera besvärjelser från sin mästare och genom sina studier. De blir ofta vänner för livet och fortsätter kanske att samarbeta som fullärda magiker. Under lärlingstiden kan de knyta kontakter bland världens mäktiga; kungar, prinsar, prinsessor, handelsfurstar och andra av vikt. Sådana kontakter kan vara guld värda i en framtida karriär.

Äventyren i en kampanj med lärlingar är ofta lite sedelärande. När det hela är över har de unga disciplarna insett lite om sitt eget maktbegär, eller om vilka andra krafter som driver dem. Det innebär inte att äventyren är stillsamma och reflekterande, tvärtom är de ofta vilda och oförutsägbara, med demoner som släpps lösa och mörka makter som materialiseras. Men slutpoängen ser ut som i en saga, den kommer in bakvägen utan att störa handlingen. Livet som lärling är våldsamt och spännande mitt bland alla studier, och äventyren ska skildra det.

EPISK FANTASY

Episk fantasy är en klassisk form av kampanj. Där möter rollpersonerna mäktiga odöda magiker, kämpar mot horder av illvilliga drakar och försöker ständigt hindra världens snara undergång. Allt är storslaget och episkt. Själva gudarna kan ingripa i de dödligas affärer med jämna mellanrum. I episk fantasy har magiker stor makt och spelar en helt avgörande roll för världens utveckling.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Rollpersoner i en sådan kampanj är aldrig vanliga människor. De är utvalda av gudarna att bekämpa ondskan, eller utgör själva ondskan som ska förgöra världen. För det mesta är de skapade som Hjältar med alla fördelar det bär med sig. Lämpliga yrken är ärkemagiker, artefaktmagiker, nekromantiker, andebesvärjare eller druid. Andra magikeryrken går också bra, men alltför stillsamma akademiker kräver något gott skäl för att slunga sig ut i världens affärer på ett sådant sätt som krävs.

Miljöerna i kampanjen är omväxlande och fantastiska. Våra hjältar rester till uråldriga dvärgastäder, hamnar hos isjättarna i deras isborg, färdas till helvetet för att bekämpa en nekromantiker och tas till fånga av kaosalverna ombord på deras flygande smärtskepp. Hjältarna är lite i ödets våld, de hamnar på fantastiska platser utan att riktigt planera det. Det betyder inte att de inte kontrollerar sitt öde, bara att världen konspirerar mot dem för att kasta ut dem i äventyr som blir till legender redan under deras livstid.

Syftet med det hela är ofta att magikerna ska bli allt mäktigare och finna sällsynt och vital kunskap om världen och sina fiender. Det finns en väl definierad fiende, som nekromantikern Bhaal och hans horder av odöda. Målet för kampanjen är då att stoppa fienden. Det visar sig dock ofta i episk fantasy att saker och ting är mer komplicerade än de först tycks. Bhaal kanske provocerades av hjältarnas främste bundsförvant, hertig Cerion, som planerade hela händelseutvecklingen för att komma åt tronen under striderna. Kampanjen får gradvis allt fler nivåer i takt med att förvecklingarna ökar.

Hjältarna är egentligen bara begränsade av sitt öde i en episk fantasykampanj. De är ödesbestämda och kan inte fly från sina roller. Vad de än gör dras de tillbaka in i handlingen. Därmed inte sagt att de inte kan dra sig undan under några år, men förr eller senare sker något som tvingar dem att ta upp kampen igen.

Ödet är samtidigt hjältarnas största fördel. De kommer inte att dö under ett slagsmål på en ölkällare, eller någonstans på en smutsig bakgata med en kniv i ryggen. Ska en hjälte dö sker det på ett episkt sätt, under en avgörande strid mot fienden eller mot en väldig övermakt. Han kan också tänkas offra livet så att hans vänner klarar sig. Döden är alltid sådan att den besjungs av barderna under flera år.

UPPTÄCKTSRESANDE

Livet för en magiker är inte bara studier, långa experiment och utbildning av obegåvade lärlingar. Vissa magiker blir istället upptäcksresande och besöker fascinerande och spännande platser i vår värld, eller andra plan och dimensioner. Till de mest fascinerande kampanjer som kan spelas hör när en grupp magiker bestämmer sig för att utforska ett elementarplan.

Syftet med kampanjen med upptäcksresande magiker är att finna kunskap om världen, andra plan och magin. Magikerna kommer ofta kunskap på spåren som andra inte ens kan ana. Därigenom växer deras magiska makt och de kan söka sig ännu längre bort på sina färder, kanske till andra världar.

Alla typer av magiker passar i en sådan kampanj. En vildvuxen blandning av akademiker och mer utåtriktade magiker är ofta en god idé, de kompletterar varandra utmärkt. De drivs av en obändig lust att förstå världen. Rollpersonerna vill veta varför magidöda områden existerar, hur man egentligen hämtar kraft från eldplanet och om det går att göra på något bättre sätt, om himmel och helvete verkligen finns, och i så fall hur de förhåller sig till varandra.

Miljöerna är viktiga i en sådan kampanj. Det är dem hjältarna ska utforska under sina resor. Spelledaren måste anstränga sig för att skapa spännande platser för dem att undersöka. Det kan vara försvunna ruinstäder behärskade av jätteödlor och onda men vansinnigt vackra drottningar, portar till andra plan eller dolda civilisationer i världens inre. En stor del av handlingen utspelas också medan rollpersonerna försöker finna ut var ruin-



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

staden finns, innan de kan resa dit och finna att den delvis ligger på ett annat plan och glider mellan vår värld och en annan verklighet.

Det som kan kännas begränsande med den här typen av kampanj är kanske just det eviga resandet och utforskandet. Kampanjen fungear bäst om man kombinerar den med andra typer av äventyr, till exempel episk fantasy. Annars finns risken att också den mest kunskapstörstande magiker tröttnar efter ett tag. Med en god blandning av andra stilar kan en kampanj vara i åratal.

Kampanjern med upptäcksresor har stora fördelar. Till de främsta hör att rollpersonerna får se stora delar av världen och kanske se sammanhang de aldrig annars skulle uppfatta. De lär sig mycket om hur magin fungerar om de studerar andra plan och besöker dem.

FÖRBJUDEN MAGI

En mer exotisk typ av kampanj förutsätter att all magi är förbjuden inom ett rike, ett stort imperium eller i hela världen. Alla magiker är antingen döda elle fängslade, eller så har de lyckats undgå upptäckt och är på flykt eller gömmer sig någonstans. Det kan finnas flera orsaker till att magi är förbjudet; en ond härskare kan ha förbjudit den, den kan ha förbjudits sedan en grupp magiker kan ha försökt göra en statskupp och misslyckat, en religion kan vara fientligt inställd till magi. Förföljelserna kan ha börjat nyligen eller pågått under många år. Oavsett detta är alla magiker på flykt undan rättvisan. Vill det sig riktigt illa har en inkvisition upprättats och magiker torteras och bränns på bål. Om så är fallet har ofta en religiös diktatur tagit makten.

Våra hjältar är på flykt undan förtrycket och måste försöka överleva i en fientlig värld. De jagas av soldater, inkvisitionen är dem i hälarna och det kryllar av tjallare som gärna förråder dem för några silvermynt. Till och med vanligt folk skulle gärna lyncha dem om det kom fram att de var magiker. Målet för kampanjen är i första hand att förbli fria och överleva varje dag. I andra hand vill hjältarna naturligtvis krossa inkvisitionen, störta diktatorn och se till att magi åter blir tillåtet.

Rollpersonerna kan vara vilken typ av magiker som helst, även om bastardmagiker eller lärlingar lättast kan klara sig undan förföljelserna eftersom det inte är uppenbart eller välkänt att de är magiker. De drivs av en vilja att hämnas sina döda vänner och återupprätta ett mer magivänligt styre. Många människor har slaktats av soldater och inkvisitionen, och de flesta var inte ens magiker utan bara släktingar eller vänner till magiker.

Kampanjen utspelar sig vanligen i stadsmiljö, där det är lättare att försvinna i mängden. Det går också bättre att smita undan i en stad om man hotas av upptäckt. Även om det finns fler soldater och inkvisitorer i städerna är det lättare att gömma sig där. Det finns slumområden, katakomber och liknande platser att försvinna i om situationen blir kritisk. Här finns också inkvisitionens högkvarter, fånghålor och perverterade adelsmäns borgar och palats att utforska i jakt på medel att bekämpa regimen. En räd mot inkvisitionen är alltid ett intressant och livsfarligt företag.

Överhuvudtaget vet alltid rollpersonerna vad de har att göra. Det finns både påtagliga mål för dagen och en fiende att bekämpa. Livet är farligt men spännande. De är jagade och veta att inkvisitionen och rikets ledning är deras fiender. Äventyren blir våldsamma, med vilda strider och nattliga överfall, flykt i sista ögonblicket och räder mot fånghålor för att frita fängslade vänner eller palats för att säkra bevis mot någon adelsman. De kan också försöka ta reda på de yttersta orsakerna til förtrycket. Finns det något att göra åt det, är kanske just rollpersonerna lämpade för det. Kanske styrs inkvistionen av en vansinnig präst, besatt av vad en magiker har gjort mot honom. En prins vid hovet är kanske välvilligt inställd till magiker och tror att han kan övertyga regenten om att lätta på regimens tryck, till exempel genom att tillåta statligt kontrollerade akademier.

MAGISKA TEMPEL

Så gott som alla magiker har ett magiskt tempel. Det är en rum eller en byggnad som har helgats åt magiska ritualer. Där skapar magikern artefakter, utför komplexa ritualer eller åkalla varelser från andra plan.

För att skapa ett tempel behöver han bara ha ett vanligt rum eller en byggnad tillgänglig. Tempel kan skapas nästan var som helst, animister kan till exempel helga tempel i en lund eller stencirkel, men det absolut vanligaste är ett enkelt rum. Magikern måste rengöra det blivande templet noga och låta måla det i någon lämplig färg, till exempel grönt för en animist, blått för en mentalist och rött för en elementarmagiker. En del nekromantiker väljer att förorena det tilltänkta templet och dränker in det i svart färg och blod. Det står var och en fritt att skapa efter eget huvud, meningen är att templet ska kännas bra att arbeta i. Magikern ska helt enkelt trivas i det. När han är nöjd påbörjas en veckolång ritual då han helgar det blivande templet för magisk arbete. Det är inte i egentlig mening en ritual, utan snarare en förberedelse inför de ritualer som ska kastas i templet. Den kallas Skapa tempel och är en allmän besvärjelse.

När ritualen väl är avslutad är templet helgat och klart att tas i bruk. Magikern har stora fördelar av att ha ett tempel, han kan lättare kasta ritualer i det och det krävs för att tillverka magiska föremål. Templet skyddar magikern mot oönskade magiska störningar och hjälper till att fokusera hans magiska kraft. Det ger honom helt enkelt en del fördelar.

De flesta tempel är placerade så att magikern alltid har tillgång till dem. För det mesta ligger de i anslutning

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

till hans bostad eller i närheten. Det finns dock ärkemagiker som har sina tempel insprängda i grottor långt under marken och som teleporterar sig dit när de ska använda templet. Magiker som lever i traditionella torn har oftast sina tempel högst upp i tornet eller nersprängda i berggrunden under själva tornet. På akademier finns flera rum som är avsedda som tempel och magiker måste reservera ett rum under några veckor för att kunna utnyttja det.

När en magiker utför magiska ritualer i ett tempel får han fördelar av det. Han kan utföra ritualen var som helst, templet är inget krav, men ett tempel minskar den tid det tar att kasta ritualen med en tredjedel. Avrunda resultatet uppåt. För att beräkna tiden räknar man in all bonus för magiska substanser och dylikt, därefter minskas den kvarvarande tiden med en tredjedel. Se avsnittet Ritualer och magiska cirklar för mer exakt information. Magiska artefakter kan bara tillverkas i tempel, det är omöjligt att utföra ett så svårt och kraftkrävande arbete någon annanstans, störningarna från annan magi blir för stora. Templet isolerar magikern från alla sådana irritationsmoment.

Flera magiker kan samarbeta om en ritual i ett tempel, om den som har helgat templet leder arbetet och om de andra magikerna har mediterat i templet i minst en timme. Bara en magiker kan helga ett tempel, flera kan inte samarbeta om det och utnyttja dess fördelar.

Ett magiskt tempel kan vanhelgas av någon som vet hur han ska bär asig åt. Man måste göra något som strider mot livsuppfattning och moral hos den magiker som har helgat templet. Onda magiker brukar uppskatta människooffer som ett säkert sätt att vanhelga en annans tempel, medan en nekromantiker kan vanhelgas med lämpliga animistbesvärjelser typ Skörd. Spelledaren avgör när ett tempel blir vanhelgat. Templet kan helgas igen, men ritualen Skapa tempel tar då tre veckor innan det vanhelgade templet har renats.

Kostnaden för att skapa ett tempel är inte speciellt hög. Vill man ha en speciell byggnad får man betala för den, i alla fall i en stad. På landet kan magikern bygga sitt eget tempel med hjälp av lämpliga besvärjeler. Totalt en kostnad på ungefär 1.000 sm till ljus, färg, kandelabrar kan vara passande.

AKADEMIER

En magikerakademi är ett centrum för magistudier och ett slags universitet för de få utvalda som har gåvan. Där kan man studera elementarmagins innersta hemligheter tillsammans med andra magiker som har samma brinnande kunskapstörst. En akademi är också en maktfaktor att räkna med i maktkampen inom ett rike eller i en stad. Den som har akademin på sin sida har vunnit mycket; få vågar stöta sig med den.

Det finns akademier överallt i världen, också bland de så kallade primitiva folkslagen i Rhensal finns en slags akademier för shamaner och andeutdrivare. Orsakerna är uppenbara; ensamma är magiker visserligen både respekterade och en källa till kunskap, men trettio magiker som samarbetar är en påtryckningsgrupp som ingen regent har råd att igonerera. Deras samlade kunnande om magi är enastående. Egentligen är det bara naturligt att de sluter sig samman. Dagens akademier har utvecklats ur forna tiders magikergillen. Redan på gillenas tid utbildades lärlingar gemensamt och magiker samarbetade i viktigà frågor. Steget till riktiga akademier var kort och redan för 300 år sedan fanns de på flera platser i den gamla världen. Nu är de vanliga och gillena blir alltmer sällsynta.

En vanlig akademi ligger i en stor stad, gärna vid kusten så att kommunikationerna är goda. Den har ofta en stor huvudbyggnad, som ett palats, omgivet av flera mindre hus. Runt hela akademin finns en hög mur som skyddar både mot insyn och mot fientliga bondehorder. I huvudbyggnaden finns lärosalar, bibliotek och rum där lärlingarna får över olika besvärjelser. De mindre husen används som bostäder för magiker och tjänstefolk och rymmer olika verkstäder, tvättstugor och liknande.

På en akademi finns det vanligen fem till tio erfarna magiker som lär ut sina kunskaper till ett trettiotal elever. Dessutom finns ett par mästare som är ansvariga för hela akademin. Varje magiker som undervisar har fyra eller fem personliga elever som han följer under hela deras tid vid akademin. Förutom magiker brukar det finnas ett tiotal erfarna kämpar som fungerar som livvakter och skyddar akademin i händelse av anfall. I bakgrunden finns tjänstefolk, trettio eller fyrtio personer som lagar mat, städar och håller ordning på de ibland rätt oregerliga magikerna. På vissa akademier sköter dock lärlingarna allt praktiskt arbete med städning och matlagning.

Vanligt folk som lever intill en akademi brukar betrakta den med stolthet och anse den som sin egen. Blir akademin förtalad av någon försvarar de den inlevelsefullt. Akademin betyder trygghet och inkomster när magikerna gör sina inköp i området. En viss rädsla finns dock under ytan; det har hänt att demoner släppts lös från akademier och gått bärsärk i trakten.

De lärlingar som utbildas på en akademi har det i allmänhet lite lättare än de som går i lära hos en ensam magiker på det traditionella sättet. Det betyder inte att de har sötebrödsdagar. Nästan all vaken tid går åt till studier, hårt arbete och experiment med olika besvärjelser. De tränas också i att samarbeta med varandra. I normala fall tillbringar lärlingen fem år på en akademi innan han betraktas som en färdig magiker. Han besitter då de kunskaper som en normal magiker har enligt grundreglerna. Alla yrken i Magikerns handbok finns också tillgängliga, en akademi låter magikern utvecklas i den riktning där hans begåvning ligger.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

I utbyte mot allt detta betalar lärlingen (eller snarare hans föräldrar) en årlig avgift på 1.000 sm till akademin. Mycket begåvade elever (INT och PSY 15+) får avgifterna reducerade eller till och med helt slopade. Förutom utbildningen får eleverna mat och husrum under sin tid på akademin. Vissa akademier låter fattiga elever arbeta av utbildningen när de är färdiga. Magikern får då i allmänhet arbeta i två år som lärare på akademin i utbyte mot mat och husrum.

För att bli antagen till en akademi måste man ha gåvan. Utan den kan ingen tillgodogöra sig undervisningen. Det vanliga är att de blivande lärlingarnas begåvning för magi testas under en vecka på akademin. De som inte håller måttet avlägsnas vänligt men bestämt. Proven brukar omfatta att känna magi och de tilltänkta eleverna skärskådas av tre magiker som försöker bedöma om de har gåvan. Enkla försök med minimagi används också. De som klarar proven antas vid akademin.

LABORATORIET

Alla alkemister har ett laboratorium och de flesta magiker skulle vilja ha ett. Laboratoriet är oftast ett rum, även om stora laboratorier kan omfatta flera rum, där magiker kan experimentera med magiska och alkemiska ämnen och substanser. Det är fyllt till bristningsgränsen av kolvar, brännare, mortlar och annan alkemisk utrustning. I välfyllda skåp finns burkar och flaskor med magiska substanser och parafernalia. På golvet kan magiska cirklar och tecken finnas ristade eller utlagda med metalltråd. Över allt svävar en skarp doft av syra och rök, uppblandad med stanken från ruttnande växtdelar. Golv och väggar är ofta svartbrända av eld och syra.

I ett laboratorium arbetar magikern med att framställa alkemiska elixir och salvor. Ibland gör han grundforskning för besvärjelser med hjälp av magiska substanser. Han hettar upp ämnen, späder ut dem, hettar upp dem igen och arbetar på ett sätt som mycket påminner om den moderna kemin. Den stora skillnaden är att magin och alkemin faktiskt fungerar. Det går att tillverka guld av bly, men få vet hur. Många alkemister söker efter den hemligheten och efter de vises sten, en mäktig substans som kan transmutera själva metallerna.

I avsnittet Alkemi längre bak i boken finns regler för hur alkemisten tillverkar elixir, och en lista över de ämnen en alkemist har i sitt laboratorium. Där finns också den utrustning som krävs för att arbeta med alkemistens ämnen och vätskor. En magiker får bonus till sina försök att skapa alkemiska elixir och besvärjelser om han har ett laboratorium. Ju bättre laboratoriet är, desto högre blir bonusen. Den dras av sedan alla andra modifikationer gjorts. Tyvärr kostar ett bra laboratorium mycket pengar, men alla alkemister har ett i början av spelet.

TYPER AV LABORATORIUM

Det finns fyra slags laboratorier i magikerns handbok. De kostar olika mycket och ger olika stora fördelar till magikern som arbetar med dem.

Litet laboratorium

Det lilla laboratoriet ryms i ett enda rum på 20 m^2. Bara den mest grundläggande utrustningen får plats. En alkemist börjar spelet med ett sådant här laboratorium. Det kostar 10.000 sm för andra magiker att köpa och alla besvärjelser tar 10% kortare tid att skapa med hjälp av laboratoriet. Tar det i normala fall 17 veckor att skapa en ny besvärjelse, kortar laboratoriet ner tiden till 15 veckor. (17–1,7=15,3, avrundas till 15. Avrunda alltid nedåt.) Alkemiska elexir får ingen bonus av ett så litet laboratorium. Bara en person åt gången kan använda ett litet laboratorium.

Medelstort laboratorium

Ett normalt laboratorium fyller upp ett eller två rum på totalt ca 50 m^2. All nödvändig utrustning och viktiga substanser får plats utan problem. Det kostar 60.000 sm i inköp. Besvärjelser tar 15% kortare tid att skapa med det här laboratoriet och alkemiska elixir går 10% snabbare att tillverka. Observera att effekterna av laboratoriet inte är kumulativa. Ett litet och ett normalt labb ger inte en bonus på 25% för att skapa en besvärjelse. Bara det bästa värdet räknas. Upp till tre personer kan samtidigt använda laboratoriet och dra nytta av dess bonus.

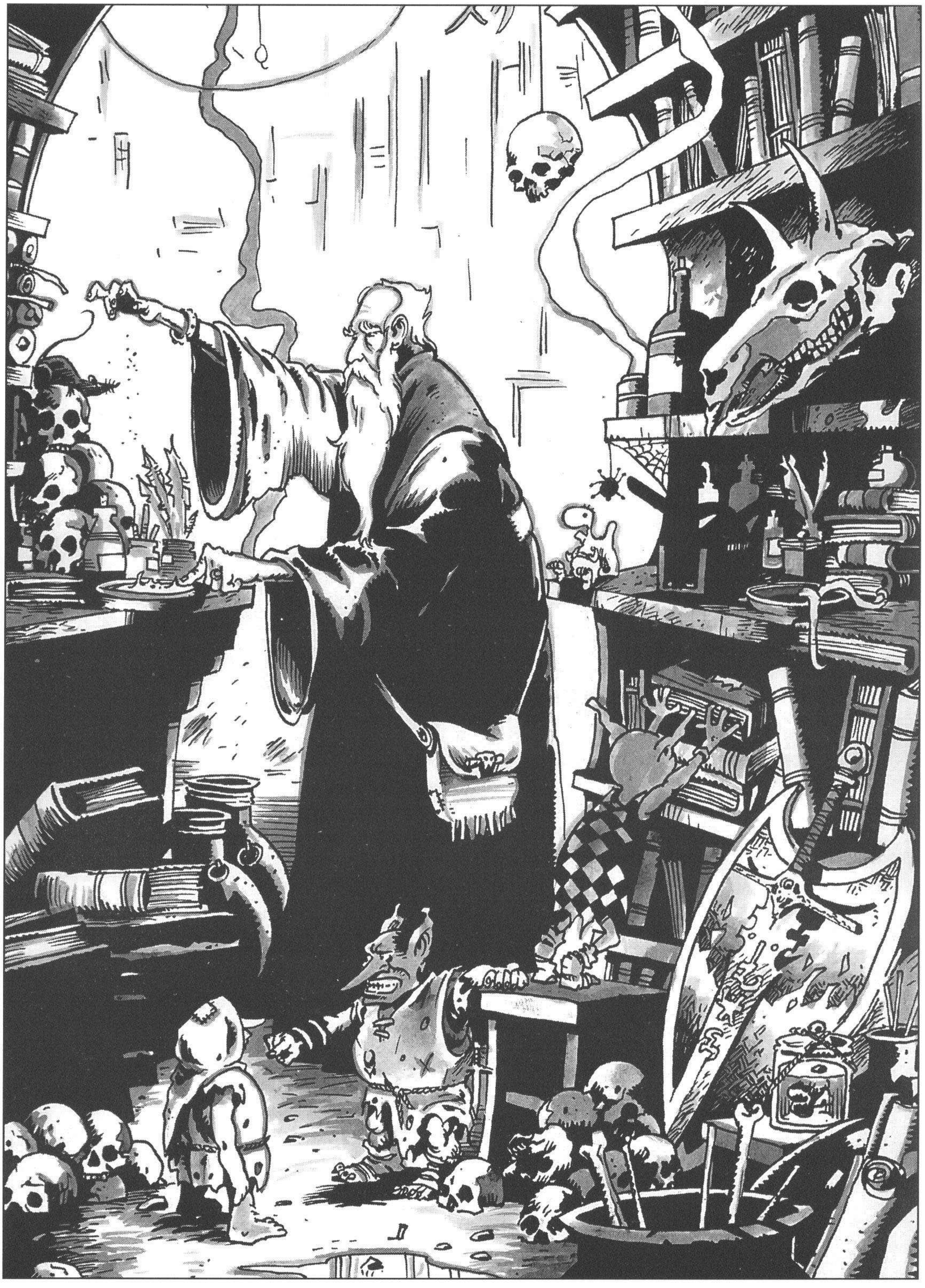
Stort laboratorium

Ett stort laboratorium öppnar fantastiska möjligheter. Alkemisten har utrustning för att smälta ämnen med mycket hög smältpunkt, blanda sällsynta elixir och skapa exotiska magiska preparat. Laboratoriet fyller fyra eller fem rum på sammanlagt 150 m^2. Det kostar 150.000 sm i inköp och minskar tiden det tar att skapa besvärjelser med 25%. Alkemiska elixir tar 30% kortare tid att tillverka. Kostnaderna för att tillverka elixir och skapa besvärjelser minskar med 10%. Fem personer kan arbeta samtidigt och dra nytta av laboratoriets bonus.

Mycket stort laboratorium

Det finns bara några få mycket stora laboratorier i vår värld. De rymmer allt en alkemist kan drömma om och mer därtill. Laboratoriet kräver ett hus på mer än 500 m^2 för att rymmas fullständigt och kostar 500.000 sm. Tiden att skapa besvärjelser minskar med 40% och alkemiska elixir tar 50% kortare tid att tillverka. Kostnaderna för bägge minskar med 30%. Maximalt tio personer kan använda ett mycket stort laboratorium samtidigt och dra nytta av dess bonus.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BIBLIOTEK

Varje magiker värd namnet måste ha ett eget bibliotek, där han i lugn och ro kan studera böcker om de olika magiskolorna, finna kunskap om olika magiska substanser eller forska kring en ny besvärjelse. Han kan dessutom slå upp redan existerande besvärjelse om han har en omfattande samling av magiska referernsverk.

Ett bibliotek kan innehålla allt från några hundratal till flera tiotusentals böcker och skriftrullar. Det finns verk om magiskolor, kraftord, visualiseringar, paraferna-lia, besvärjelser, magiska substanser, alkemi, magisk teori, kraftlinjer, magidöda områden, m.m. Ett litet bibliotek innehåller bara några böcker i varje ämne, medan ett mycket stort bibliotek kan ha hundratals böcker som berör samma ämne.

Magikern använder sitt bibliotek dagligen. Han kan söka efter en referens, studera en besvärjelse eller bara läsa för nöjes skull. Som minst har han ett litet rum fyllt med böcker och skriftrullar. Större bibliotek har bokskåp med glasdörrar och särskilda, magiska skåp för sällsynta och ömtåliga volymer. Små bibliotek kan nöja sig med öppna bokhyllor eller enkla skåp. Ett arbetsbord täckt av anteckningar, böcker och skrivdon finns ofta i centralt i rummet, eller i ett angränsande arbetsrum. De flesta magiker har också en eldstad en bekväm läsfåtölj i ett hörn.

Biblioteket ger magikern vissa fördelar. Först och främst underlättar det skapandet av nya besvärjelser genom att minska antalet veckor som arbetet tar. Bonusen dras av sedan alla andra modifikationer gjorts.

Dessutom finns det en viss chans att magikern kan finna ett visst stycke information om han söker i sina bokverk. Det kan vara allt från staden Kronos läge i geografin till ärkedemonen M´lmb´rgs sanna namn. Ju större biblioteket är, desto bättre chanser har magikern att finna det han söker och desto snabbare går det att skapa nya besvärjelser.

Om magikern söker mycket sällsynt information minskar chansen att han ska finna svaret i sitt bibliotek. På samma sätt ökar chansen om svaret är välkänt. Använd modifikationerna i tabellen.

BIBLIOTEKSTYPER

Reglerna delar in biblioteken i fyra typer. De kostar olika mycket att anförskaffa och ger magikern olika stora fördelar. Antalet personer som samtidigt kan dra nytta av bibliotekets fördelar anger hur många magiker som samtidigt kan söka i olika referensverk efter olika fakta. En person som bara är ute efter en specifik bok och sedan läser i den ingår inte i det antalet.

Litet bibliotek

Ett litet bibliotek omfattar bara mellan 500 och 700 böcker. Det ryms utan problem i ett litet rum. Mycket lite information kan hämtas bland de fåtaliga böckerna, vare sig det gäller besvärjelser eller kända fakta om något av intresse. Det lilla biblioteket kostar bara 15.000 sm och ger en grundchans på 40% att finna information. Att skapa nya besvärjelser tar 5% kortare tid med det. Tar det i normala fall 12 veckor, gör biblioteket att det går på bara 11. (12–0,6=11,4, vilket avrundas till 11. Avrunda alltid nedåt.) Biblioteket sänker inte alls kostnaden för att tillverka en besvärjelse. En person åt gången kan använda biblioteket och dra nytta av det.

Normalt bibliotek

Ett normalt bibliotek innehåller cirka 2.500 titlar. Ett eller två rum fylls utan problem av bokhyllor och bokskåp. En magiker kan finna en del av intresse i det om han söker efter information, det ger en grundchans på 60% att finna det man söker. Biblioteket kostar 100.000 sm att köpa in. Det tar 10% kortare tid att skapa nya besvärjelser för den som har det till hans. Kostnaden sänks inte av biblioteket. Tre personer kan använda det samtidigt och få fördelarna av det.

Stort bibliotek

Det stora biblioteket har mer än 10.000 volymer som fyller fem-sex rum eller en stor sal till bristningsgränsen. Magikern kan finna mycket av intresse genom att söka igenom böckerna. Han har 85% grundchans att finna

Sökt information	Tid	Modifikation
MYCKET VÄLKÄND *(kungens namn, välkänt rike)*	1T6 min	+60%
VÄLKÄND *(mindre rike, stora floder, kända personer)*	1T6 min	+40%
NORMALKÄND *(personer vid hovet, stora städer och berg)*	1T6 tim	±0
SÄLLSYNT *(högsta berget i södern, ätten X:s anfäder, legender)*	1T6x10 tim	–30%
MYCKET SÄLLSYNT *(kraftlinjers läge, försvunna städer)*	1T6 dagar	–50%
OKÄND *(demonfurstars sanna namn o. dyl.)*	1T6 veckor	–99%

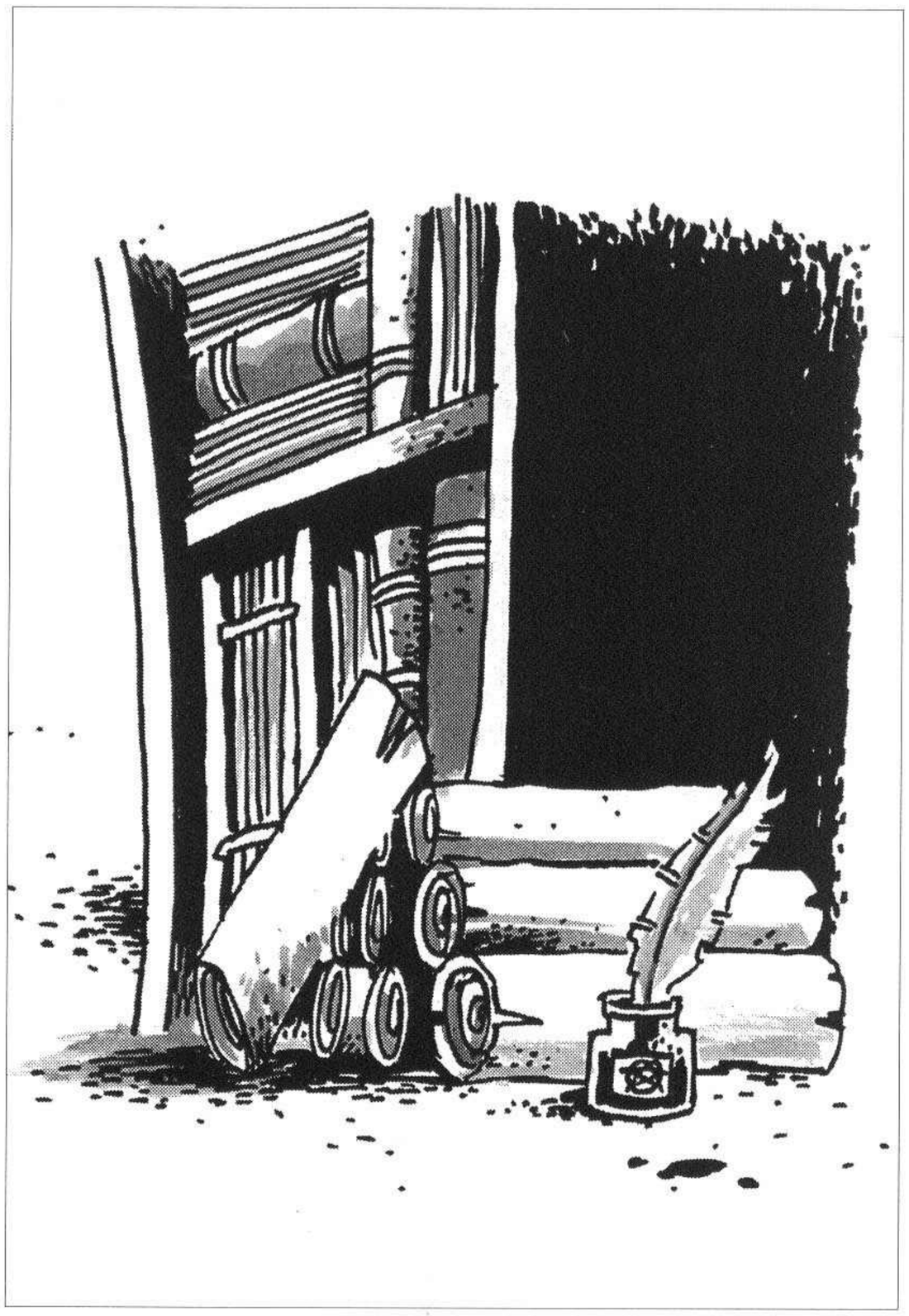
Lägg till eller dra ifrån modifikationen från den grundchans att finna information som gäller den typ av bibliotek som används. Större bibliotek ger en bättre grundchans. ”Tid” anger hur lång tid det tar att finna den sökta informationen i biblioteket.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

den information han söker efter. Biblioteket kostar 300.000 sm och minskar tiden det tar att skapa en ny besvärjelse med 15%. Dessutom sjunker kostnaden för att tillverka den med 10%. Fem personer kan samtidigt studera i biblioteket och dra nytta av dess fördelar.

Mycket stort bibliotek

Bara ärkemagiker, kungar och akademier har bibliotek av den här storleken. Det fyller en hel byggnad med mer än 50.000 böcker och skriftrullar. En magiker som söker efter information blir ofta rikt belönad, han har 100% chans att finna det han söker. Själva biblioteket kostar 2 miljoner sm. Att skapa en besvärjelse tar 30% kortare tid om magikern har tillgång till ett mycket stort bibliotek. Kostnaden för att göra den nya besvärjelsen sjunker dessutom med 20%. Maximalt 10 personer kan dra nytta av bibliotekets fördelar samtidigt.



KOMBINERA BIBLIOTEK OCH LABORATORIUM

En magiker med både ett bibliotek och ett laboratorium får dra fördel av bägge. Äger han ett normalt laboratorium och ett stort bibliotek tar det honom 15%+15% = 30% kortare tid att skapa en besvärjelse. Kostnaden sjunker bara med 10%, eftersom ett normalt laboratorium inte sänker kostnaden medan biblioteket gör den 10% billigare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EN MAGIKER

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rollperson. Du använder fortfarande grundreglerna för att göra din magiker. Nedan finns regelförslag och ändringar som gör reglerna för att slå fram en rollperson mer anpassade till magikeryrket.

Här beskrivs nya magikeryrken tillsammans med arketyper, som hjälper dig att spela din magiker. Särskilda förmågor har anpassats till magiker. Du väljer mellan tre nivåer för bakgrundspoäng — vanlig människa, extraordinär person eller hjälte. Som hjälte blir din rollperson bättre än i grundreglerna.

Välj ut de regler som du vill använda för att skapa din magiker. Du behöver inte använda alla.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoängen används på samma sätt som i grundreglerna, men alla rollpersoner har inte 125 BP. Det finns tre olika nivåer för bakgrundspoäng: vanlig, extraordinär och hjälte. Välj nivå efter vilken slags äventyr ni tänker spela.

Den vanliga rollpersonen är enkel människa som har levt ett ganska vanligt liv innan äventyret börjar. Han kan vara adlig eller ha höga färdighetsvärden, men han har inte utfört några hjältedåd.

Den extraordinära rollpersonen är mer av en hjälte. Han har kanske utfört hjältedåd och varit med om äventyr tidigare i sitt liv. Gudarna håller ett öga på honom. Han är inte som alla andra.

Hjälten är just en hjälte. Han är utvald av gudarna och kommer att utföra stordåd. Hjälten har höga egenskapsvärden och fler färdigheter än enklare rollpersoner. Han passar i storslagna äventyr där rollpersonerna är större och bättre än vanliga människor.

I tabellen anges hur många bakgrundspoäng du får på olika nivåer, hur många gånger du får slå för särskilda förmågor, hur många erfarenhetspoäng du får vid olika ålder och Max FV från start. Startkapital och förändring av grundegenskaper vid olika ålder ändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
EP för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålders	17	19	20
Gammal	19	20	20

RAS

Välj ras som i grundreglerna.

NYA YRKEN

I grundreglerna beskrivs bara en enda sort av magiker. Det kan lätt bli lite enahanda att alla magiker i grunden är så lika, så vi beskriver tio nya magikeryrken i denna bok.

De nya yrken som beskrivs här är specialiserade. De kräver att spelarna sätter sig in i hur olika typer av magiker fungerar och hur de tänker. Magiker kan komma från alla samhällsklasser, även om magikerämnen oftare blir upptäcka i adeln och bland borgare än hos bönderna. Det gör att de flesta magiker är från de högre samhällsskikten. Flera av de nya yrkena tillhör en lite annan värld än yrkena i grundreglerna. Grundreglerna är skrivna för en fantasyvärld av medeltida snitt med feodalism och få eller inga stora städer. De nya yrken och regler vi presenterar i *Magikerns handbok* målar upp en lite annorlunda värld, där magi och magiker är dominerande och har förändrat världen lite. Stora städer och mäktiga magikerakademier har blivit vanligare. Tänk på hur din spelvärld ser ut när du bestämmer vilka yrken som kan tillåtas.

YRKESFÖRMÅGOR

Magikern i grundreglerna har ingen speciell yrkesförmåga, förutom att han kan lara sig magi. Det har däremot de nya magikeryrken som beskrivs här.

Alla de nya yrken har också samma grundegenskapskrav som den vanlige magikern, vilket också anges.

Tänk på att en magiker inte får välja fler än nio färdigheter som yrkesfärdigheter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



AKADEMIKER

(INT 15, PSY 14)
Akademikern är den klassiska tillbakadragna magikern som har vigt sitt liv åt forskningen. Han kan sitta ensam i sitt torn, i kungens laboratorium eller arbeta tillsammans med andra magiker på en Magiakademi. Akademikern tvekar inför tanken på att ge sig ut på äventyr och föredrar att sitta vid sitt överfyllda arbetsbord och forska i uråldriga skrifter. Han är ofta tillbakadragen och lite blyg inför kvinnor. Studium av artefakter och skriftrullar tar mycket av hans tid och är en stor källa till kunskap. Folk söker ofta upp välkända akademiker och ber dem om hjälp att finna kunskap, naturligtvis mot en rejäl ersättning.

Yrkesförmåga: En Akademiker har möjlighet att känna igen en artefakt eller ett magiskt föremål. Han kan ha läst om föremålet eller ha en så stor erfarenhet att han förstår vad det är. Grundchansen är lika med hans PSY. Är det ett välkänt föremål kan SL öka chansen till 3 x PSY eller mer. Chansen blir dock aldrig större än 75% eller mindre än PSY. Gott rollspel och ett stort bibliotek kan öka chansen efter SL godtycke.

Egenheter: Akademiker är ofta tillbakadragna och stillsamma. När de forskar glömmer de tid, kroppsvård, mat och andra triviala detaljer. De bär oömma och bekväma kläder. En akademiker bär ofta med sig böcker och skrifter för att ha dem till hands när han får tid över att läsa.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som magiker i grundreglerna plus Historia samt alla "Kunskap om…" färdigheter.

ALKEMIST

(SMI 12, FYS 13, INT 12, PSY 14)
Alkemisten ägnar sig åt att tillverka diverse magiska brygder och elixir. Hon har ett avancerat och dyrbart laboratorium till sitt förfogande för att sköta sitt arbete. Laboratoriet inryms ofta i en byggnad lite avsides i en större stad. På det sättet uppfylls två viktiga villkor: en stor stad ger alkemisten tillgång till alla preparat som krävs och det avsides läget gör att ingen utomstående skadas om något går fel under experimenten. Risken för explosioner och drivande giftmoln gör att alkemisten ofta ogillas av sina grannar. En sann alkemist är villig att pröva allt minst en gång — experimentlustan är grunden för framgång. Det är inte ovanligt att man får se en alkemist upprepa ett experiment som sprängde bort ett halvt kvarter efter några dagars vidareutveckling av formlerna. Alkemister är ofta förmögna, eftersom marknaden för elixir och brygder är aldrig sinande.

Yrkesförmåga: Alkemistens förmåga är snarast en yrkesförmån. Hon börjar spelet med ett komplett litet alkemiskt laboratorium. Skulle hon av någon anledning förlora det (Boooom!) kommer en lokal potentat att erbjuda henne ett nytt. Eventuella villkor för att få det nya laboratoriet är utmärkta startpunkter för äventyr. ("Jag ger er det finaste laboratoriet i Aklinthos, men då måste ni finna Det svarta vattnets hemlighet åt mig.")

Egenheter: Alkemistens kläder luktar ofta rök och är brända av eld och syror. Håret är spretigt och blicken vild. De har ett drag av galen vetenskapsman och gör ofta helt livsfarliga experiment.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magikern i grundreglerna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ANDEBESVÄRJARE

(INT 12, PSY 15)
Andebesvärjaren är en magiker som har specialiserat sig på andar, spöken och övernaturliga fenomen. Han vet mycket om andra plan och anledningar till varför en plats kan bli hemsökt. Andebesvärjaren har genom sina kunskaper fått förmågan att fördriva andar, spöken och andra övernaturliga fenomen. Men för det mesta är han mer intresserad av att kommunicera med de avlidnas andar. Han vill lära sig allt om livet "på andra sidan". Andebesvärjaren tar ofta hårresande risker för att finna kunskap om det ("jag kliver in bland de vrålande andarna och sträcker ut mina händer mot dem".) Han liknar en blandning mellan vår tids parapsykologer och exorcister. Andebesvärjaren kan känna till andeplanet, men behärskar det inte på samma sätt som en riktig shaman.

Yrkesförmåga: Andebesvärjaren kan fördriva en ande från en plats, en person eller ett föremål med hjälp av en inneboende förmåga som fungerar som besvärjelsen Exorcism. Han lyckas alltid med förmågan och klarar inte det besättande väsendet ett mycket svårt PSY-slag tvingas det ut kroppen det besätter. Det kan aldrig återvända till den kroppen och tvingas lämna vår värld i 1T6 månader.

Egenheter: Andebesvärjaren är fascinerad av spöken och det övernaturliga. Höjden av lycka är att ärva ett hemsökt hus. Han klär sig ofta i ljusa och rymliga kläder för att ge "rätt vibrationer". Andebesvärjaren tenderar att se spöken och andar överallt. Ramlar en tallrik ner från skåpet finns det en poltergeist som söker kontakt, den ylande vinden är de osaligas klagan, o.s.v.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magikern i grundreglerna samt "Ritualmagi", Kunskap om andeplanet och Kunskap om det övernaturliga.

ARTEFAKTMAGIKER

(STY 11, SMI 13, INT 12, PSY 14)
Artefaktmagikern har ägnat sitt liv åt att tillverka magiska föremål och artefakter. Han har lärt sig både de ritualer som krävs för att göra föremål magiska och de praktiska hantverk som används för att tillverka själva föremålen. En artefaktmagiker vill om möjligt behärska alla moment i tillverkningen av ett magiskt föremål. Gör hon ett magiskt svärd vill hon själv smida och härda det innan besvärjelserna läggs i det. Endast då kan sanna magiska föremål skapas. Ambitiösa artefaktmagiker ser till att själva bryta malmen för att utvinna metallen till ett magiskt vapen, eller själva hämta virket till ett magiskt instrument i skogen, eller fälla djuret som ska ge lädret till ett par magiska stövlar. Artefaktmagikern har ofta en smedja eller verkstad med några medhjälpare som behärskar hantverket till fullo. Hon kan vara lite av en primitiv mekaniker, fascinerad av maskiner och teknik och före sin tid. Dvärgar blir ofta artefaktmagiker eftersom de fascineras av hantverk och primitiva maskiner.

Yrkesförmåga: Artefaktmagiker har egentligen två yrkesförmågor. Först får de gratis ett valfritt Hantverk till FV 12 (B3). Dessutom halveras tiden för alla led i processen att tillverka ett magiskt föremål, tack vare deras stora skicklighet. Se "Skapa magiska föremål" för mer inspiration om hur man skapar artefakter och andra magiska föremål.

Egenheter: Artefaktmagikern är fascinerad av hantverk och maskiner. Hon stannar för att närmare studera ett vattenhjuls konstruktion när gruppen hon tillhör jagas av rabiessmittade orcher. Hennes klädsel är praktisk och oöm. Hon är inte rädd för att ta tag i saker och smutsa ner sig.

Möjliga yrkesförmågor: Samma som Magikern i grundreglerna samt Kunskap om teknologi.

DRUID

(INT 12, PSY 14, KAR 12)
En druid är en magiker som lever nära naturen. Hans högsta mål är att skydda och vårda den. En druid bor alltid på landet och skyr städer som pesten. Han lever i harmoni med djur och andra varelser i naturen. Få monster anfaller honom utan provokation (även om provokationen ibland bara behöver vara att druiden befinner sig på fel plats vid fel tid). Druiden har ofta inrett ett litet tempel eller en helgedom på någon helig plats i sin avgudade skog (eller sitt berg, sin ocean eller sin öken). Han har goda kontakter med alver, dryader och andra "skogskrafter". Druider kan vara eremiter eller leva i större grupper tillsammans. I de mörka skogarna utanför Nyaclinth finns en vidsträckt enklav med mer än 1.000 druider samlade. Druider lär sig alltid Animism i första hand, även om de kan lära sig flera skolor.

Yrkesförmåga: Druiden har en praktisk yrkesförmåga. Han kan tala med djuren. Som djur räknas allt utom monster och humanoider. En bra grundregel är att djur finns i vår värld, monster finns bara i andra världar. Druiden talar helt obehindrat med djuren som förstår vad han säger. Därmed inte sagt att de gör som han vill. Djur med låg INT är markant svårpratade.

Egenheter: Druiden klär sig i bomull och ylle, gärna i grönt eller brunt (för en skogsdruid). Han ogillar civilisationen och städer. Stora folkmassor känns skrämmande. En druid liknar vår tids miljöanhängare i sin totala lojalitet mot naturen. Han hamnar lätt i konflikt med dvärgiska gruvbolag och skövlande nybyggare.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magikern i grundreglerna samt Spå väder.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



BASTARDMAGIKER

(varierar)

En Bastard är en magiker som egentligen är något annat i grunden. En vanlig kombination är Tjuvmagiker, men även andra varianter är möjliga. En annan typ av Bastard består av två olika magikeryrken, t.ex. Alkemist/Artefaktmagiker. Kontrollera alltid med SL att han godkänner kombinationen. Bastarden blir sämre än de renodlade yrkesmagikern, men har en bredare kunskapsbas. Hon börjar rätt svag men blir mäktigare med tiden, ofta mäktigare än de renodlade magikerna. En bastard får yrkesförmågor från båda sina yrken och kan lära sig färdigheter från bägge. Hon har ofta hoppat av en magikerutbildning av någon anledning och sedan skaffat sig ett annat yrke. Kraven varierar efter vilka yrken som ingår. Bastarden måste uppfylla alla krav inom sina båda yrken.

Yrkesförmåga: Bastardens yrkesförmåga är just det att hon är en kombination av två yrken. Hon har bägge sina yrkens förmågor och kan välja färdigheter fritt från dem. All magi är begränsad till skolvärde 10 från början. Sedan kan hon lära sig besvärjelser med högre skolvärde under spelets gång.

Egenheter: Bastarden är en mångsysslare och stolt över det. Vanliga magiker ser hon som konservativa och fångna i ett glastorn utan kontakt med verkligheten. Hon klär sig ofta skrikigt och provocerande, men kan ibland helt dölja magikeryrket och låtsas vara t.ex. en vanlig tjuv.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som magikeryrket och det andra yrket (eller bägge magikeryrkena).

LÄRLING

(SMI 12, INT 12, PSY 14)

Lärlingen är magikerns student, allt-i-allo och hjälpreda. Ibland blir han nästan en slav under sin herre och får tillbringa större delen av sina läroår med att städa stallet och laga taket. Han har valts ut bland många sökande som den lämpligaste att få lära sig magi. Vissa magiker har flera lärlingar, men få har fler än tre samtidigt. Under sin studietid lär sig lärlingen en magikers grundläggande färdigheter, magiteori och några få besvärjelser. Hans studietid brukar ligga kring fem år. Av den tiden ägnas cirka hälften åt själva magin och resten åt "karaktärsdanande" arbete åt mästaren. När studietiden är slut brukar hans mästare ge honom lite pengar och slänga ut honom. En lärling kan inte ha genomgått en akademi, då räknas han som en magiker av valfri typ. En lärling går fortfarande i lära hos sin hårt prövade mästare, eller har precis sluppit därifrån.

Yrkesförmåga: En lärling har den kanske mest kraftfulla yrkesförmågan bland magiker. Han kan helt enkelt överleva de mest hårresande saker som händer. Lyckas han av misstag frammana demonen Khurûn så att den går bärsärkargång i den lilla staden, klarar sig den olycksalige lärlingen alltid. SL kan medvetet försöka arrangera dylika händelser, både ofarliga och komiska eller livsfarliga för den stackars lärlingen.

Eftersom lärlingen inte är någon färdig magiker får han lägga högst 1/3 av sina bakgrundspoäng på max 5 besvärjelser. Han får aldrig ha fler än fem besvärjelser till högst skicklighetsvärde 12. Överskrider han det blir han en valfri typ av vanlig magiker.

Egenheter: En lärling är dumdristig och fullständigt dödsföraktande. Han väljer nästan alltid att göra något dumt som försätter alla i fara eller ger mängder av obehag. Han är ofta klädd i för stora, avlagda kläder från sin mästare.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magikern i grundreglerna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



NEKROMANTIKER

(FYS 13, INT 12, PSY 15)
En nekromantiker har specialiserat sig på kunskap och besvärjelser som rör döden. Nästan hela hennes liv kretsar kring döden och de döda. Hon ser döden som den stora gåtan, mysteriet som måste lösas. Vissa nekromantiker omfamnar den fysiska döden och välkomnar den, andra är paniskt rädda för att dö. Döden är aldrig meningslös för en nekromantiker. Det finns de som strävar efter att bli odöda, omge sig med zombies och erövra världen. Andra vill bara leva för evigt, eller få någon kär anhörig tillbaka till livet genom nekromantin. En nekromantiker är så gott som alltid avskydd av vanligt folk och skulle lynchas om hon avslöjades. Det gör att det flesta nekromantiker arbetar i det fördolda. De stjäl kroppar från kyrkogårdar, för dem i skydd av mörkret till ett avsides beläget hus där de utför sina experiment i största hemlighet. Många nekromantiker försöker också skapa liv i döda ihopsydda kroppsdelar.

Yrkesförmåga: Nekromantikern kan känna dödens närvaro på en plats och vet när hon har kommit till en plats där många har dött. Hon kan känna en odöds närvaro inom PSY x 10 meter. Odöda anfaller ogärna nekromantiker. De tar hellre ett annat offer om de kan välja.

Egenheter: Nekromantikern är av förståeliga skäl ofta cynisk och svartsynt. Döden dominerar hela hennes liv. Hon är troligen folkskygg och lite hatisk mot mänsklig gemenskap. I hennes ögon är vanliga människor okunniga och fulla av fördomar som gör att de fördömer nekromantin. Nekromantikern klär sig alltid i svart och grått. En svag doft av förruttnelse står runt henne.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magiker i grundreglerna samt Kunskap om animal magnetism.

ÄRKEMAGIKER

(INT 15, PSY 15)
En ärkemagiker har ägnat hela sitt liv åt den magiska konsten. Hon har sedan barnsben varit oerhört intresserad av allt kring magi och tillbringade hela sin ungdom med att studera. Ärkemagikern är den mäktigaste av magiker och bemöts med stor respekt bland andra av sin sort. Även och furstar värderar henne högt, medan vanligt folk ofta fruktar ärkemagikern. Hon har knappast några färdigheter utanför de magiska, allt annat har blivit lidande. Ofta är hon lite socialt handikappad och tenderar att ignorera små artighetsfraser och annat som gör samvaron mellan människor lättare. Många ärkemagiker är anställda av kungar eller leder magikerakademier. Det finns också de som lever isolerade, trötta på de vanliga dödligas tjatter om oviktigheter. Oavsett hur hon lever är ärkemagikern svår att umgås med och dödlig att råka i strid med. Hon lever och dör för magin. Allt annat bleknar i jämförelse med denna enda kärlek.

Yrkesförmåga: En ärkemagiker kan börja med mer än en magiskola. Antalet bestäms av magikern själv, men de flesta väljer att behärska en skola och hjälpligt kunna en eller två till. Alla ärkemagiker är Hjältar och börjar med 175 BP. De är alltid i medelåldern eller äldre. Ärkemagikern får lägga högst 1/4 av sina EP på andra färdigheter än de magiska.

Egenheter: Många ärkemagiker är tvära och oartiga. Ärkemagikern tenderar att avsluta ett samtal genom att bara gå sin väg och avbryter andra om hon tycker att diskussionen har blivit ointressant. Hon har lite eller inget tålamod med dumhet eller överdriven känslosamhet. Ärkemagikern klär sig alltid i oerhört dyra och överlastade dräkter sydda i fint tyg.

Möjliga yrkesfärdigheter: Samma som Magikern i grundreglerna samt alla nya i Magiboken.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna fungerar som i grundreglerna, men nu kan du köpa flera höga värden om du har en extraordinär rollperson eller en hjälte.

KROPPSPOÄNG OCH SMÄRTPOÄNG

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna. Rollpersonen har dessutom ett antal smärtpoäng (SP) om ni vill använda reglerna i *Krigarens handbok*. Smärtpoäng motsvarar dels ytliga skador som blåmärken, dels smärta och utmattning. Trubbiga vapen som inte orsakar skärsår eller allvarliga krossår gör att du förlorar mycket smärtpoäng. Kroppspoäng förlorar du framför allt när du skadas av hugg– eller stickvapen.

De flesta vapen gör skada som dras både från kroppspoäng och smärtpoäng. I *Krigarens handbok* finns detaljerade regler för vilken skada olika vapen gör och hur mycket skada rustningar absorberar.

Antalet smärtpoäng är FYSx2. Antalet fördelas på olika kroppsdelar. Använd Kroppspoängstabellen i grundreglerna för att bestämma hur många smärtpoäng du har i varje kroppsdel.

Exempel: Wulfarin har FYS 12. Två gånger 12 är 24. Han har totalt 24 SP i hela kroppen. Wulfarins spelare tittar efter i Kroppspoängtabellen i grundreglerna och fördelar smärtpoängen över olika kroppsdelar. Han får 8 i bröstkorgen, 7 vardera i benen och magen, 6 i vardera arm och 7 i huvudet.

HANDLINGAR

I de mer detaljerade stridsreglerna i *Krigarens handbok* är varje SR indelad i tre handlingstillfällen. Rollpersonen kan använda en handling vid varje handlingstillfälle. Vanliga rollpersoner har två handlingar i grund och kan agera på första och andra handlingstillfället. Varelser med SMI över 18 har tre handlingar och kan agera i varje handlingstillfälle.

Lätta vapen ger en extra handling. Den som har 10 eller mer i STY över STY-kravet för sitt vapen får en extra handling. Alla som slåss med lätt dolk och har 11 eller mer i STY får tre handlingar. Anteckna att rollpersonen har två handlingar i grunden (förutsatt att han inte har omänskligt hög SMI).

Exempel: Wulfharin har 14 i SMI. Han har två handlingar i varje stridsrunda. Han har STY 12. Om han använder vapen med STY-krav på 2 eller lägre får han en extra handling i varje stridsrunda.

SKADEBONUS OCH FÖRFLYTTNING

Skadebonus och förflyttning beräknas som i grundreglerna.

SYN OCH HÖRSEL

Syn påverkar rollpersonens FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting. Hörseln påverkar FV i Upptäcka fara. Förändringarna för FV är kumulativa. Den som har både dålig syn och dålig hörsel får sammanlagt –6 på Upptäcka fara. Slå på tabellerna och lägg till valfritt antal BP för att förbättra slagen.

Syntabell

1T6+BP	Syn	FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting
1	Dålig	–2
2	Nedsatt	–1
3–4	Normal	±0
5–6	God	+1
7–9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Hörseltabell

1T6+BP	Hörsel	FV i Upptäcka fara
1	Dålig	–2
2	Nedsatt	–1
3–4	Normal	±0
5–6	God	+1
7–9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Exempel: Wulfharins spelare lägger en BP vardera på syn och hörsel. Han slår 1T6 två gånger och lägger till ett till båda slagen. Han slår 2+1 för syn och får precis normal syn. Tur att han lade till en BP där. Andra gången slår han 1+1 och får Nedsatt hörsel. Han har –1 i Upptäcka fara. Troligen har ett misslyckat experiment under lärlingstiden gjort honom lite döv.

MINIMAGI

Minimagi styrs av färdigheten Minimagi. Utan den kan en magiker inte kasta minimagi-besvärjelser. Varje minimagi kostar magikern 1 BP eller 2 EP.

MAGIKERNS STAV

Det är en lång och komplex process att skapa en magikerstav. Det beskrivs närmare i avsnittet med nya magiregler. En magiker måste offra en PSY-poäng permanent för att knyta sin stav till sig.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

IMPROVISERAD MAGI

Improviserad magi är ett flexibelt, alternativt magisystem som baseras på minimagin. Grunden är färdigheten Improviserad magi, som beskrivs nedan. För att kunna använda den improviserade magin måste magikern betala 15 BP eller 30 EP.

VILD MAGI

Vissa människor är födda med magiska förmågor. För att kunna ha vild magi måste en magiker betala 15 BP eller 30 EP.

FAMILIARII

En familarii är ett djur eller en varelse som tjänar magikern. Genom det får han särskilda förmågor och krafter. Det kostar 7 BP eller 14 EP för en magiker att skaffa sig en familarii. Dessutom måste han offra en PSY-poäng permanent för att binda den till sig.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Du kan slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor, beroende på vilken nivå din rollperson har. Tabellen är delvis identisk med den som finns i grundreglerna, men vi har bytt ut några resultat så att alla passar en magiker.

Exempel: Wulfbarin är en rollperson skapad med 150 BP. Han får slå två gånger på tabellen. Första gången lägger han till 15 BP. Andra gången lägger han bara en BP, för att få slå på tabellen. Först får han 41 och lägger till de 15 BP han offrade för att få sammanlagt 56. Det innebär att han kommer från en Demonsläkt. Sedan slår han igen och får 27, Magikerbakgrund. Wulfbarins spelare inser att hans rollpersons bakgrund är mycket speciell, inte nog med att han har demonblod i ådrorna, någon av hans föräldrar tycks vara magiker.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

2T20+BP Förmåga

3-4 .....+1 på valfri sekundär färdighet (utom förbjudna färdigheter.)

5-6 .....SJÖFARARBAKGRUND. Du får +2 på FV i Sjökunnighet och Navigera.

7-8 .....KOCK. Du får FV 10 i Matlagning.

9-10 .....FÖDD BOKMAL. Du tillbringade din uppväxt med näsan i böcker, och får +3 FV i Läsa/Skriva.

11-12 ....HANTVERKARBAKGRUND. Du får +3 på FV i en valfri hantverksfärdighet (läderarbete, smide, träsnideri, eller något liknande hantverk).

13-14 ....SMIDIG KROPP. Du får +3 på FV i Akrobatik.

15-16 ....KÖPMANNABAKGRUND. Du får +3 på FV i Värdera.

17-18 ....KUNNIG. Du får +3 i FV i en valfri kunskapsfärdighet.

19-20 ....HOBBYMÄNNISKA. Du har FV 3 i en valfri sekundär färdighet som du kan lära dig från början. Du kan inte lära dig en förbjuden färdighet på det här sättet.

21-22 ....STARKA NYPOR. Du har alltid +3 på CL i Klättra.

23-24 ....MOTTAGLIGT MEDIUM. Du har alltid +5 på CL i Magisk kanalisering då du är den passiva parten.

25-26 ....HÄNGIVEN STUDENT. Du får +2 på valfritt FV. Om färdigheten har någon begränsning i hur högt FV du kan få, höjd även denna begränsning med 2. Du kan inte lära dig en förbjuden färdighet på detta sätt.

27-28 ....MAGIKERBAKGRUND. Du får +3 på FV i valfri färdighet för magiker, dock inte i besvärjelser eller i magiskola.

29-30 ....SJÄTTE SINNE. Du får +1 på dina FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting.

31-32 ....FÖDD HYPNOTISÖR. Du har +5 på CL i Hypnotisera.

33-34 ....MAGIKÄNSLA. Du får +5 på CL i Känna magi.

35-36 ....GOTT SPRÅKSINNE. Du får automatiskt FV 20 (B5) i Tala och Läsa/Skriva ett valfritt språk.

37-38 ....STORT KUNSKAPSOMRÅDE. Du får välja ytterligare två valfria sekundära färdigheter till yrkesfärdigheter.

39-40 ....LÄTT ATT LÄRA MAGI. Du har +1 på FV i tre valfria besvärjelser.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

41-42 ....ABSOLUT GEHÖR. Grundkostnaden att lära dig Spela instrument och Sjunga är alltid 1.

43-44 ....PRECISIONSSINNE. Du har +1 på CL i alla vapenfärdigheter.

45-46 ....ALVVÄN. Du känner en alv nära och har lärt dig lite av hennes språk. Det ger dig +5 på FV i Alviska.

47-48 ....GOD TIDSKÄNSLA. Du har mycket god känsla för tidens gång och vet alltid på 10 minuter när hur mycket klockan är. Om någon säger till dig att vänta två minuter kan du avgöra på 5 sekunder när när det har gått två minuter.

49-51 ....ABSOLUT ÖGONMÅTT. Du kan bedöma avstånd med ögonen med 5% felmarginal.

52-54 ....MYCKET UPPMÄRKSAM. Du har +2 på din CL i Upptäcka fara och Finna dolda ting.

55 .....BLIXTRANDE REFLEXER. Du har +3 på alla initativslag.

56 .....DEMONSLÄKT. Din släkt har demonblod i släkten, och du talar ett demonspråk till FV 12.

57 .....GOTT BALANSSINNE. Du har +5 på SMI vid alla balansakter och när du försöker landa på fötterna efter fall.

58 .....HÄSTARNAS HERRE. Du får +10 på ditt FV i Rida och du kan aldrig bli avkastad från en hästrygg (däremot kan du trilla av...).

59 .....LÄTT FÖR IMPROVISERAD MAGI. Ditt får +3 i ditt FV i Improviserad magi.

60 .....DJURVÄN. Du blir aldrig anfallen av vanliga djur, vare sig vilda eller tama.

61.....TUR. Du är tursam och kan alltid modifiera en CL med +1 genom att spendera en PSY-poäng. Du kan inte höja CL mer genom att spendera än en PSY-poäng. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se Magi i grundreglerna).

62 .....MAGISK EMPATI. Om du kan övervinna det antal effekgrader som finns i ett magiskt föremål med din PSY, så kan du automatiskt identifiera alla besvärjelser i det och vet vilka effektgrader de har.

63 .....GUDARNAS GUNSTLING. Varje gång dina KP når noll är det 25% att din gud griper in och återställer alla dina KP.

64 .....LÄTTLÄRD. Grundkostnaden för alla sekundära färdigheter minskas till 4 poäng.

65 .....ELDFÖDD. Du skyddas av mystiska krafter mot normal eld i 2T6 SR, men därefter tar du normal skada.

66 .....TUSEN OCH EN NATT. Du har fått en flygande matta av en sjöfarande släktning från det fjärran södern. Mattan beskrivs under Magiska föremål.

67 .....MINIMAGI. Du kan 10 minimagibesvärjelser utan att behöva betala för dem.

68 .....HÖG PSY. Du får +1 på ditt PSY-värde.

69 .....HÖG INT. Du får +1 på ditt INT-värde.

70 .....EXTREMT ORÄDD. Du är extremt orädd av dig och får –5 på alla slag pä Skräcktabellen.

71 .....ORUBBLIG VILJA. Du har +5 på din PSY vid alla slag med PSY mot PSY på motståndstabellen.

72 .....HÄRDIG MOT ELEMENT. +5 på FYS på alla Motståndsslag mot alla former av eld, köld, vatten, vind, etc.

73 .....GOTT LÄKEKÖTT. Alla KP-förluster som orsakats av fysiskt våld eller elementarbesvärjelser läker dubbelt så fort som normalt.

74 .....GOD MENTAL KONTROLL. Du återfår PSY-poäng som använts till att kasta besvärjelser dubbelt så fort som normalt.

75 .....MAGIKERÄMNE. Du har ovanligt goda förutsättningar att bli en magiker, och får +3 på FV i en valfri magiskola.

76 .....KLUVEN PERSONLIGHET. Förutom din egen yrkesförmåga får du välja en yrkesförmåga från vilket annat yrke som helst, även ett icke-magiker yrke.

77 .....GOD KÄNSLA FÖR YRKET. Kostnaden för att lära dig en av dina yrkesfärdigheter halveras alltid (avrunda uppåt). Halvera efter det att du multiplicerat grundkostnaden.

78 .....HAMNBYTARE. Du kan när du vill förvandla dig till ett av följande djur (slå 1T6): 1–varg, 2–björn, 3–lejon, 4–järv, 5–örn, 6–tiger. Förvandlingen är verklig och du övertar alla djurets egenskaper utom INT och INT-baserade färdigheter, som du behåller (dock ej besvärjelser). Förvandlingen tar 1 SR och håller i sig så länge du önskar. För varje timme över ditt normala PSY-värde måste du dock klara ett normalt PSY-slag, annars är du för alltid fast i din djurhamn. Se *Drakar och Demoner Monster* för mer detaljerad information.

79 .....FÖDD TILL MAGIKER. Du är född med gåvan på ett sätt som ytterst få andra är, och har +5 på FV i valfri magiskola och får +3 på FV i tre valfria besvärjelser inom den magiskolan.

80 .....GOD PSY-POTENTIAL. När du slår för försöker höja ditt PSY-värde så har du alltid –5 på tärningsslaget. Ett resultat på noll eller mindre räknas som 1.

81+ .....VILD MAGI. Du är född med vild magi. Du får 1T3 vilda magiska förmågor gratis. Se avsnittet Vild magi längre bak i boken.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KARAKTÄRER

Karaktären är en fördjupning och utveckling av rollpersonens yrke. Yrket beskriver vad rollpersonen kan göra. Karaktären talar om vem han är, hur han uppför sig och vad han tänker och tycker. Den ger rollpersonen en utmejslad personlighet som är lätt att spela från början. Karaktären ersätter inte yrket. Rollpersonen har också ett yrke som passar till karaktären. Alla karaktärer som beskrivs här passar till till rollpersoner med magikeryrken.

Karaktärer är enkla, tydliga personligheter som alla känner igen från böcker och filmer. De gör det enklare att rollspela. Lärlingen har en enda reaktion inför en fara, han trotsar den med ett glarr tjut på läpparna. Ärkemagikern anser att showmannen är ytlig och obegåvad, kanske till och med att hans beteende är mycket irriterande. Karakteriska rollpersoner är lätta att spela mot varandra. Det betyder inte att de behöver bli platta och tråkiga. Du kan utveckla din rollperson och göra honom till något mer under spelets gång, men karaktären gör att du kan rollspela honom från början. Alla behöver inte välja en arketyp, men de gör det enklare och roligare att spela.

Alla karaktärer passar inte i alla fantasyvärldar. Några är medeltida, andra mer moderna. Spelledaren avgör vilka som tillåts i hans värld. Karaktären påverkar delvis yrkesvalet, så titta noga igenom dem och yrkena innan du gör ditt val.

Karaktären ger inga förmågor eller färdigheter. Den är bara en mall som hjälper dig att beskriva rollpersonens personlighet och ge uppslag till hur hans förflutna ser ut.

När du har bestämt dig för en karaktär försöker du skapa en egen bild av rollpersonens personlighet. Varför är den han är? Vad har han gjort de senaste åren? Vart är han på väg? Vilka drömmar har han? Läs igenom beskrivningen av karaktären, särskilt "rollspel". De ger uppslag till hur rollpersonen kan spelas.

Du behäver inte välja bara en karaktär. Det går att kombinera två eller flera. Den oförsiktige lärlingen kan vara en showman samtidigt, men om flera karaktärer blandas finns risken att de tappar sin särart och blir svårspelade. För ovana rollspelare är det enklast att välja en och sedan låta rollpersonen utvecklas under spelets gång.

Beskrivningen

Varje karaktär beskrivs efter ett givet mönster:

Beskrivning — en kortfattad beskrivning av karaktären, vad som är utmärkande får den och i vilken typ av miljö och äventyr den passar bäst. Beskrivningen ger idéer till rollpersonens bakgrundshistoria.

Rollspel — Några goda råd om hur du spelar en rollperson med den här karaktären.

Utveckling — Här beskrivs hur karaktären kan utvecklas och förändras och övergå i en annan karaktär. Det kan ske gradvis eller plötsligt beroende på vad som händer i spelet. En karaktär kan förändras till en annan. En idelist kan bli en driven hämnare eller en korsfarare mot ondskan, till exempel.

Yrken — Alla karaktärer passar inte till alla yrken. Här räknas de yrken som passar karaktären upp. Andra yrken kan väljas, det här är bara rekommendationer. Kan du förklara varför en nekromantiker har karaktären livsnjutaren är du välkommen att försöka.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



DEN URÅLDRIGA ÄRKEMAGIKERN

Beskrivning: Den uråldriga ärkemagikern är en annan vanlig fantasykliché: den vithåriga mannen med långt vitt skägg och svepande kåpor som kontrollerar oerhörda magiska krafter. Det finns två slags uråldriga ärkemagiker. Den första typen är klar i huvudet och rätt ungodmlig till sinnet. Han kanske muttrar lite om dagens ungdom och sedernas förfall, men i stort trivs han med livet och medmänniskorna. Den typen av åldrad magiker har full kontroll över sina krafter. Den andra typen är lite senil och rätt retlig och sur. Hans favoritämne är hur mycket bättre allt var förr och hur moralen har förfallit till aldrig anade djup. ("Och till råga på allt tillåter de KVINNLIGA magiker nu för tiden. Det är en skandal"). Den sortens magiker har ofta dålig kontroll över sina krafter. Folk som retar honom kan drabbas av något obehagligt utan att han riktigt menar att skada dem. Oavsett vilken typ av ärkemagiker det handlar om har han stort inflytande och är högt respekterad för sin ålder och visdom.

Rollspel: Du är väldigt gammal och lite skör. Ungdomarna behandlar dig inte med tillbörlig respekt. Allt var bättre förr. Var lite gnällig och sur. Din höga ålder har gett dig insikter och kunskaper som de yngre ska lära sig av, vare sig de vill eller inte. Men de menar inget illa, så var lite nedlåtande överseende mot dem när de gör något dumt. Berättar du lite om de gamla tiderna för dem kommer de nog att förstå bättre. Tolerera inga nedlåtande attityder från andra rollpersoner. Du är äldst och vet bäst. Spelar du den lite senila magikern så glömmer du bort namn och datum och blandar ihop riddar Duratis med hans farfar Gromas av Akit. Men när det verkligen gäller är du skärpt, så de andra rollpersonerna vet aldrig riktigt var de har dig.

Utveckling: Du kan möjligtvis fortsätta in i en karriär som Makten bakom tronen, annars finns det ingen uppenbar utveckling av den här karaktären.

Yrken: Ärkemagiker.

DEN FÖRKLÄDDE MAGIKERN

Beskrivning: Den förklädde magikern vill av någon anledning dölja att han är en magiker. Det kan vara för att få fördelar som handelsman eller tjuv, för att han lever i en förtryckande stat eller för att undgå att mördas av efterhängsna fiender. Oavsett orsaken vill han förhindra att han avslöjas som magiker. Han är beredd att gå till ytterligheter för att inte avslöjas. Vissa förklädda magiker är beredda att döda för att skydda sin hemlighet, andra flyr vara om någon kommer dem på spåren. Det finns alltid någon orsak till att magikern är förklädd. Spelaren och SL får tillsammans komma på någon bra anledning. Det finns ett otal möjliga förklaringar. Kanske är rollpersonen egentligen prinsen av Aglaron, men tvingades fly från magikerakademin när Den mörke fursten störtade hans mor, drottning Ayesha? Nu tvingas han leva sitt liv som simpel tjuv i Aglarons slumkvarter.

Rollspel: Du litar inte riktigt på någon och släpper ingen inpå huden. Vem som helst kan avslöja dig och försätta dig i livsfara. Det är bäst att hålla distansen. Du låtsas inte om dina magiska krafter och uttalar dig ofta föraktfullt om veka magiker. Frågar någon dig om ditt förflutna slingrar du dig eller håller dig till en enkel och falsk historia. Du är distanserad och lite kylig mot andra,

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

men lyckas någon komma innanför ditt skal är du villig att gå i döden för honom eller henne. Är du på flykt av någon anledning är du ofta nervös och orolig. vem som helst kan arbeta för dina fiender — barflickan, dödgrävaren, stadsvakten. Du är aldrig säker.

Utveckling: Den förklädda magikern kan utvecklas till nästan vad som helst, men troligen fortsätter han att hålla en låg profil utåt. Makten bakom tronen eller Den mystiske främlingen är två troliga utvecklingsvägar. Vill det sig illa kan han bli cynisk och hatisk av sina upplevelser och förvandls till en Mörkrets furste som i hemlighet arbetar för ondskefulla syften. Den förklädda magikern kan aldrig bli Showman, om inget helt omtumlande händer honom.

Yrken: Lärling och Bastard är troligast, men alla yrken är i princip möjliga om spelaren kan ge SL en bra förklaring.

DEN MAKTGALNA MAGIKERN

Beskrivning: Den maktgalna magikern lever av, dyrkar och andas makt. Alla former av makt är viktiga; kunskap, makt att förstöra, makt över andra människor. Livet är en tävling där den vinner som dör mäktigast. Det finns inget som hindrar magikern från att nå makten. Vänner, familj, grannar; alla kan offras på makten altare. Bara den som sitter i toppen är säker. Den maktgalna ägnar sitt liv åt att söka kunskap, mäktiga besvärjelser och artefakter, och åt att skaffa högt uppsatta vänner och kontrollen över arméer och riken. Hon får aldrig nog. Är hon skicklig anar hennes "vänner" aldrig ens att hon utnyttjar dem för egen vinning. Den maktgalna är ofta trevlig och vänlig utåt, eftersom det är ett effektivt sätt att manipulera människor. Hennes yttersta mål är oftast att grunda ett mäktigt rike, eller till och med att erövra världen. Vissa, mer realistiskt sinnade magiker, siktar bara mot att bli enastående mäktiga magiker. Den maktgalna kan ha ärvt sin makthunger efter äregiriga föräldrar, eller drabbats av något hemskt i unga år som har gjort henne fundamentalt osäker och hatisk mot andra.

Rollspel: Makt är allt som betyder något. Du offrar gladeligen alla omkring dig för att nå dina mål. Eftersom nöjda dårar arbetar bättre än trotsiga slavar är du en mästare på att manipulera folk. Människor omkring dig märker ofta inte att det är du som tjänar på deras arbete. Du ser till varje pris till få hand om alla artefakter och uråldriga profetior som kommer i er väg. Du uppmuntrar alla tankar på att bygga upp en maktbas som du kan kontrollera. Oavsett om det gäller arméer, tama drakar eller enorma borgbyggen är det du som försöker styra händelseutvecklingen. På många sätt är du kall och ensam. Ibland känner du spår av ånger eller tvivel, som du snabbt rationaliserar bort.

Utveckling: Den maktgalna kan falla längre ner i mörkret och bli en Mörkrets furste. Hon kan också bli mer kompromissvänlig och förvandlas till Makten bakom tronen, eller dra sig tillbaka som eremit för att göra bot för sina synder. Vad som än händer förlorar hon aldrig helt sin fascination för makten.

Yrken: Nekromantiker, Alkemist, Artefaktmagiker och Ärkemagiker är det troligaste, även om alla yrken i princip är möjliga.

DEN MYSTISKA FRÄMLINGEN

Beskrivning: Den mystiska främlingen är en klassisk kliché inom fantasy. Vi minns alla Gandalf i Sagan om ringen. Den mystiska främlingen har oanade, fantastiska krafter som folk bara kan ana. Ofta tror det först att han bara är en trevlig kuf, men så småningom inser de att han är en mäktig människa (eller en mindre gud, som Gandalf). Han är medvetet mystisk för att fascinera andra i sin närhet. Vid lämpliga tillfällen manipulerar han diskret omgivningen för att uppnå något utan att avslöja sig. Till exempel kan magiker Searon föredra att resa incognito. När han är i den lilla staden Middelheim anfaller den onde Graf Löfventiers män. Istället för att öppet försvara sig i stid åkallar Searon ett våldsamt åskväder som förvandlar slätten utanför stadsmurarna till en lerig dödsfälla för grevens kavalleri. Lämpliga blixtar förvandlar officerarna till rykande högar av smält järn och brinnande kött. Stadens befolkning lovprisar sina gudar och sin tur. Ingen anar Searons inblandning.

Rollspel: Du älskar att vara mystisk och spännande. Insvept i en kolsvart mantel gör du en dramatisk entré så snart möjligheten yppar sig. Kryptiska uttalanden om mystiska och skrämmande saker är alltid på sin plats. Du älskar att omge dig med människor som undrar vem du är och vad du vill. Ibland har du en god orsak till hemlighetsmakeriet, men för det mesta finner du bara stort nöje i det. Att dina eventuella fiender ofta underskattar dig är ingen nackdel. Säg gärna egendomliga saker med jämna mellanrum, som "Det är fördolt", "Ni är de utvalda fem", o.s.v. Få de andra rollpersonerna att undra över vem du egentligen är och vad du vill.

Utveckling: Främlingens klassiska utveckling är att bli en åldrad ärkemagiker. Han kan också bli en plågsam Makten bakom tronen med eviga plattityder om plikt och ära.

Yrken: Det mest typiska är Ärkemagikern, men alla de andra går också bra.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



MÖRKRETS FURSTE

Beskrivning: Mörkrets furste ser sig som ondskans mörka genius. Hans intellekt är överlägset alla vanliga människors patetiska försök till tankeverksamhet. Överhuvudtaget är folk mest att likna vid lättledda och lättslaktade får, och han är en varg bland dem. Han kämpar för mörkrets — och sin egen — slutgiltiga seger i världen. Mörkrets furste avser att härska över världen med järnhand när han väl har vunnit. Det finns ingenting som får stå i hans väg. Vänner, kärlek, moral och principer är onödig barlast under färden mot den oinskränkta makten. Han är ofta ledare för oerhörda styrkor, men kan också vara en underhuggare som utför sin herres order. Underhuggaren föder ständigt planer på att vid ett lämpligt tillfälle störta sin herre. Ledaren är alltid utsatt för komplotter och kuppförsök från sina underlydande. Mörkrets furste behöver inte uppfatta sig själv som ond. Många ohyggliga dåd har utförts i det godas namn. Den dvärgiska inkvisitionen i Armange är ett bra exempel. Den brände flera städer och halshögg mer än 30.000 dvärgar i jakten på en enda kättare. För det mesta passar Mörkrets furste bäst som SLP, men vana spelare kan utnyttja honom för att skapa en intressant spelledarperson.

Rollspel: Ditt mål är att sprida ondskan (eller den enda sanna läran). Dina metoder är ränksmideri, lögner, våld, terror, ja allt som kan leda dig till målet. Mörkrets furste är inte patetiskt ond, så all din ondska har ett mål. Du följer alltid en uppgjord plan. Du kan vara kall, tom på känslor, eller drivas av ett vanvettigt hat mot andra människor. Följande lilla berättelse kan åskådliggöra hur en Mörkrets furste uppträder:

Ezar den grymme anländer med sina följeslagare till den lilla byn i bergen tidigt i gryningen. Han lägger snabbt märket till att bönderna är upproriska. Länsherren har höjt skatten igen. Med hjälp av lite magi och mycket psykologi får han dem att ta till vapen och förbereda en stormning av länsherrens borg. Därefter beger han sig till länsherren och förråder bönderna, som slaktas av knektarna innan de hinner anfalla. Under festen som ordnas efter den lyckade bondeslakten, förför Ezar länsherrens dotter och förmår henne att döda sin far. Länet förfaller i anarki och Ezar meddelar sin herre i grannriket att han kan invadera när det behagar honom.

Utveckling: Det mest naturliga är att Mörkrets furste inte förändras alls, men han kan förvandlas till en hårdhänt Makten bakom tronen eller en Maktgalen magiker. Han kan till och med omvändas helt under rätt omständigheter och bli en godhjärtad Åldrad ärkemagiker (se Darth Vader i Jedins återkomst).

Yrken: Nekromantiker passar bäst, men Ärkemagiker går också bra. Med lite ansträngning kan alla yrken utom Lärling passa som Mörkrets furste.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DEN OFÖRSIKTIGE LÄRJUNGEN

Beskrivning: Den oförsiktiga lärjungen är en extrem form av den vanliga lärlingen. Där en vanlig lärling släpper loss en mindre demon i sin herres hus, lyckas den oförsiktiga lärjungen öppna en portal till helvetet och bjuda in mörkrets furste till middag. Hon är fullständigt dödsföraktande och lyckas trots sina goda föresatser förorsaka total förödelse omkring sig. En brinnande nyfikenhet och en alltför positiv syn på världen driver henne ständigt allt längre. Finner rollpersonerna en förseglad grav täckt med benrester och ett uråldrigt tempel tillägnat mörka gudar, så bryter hon naturligtvis upp graven när de andra sover. Hon kan driva sin mästare till vansinne genom en aldrig felande förmåga att handla oöverlagt. Det är alltid hon som läser inskriptionen på artefakten samtidigt som hon pekar med den mot någon annan i sällskapet (booom!). Den oförsiktiga lärjungen är fullständigt övertygad om att hon aldrig kan dö eller ens skadas allvarligt.

Rollspel: Du är öppen, vänlig och blåögd. Världen består egentligen av goda människor som vill dig väl. Gör i varje situation det som verkar farligast men mest spännande. Världen är väldig och fascinerande. Bara genom att pröva allt kan du få reda på något. Din mästare får kanske gråa hår av dig, men ingen annan av hans studenter är tillnärmelsevis lika duktig som du. Inför sina likar brukar han ofta säga att om du bara överlever, och lämnar honom själv i livet, så kommer du att bli en mycket skicklig magiker. Under tiden sticker du näsan överallt där du inte har att göra. Den oförsiktiga lärjungen har lätt att lära känna folk och få vänner. Du är utåtriktad och positiv.

Utveckling: Vad som helst egentligen, men Showmannen och Livsnjutaren är de troligaste vägarna. Du blir troligen aldrig någon Maktgalen magiker eller Mörkrets furste.

Yrken: Lärling.

DEN INÅTVÄNDA EREMITEN

Beskrivning: Eremiten har dragit sig undan från det hetsiga och ytliga livet ute bland människor. Hon söker frid och kunskap genom att isolera sig långt borta från civilisationen. Bergstoppar och torn i ödemarken är populära tillhåll för eremiter. De flesta vill vara helt ensamma, men vissa eremiter lever i mindre grupper i isolerade kloster. Eremiten tillbringar dagarna i meditation och stilla forskning i sitt bibliotek eller laboratorium. Några eremiter har avlagt tysthetslöfte, andra har svurit fattigdom och kyskhet. Ofta har eremiten funnit frid och vishet, och är en källa till kunskap för dem som kan finna henne. Att bara spela eremit på en bergstopp kan bli lite tråkigt. Vill en spelare absolut spela eremit kan hon vara utskickad från sitt isolerade kloster för att finna något speciellt, t.ex. en mäktig artefakt. Vistelsen utanför klostret kan då förändra henne.

Rollspel: Du är blyg och tillbakadragen. Livet som eremit är enkelt och okomplicerat. När du kommer ut bland andra människor blir du ofta förvirrad. Du behärskar inte vardagliga saker som köpslående, förstår inte vad en bordell är för något och litar på alla bondfångare som kommer i din väg. De höga ideal som du har lärt dig gör dig till ett lätt byte för bondfångare och tjuvar. Du är lite helgonlik och blir förvånad och ledsen när du möter mänsklig ondska. Eremiten kan spelas lite som en Kaspar Hauser ute bland folk. Hon kan lätt förföras av allt civilisationen har att erbjuda.

Utveckling: Den klassiska utvecklingslinjen är att Eremiten utvecklas till Livsnjutare, men alla varianter utom Mörkrets furste är möjliga.

Yrken: Alkemist, Artefaktmagiker, Akademiker, Ärkemagiker

LIVSNJUTAREN

Beskrivning: Livsnjutaren är rakt igenom hedonistisk. Livet är till för att njutas. Varje ögonblick ska fyllas av nöjen. Magi är det kanske bästa sättet att tillfredställa sina begär. Livsnjutaren kan använda magi för att få pengar, status och en ständigt växande skara beundrare. Har han lite moral använder han inte magi för att kontrollera personer och tvinga dem göra något mot sin vilja, men många livsnjutare saknar alla moraliska spärrar och inkasserar glatt maximal njutning med hjälp av alla tillgängliga knep. Livsnjutaren är inte girig. Pengar är bara viktiga för den njutning de kan köpa. Han kan välja vin till sin lyxmåltid i timmar eller tillbringa dagar med att förföra en vacker kvinna. Ansvarskännande och politiskt korrekta personer uppfattas av livsnjutaren som tråkiga och snöpta av samhällets konventioner. Han älskar att håna och provocera tråkiga paladiner. Livet är alltför kort för att slösas på meningslösa hjältedåd och tråkiga studier. Äventyr kan vara roliga och underhållande, men så snart det blir enahanda eller tungt drar sig livsnjutaren ur.

Rollspel: Lev ut alla dina hedonistiska tendenser. Förför alla vackra kvinnor, drick upp allt vin, köp svart kaviar och champagne till frukost. Håna alla trista stofiler som inte vet att leva fullt ut. Livet pulserar i ådrorna. Overdriv allt och gör inget med måtta. Sup dig asfull, ät tills du spyr, gå aldrig hem före soluppgången. Maximera all njutning. Ska ni ut på resa tar du med dig en bärare och en söt tjänsteflicka.

Utveckling: Troligen blir Livsnjutaren äldre och lungar ner sig. Då kan han bli en Showman eller en Förklädd magiker. Vill det sig riktigt illa kan han tappa sin livslust och bli tråkig och inbunden.

Yrken: Lärling, kanske en ung Andebesvärjare eller annan ung magiker.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



SHOWMANNEN

Beskrivning: För Showmannen är det viktigaste att folk lägger märke till honom. Han klär sig i färggranna kläder av bästa snitt, gestikulerar och pratar ivrigt så att ingen kan undgå att se honom. Showmannen använder sin magi för att bli sedd och är förtjust i pyrotekniska sidoeffekter som förstärker intrycket. Ska han hela någon gör han det helst på torget inför en folksamling och åkallar högljutt diverse oskyra gudar. Själva kastandet av besvärjelsen dras ut till flera minuter och ett gyllene ljussken omsluter hans händer när han rör vid den skadade. Lite åskmuller i bakgrunden skadar aldrig. Showmannen vill imponera med hjälp av magi och kunskaper. Inget arbete får ske i det fördolda. En framgång räknas bara om den leder till ryktbarhet. Han betalar gärna barderna för att de ska sjunga sånger om hans hjältedåd och oerhörda bedrifter. Även i strid är stilen viktigare än resultatet, något som har drivit mången stridskamrat till vansinne.

Rollspel: Stil och finess framför allt. Du vill att folk ska lägga märke till dig. Fantastiska klädkreationer i siden och silke är nödvändiga attiraljer för en showman. Tänk dig alltid för så att du syns så mycket som möjligt. Kasta besvärjelser så att andra får se hur mäktig du är. Håll inga färdigheter dolda. Visa dig gärna mäktigare än vad du är. Hemliga uppdrag är ingenting för dig. Måste du nödvändigt hålla dina krafter dolda, kan du ändå försöka visa dig lite på styva linan. Bekymra dig ofta och högt för dina vänner om din ryktbarhet.

Utveckling: De flesta utvecklingsvägar är möjliga.

Yrken: Alla.

MAKTEN BAKOM TRONEN

Beskrivning: Makten bakom tronen styr utan att synas. Hon kan vara helt okänd, eller allmänt känd som den riktiga härskaren. Med hjälp av list, ränker och utpressning härskar Makten bakom tronen över en stad, ett rike eller ett magikergille. Enda förutsättningen är att det finns någon legitim härskare som hon kan använda som kuliss för sin maktutövning. Alla metoder är tillåtna för att hon ska få sin vilja igenom. Ofta drivs hon faktiskt av en brinnande kärlek till sitt land (eller sin stad, e.t.c.) och är beredd att göra allt för att rädda det. Om oskyldiga drabbas av hennes maktutövande är det tråkigt, men rikets säkerhet går före allt. Den officiella regenten anar nästan aldrig att han manipuleras och att folk skrattar bakom ryggen på honom.

Rollspel: Du är manipulativ och inte så lite arrogant. Andra människor är bara brickor i ett större spel, där du får flytta pjäserna. Landets säkerhet är allt som betyder något. Lagar och regler är till för andra, inte för dig. Du smider planer i hemlighet och det är viktigt att andra aldrig förstår vart du syftar, förrän det är för sent och de ingenting kan göra. Du kan beundra en skicklig motståndare och försöker gärna värva fiendens agenter till din egen sida. Går inte det måste du tyvärr likvidera dem. Spela lite nedlåtande och arrogant mot andra. Respektera bara egenskaper som du odlar själv: intelligens, integritet, flexibilitet och hänsynslöshet. Rå fysisk styrka är ofta något du föraktar, eller betraktar som en ren naturtillgång.

Utveckling: Hon kan bli mindre manipulativ och utvecklas till en Mystisk främling. Hon kan också bli en Åldrad ärkemagiker. Vill det sig riktigt illa kan hon förlora alla goda principer och förvandlas till en Mörkrets furste.

Yrken: Vilket som helst utom Lärling och Druid är möjligt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NYA FÄRDIGHETER

Färdigheterna fungerar som i grundreglerna, frånsett att extraordinära rollpersoner och hjältar har fler EP att fördela. Här beskrivs nya sekundära färdigheter som passar magikern.

Färdigheter

Improviserad magi (INT)
Kunskap om alkemi (INT)
Kunskap om andeplanet (INT)
Kunskap om animal magnetism (INT)
Kunskap om det övernaturliga (INT)
Kunskap om magi (INT)
Kunskap om spådom (INT)
Kunskap om teknologi (INT)
Känna magi (PSY)
Memorera besvärjelse (—)
Magistudier (INT)
Matlagning (INT)
Minimagi (INT)
Pergament (INT)
Ritualmagi (INT)

IMPROVISERAD MAGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla magikeryrken
Grundegenskap: INT
Med improviserad magi kan rollpersonen improvisera en besvärjelse på en höft. Han behöver inte kunna besvärjelsen, men måste ha lägst FV 12 i skolan besvärjelsen borde tillhöra. Alla improviserad magi är svår att kasta och kostar fler PSY-poäng än vanliga besvärjelser. I gengäld kan man kasta en besvärjelse som inte finns i skolan, men skulle kunna tillhöra den, eller en besvärjelse man inte kan. Det finns utförliga regler för improviserad magi längre fram i boken. Utan färdigheten Improviserad magi kan inte rollpersonen improvisera en besvärjelse.

KUNSKAP OM ALKEMI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla magikeryrken
Grundegenskap: INT
Alkemi är grunden till kemin. Den har stora likheter med vanlig kemi, man blandar olika ämnen för att få en viss reaktion. Inom alkemin sysslar man i huvudsak med två saker; att söka de vises sten och att tillverka alkemiska elixir.Med denna färdighet vet en magiker eller alkemist exakt vilka substanser och ämnen som ska blandas och i vilka proportioner för att han ska kunna lagra en besvärjelse i ett alkemiskt elexir.

KUNSKAP OM ANDEPLANET

Typ: Sekundär, B
Yrken: Andebesvärjare, Nekromantiker, Ärkemagiker och Akademiker
Grundegenskap: INT
Kunskap om andeplanet är främst en färdighet för andebesvärjaren. Den berör andeplanet, ett annat och starkt symboliskt plan som har likheter med andevärldarna i slättindianernas myter. På andeplanet finnsmånga olika varelser och en mängd faror som hotar en oförsiktig resenär. Färdigheten är helt teoretisk och ger inte rollpersonen möjlighet att färdas till andeplanet. Han kan bara tolka och analysera andras upplevelser. All information man kan få på andeplanet är symbolisk och dold i gåtor. SL bör läsa någon bok om indiansk mytologi om han tillåter denna färdighet.

En rollperson kan inte ha högre färdighet i Kunskap om andeplanet än han har i Läsa/skriva. Undantaget är andebesvärjare, som kan behärska färdigheten utan att kunna läsa eller skriva.

KUNSKAP OM ANIMAL MAGNETISM

Typ: Sekundär, B
Yrken: Nekromantiker
Grundegenskap: INT
En nekromantiker forskar i gränslandet mellan liv och död. Animal magnetism beskriver det gränslandet. Här finns grodlår som rycker efter döden och försök med reanimerade lik. Eftersom Drakar och demoners värld är magisk arbetar nekromantiker med magi istället för elektricitet. Färdigheten ger enbart teoretiska kunskaper i hur man väcker de döda till liv. Många nekromantiker forskar efter en praktisk användning som verkligen kan ge de döda livet åter. Spelledaren kan ta viss inspiration av Dr Frankenstein för att återskapa färdighetens innehåll.

En rollperson kan inte ha högre färdighet i Kunskap om animal magnetism än han har i Läsa/skriva.

KUNSKAP OM DET ÖVERNATURLIGA

Typ: Sekundär, B
Yrken: Andebevärjare, Akademiker, Ärkemagiker
Grundegenskap: INT
Denna färdighet ger rollpersonen grundläggande kunskaper om övernaturliga företeelser, knutna till andevärlden men manifesterade i vår värld. Han vet något om spöken, andar, hemsökta hus och platser, förbannelser, o.s.v. Rollpersonen kan ta reda på varför ett spöke inte kan få ro, varför ett magikergille är hemsökt, varför

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

en viss person drar åt sig andar av något slag, o.s.v. Ett lågt FV innebär att rollpersonen bara känner till enkla grundprinciper. Ju högre FV, desto mer matnyttig information kan SL ge honom.

En rollperson kan inte ha högre färdighet i Kunskap om det övernaturliga än han har i Läsa/skriva.

KUNSKAP OM SPÅDOM

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla magikeryrken
Grundegenskap: INT
Kunskap om spådom ger rollpersonen teoretiska kunskaper om hur olika spådomsverktyg används och hur man tolkar dem. Den ger inga reella förmågor att se i framtiden eller spå på annat sätt. Färdigheten omfattar bland annat tarotkort, I-ching, kristallkulor, teblad och att spå i händer. Rollpersonen kan använda en typ av spådomsverktyg för varje nivå i färdigheten. Han kan både använda och tolka varje verktyg. Med lite grundläggande psykologi och framfusikhet kan han livnära sig på sina — falska — spådomar. Verkliga spådomar faller under magin.

En rollperson kan inte ha högre FV i denna färdighet än han har i Läsa/skriva. Undantaget är andebesvärjare, som kan behärska färdigheten utan att kunna läsa eller skriva.

KUNSKAP OM TEKNOLOGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Artefaktmagiker, Akademiker, Alkemist
Grundegenskap: INT
Rollpersonen har grundläggande kunskaper om hur enkel teknologi fungerar och hur man i teorin bygger olika tekniska föremål. För varje nivå i färdigheten behärskar han en typ av teknologi i teorin. Bland medeltida teknologi kan nämnas vattenhjul, klockor, block och taljor, skjutvapen, primitiva ångmaskiner, gruvdrift, m.m. För att praktiskt kunna utnyttja sina kunskaper behöver rollpersonen lämplig Hantverksfärdighet.

En rollperson kan inte ha högre färdighet i Kunskap om teknologi än han har i Läsa/skriva.

MEMORERA BESVÄRJELSE

Typ: Automatisk färdighet
Yrken: Alla magikeryrken
Grundegenskap: —
Alla magiker har automatiskt samma FV i denna färdighet som de har i den magiskola som besvärjelsen tillhör. Man kan inte lära sig denna besvärjelse ytterligare.

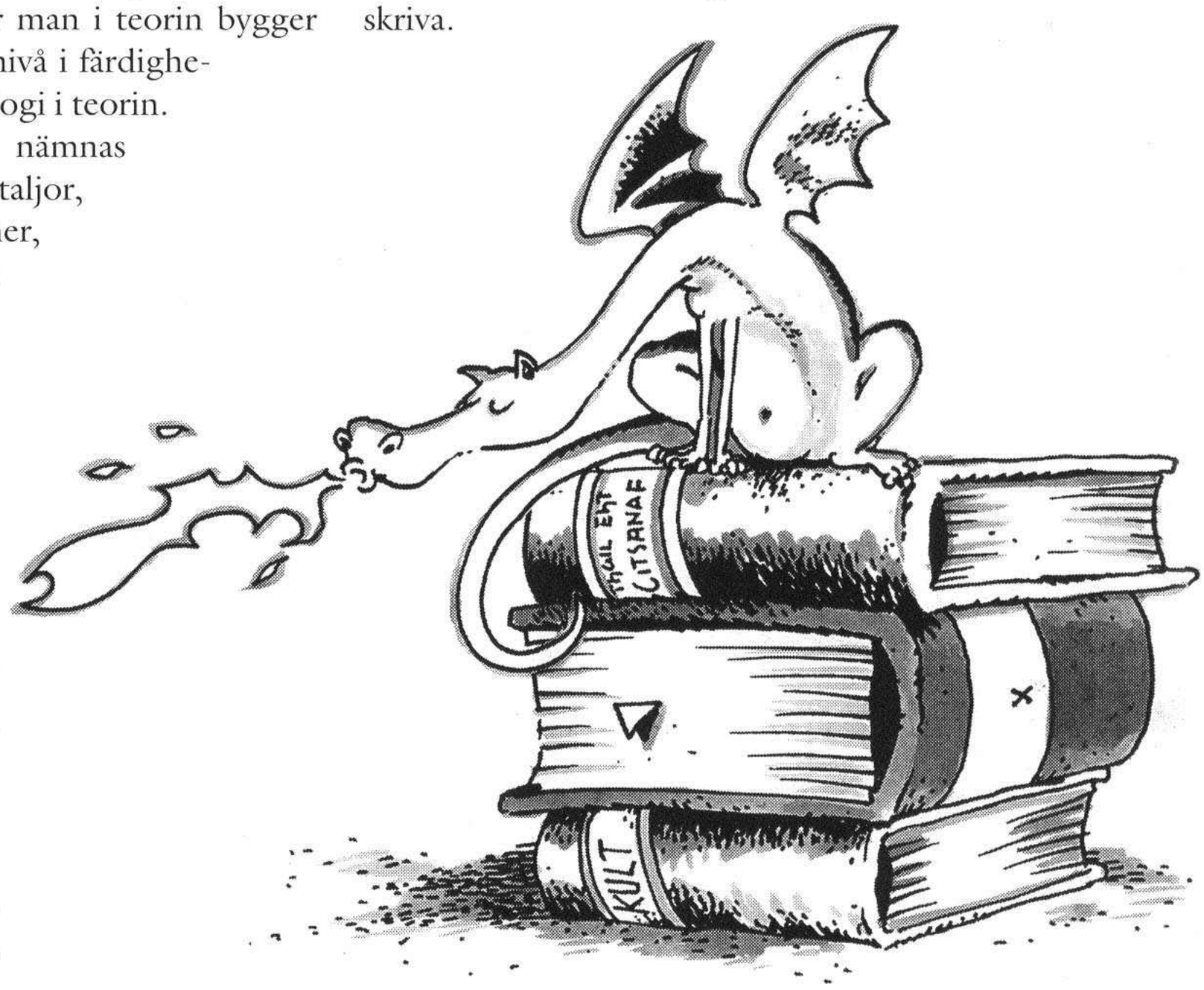
För varje FV i denna färdighet drar du bort 1 minut/Skolvärdespoäng från den tid det normalt tar att memorera besvärjelsen.

Exempel: För en magiker med FV 13 i Mentalism tar det enligt grundreglerna 120 minuter att memorera en mentalism-besvärjelse med skolvärde 6 (6 x 20). Med denna färdighet tar det endast 42 minuter (20–13=7; 6 x 7=42).

MAGISTUDIER

Typ: Sekundär
Yrken: Alla magiker
Grundegenskap: INT
Med magistudier kan en magiker skapa nya besvärjelser. Han börjar med att forska kring tidigare besvärjelser inom en skola under dagar eller veckor. Sedan vidtar ett riskabelt studium av fokuseringar, kraftord och visualiseringar som ska ingå i den nya besvärjelsen. Observera att magistudier kan användas både för att lära sig helt nya, tidigare okända besvärjelser och för att skapa varianter av kända besvärjelser. Det går också att lära sig de besvärjelser som finns i en magiskola och som magikern inte tidigare behärskade. Det finns utförliga regler för magistudier i avsnittet "Skapa egna besvärjelser" längre bak i boken.

En rollperson kan inte ha högre FV i denna färdighet än han har i Läsa/skriva. Undantaget är andebesvärjare, som kan behärska färdigheten utan att kunna läsa eller skriva.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MATLAGNING

Typ: Sekundär
Yrken: Alla
Grundegenskap: INT
Matlagning är helt enkelt konsten att laga god och närande mat. Med ett högt FV känner rollpersonen till hur man lagar avancerade specialrätter från fjärran länder och kan komponera festmåltider med olika rätter och viner. Även kunskaper om bordsplacering och bordsskick ingår i färdigheten. Har din rollperson bara FV 1 i matlagning kan han knappt värma bönor eller koka kaffe utan att det blir katastrof. Med lite kryddor och finess kan en mästerkock uträtta underverk med inälvorna från självdöda får.

MINIMAGI

Typ: Sekundär
Yrken: Alla magikeryrken
Grundegenskap: INT
Minimagi styr magikerns förmåga att använda minimagiska besvärjelser. Utan den kan han inte alls använda minimagi. Magikerns färdighetsvärde i Minimagi är automatiskt lika med hans skicklighetsvärde i alla minimagi-besvärjelser. Har han FV 15 i Minimagi så är hans S i alla olika minimagiska besvärjelser också 15.

MAGISKT PERGAMENT

Typ: Sekundär
Yrken: Alla magiker
Grundegenskap: INT
En magiker kan med färdigheten magiskt pergament nedteckna en besvärjelse på en pergamentrulle. Han måste kunna besvärjelsen och ha den i sin formelsamling. SL slår i hemlighet vid tillverkandet för att se om magikern lyckades. Hur man skapar pergament beskrivs under "Magiska föremål". Att använda ett pergament kostar alltid en PSY. Skolvärdet i besvärjelsen blir aldrig högre än färdighetsvärdet för Pergament.

En rollperson kan inte ha högre färdighet i Pergament än han har i Läsa/skriva.

RITUALMAGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla magiker
Grundegenskap: INT
Ritualmagi krävs för att lyckas med en magisk ritual. Färdigheten omfattar de grundläggande kunskaperna om hur man skapar och använder ritualer och skyddscirklar. Ritualer och skyddscirklar beskrivs närmare längre bak i boken.

MAGIKERN OCH KRIGARENS HANDBOK

I *Krigarens Handbok* finns detaljerade stridsregler för en mer realistisk strid. Här tar vi bara upp de viktigaste av de reglerna och går igenom nya regler för hur magi fungerar enligt de detaljerade reglerna.

De regler som beskrivs i krigarens handbok skiljer sig från dem som finns i grundreglerna. Handlingar fungerar på ett annat sätt och vapen gör skada i form av både kroppspoäng och smärtpoäng. Rustningar absorberar olika många kroppspoäng och smärtpoäng beroende på hur de är konstruerade.

Stridsrundan

Stridsrundan används på samma sätt som i grundreglerna och är lika lång, men du kan utföra en, två, tre eller till och med fler handlingar under en stridsrunda. Antalet beror på hur snabb du är, vilken typ av besvärjelse du kastar och hur skicklig du är.

Magi och handlingar

Att kasta en besvärjelse eller använda ett magiskt föremål tar också handlingar i anspråk. I stort tar det forfarande en SR för en magiker att kasta en kvick besvärjelse, och 2 SR att kasta en normal, men en skicklig eller vig magiker kan bli lite snabbare än så. Tabellen visar hur många handlingar som går åt för att kasta besvärjelser och använda föremål.

KASTA EN NORMAL BESVÄRJELSE: 4 handlingar (2 att förbereda, 2 att kasta)
KASTA EN KVICK BESVÄRJELSE: 2 handlingar (1 att förbereda, 1 att kasta)
KASTA EN IMPROVISERAD BESVÄRJELSE: 4 handlingar (2 att förbreda, 2 att kasta)
KASTA EN VILD MAGI-BESVÄRJELSE: 1 handling (ingen förberedelse, 1 att kasta)
KASTA EN BESVÄRJELSE FRÅN ETT MAGISKT PERGAMENT: 5 handlingar (1 att förbereda, 2 att läsa och 2 att kasta. Tar ytterligare en handling om magiker inte har pergamentet i handen.)
ANVÄNDA ETT MAGISKT FÖREMÅL: 1 handling (ingen förberedelse, en att utlösa besvärjelsen)

Har magikern ett S över 30 i en normal besvärjelse räknas den som kvick och tar bara 2 handlingar att kasta. En kvick besvärjelse med ett S över 30 tar bara 1 handling att kasta.

Besvärjelser och smärtpoäng

Alla besvärjelser i grundreglerna och i magikerns handbok ger lika mycket skada (i form av tärningar) i smärtpoäng som de gör i kroppspoäng, om ni vill använda de avancerade stridsreglerna i *Krigarens handbok*. Det innebär att en ELD E4 gör 4T6 KP och 4T6 SP på sitt olyckliga offer.

Hela

HELA läker både smärtpoäng och kroppspoäng, lika många av bägge. Besvärjelsen läggs på enskilda kroppsdelar. Läks fler poäng än som finns i kroppsdelen läggs resten av poängen på annan valfri plats på kroppen.

Läkning

Smärtpoäng läker mycket fortare än kroppspoäng. Det är ytliga skador som består av utmattning och lätta krosskador. Du får tillbaka din FYS antal smärtpoäng varje dag. 24/FYS ger hur många timmar det tar att läka en smärtpoäng.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

EXPANDERADE MAGIREGLER

En rad nya regler om och kring magi följer nedan. Varje spelledare avgör själv vilka som ska tillåtas i hans kampanj. Vissa av reglerna motsäger grundreglerna, och i alla sådana fall är det reglerna i *Magikerns handbok* som gäller. Grundläggande för de expanderade reglerna är att alla extra fördelar för magiker: familiarii, vild magi, improviserad magi, minimagi, o.s.v. kostar BP eller EP att skaffa sig.

MINIMAGI

Minimagi hör till det första en magiker lär sig under sin tid som lärling. Det är en slags miniatyrbesvärjelser som inte kan utföra några storverk, men underlättar magikerns dagliga liv. Minimagi används ofta för att göra livet trevligare och bekvämare, en slags magisk betjäning.

Det finns i grunden två anledningar till att magiker lär sig minimagi först under lärlingstiden: det är relativt ofarligt för lärjungen att lära sig magins grunder med minimagi och han kan tjäna sin herre med hjälp av besvärjelserna.

Minimagi är en färdighet. Med hjälp av den kan en magiker kasta alla besvärjelser inom minimagin som han känner till. Färdighetsvärdet motsvarar alltid det högsta FV i någon av magikerns magiskolor. Har han FV 17 i Animism och 8 i Mentalism har han automatiskt FV 17 i minimagi utan kostnad. Värdet kan höjas med hjälp av BP som vanligt.

Det kostar ingen PSY att kasta minimagi. Om en magiker börjar vräka minimagi omkring sig kan spelledaren dock kräva att det kostar 1 PSY per 3 eller 5 minimagiska besvärjelser.

Att använda minimagi

Varje minimagisk besvärjelse kostar magikern 1 BP eller 2 EP att lära sig. Som mest kan han lära sig två gånger sin PSY i antal minimagiska besvärjelser. Vill han byta ut några av de inlärda mot nya kan han helt enkelt glömma de gamla och betala för de nya. För det mesta innehåller magikerns formelsamling all existerande minimagi; hans mästare brukar nedteckna den. Utan att betala BP har magikern inte lärt sig besvärjelserna, oavsett om de finns nedtecknade i formelsamlingen.

All minimagi räknas som "kvick" och hinner alltid före vanlig kvick magi. Det tar fortfarande en handling att kasta minimagi, däremot krävs ingen koncentration.

Har magikern FV 15–20 i en magiskola behöver han göra någon rörelse eller säga något kort ord för att kasta en minimagisk besvärjelse. Är FV 21–25 behöver han bara tänka något ord och vid FV 26+ sker det automtiskt, med en enkel viljeakt. Är magikern svettig kastar han automatiskt KYLA och VIND på sig själv, och kanske ett ÖPPNA för att få upp ett fönster. Vid FV under 15 måste magikern göra en tydlig rörelse och yttra några ord för att minimagin ska fungera.

Många magiker använder minimagi för att skapa specialeffekter när de kastar en vanlig besvärjelse. Lite gester och några magiska ord ser inte så imponerande ut, men använder magikern LJUSSKEN för att kringsvepas av ett flammande rött ljus och VIND för att få håret att blåsa bakåt i en dramatisk gest blir också den trögaste bonde imponerad.

Alla magiker, oavsett magiskola, kan lära sig vilken minimagi som helst. Möjligen kan det vara lämpligt att välja sådan magi som passar den huvudsakliga magiskolan. En elementarmagiker med självaktning lär sig ELD, IS och VIND först av allt.

Nedan beskrivs ett antal minimagiska besvärjelser. Spelledaren kan lätt hitta på nya, eller godkänna spelarnas förslag till besvärjelser.

MINIMAGISKA BESVÄRJELSER

Bevara

Med BEVARA kan magikern förhindra att vatten blir otjänligt, att mat ruttnar eller att krukväxterna dör av vanskötsel. Besvärjelsen är användbar när man lever i isolerade torn långt borta från civilisationens välsignelser. BEVARA förhindrar också att vin blir till ättika och att öl surnar. Varje kastande av BEVARA påverkar ett föremål upp till 5 kilos vikt. Besvärjelsen kan inte kastas flera gånger för att påverka ett större föremål, det måste i så fall delas upp i mindre bitar. BEVARAndet varar i tre dagar innan de naturliga processerna i föremålet väcks till liv igen. Med BEVARA kan till exempel smör hållas färskt i månader och år.

Döda

Besvärjelsen är mindre brutal än man kan tro. Med DÖDA kan lärlingen avliva ett litet kryp, t.ex. en geting

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



eller en stor skalbagge. Räckvidden är 5 meter och varje DÖDA dräper ett kryp. Flera kan inte döda ett större djur. Det går inte att kasta femton DÖDA och hoppas ta livet av mästaren odrägliga katt. Många Animister vägrar att lära ut den här besvärjelsen.

GRÄVA

Ibland måste man gräva ner diverse avfallsprodukter från livet som magiker; sopor, förbrända försöksdjur eller blomsterlökar i trädgården faller på lärlingens lott att gräva ner. Med GRÄVA kan man skapa ett upp till 0,5 meter djupt och en gånger en meter brett hål. Magikern kan styra djup och bredd på decimetern när. GRÄVA kan bara användas i jord. Mot gnomer gör den 1 KP och 25 SP i skada. Flera GRÄVA kan kastas mot samma plats för att göra ett större och bredare hål. De ökar det befintliga hålet med 0,5 kubikmeter.

HÄMTA

HÄMTA låter magikern flytta ett önskat föremål så att han får det i sin hand. Det är praktiskt när drakblodet ligger på den andra arbetsbänken. Besvärjelsen kan flytta ett föremål som väger upp till 0,5 kilo. Det flyger fram genom luften till magikern när han kastar HÄMTA. Besvärjelsen är inte kumulativ, så två HÄMTA låter honom inte flytta ett föremål på ett kilo. Räckvidden är 10 meter och magikern måste se föremålet.

IS

Besvärjelsen låter magikern skapa lite is — lagom till drinken eller isvattnet. Den kan också användas för att frysa en existerande vätska. IS skapar upp till en kubikdecimeter is och är inte kumulativ. Magikern kan skapa en enda isbit eller flera mindre som tillsammans utgör en kubikdecimeter. Räckvidden är 5 meter och magikern måste se den plats eller behållare som isen ska hamna i. Besvärjelsen kan inte användas för att frysa kroppsvätskorna hos en levande varelse.

KASTA

Med KASTA kan man slänga iväg ett oönskat föremål, till exempel ett misslyckat pergament eller en rykande rest från ett mindre lyckat alkemiskt experiment innan man förgiftas av dess ångor. Besvärjelsen kan slänga iväg upp till ett kilo tunga saker tio meter bort. Det KASTAde flyger iväg i ungefär samma hastighet som när man slänger skräp i en papperskorg. Ingen kan skadas av det, utom möjligen småkryp som krossas om föremålet är tungt nog. Räckvidden är 5 meter från magikern.

KOKA

Att koka mat, kaffe eller té till sin mästare ingår i varje lärlings grundsysslor. Besvärjelsen kokar bara vätskor, så all mat som påverkas måste vara i flytande form: soppor eller stuvningar. Upp till 1 liter vätska kan kokas upp på en minut. Vätskan håller sedan värmen på normalt sätt. KOKA kan inte användas för att koka blodet i en levande varelse. Räckvidden är 1 dm.

KYLA/VÄRMA

Besvärjelsen hör till de mest populära bland magiker av alla slag. Med KYLA kan man sänka temperaturen i luften eller i en vätska till cirka 15°C. VÄRMA höjer temperaturen på samma sätt till 25°C. Besvärjelsen varar i en timme och kan läggas så att den följer en person som flyttar sig. Är temperaturen innan man kastar besvärjelsen extremt hög eller låg, –10° eller kallare eller +40° eller varmare, höjs eller sänks ursprungstemperaturen med 5 grader kumulativt för varje gång besvärjelsen kastas. 10 kubikmeter luft påverkas varje gång besvärjelsen kastas. Räckvidden är 10 meter.

LJUSSKEN

LJUSSKEN har två funktioner. Först och främst används besvärjelsen för att skapa ljus att läsa till när det är mörkt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ljuset motsvarar skenet från en vanlig fotogenlykta. Dessutom kan besvärjelsen användas för att skapa specialeffekter till annan magi. LJUSSKEN kan skapa olika slags färgat ljus som omsveper ett föremål eller en person. Ljuset är fortfarande lika starkt som ett lampsken, men kan skimra i rött, guld eller den färg magikern önskar. Många magiker omger sina händer, stavar eller kroppar med ett ljussken när de kastar en besvärjelse. LJUSSKEN varar i 1 timme som vanligt ljus och i 1 minut som specialeffekt. Räckvidden är 5 m. Ljuset är inte starkt nog för att blända någon.

LYFTA

Med LYFTA kan en lärling få ett föremål att sväva i luften. Han kan inte flytta eller släpa iväg det med besvärjelsen, men är det möjligt att flytta föremålet med muskelkraft så går det. Besvärjelsen är praktisk om man ska städa under en tung möbel eller lyfta en tung lucka. LYFTA kan höja ett föremål som väger upp till 100 kilo i högst en minut. Den är inte kumulativ. Två LYFTA klarar inte 200 kilo. Räckvidden är 5 meter.

LÄKA

LÄKA helar småsår och stoppar blödningen från dem. Besvärjelsen används oftast för att läka skärsår från glas eller papper. Den helar inga KP alls, men en godhjärtad spelledare kan låta den hela 1 SP för varje sår rollpersonen har. LÄKA kan då bara hela 1 SP per sår; kastas den igen på samma sår händer ingenting. Det är en populär besvärjelse bland alkemister och artefaktmagiker, som ofta skadar sig under experiment. LÄKA har en räckvidd på 1 dm.

LÄSA

Många äldre magiker har fått dålig syn efter långa timmar vid tjocka luntor i svagt ljus. För dem är LÄSA en välsignelse. Med besvärjelsen kan de skapa en spöklik röst som läser högt ur den text de vilar handen på. LÄSA är också praktiskt i totalt mörker eller om magikern är blind. Rösten läser på fort som magikern önskar och kan hoppa några rader upp eller ner på befallning. LÄSA kan inte användas med pergament och fungerar bara om magikern behärskar det språk och skriftspråk som ska läsas upp. Den varar i en timme och räckvidden är Beröring.

MUSIK

Besvärjelsen kan fylla ett litet rum med stillsam musik. Magikern väljer själv vilken typ av musik han vill höra och hur högt det ska spela. Volymen blir aldrig högre än att ett normalt samtal kan föras utan problem. MUSIK varar i en timme och räckvidden är 10 meter. I större rum och salar (mer än 20 m^2) försvinner den lätt i bakgrundsljuden. Bara i helt tysta salar kan MUSIK höras svagt.

MÖRKER

Dygnets timmar blir ofta omvända för en hårt arbetande magiker eller lärling. Ibland tvingas han sova under dagen eller upptäcker förvånat att natten har övergått i gryning. Med MÖRKER kan man få det tillräckligt mörkt i ett litet rum för att kunna sova obehindrat. Besvärjelsen kan inte kastas på en fiende för att förblinda honom, det blir bara dunkelt kring honom. Bara i ett litet rum med stängda fönsterluckor blir det riktigt mörkt. MÖRKER varar i 8 timmar och räckvidden är 5 meter.

REGNSKYDD

Att drabbas av ett plötsligt störtregn hör till magikerns mardrömmar. Formelsamlingar, pergament och värdefulla kodex kan förvandlas till smetig pappersmassa under ett långvarigt ösregn. För att skydda papper och pergament skapades REGNSKYDD. Besvärjelsen skyddar mot kraftigt regn ungefär lika bra som ett rejält paraply eller en regnrock. Inget regn träffar magikern så länge besvärjelsen varar. Vinden kan fortfarande slita i böcker och kläder, så ofta kombineras REGNSKYDD med VINDSKYDD (se nedan). Besvärjelsen varar i en timme och har en räckvidd på 2 meter. Den kan också kastas på ett föremål, till exempel en vedstapel. Allt som har en massa motsvarande en vuxen människa (upp till 2 m^3) kan skyddas.

RENA

Med RENA kan man förändra dyigt myrvatten fyllt med obehagliga parasiter till källklart fjällvatten. Alla vätskor kan RENAs, även vin och öl. Riktiga gifter påverkas inte, utan bara naturliga föroreningar. Med RENA kan ett surt öl bli friskt och mustigt igen. Upp till en liter vätska kan RENAs åt gången. Räckvidden är 2 meter.

RENT

Att putsa silvret, svabba golvet och torka av böckerna i biblioteket hör till lärjungens tyngsta uppgifter. Det underlättas betydligt av RENT. Besvärjelsen kan rengöra allt silver eller städa golvet i ett rum. RENT påverkar upp till 10 kilo metall (praktiskt för riddaren med hans fulla rustning) eller 10 m^2 yta per kastning. Räckvidden är 2 meter.

SKRIVA

SKRIVA skapar en magisk fjäderpenna som plitar ned vad magikern säger. Det är ett praktiskt sätt att föra anteckningar under ett svårt experiment i laboratoriet. Observera att pennan antecknar allt magikern säger, också svordomar och vrål av smärta när något går fel. Det har

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

hänt att magiker har dött när ett preparat har exploderat eller något liknande, och deras dödsskrik har noga antecknats av pennan. SKRIVA varar i en timme och räckvidden är tio meter.

SLÄCKA

SLÄCKA används för att släcka en låga, oftast ett brinnande ljus eller en lykta. SLÄCKA används ofta tillsammans med TÄNDA för att skapa och släcka oljebrännare i ett laboratorium under ett komplicerat experiment. Lågan får inte vara större än branden från en vanlig fackla; en kamin eller en lägereld är för stora för att påverkas av besvärjelsen. Räckvidden är 5 meter och magikern måste se det han vill ska SLÄCKAS.

SMAK

Besvärjelsen ger en fyllig och tilltalande smak åt den mest smaklösa föda eller dryck. Den används främst för att göra tråkig reskost mer uthärdlig. Magikern kan bestämma vilken kryddning som ska dominera i smaken. Rutten mat smakar mycket gott, men är fortfarande rutten om man kastar SMAK på den. Med SMAK kan man smaksätta upp till ett kilo fast föda eller en liter vätska. Räckvidden är 2 meter.

SUDDA

Med SUDDA kan magikern radera en skriven text. Den används mest för att rätta något man har skrivit eller något som pennan i besvärjelsen SKRIVA har nedtecknat. Observera att det går utmärkt att använda SKRIVA och SUDDA samtidigt. SUDDA kan inte radera en formelsamling, ett kodex eller ett pergament. Bara icke-magisk text tas bort. Besvärjelsen varar i en timme och har en räckvidd på 10 meter.

TORRT

Våta kläder eller utspillt vin på magiska kodex kan irritera vilken magiker som helst. Med TORRT kan man avlägsna den störande vätskan. Besvärjelsen kan torka ett kilo vått tyg eller torka upp en deciliter spilld vätska. Fukten försvinner och lämnar inga fläckar. Räckvidden är 5 meter.

TÄNDA

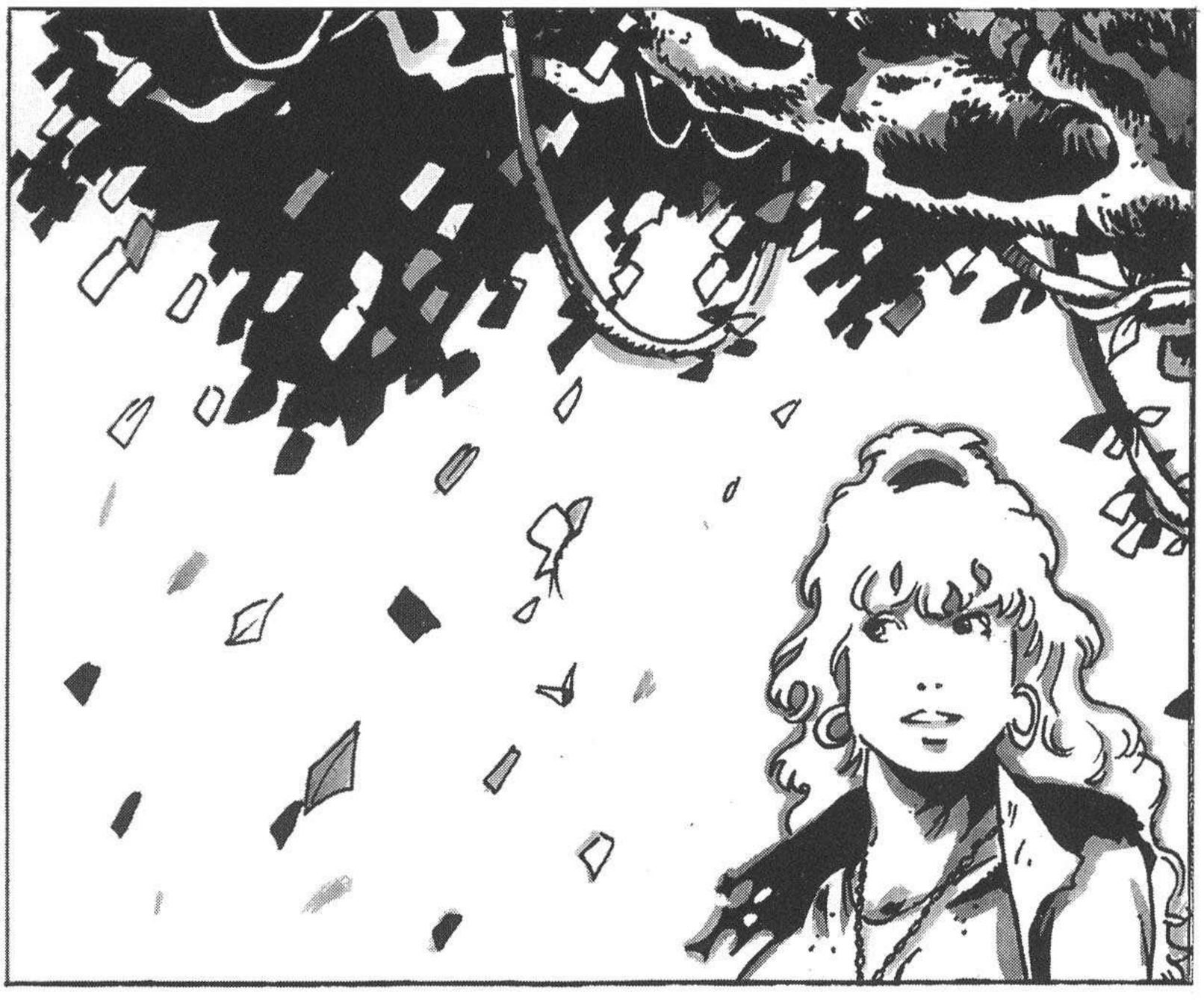
Besvärjelsen används för att tända en låga. Magikern måste ha något att tända, t.ex. en lampa eller ett ljus. TÄNDA kan inte skada någon, annat än små kryp som den avlivar på samma sätt som DÖDA. Besvärjelsen används oftast för att tända en kamin eller ett ljus. Många magiker använder den utan att tänka efter när det mörknar i studiekammaren, för att få ljus eller tända i kaminen. Räckvidden är 5 meter och magikern måste se det som ska TÄNDAS.

TYSTNAD

För att kunna forska och studera behöver magikern ibland ha det tyst och lugnt omkring sig. Med besvärjelsen TYSTNAD kan han stänga ute störande oljud och sorl. TYSTNAD kan inte användas för att tysta en magiker som kastar en besvärjelse. Höjer man rösten slår den lätt igenom tystnaden. Den varar i en timme. Räckvidden är 5 meter.

VATTEN

En törstsläckande besvärjelse. Med VATTEN kan magikern frambesvärja en liter vatten, visserligen ljummet och smaklöst, men det är ingenting som inte lite minimagi (KYLA och SMAK) kan ordna. Det går inte att skada någon genom att frambesvärja vattnet inuti dem, besvärjelsen häller i så fall bara vattnet över deras kropp. Räckvidden är 10 meter.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VIND

VIND framkallar en svalkande vind. VINDen är stationär och blåser vid den plats där besvärjelsen kastades. Den kan hålla mygg och liknande småknytt borta från magikern och skänka svalka. VINDen motsvarar en svag sommarbris och kan inte göras starkare med upprepade besvärjelser. Effekten varar en timme. Räckvidden är 5 meter.

VINDSKYDD

Starka vindar kan svepa bort viktiga papper och störa magikern som har flyttat ut arbetet i trädgården en solig dag. VINDSKYDD skapar en osynlig barriär som håller vinden borta inom en cirkel med fem meters diameter. Det är bara vinden som mojnar. Insekter, regndroppar och fientliga pilar kan utan problem tränga igenom barriären. VINDSKYDD kombineras ofta med REGNSKYDD. Besvärjelsen varar i en timme och räckvidden är 2 meter.

VÄNDA

Med VÄNDA kan magikern bläddra sig igenom en bok utan att röra vid bladen. Besvärjelsen kombineras ofta med LÄSA eller SKRIVA. Magikern kan vända sida hur ofta som helst, så länge besvärjelsen varar. Det enda som krävs är ett enkelt kommando, typ "vänd" eller "bläddra". Man kan bläddra både framåt och bakåt. Besvärjelsen varar i en timme och räckvidden är 10 meter.

ÖPPNA OCH STÄNGA

Besvärjelsen kan öppna eller stänga vad som helst som inte är låst: dörrar, kistor eller fönster, allt som har ett lock eller en lucka går bra. Bara ett fönster eller en dörr kan öppnas varje gång besvärjelsen kastas. För att stänga en dörr och öppna tre fönster krävs fyra ÖPPNA och STÄNGA. Så snart någonting är låst fungerar inte magin, en enkel regel stoppar besvärjelsen. Räckvidden är 5 meter.

ÖRFIL

Vissa magiker, ofta nekromantiker, har ett behov av att bestraffa sina lärlingar utan att skada dem. ÖRFIL skapar en osynlig hand som snärtar till den person som har misshagat magikern över kinden. Smärtan innebär att offret förlorar en smärtpoäng. Kastar magikern flera ÖRFIL i följd absorberas den nya smärtan av den från den första ÖRFILen och offret förlorar inte fler smärtpoäng. Räckvidden är 3 meter.

Exempel: Wulfharin kommer hem till sin mästares torn efter en lång promenad för att söka efter några sällsynta medicinalväxter. Det är sommar och mycket varmt. Han slår sig ner utanför tornet för att koppla av en stund. Med en ÖPPNA slår han upp fönstret in till köket för att komma åt något svalkande att dricka. Genom att sträcka på nacken kan han se den ölsejdel han kastade BEVARA på innan han gick ut. Med hjälp av HÄMTA får Wulfharin sejdeln att svåva genom luften mot honom. Han griper tag i sejdeln med en belåten suck. En KYLA och SMAK gör ölen iskall och välsmakande.

SYMBOLER

Magiska symboler är viktiga redskap för en magiker. Med dem han han lagra en besvärjelse under viss tid, eller tills ett visst villkor har uppfyllts; och först då tar den effekt. Den vanligaste användningen av symboler är som fällor på dörrar eller skattkistor. Ofta krävs ett lösenord för att hindra att besvärjelsen tar effekt om någon öppnar dörren eller kistan. Om lösenordet uteblir utlöses besvärjelsen omedelbart.

Besvärjelser lagras i symboler med hjälp av den allmänna besvärjelsen SYMBOL. Den vanligaste formen av symboler är fällor eller SKYDDSsymboler, men det finns flera andra typer också.

För att skapa en symbol börjar magikern med att kasta SYMBOL. Sedan kastar han den besvärjelse som ska lagras i symbolen och anger vilket villkor som ska uppfyllas för att besvärjelsen ska ta effekt. Det vanliga är att det sker efter en viss tidsperiod, eller om någon gör något utan att först säga ett lösenord eller göra ett tecken. Diaboliska magiker väljer gärna villkor av typen "utlös ELD E10 om någon annan än jag själv öppnar denna dörr". Villkoret kan bara vara en sak, att dansa jigg eller sjunga går bra, men inte både att dansa, sjunga och klappa i händerna samtidigt. Spelledaren kan kräva att magikern skriver ner villkoret och visar upp det. Han är i sin fulla rätt att misstolka det om formuleringen är tvetydig. Magi är till sin natur en opålitlig kraft.

I princip kan alla besvärjelser i grundreglerna och *Magikerns handbok* läggas i en SYMBOL. Bara en besvärjelse kan lagras i en SYMBOL och varje föremål kan bara beläggas med en SYMBOL. S i den lagrade besvärjelsen kan aldrig överstiga magikerns S i besvärjelsen SYMBOL. För att lyckas med SYMBOLen måste magikern lyckas

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

med både Symbol och den besvärjelse som ska lagras. Villkoret för att utlösa SYMBOLen får som mest ha magikerns PSY i antal ord. Spelledaren slår i hemlighet för båda besvärjelserna. Magikern vet inte hur det går, det blir en överraskning när SYMBOLen utlöses (eller inte utlöses).

Besvärjelsen SYMBOL skapar alltid en synlig symbol på föremålet där den kastas. Magikern behöver inte själv rita upp symbolen. Varje besvärjelse markeras i allmänhet med sin egen symbol, någon form av triangel för ELD, t.ex. De flesta magiker lär sig symbolerna för olika besvärjelser, element och ämnen under sin lärlingstid och använder de kunskaperna när de kastar SYMBOL. Symbolerna kan skilja sig något åt mellan olika magiska traditioner, men grunderna är alltid desamma.

När besvärjelsen kastas återges SYMBOLerna vanligen i tre dimensioner, formade av eld eller olikfärgat ljus, men enklare, tvådimensionella symboler avsedda att inte omedelbart synas finns också. För det mesta fästs SYMBOLen på föremålet där besvärjelsen kastas, men mäktiga magiker kan få dem att sväva i luften.

De flesta magiker lär sig tidigt att använda SYMBOL för att skapa eldsfällor och fördröja utlösningen av farliga besvärjelser. Smarta magiker utnyttjar besvärjelsen till mer än att skydda värdesaker. Att kasta SKYDD E6 på sin rustning av laminerat ben med villkoret "Utlös SKYDD om något slår mot den hårt nog att skada mig" eller VATTENANDNING E4 med villkoret "Utlös VATTENANDNING om jag hamnar under vatten i mer än 10 sekunder" på sig själv är praktisk självbevarelsedrift. Möjligheterna är många. Observera att magikerns kropp är ett föremål, så det går bara att kasta en SYMBOL åt gången på den.

EXEMPEL: *Lysander flyr för sitt liv genom de mörka katakomberna under Drakborgen. Han hör hur de vrålande minotaurerna kommer närmare genom gångarna. Lysanders vänner har redan slutat sina dagar som huvudrätt vid kvällens festligheter. För att komma undan tvingas han bryta sin magikerstav. Han har lagt en SYMBOL med TELEPORTATION på den med handelsstaden Rakos som mål. Precis när minotaurerna kastar sig fram med glödande ögon och vässade dubbelyxor i händerna lyckas han bryta sin stav över benet. Med ett blödande yxhugg i axeln teleporteras han till Rakos och dyker upp mitt på stora torget. Hade han haft en SYMBOL med SKYDDA på sin läderrustning hade han inte ens varit skadad. Om han hade misslyckats med SYMBOL eller TELEPORTATION E10 när han skapade SYMBOLen på staven hade han knappt hunnit svära förbannelse innan minotaurernas yxor gjorde slut på honom.*

STAVAR

En magikers stav är mer än bara ett stöd för trötta ben. Många använder staven för att bli mäktigare och bättre som magiker. Det är dock vissa risker förenade med att skapa en riktig magikerstav; för det första finns risken att staven exploderar av kraften som finns lagrad i den, för det andra förlorar magikern permanent en PSY-poäng när staven skapas, oavsett om den blir färdig eller inte.

Det finns flera olika typer av magikerstavar. Vissa stavar försöker skapa stavar som rymmer flera krafter samtidigt, men det är svårt och få lyckas. De vanligaste typerna är PSY-källor, besvärjelsestavar och skolstavar. Spelledaren får avgöra om han tillåter rollpersonerna att skapa andra typer av stavar.

Staven är så nära knuten till magikern att han måste tillverka den själv. Han måste välja ett virkesträd och hugga till stavämnet själv, eller utvinna, smälta och smida ämnet till en järnstav. Därför är trästavar den absolut vanligaste formen av magikerstavar. Att tillverka en magikerstav tar 25-PSY månader av oupphörliga ritualer och ceremonier. Också om magikern har onormalt hög PSY tar det alltid minst en månad. Staven måste knytas direkt till magikerns psyke och det tar lång tid. Under dessa månader kan han inte göra något annat. Han sover bokstavligen med staven i sin famn. Under tiden offrar han en PSY-poäng för att knyta staven till sig.

Efter dessa månader är det dags att aktivera staven. Det finns olika ritualer som används, beroende på vilken typ av stav som skapas. Spelledaren får själv utforma dem.

PSY-KÄLLA

Magikern skapar en källa av PSY som han kan använda för att kasta besvärjelser. Han kan lägga in så många PSY han vill i källan, men för varje poäng utöver den första ökar risken att staven ska explodera med 10%. Den första poängen ger 0% risk, den andra 10%, den tredje 20%, o.s.v. Om staven exploderar tar magikern 2 KP och 3 SP i skada per PSY-poäng som har lagts i staven och staven förstörs.

BESVÄRJELSESTAV

Staven lagrar en eller flera besvärjelser som magikern slipper ha i minnet själv, men fortfarande kan kasta med

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

hjälp av staven. Magikern kan lägga in flera besvärjelser i staven, men det finns en viss risk att den exploderar. Den första besvärjelsen går alltid bra, men varje extra ger en kumulativ risk på 10%. Exploderar staven tar magikern 1 KP och 2 SP i skada per besvärjelse och staven förstörs.

SKOLSTAV

Med en skolstav kan magikern öka sin S i en eller flera besvärjelser inom en magiskola med +1 eller mera. Varje stav påverkar ett antal besvärjelser inom en skola, magikern väljer själv skolan och vilka besvärjelser som påverkas. Ökningen av S läggs till det S magikern själv har i besvärjelsen. Hans eget S ändras inte. Ska han höja det fungerar det som vanligt, och ökningen från staven läggs sedan till magikerns nya S. Alla besvärjelser som påverkas av staven får samma ökning av S. Magikern kan inte öka Eld med S +1 och Frost med S +4, båda besvärjelserna måste ha samma bonus.

Magikern kan öka en besvärjelses S med 1 utan problem, men för varje ytterligare besvärjelse som påverkas eller ytterligare ökning av S finns 10 % risk att staven ska explodera. Ökningen av S räknas inte separat för varje besvärjelse, utan som en bonus för hela staven. En stav som ökar S för en besvärjelse med 2 löper 10 % risk att explodera, en som ökar två besvärjelser med 3 löper 30 % risk att explodera, en som ökar tre besvärjelser med 4 har 50% risk att förstöras, o.s.v. Lägg ihop antalet besvärjelser som påverkas och ökningen av S, dra ifrån två och du har procentchansen om du lägger till en nolla. Skadan från explosionen är densamma som för besvärjelsestaven ovan.

ATT KOMBINERA STAVAR

En magiker kan kombinera de tre typerna av stav, men det är oerhört riskabelt. En stav med två typer av förmågor fördubblar explosionsrisken; tre förmågor tredubblar risken. Det innebär att magikern som söker skapa en stav med 3 poängs psykälla som innehåller tre besvärjelser har en explosionsrisk på 20% för psykällan och på 20% för besvärjelserna. Lägg ihop de två riskerna och fördubbla dem. Det är 80% risk att staven ska explodera när han skapar den. Magikern tar skada enligt bägge typerna av stav.

Men allt är inte hopplöst för magikern som vill ha en riktig, mäktig magikerstav. För varje extra månad han ägnar åt att tillverka staven och knyta den till sig innan han aktiverar den minskar explosionsrisken med 10%. Staven med 3 poängs PSY-källa och tre besvärjelser löper bara 30% risk att explodera om magikern ägnar fem extra månader åt att tillverka den.

Observera att om staven exploderar är den totalförstörd och magikern måste — om han överlevde — göra om allt igen. Den PSY-poäng han offrade är förlorade och han måste lägga en nya för att skapa en ny stav. En förståndig magiker gör en enkel magikerstav och ägnar extra tid åt den så att riskerna minimeras.

De besvärjelser som magikern lagrar i staven har samma S som magikern själv och kan inte förbättras. De förblir vid det S magikern hade när de lades i staven. Staven återfår PSY-poäng i samma takt som magikern, så en magiker med en stav återfår sin psy samtidigt som staven återfår sin.

EXEMPEL: *Vår vän Wulfharin har bestämt sig för att skapa en mäktig magikerstav. Han hugger ner ett litet träd och täljer sig en kraftig trästav. Väl tillbaka i sitt tempel påbörjar han arbetet. Under 25 månader minus hans PSY 18, d.v.s. 7 månader, arbetar han med att knyta staven till sig i ceremonier och ritualer. Eftersom han vill ha en kraftfull stav funderar han väl ut vad den ska göra. Han vill ha en kombinerad stav med en 4 poängs PSY-källa och två besvärjelser:* FLYGA *och* ELDSTORM. *Problemet är risken för att staven ska explodera. PSY-källan på fyra poäng innebär 30% risk för det och de två besvärjelserna ger 10%. Det blir 40% totalt, men eftersom Wulfharin vill kombinera en PSY-källa med en Besvärjelsestav fördubblas risken att staven ska explodera. Det innebär att risken blir 80%. Lite väl riskabelt, anser Wulfharin och bestämmer sig för att tillbringa 6 extra månader med att tillverka staven och knyta den till sig. Det innebär att explosionsrisken sjunker med 10% x 6, d.v.s. 60%. Den blir 20% totalt.*

Från början måste Wulfharin använda 7 månader för att tillverka staven. Genom att fortsätta i 6 månader till minskar han riskerna. Totalt tillbringar han 13 månader med att tillverka sin stav.

När han äntligen är klar utför han de ritualer som aktiverar PSY-källan och besvärjelserna i staven. Samtidigt offrar han en permanent PSY-poäng för att knyta staven till sig för gott.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RITUALER OCH MAGISKA CIRKLAR

Ritualer och magiska cirklar och tecken, typ pentagram, är nära förknippade med varandra. Under ritualen använder magikern flera olika typer av cirklar och tecken i skilda syften, allt från att skydda sig själv till att binda demoner. För enkelhetens skull använder vi magiska cirklar som en övergripande beteckning för alla typer.



RITUALER

Ritualer är ingen egen typ av besvärjelser, utan snarare ett sätt att förstärka en befintlig besvärjelse. Med ritualer kan magikern till exempel lägga mer kraft i besvärjelsen, förlänga räckvidden eller få den att räcka längre. Alla besvärjelser kan förstärkas med hjälp av ritualer, även om vissa är mer lämpade än andra (vem vill använda en ritual för att kasta LÅGA?) För att kunna genomföra en ritual måste magikern behärska färdigheten Ritualmagi.

Ritualer brukar i normala fall utföras i ett helgat magiskt tempel, man kan utan problem genomföras var som helst där magikern kan arbeta i lugn och ro. Enda skillnaden är att templet ger magikern vissa fördelar, som han inte får på andra platser. Se Tempel i början av boken.

Och vad tjänar magikern på att ritualisera en besvärjelse? För varje tre timmar som magikern lägger i ritualen får han en bonus. Han kan höja sitt skicklighetsvärde med ett, eller fördubbla varaktigheten, eller öka effektgraden med ett utan att öka PSY-kostnaden. Vill han öka S med 2, fördubbla varaktigheten och öka effektgraden med 10 kräver det alltså en 42 timmars ritual (3x3+1x3+10x3=42). Det är mer än de flesta magiker klarar utan att drabbas av total utmattning.

För att ritualen ska fungera måste magikern lyckas med att kasta den ritualiserade besvärjelsen och klara sitt Ritualmagi. Misslyckas han med besvärjelsen misslyckas hela ritualen och ingenting händer, misslyckas han med Ritualmagi kastas besvärjelsen som vanligt, men utan förbättringar. Först när ritualen är avslutat slår man för att se och den har lyckats, så all ansträngning är förgäves om magikern misslyckas. En fummel får normala följder också vid en ritual.

För att kunna utföra en ritual måste magikern först bestämma vilken besvärjelse som ska ritualiseras. Eventuell parafernalia införskaffas och prepareras. Sedan börjar själva ritualen. Under hela den tid ritualen pågår kan magikern inte lämna templet, eller platsen för ritualen, och han kan bara äta och dricka sparsamt. Blir han vald samt störd (av sina berusade vänner, en insektssvärm eller anfallande fiender) misslyckas ritualen om han inte lyckas med ett svårt PSY-slag.

Flera magiker kan samarbeta när de utför en ritual. Varje magiker utöver den första, som leder ritualen, ger en bonus som motsvarar tio timmar. (Drakarna i Solklippsbergen tappar fortfarande fjäll om någon nämner den ritual som 100 magiker använde för att krossa deras rike för 7.000 år sedan). Inga magiker utöver den första behöver lyckas med några slag, man slår bara för den som leder ritualen. Däremot måste de vistas i templet eller på ritualplatsen under hela ritualen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

PARAFERNALIA

Om spelledaren så vill, kan magisk parafernalia underlätta genomförandet av en ritual. Det kan vara vitt skilda saker, från drakben till trasiga kritpipor beroende på vilken besvärjelse som kastas. Vanligast är olika alkemiska och magiska substanser.

Parafernalian gör ritualen mindre tidsödande. Den kan som bäst minska tiden det tar att genomföra en ritual ned till hälften, men aldrig mer. Bara mäktig och dyr parafernalia underlättar en ritual så mycket. En tumregel är att parafernalia till ett pris av 100 silvermynt drar tre timmar från den tid det tar att genomföra ritualen. Nedan ges några specifika priser för olika substanser.

Spelledaren får avgöra vilka föremål eller ämnen som kan ge magikern en bonus; en draktunga kan nog ge en eldbaserad besvärjelse typ Eldstorm en bonus som motsvarar 50 till 100 timmars ritual. Alla alkemiska ämnen och magiska beståndsdelar bör ge magikern en viss bonus. Eftersom de passar olika bra till olika typer av besvärjelser är det svårt att ge en sammanfattande lista över olika bonus. En bra grundregel är att hålla bonusen till mellan 5 och 10 timmar för vanliga ämnen, mellan 10 och 30 timmar för sällsynta föremål och upp till 100 timmar för oerhört sällsynta substanser. Lägg ihop de timmar som parafernalian ger magikern i bonus och fördela dem som du vill på effektgrad, varaktighet eller S, men minska inte tiden med mer än hälften.

Nedan följer en lista på den vanligaste parafernalian, som kan användas till flera typer av besvärjelser och vilken bonus i timmar de olika ämnena ger. Spelledaren får använda sitt sunda förnuft för att avgöra vilka ämnen som kan användas i en viss ritual. Människooffer ger till exempel ingen som helst bonus till en helande besvärjelse. Parafernalian kan inte användas kumulativt. Flera liter djurblod ger inte mer bonus än några droppar. Däremot kan flera substanser användas kumulativt. Djurblod och guld ger tillsammans en bonus på 11 timmar.

MAGIKERNS VERKTYG

Ritualen utförs med hjälp av magiska verktyg. Verktygen används av magikern när han utför de gester och tecken som ingår i ritualen. Utan magiska verktyg är det omöjligt att genomföra en ritual, den kraft som ska kanaliseras till besvärjelsen kan inte bäras fram utan verktygen. De tre magiskolorna har olika verktyg som beskrivs nedan. Verktygen behöver inte vara dyra eller magiska, det kan vara vanliga bruksföremål, men magikern måste ägna minst en timme åt dem vardera för att knyta dem till sig innan de kan användas i en ritual.

ELEMENTARMAGI: Svärdet, Vågen och Ringen. Svärdet symboliserar magikerns makt över elementen, vågen hans förmåga att balansera de olika elementen för att skapa något bestående och ringen hans insikter i elementens ständiga kretslopp.

ANIMISM: Dolken, Bägaren och Rökelsekaret. Dolken symboliserar magikerns makt över djuren, bägaren hans kontakt med livets urkällor och rökelsekaret hans närhet till de sinnliga krafterna.

MENTALISM: Kronan, Kåpan och Staven. Kronan symboliserar tankens makt över materien, kåpan är magikerns skydd mot fysiska krafter och staven hans vapen.

EXEMPEL: *Under en mörk natt förbereder nekromantikern Urmal en fasansfull hämnd på den by som försökte lyncha honom några månader tidigare. Han har förberett sig väl och befinner sig på en liten höjd över den sovande byn. I en säck har han en död katt och 200 silvermynt som ska användas för att förbättra ritualen. Under nio timmar mässar han fram ritualen och förbereder en ELDSTORM mot den ovetande byn. Han delar upp de nio timmarna i tre för att få S+1 och*

Parafernalia	Bonus i timmar	Pris (sm)	*Kommentar*
De vises sten	200	Ovärderlig	*Måste tillverkas av magikern*
Diamantstoff	20	2.000	*Till de flesta besvärjelser*
Djurblod	1	10	*Ej till helande magi*
Djuroffer	3	100	*Ej till helande magi*
Drakben	30	3.000	*Till de flesta besvärjelser*
Drakblod	50	5.000	*Till de flesta besvärjelser*
Draktunga	75	20.000	*Till eldbesvärjelser*
Enhörningshorn	100	30.000	*Ej till krigisk magi och nekromanti*
Fosfor	3	100	*Till eldbesvärjelser*
Guld	10	300	*Till de flesta besvärjelser*
Mistel	6	200	*Primärt till Animism*
Mithril	15	800	*Till de flesta besvärjelser*
Månsten	20	2.000	*Till de flesta besvärjelser*
Människoblod	10	—	*Ej till helande magi*
Människooffer	30	1.000	*Endast till nekromanti*
Silver	6	200	*Till de flesta besvärjelser*
Svart lotus	25	2.000	*Primärt till Mentalism*

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

sex för att ge 2 extra effektgrader på ELDSTORM utan att behöva öka PSY-kostnaden. Sedan offrar han den döda katten och utnyttjar silvret för att förbättra ritualen och få fler timmar att fördela. I tabellen över parafernalia ser vi att ett djuroffer ger 3 timmar till och att silver för 200 ger 6 timmar. Dessa nio timmar använder Urmal för att öka S i ELDSTORM med +3 till. Han har nu S+4 och två effektgrader som inte kostar honom någon PSY. Med ett djävulskt leende släpper han lös ELDSTORM E6 över den olyckliga byn, som utplånas i ett hav av rytande flammor och förtvivlade skrik.

MAGISKA CIRKLAR

Många magiker använder magiska cirklar för att underlätta en ritual, för att skydda sig under ritualen eller för att fånga åkallade varelser. De flesta magiker känner till några enkla cirklar, t.ex. Skyddscirkel och Bindande triangel. De mer exotiska cirklarna är sällsynta och spelledaren bör kräva att magikern betalar 10 BP för varje sådan cirkel.

För att skapa en korrekt magisk cirkel och aktivera den måste magikern klara ett lätt PSY-slag. Olika magiker som samarbetar under en ritual kan göra var sin cirkel; en kan göra en Skyddscirkel, en annan en Bindande triangel och en tredje kan försöka sig på ett Åkallande pentagram. Observera att alla cirklar inte behöver vara aktiverade vid ritualens början. Många magiker omger sin Bindande triangel med ett Åkallande pentagram och en Fördrivande triangel. Faktum är att bara en mycket, mycket aningslös magiker undgår att vidta så elementära försiktighetsåtgärder. Det är förnuftigt att måla cirklarna inuti varandra. En magisk cirkel fungerar bara en gång, sedan måste magikern göra en ny.

Magiska cirklar målas ofta med färgat pulver, kritstreck, tända ljus eller blod, men andra substanser kan också användas.

För att åkalla en demon, en av de vanligaste ritualerna, börjar magikern lämpligen med att göra ett Åkallande pentagram. Inuti det lägger han en Bindande triangel och utanför målar han en Fördrivande triangel. Åt sig själv gör han två Skyddscirklar (han är med rätta försiktig) och ett Tolkande oktagram runt dem för att kunna tala med sin åkallade demon. Därefter börjar han ritualen och ber en stilla bön. Cirklarna påverkar bara de varelser som befinner sig i dem.

En rad olika cirklar är kända, det här är bara ett litet urval. De som är markerade med "Allmänt kända" kan magikern automatiskt. De andra kostar 10 BP eller 20 EP att lära sig.

SKYDDSSCIRKEL

Allmänt känd

En dubbel cirkel med ockulta symboler mellan ringarna. Varje magiker lär sig denna magiska cirkel under sin lärlingstid. Skyddscirkeln förhindrar att åkallade varelser når fram till magikern. Vanliga demoner och liknande hålls automatiskt borta, men demonfurstar och andra mäktiga väsen kan tränga in i cirkeln om de klarar ett svårt PSY-slag. Skyddscirkeln lyser starkt blått när den är aktiv och pulserar när någon försöker tränga sig in i den. Diametern är 2 meter. Cirkeln tar 15 minuter att skapa.

BINDANDE TRIANGEL

Allmänt känd

Med en bindande triangel kan magikern fånga en åkallad varelse. Den kan inte lämna triangeln utan magikerns tillstånd. Endast demonfurstar och andra mäktiga väsen kan bryta sig ut ur triangeln med ett svårt PSY-slag. En bindande triangel ser ut som en liksidig triangel med en meters sida. Den lyser intensivt vitt när den är aktiv och flämtar när någon försöker bryta sig ut. Cirkeln tar 30 minuter att skapa.

TVINGANDE HEXAGRAM

Detta hexagram kan tvinga en åkallad varelse att utföra en begäran från magikern. För att motstå måste varelsen klara ett svårt PSY-slag. Demonfurstar och deras likar behöver bara klara ett lätt PSY-slag. Tvingande hexagram består av två trianglar som bildar en sexuddig stjärna. Uddarna är tecknade med ockulta symboler och den centrala sexuddingen är fri från tecken. Varelsen som ska tvingas att utföra en order måste befinna sig i hexagrammets mitt. Hexagrammet är cirka 2 meter i diameter. När det aktiveras lyser det svagt av purpur. Cirkeln tar 1 timme att skapa.

FÖRSVAGANDE CIRKEL

En försvagande cirkel tömmer varelsen som befinner sig i den på kraft, samtidigt som det förorsakar ofattbara smärta. För varje minut i cirkeln förlorar den åkallade varelsen 1 PSY och tar 5 SP. De flesta demoner lovar vad som helst för att släppas ut ur cirkeln. Just därför kombineras Försvagande cirkel ofta med Edsstjärnan som beskrivs nedan. En försvagande cirkel består av fem sammanflätade cirklar som lyser ilsket rött i olika nyanser och pulserar obehagligt när cirkeln är aktiv. Diametern är cirka 3 meter. Cirkeln tar 2 timmar att skapa.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

EDSSTJÄRNA

Med Edsstjärna kan en magiker avtvinga en åkallad varelse ett löfte som den måste hålla. Inte ens demonfurstar kan bryta sitt löfte, men det står dem fritt att förvrida meningen och innehållet i vad de har lovat. En klok magiker begär inte för mycket och tänker noga på ordalydelsen i löftet. Edsstjärnan ser ut som en fyruddig stjärna med långa utdragna spetsar. Den pulserar i guld när den är aktiv. Stjärnans sidor är cirka 2 meter vardera. Den tar 1 timme att skapa.

DÖLJANDE PENTAGRAM

Det döljande pentagrammet är uppskattat bland alla magiker som ofta förhandlar med demoner och liknande varelser. Det döljer helt magikerns identitet. Den åkallade varelsen ser bara ett outhärdligt starkt ljussken där dess fångvaktare står. En demonfurste ser rakt igenom pentagrammet och vet direkt vem magikern är. Det består av en femuddig stjärna i en cirkel. När det är aktivt växlar det färg och konturerna blir suddiga och tycks flytta på sig. Ett döljande pentagram har en diameter på 3 meter och tar 2 timmar att skapa.

TOLKANDE OKTAGRAM

En oerhört sällsynt form av magisk cirkel som tolkar mellan magikern och den åkallade varelsen. Oktagrammet kan klara alla typer av språk, även lukt- och smakbaserade exotiska kommunikationsmetoder som används av varelser från andra världar. Ett tolkande oktagram är en åttauddig stjärna omgiven av två cirklar. Det lyser svagt grönt när det är aktivt och har en diameter på dryga 2 meter. Det tar 3 timmar att skapa.

ÅKALLANDE PENTAGRAM

Med detta pentagram kan magikern åkalla en varelse från en annan värld eller dimension (t.ex. en demon eller ängel). Han kan bestämma vilken typ av varelse som åkallas, genom att nämna den vid namn, men vid ett misslyckande kan vad som helst dyka upp och vid ett fumlat PSY-slag åkallar magikern en upprörd demonfurste från tortyrkamrarna i Kaos utmarker. Ytterst få magiker känner till de åkallande pentagrammen, de flesta förlitar sig på besvärjelsen ÅKALLA DEMON istället. Spelledaren kan gott kräva 20 BP för att en magiker ska kunna skapa den här magiska cirkeln. Pentagrammet är en sned och förskjuten femuddig stjärna som ger ett lätt obscent intryck. När det är aktiverat består det av flammande eld. Det har en diameter på 2 meter och tar 5 timmar att skapa.

FÖRDRIVANDE HEXAGRAM

Det fördrivande hexagrammet är en annan oerhört sällsynt magisk cirkel. Det kan fördriva en åkallad varelse precis som besvärjelsen FÖRDRIVA DEMON. Alla typer av varelser fördrivs obönhörligen av cirkeln. Inte ens demonfurstar kan motstå dess kraft. Det består av en sexuddig stjärna omgiven av en triangel. Aktiverat lyser stjärnan i guld och triangeln färgas röd. Det fördrivande hexagrammet har en diameter på 3 meter och tar 5 timmar att skapa.

ATT SKAPA BESVÄRJELSER

Till de mest fascinerande inslagen i magikerns liv hör det eviga sökandet efter nya, fantastiska besvärjelser. De flesta magiker ägnar sig någon gång åt att skapa nya besvärjelser och för många upptar sökandet största delen av livet.

Att skapa en besvärjelse är en komplex process. Inte nog med att magikern måste ha en idé om vad besvärjelsen ska utföra, han måste också bedriva studier, experimentera och finna sällsynta substanser som används för att forma den nya besvärjelsen.

Grunden för att skapa nya besvärjelser är färdigheten Magistudier. Utan den kan inte magikern utforma ens en minimagisk formel. Magistudier omfattar både teoretisk forskning kring magins inre väsen och sanna natur, och praktiska experiment där nya magiska effekter utarbetas. Alla magiker av rang har denna färdighet; så gott som alla akademier lär ut den.

Med Magistudier kan magikern skapa både helt nya, tidigare okända besvärjelser och göra varianter av tidigare kända. Det är också möjligt att lära sig besvärjelser som redan existerar i någon form genom att skapa dem själv, men det är både billigare och mindre tidsödande att köpa dem från en akademi eller av en annan magiker. De besvärjelser som magikern skapar kan han skriva in i sin formelbok. Att skapa något är ofta det bästa sättet att lära sig. Magikern kan bara skapa besvärjelser inom de

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

magiskolor som han behärskar. Det tar lång tid och kostar mycket pengar att skapa en besvärjelse. Magikern bör ha tillgång till ett bra bibliotek, och gärna ett laboratorium. Har magikern ett eget bibliotek och/eller ett laboratorium får han viss bonus för det. Det beskrivs tidigare i boken. En magiker som saknar dessa grunder i sitt liv använder reglerna utan modifikationer.

BESVÄRJELSENS FUNKTION

Det första en magiker bör göra när han ska skapa en ny besvärjelse är att bestämma vilken effekt besvärjelsen ska ha. Ska den skydda mot pilar? Vill magikern begrava folk under marken genom att röra vid dem? Ska han öppna en förbindelse mellan solen och en plats på jorden? Vill han få en hel skog att marschera mot en borg? Effekten är grunden för hur besvärjelsen utformas. När den har preciserats är halva arbetet gjort. Magikern måste så exakt som möjligt precisera alla delar i besvärjelsen: effekt, räckvidd, varaktighet och eventuella bieffekter. En oprecis beskrivning orsakar extra arbete och kan i värsta fall göra den färdiga besvärjelsen opålitlig och farlig. Om magikern vill göra en besvärjelse som skyddar mot projektiler, bör han t.ex. precisera vad en projektil är för något: hur stor får den vara, vilken hastighet har den och hur många projektiler kan träffa den som skyddas av besvärjelsen på en gång? Utan en sådan precisering kan besvärjelsen bli oduglig och skydda mot allt från fallande löv till regndroppar, men inte mot pilar. Magikern gör en visualisering av besvärjelsens effekt och ser för sitt inre öga vad som kommer att hända när den kastas.

Därefter avgör han vilken magiskola besvärjelsen hör hemma i. En enkel grundregel säger att så snart besvärjelsen rör djur och natur är den animistisk, handlar den om jord, eld, luft eller vatten är det en elementarbesvärjelse och rör det sig om ande eller kropp, någonting mänskligt, är den mentalistisk. Spelledaren har sista ordet i den frågan om han inte kommer överens med spelaren.

PARAFERNALIA

Till varje besvärjelse hör en mängd parafernalia, yttre attribut som används när besvärjelsen kastas. Det kan vara allt från kraftord, kemiska preparat och magiska ämnen typ drakblod, till en visualisering av besvärjelsens effekt. Magikern måste efterforska vilken parafernalia som krävs för att kasta den nyskapade besvärjelsen. Det hör till magikerlivets mer fascinerande inslag. Vad är mer passande för en magiker, än att uppleva äventyr kopplade till forskandet efter en ny besvärjelse?

Spelledaren kan därför se till att den parafernalia som magikern behöver för att slutföra forskningen kring sin nya besvärjelse är svår att finna. En viss kodex med olika kraftord som kan komma till användas finns kanske bara hos den sinnessjuka ärkemagikern Gorell, drakblodet går inte att finna hos alkemisten utan måste hämtas från en drake, o.s.v. Gör det hela till en spännande ursäkt för att slänga ut magikern på vilda äventyr.

Magikern bedömer utifrån besvärjelsens effekt vilken parafernalia som kan komma till hands. För att skydda mot projektiler kan till exempel ett drakfjäll vara en aktiv beståndsdel. Om det misslyckas kan han istället pröva en albatrossfjäder, som bär kraften av vinden som vänder bort pilarnas anstormning. Spelledaren avgör vilken parafernalia som kan få besvärjelsen att fungera.

För att pröva ut besvärjelsen måste magikern provkasta den. Ofta prövar han med olika kraftord och parafernalia tills han får precis den effekt han eftertraktar. Kanske fungerar besvärjelsen på flera sätt och han måste välja det lämpligaste; med drakfjället studsar projektilerna mot besvärjelsens sköld och med albatrossfjädern viker de undan som för en stark vind.

SKOLVÄRDEN

Till sist återstår bara de praktiska detaljerna: vilket skolvärde den nya besvärjelsen har, varaktigheten och hur snabbt det ska gå att kasta den. Grunden för att bestämma det är att jämföra med redan existerande besvärjelser. Är besvärjelsen effektivare eller snabbare höjs bara skolvärdet några steg.

Hela processen kan tyckas svår, men det är egentligen väldigt enkelt. Vill magikern skapa besvärjelsen EXPLODERANDE KROPP som exploderar en kropp inifrån vid tillräckligt stor skada, så jämför man med t.ex. EXPLOSION, som gör 5 KP i skada per effektgrad. EXPLOSION har skolvärde 11, så EXPLODERANDE KROPP bör ligga däromkring. Dessutom är det en ovanligt vidrig och demoraliserande besvärjelse för motståndarna, så ett litet slag på skräcktabellen kan vara på sin plats. SL bedömmer att den effekten höjer skolvärdet med 5, till 15 eller 16. EXPLODERANDE KROPP drabbar bara en person, så han bestämmer att 15 är lämpligt.

EXPLODERANDE KROPP har nu skolvärde 15, ger det olyckliga offret 5 KP i skada per effektgrad och är kvick. Dessutom måste offrets bundsförvanter slå på Skräcktabellen när de ser sin vän explodera inifrån.

Har en besvärjelse flera effekter lägger man bara ihop skolvärdena för motsvarande befintliga besvärjelser till ett högre skolvärde.

Det tar skolvärdet x 1 veckor att skapa en ny besvärjelse. Kostnaden är 1.000 sm x skolvärdet. Som synes tar det lång tid och är kostsamt.

ÖVRIGA MAGISTUDIER

Magistudier används inte bara för att skapa nya besvärjelser. Det är fullt tillåtet att bedriva magistudier för att

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

höja sitt FV i en magiskola. För varje månads oavbruten forskning höjs FV med ett. Kostnaden är dock rätt hög — det nuvarande FV x 100 i sm per månad. I den kostnaden ingår diverse sällsynta böcker och avhandlingar om skolan, dyrbara laboratoriepreparat och allt annat som kan tänkas behövas. Observera att magikern kan lära sig en helt ny magiskola på det sättet. Det tar tid och kostar pengar, men det ger resultat.

SKAPA MAGISKA FÖREMÅL

Magiska föremål — bara namnet ger en magiker kalla kårar längs ryggen av förtjusning. Med dem kan han behärska världen, erövra vackra kvinnors hjärtan och besegra onda drakar. Magiska föremål är allt från magiska soppskålar till enorma flygande fästningar fyllda med blodtörstiga demoner. Nästan alla magiker drömmer om att tillverka mäktiga artefakter. Få gör det någonsin, men de som lyckas blir desto mer ryktbara och fruktade. Främst bland dem finner vi artefaktmagikerna, som ägnar sina liv åt att skapa magiska föremål. Jämfört med dem framstår de flesta andra magiker som rena amatörer på området.

Alla magiker värda namnet prövar i alla fall på att tillverka en artefakt eller två. Det är väl värt tiden och riskerna. Några få genomtänkta artefakter förvandlar en vanlig magiker till en maktfaktor, någon att räkna med. Vem kan motstå det? De flesta magiker söker makt och kunskap, och artefakter kan hjälpa dem att nå målet.

Att tillverka magiska föremål är en komplex process som tar lång tid och lätt kan misslyckas. Det är en form av ritual, så den som lägger ner extra tid minskar risken för ett misslyckande. Det finns fall med artefaktmagiker som har tagit år på sig att tillverka ett enda föremål. Också i normala fall tar det flera månader att skapa ett magiskt föremål av rang.

Artefakter kan bara tillverkas i ett helgat tempel. Det finns dock inget som hindrar att en hel smedja helgas som ett magiskt tempel. Faktum är att de flesta dvärgsmedjorna redan från början helgas och utformas rituellt för att underlätta magiskt arbete.

Själva tillverkandet av artefakten kräver magikerns hela uppmärksamhet. Han måste tillbringa all sin tid med att skapa föremålet. Bara pauser för mat och vila är tillåtna. Avbryts han av något annat, som för att göra en brådskande resa, misslyckas processen automatiskt. Vissa magiker vill göra allt arbete själva, från brytandet av metallen och smidandet av ornamenten till det färdiga föremålet. De flesta nöjer sig dock med att lägga de nödvändiga besvärjelserna i ett föremål som smeder och konstnärer har skapat.

ATT LÄGGA IN BESVÄRJELSER

FÖRBEREDELSER

Arbetet tar sin början när föremålet som ska göras magiskt vilar på altaret i templet. Det första som magikern måste göra är att exakt bestämma vilka besvärjelser som ska finnas i föremålet och vilken effektgrad de har. God planering är det absolut viktigaste när en magiker skapar ett magiskt föremål. När planeringen väl är klar och han vet exakt vad som ska ingå i föremålet kan han gå vidare med själva arbetet.

Vill han skapa en dolk med FÖRTROLLA VAPEN E6, FROST E3, ISLANS E4 och LJUST MÖRKER E2 innehåller det 4 besvärjelser till E6, E3, E4 och E2. För varje besvärjelse krävs ett SIGILL för villkoren att utlösa de olika besvärjelserna och en PERMANENS för att göra dem permanenta. Effektgraden hos varje SIGILL och PERMANENS måste motsvara de fyra besvärjelsernas grad, d.v.s E6, E3, E4 och E2. Som dolken är planerad måste magikern fortfarande betala PSY-poäng för att kasta besvärjelserna som finns lagrade i den.

Vill magikern använda dolken utan att offra någon PSY måste han också lägga NEXUS på den. Det krävs en effektgrad av NEXUS för varje besvärjelse som dolken innehåller, som ska hämta sin kraft från naturen istället för från magikern. SIGILL ska räknas in bland besvärjelserna, men PERMANENS och själva NEXUS är inte i egentlig mening besvärjelser, utan snarar egenheter som föremålet får. Dolken innehåller nu fyra aktiva besvärjelser och fyra SIGILL. Totalt åtta besvärjelser ska räknas in i antalet effektgrader i NEXUS. Det innebär att magikern måste kasta en NEXUS E8 för att slippa använda PSY-poäng när besvärjelserna ska kastas. Som NEXUS fungerar innebär det att magikern måste offra åtta PSY-poäng permanent. Lite väl häftigt kanske, så han bestämmer sig raskt för att det räcker om FÖRTROLLA VAPEN och ISLANS drivs av var sitt NEXUS. Det permanenta antalet PSY-poäng som ska offras blir då bara fyra, mer acceptabelt.

För att slippa använda PSY-poäng temporärt under strid och i stressade situationer lägger magikern en LADDNING E4 på dolken. Den ger honom 20 (4x5) PSY-poäng som går att lagra i dolken. LADDNING är också en egenskap, snarare än en besvärjelse, och kräver inget SIGILL.

Totalt planerar han nu att lägga fyra SIGILL, fyra besvärjelser, fyra PERMANENS, ett NEXUS E4 och en LADDNING E4 i dolken. Det kommer att ta lång tid, men den färdiga dolken blir i sanning ett mäktigt vapen.

Att lägga besvärjelserna

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Efter att ha rituellt renat sig själv och dolken från alla störande influenser från en icke-magisk verklighet genom timslång meditation och tvagning är magikern färdig att börja. Han inleder med att kasta SIGILL fyra gånger på dolken och lägger därefter fyra PERMANENS på SIGILLen. Dolken är nu förberedd för att ta emot de fyra besvärjelserna. När han kastade SIGILLen bestämde magikern villkoren för de besvärjelser som ska lagras, vad som får dem att utlösas. Han kan t.ex. bestämma att ELD E3 utlöses av att dolken pekas mot offret samtidigt som bäraren säger "Flamma".

Sedan inleds ett månadslångt arbete med att i rituell form kasta de fyra besvärjelserna. Magikern gör det tusentals gånger, men behöver bara slå för att lyckas en gång. Till slut har besvärjelsen blivit som en del av föremålet och lagrats i det. Under hela tiden måste magikern rituellt använda föremålet och visualisera för sig själv hur det ska användas.

När den första besvärjelsen är lagrad fortsätter han med nästa, och nästa, tills alla besvärjelserna finns i föremålet. Varje besvärjelse tar sitt skolvärde i veckor att få in i artefakten. Magikern slår bara ett slag för att lyckas med var och en av de besvärjelser som ska finnas i föremålet. En minimagisk besvärjelse tar alltid bara en vecka att lägga i ett föremål, men den måste låsas med SIGILL och PERMANENS som en vanlig besvärjelse.

BEGRÄNSNINGAR

Alla typer av besvärjelser går att placera i ett magiskt föremål, också minimagiska besvärjelser. En magiker kan bara lägga besvärjelser som han kan i en artefakt. När de väl finns där kan han välja att glömma dem, men de finns kvar i hans formelsamling. Misslyckas han med ett enda av sina slag för besvärjelserna försvinner all magi från föremålet. Det är en helhet, saknar några av de planerade delarna dör magin i det.

Under arbetets gång använder han olika alkemiska preparat och magiska ämnen för att skapa en koppling mellan besvärjelserna och föremålet. Dessa preparat och ämnen är oerhört dyra, det handlar om substanser som mithriltråd, måndagg och stjärnstoft. De kostar besvärjelsens skolvärde x 1.000 i sm för var och en av besvärjelserna. Alla besvärjelser utom SIGILL, PERMANENS, NEXUS och LADDNING kräver preparat. Det är det långa innötandet av besvärjelserna i föremålet som kräver magiska substanser för att fungera. Minimagiska besvärjelser är enklare att lägga in och kräver bara preparat till en kostnad av 500 sm för varje besvärjelse.

Sista av allt, när allt annat är klart, är det dags att kasta NEXUS och LADDNING. När det är gjort är långa månaders arbete avslutat och det magiska föremålet är klart.

Observera att besvärjelser kan lagras i ett föremål av järn. Magikern låter bara bli att röra vid föremålet när han kastar de olika besvärjelserna.

SAMMANFATTNING

Börja med att bestämma vilka besvärjelser som ska lagras i föremålet, inklusive SIGILL, PERMANENS och NEXUS eller LADDNING. Det tar det samlade skolvärdet hos de lagrade besvärjelserna (utom SIGILL, PERMANENS, NEXUS och LADDNING) i veckor innan föremålet är klart. Kostnaden är lika med antalet veckor i tusental silvermynt. Magikern slår ett slag för varje besvärjelse för att se om han lyckas. Misslyckas han med en enda besvärjelse förlorar föremålet all magi, dock förlorar han ingen permanent PSY, om han är smart nog att kasta NEXUS sist av allt. All tid har dock gått till spillo.

Eftersom det hela liknar en magisk ritual kan magikern förbättra sina chanser att lyckas genom att ta mer tid än nödvändigt på sig. För varje extra vecka kan han höja en besvärjelses skicklighetsvärde med ett. Tar han i och ägnar tio extra veckor åt det magiska föremålet kan han dela ut de tio höjningarna hur han vill, +3 på FROST, +2 på ISLANS, +5 på NEXUS till exempel. Allt som blir högst +10 tillsammans är tillåtet. Som du förstår använder en intelligent magiker flera veckor eller månader extra när han tillverkar en artefakt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGISKA FÖREMÅL

De flesta magiker skaffar sig eller tillverkar åtminstone några magiska föremål under sin karriär. Vissa kan de ha tillverkat eller fått redan under sin lärlingstid, andra finns det så gott om att de går att köpa. De 25 magiska föremål som presenteras nedan är alla så pass vanliga att en magiker kan ha kommit över dem. Betrakta dem som magiska bruksföremål, små och praktiska artefakter som gör magikerns liv lättare.

Alla föremålen kan köpas för BP när spelaren skapar sin magiker. De är också en utmärkt lista på magiska föremål som är enkla att tillverka även för en ovan magiker. En smart person kan sälja dem dyrt till vanliga människor och göra sig en förmögenhet. Många artefaktmagiker livnär sig på att sälja sådana föremål och kan dessutom ofta finansiera sina egna mäktiga artefakter med vinsten.

En normal magiker har kanske två eller tre av de här föremålen och en artefaktmagiker har troligen minst fem. Du väljer själv vilka du vill köpa, men betänk att en maktgalen nekromantiker näppeligen har skaffat sig Serons kopparkärl, Tensers städande kvast eller något annat hemtrevligt och husligt.

Det finns många namn på de föremål som beskrivs här, vi ger bara några exempel på vad de kallas i några delar av världen. Ingen vet med säkerhet om de ryktbara ärkemagikerna Athariel, Wulf, Seron eller Gyax verkligen uppfann de föremål som bär deras namn.

IBN-AZUDS FABULÖSA MATTA

Ingen vet vem Ibn-Azud var, men hans fantastiska flygande matta lever kvar. Det är en oerhört välknuten och egenartat mönstrad persermatta av finaste rödull. Invävda i det geometriska mönstret finns tunna trådar av silver och guld. Mattan är tre meter lång och två meter bred. Den väger cirka 15 kilo och kan med viss svårighet rullas ihop. För att aktivera den lägger man den på golvet, sätter sig på den och säger med hög röst "Ibn-Azudnick mahalala urzughurbudilla". Mattan flyger med cirka 100 kilometer i timmen och kan styras med enkla kommandon som upp, ner, höger, vänster, landa, stilla o.s.v. En flygande matta av denna typ kostar 7 BP eller 70.000 sm. En matta där användaren måste använda 1 PSY-poäng per timme för att flyga kostar 3 BP eller 20.000 sm.

GYAX RING

Ärkemagikern Gyax skapade den här ringen under ett besök på de istäckta vidderna norr om Thule. Temperaturen var så låg att inte ens tjocka djurhudar och pälsar skyddade mot kylan. Gyax däremot klarade sig med sin vanliga svarta läderoverall och denna ring. Den är enkel och utan ornament, en slät ring av silver med eldrunan ristad i metallen. Ringen skyddar bäraren mot naturlig kyla ner till maximalt –50 grader. Den ger inget skydd mot magisk kyla som FROST. En ring av den här typen kostar 2 BP eller 10.000 sm. Måste bäraren använda en PSY-poäng per timme för att skyddas mot kölden blir kostnaden bara 1 BP, eller 6.000 sm.

FU CHUS SVALKANDE KÅPA

Fu Chu är en legendarisk ärkemagiker. Han tillbringade en stor del av sin ungdom i de sydliga länderna. För att kunna röra sig fritt också i den mest tryckande hetta lät han tillverka en kåpa av finaste blått silke, sin svalkande kåpa. Den lindrar hettan till 18 grader oavsett hur varmt det är ute. Först om temperaturen stiger över 100 grader slås kåpan ut och bäraren drabbas av hettan. Kåpan skyddar mot vanlig eld under 1T6 SR, sedan tar bäraren full skada. Den kostar 3 BP eller 14.000 sm, 2 BP eller 8.000 sm om bäraren måste använda en PSY-poäng per timme.

GABRIELS KEDJA

Gabriels kedja är ett vanligt namn på kedjor och amuletter som skyddar bäraren mot regnvatten. Enligt myten var Gabriel en fallen ängel som gav människan kunskap om magin. Kedjorna är ofta av polerad koppar med astrologiska tecken inristade och ifyllda med röd emalj. De skyddar bäraren mot regn, oavsett om det rör sig om ett stilla vårregn eller en våldsam storm. Kedjan stoppar bara regnet, kyla och vind påverkar fortfarande bäraren. Kedjan kostar 2 BP eller 12.000 sm, eller 1 BP eller 6.000 sm om bäraren måste använda sin PSY varje timme för att skydda sig.

WULFS VÄLFYLLDA FLASKA

En magisk vattenflaska vars existens tillskrivs den legendariske furst Wulf av Valesien. Flaskan blir aldrig tom, utan fylls alltid på så snart den tillsluts. Det går bra att hälla ur den cirka en liter i taget. Stänger man den går det sedan direkt att hälla upp ytterligare en liter, o.s.v. Många magiker ser en sådan flaska som helt nödvändig inför expeditioner ut i den hårda verkligheten utanför akademin. Det finns varianter med vin eller öl, men de är mer sällsynta. Flaskan kostar 3 BP eller 20.000 sm. Om en PSY-poäng krävs för att fylla flaskan igen kostar den bara 2 BP eller 10.000 sm. För varianten med öl fördubblas priset, och för en vinflaska får man betala det tredubbla.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ATHARIELS FALLANDE BÄLTE

Athariel är känd för att alltid försöka förutse vilka farliga situationer hon kan hamna i. Den enorma mängd magiska föremål hon har skapat eller samlat ihop reflekterar den grundtanken. De har alltid en praktisk, ofta livräddande, funktion. Bältet låter bäraren singla ner mot marken i maklig takt, som en fjäder eller ett virvlande löv. Oavsett höjden tar bältets bärare ingen skada. Eventuella vindar påverkar inte fallet, bärarens massa är oförändrad, han faller bara långsamt mot marken. Bältet kostar 3 BP eller 10.000 sm. Måste bäraren använda en PSY-poäng vid varje fall sjunker kostnaden till 2 BP eller 6.000 sm.

MORGAINES MAGISKA FJÄDERPENNA

Med en sådan här magisk penna författade magikern och dramatikern Morgaine sin berömda svit om Den mörka solen. Det är en enkel fjäderpenna från en örn med spets av silver och guld. Den skriver ner allt ägaren säger högt med prydlig och lättläst stil. Pennan behöver aldrig fyllas på, bläcket kan inte ta slut. Magikern kan när som helst säga åt den att börja eller sluta skriva. Pennan kostar 1 BP eller 3.000 sm. Eftersom den är baserad på minimagi behöver man aldrig använda PSY.

SERONS KOPPARKÄRL

Innan Seron förvandlades till den odöda fasa han senare blev känd som, var han en praktiskt inriktad magiker med förkärlek för enkla bruksföremål. Hans kopparkärl är välkänt. Det är en enkel femliters koppargryta helt utan ornament. Fyller man den med vatten förvandlas det till en varm och närande soppa, om än lite menlös i smaken. Många arméer har flera sådana soppkärl för att hålla soldaterna med mat. Kopparkärlet kostar 2 BP eller 11.000 sm. Måste man använda en PSY-poäng för varje omgång soppa blir det bara 1 BP eller 8.000 sm.

SIMONS VATTENSTÖVLAR

Med dessa stövlar på fötterna marscherade greve Simons elittrupper över Elyatviken och anföll sina motståndare i ryggen. Stövlarna är tillverkade av rött läder med ett fint vågmönster skuret på skaften. Med stövlarna på kan en person gå på vatten som om det vore fast mark. De fungerar bara om det är vindstilla, eller blåser mycket lite. Blir vinden för hård slutar stövlarna att fungera och bäraren sjunker förvånad till botten. Greve Simons här gick under till siste man när de försökte marschera till ön Breton och en storm blåste upp. Stövlarna kostar 4 BP eller 30.000 sm, 2 BP eller 8.000 sm om bäraren tvingas lägga en PSY-poäng i timmen för att gå på vatten.

DET EVIGA LJUSETS LANTERNA

Denna lanterna har funnits så länge att namnet på dess skapare har försvunnit i det förflutnas dimbankar. De äldsta kända exemplaren är mer än 10.000 år gamla och fungerar fortfarande. Lanternan är av enkel konstruktion och påminner om en stormlykta. Den är tillverkad i svart järn med ett handtag av valben eller liknande. Järnet är ornamenterat med flammor i guldtråd. Lanternan lyser alltid och dess ljus stängs inne med luckor när det inte ska synas. Den lyser upp med en rejäl ljusstråle, upp till 100 meter framåt om luften är klar. Lanternan kostar 3 BP eller 18.000 sm, 2 BP eller 10.000 sm om bäraren tvingas ge en PSY-poäng varje timme han lyser upp med den.

OCHARAS OSYNLIGHETSRING

Ochara var en berömd alvmagiker som misstänkte att hennes släkt planerade att mörda henne. Med sin osynlighetsring började hon spionera på släktingarna och fann snart att misstankarna var riktiga. Efter att ha dräpt hela släkten med en väldig Eldstorm flydde hon och försvann spårlöst. Med ringen blir bäraren fullständigt osynlig — inte i realiteten, men alla ser genom honom och bortser från honom — tills han gör något som inte kan bortförklaras, till exempel sticker kniven i någons njurar. Då bryts förtrollningen. Ringen är ornerad och sirligt smidd av tungt guld med mängder av stenar. Den kostar 6 BP eller 100.000 sm. Behöver man använda en PSY-poäng för varje osynlig minut sjunker priset till 4 BP eller 60.000 sm.

ALVSTÖVLAR

Alverna har under årtusenden tillverkat den här typen av smidiga, lågskaftade stövlar. De är ofta tillverkade i mjukt och smidigt sämskskinn. Påfallande vackra mönster har skurits in i lädret och de är ofta smyckade med färgade skinnband. Stövlarna ger bäraren förmåga att röra sig genom naturen utan att lämna några spår efter sig, inte ens ett doftspår. De flesta alvfamiljer har några par alvstövlar och magikerfamiljer har ofta ett par till alla familjemedlemmar. Stövlarna kostar 5 BP eller 80.000 sm. För 3 BP eller 40.000 sm får man ett par där man kan röra sig spårlöst under en timme för en PSY-poäng.

MAGISK VAGN

Denna typ av vagn är vanliga i större städer med många magiker. Den började dyka upp för 100 år sedan i magikernas rike och har sedan dess spritt sig till kungar och andra framstående personer. Den magiska vagnen ser ut som en vanlig galavagn i allt utom att den inte dras av några hästar. Vagnen rullar fram av egen kraft i

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

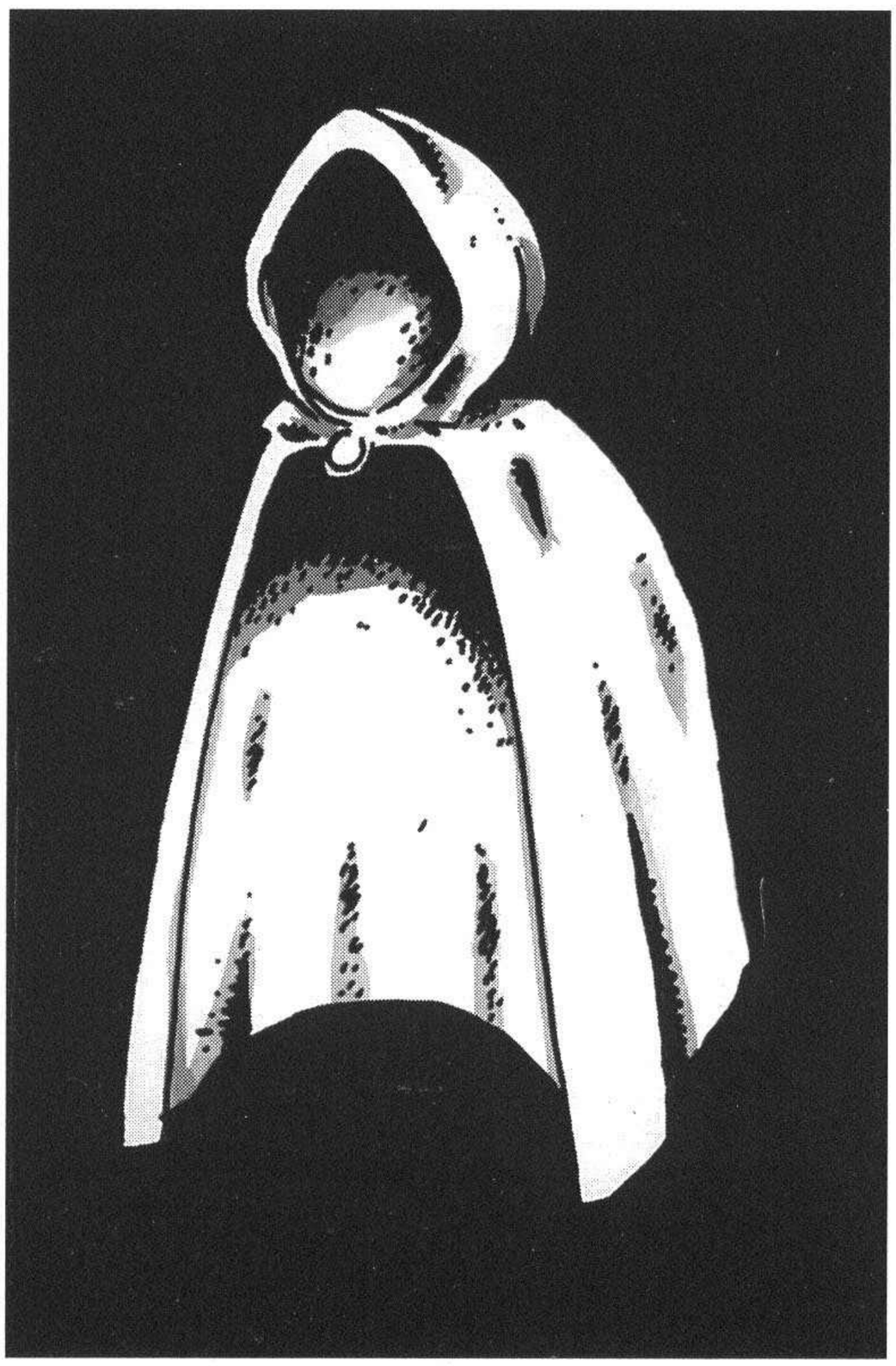
35 kilometer i timmen. Den styrs av en kusk som sitter på kuskbocken och ger vagnen order. Många rika handelsmän och adelsmän har en sådan vagn som statussymbol. Den kostar 7 BP eller 120.000 sm. För 5 BP eller 80.000 sm kan man köpa en vagn som rullar i en timme för en PSY-poäng.

MAGISKT FARTYG

Om magiska vagnar är vanliga i stora städer, är magiska fartyg vanliga i stora kuststäder eller på öar med mycket handel. De har funnits i åtskilliga hundra år, bland annat använde de beryktade koptiska sjörövarna gärna magiska fartyg under sina härjningståg. Fartyget behöver ingen besättning alls och glider fram i 20 knops hastighet oavsett om det finns någon vind eller om någon ror. Att sätta mer segel eller tvinga 600 man till årorna påverkar inte farten alls. För 3 BP eller 10.000 sm köper man en liten eka, för 7 BP eller 75.000 sm får man en kustfarare av brigg-typ, medan 10 BP eller 150.000 sm ger en kogg och 15 BP eller 350.000 sm anskaffar en stor galeas. För halva den summan (avrunda uppåt) får du ett skepp som kräver en PSY-poäng i timmen för att färdas framåt för egen maskin.

N'KOMOS MAGNIFIKA FLUGFÄLLA

N´komo var en morisk magiker som avskydde surrande och bitande insekter mer än något annat. För att slippa dem konstruerade han denna artefakt, som sedan dess har blivit en av de mest populära i världen. Det är ett litet rökelsekar i form av en sköldpadda, gjutet i guld och koppar. Röken luktar gott och svalt, men alla insekter inom 100 meter faller döda ner när det aktiveras. Man måste använda rökelse för att flugfällan ska fungera, men en omgång räcker i fem timmar och kostar bara 1 sm i inköp. Rökelsekaret kostar 3 BP eller 20.000 sm i inköp. Behöver man använda en PSY-poäng när man tänder rökelsen sjunker priset till 2BP eller 8.000 sm. Observera att rökelsekaret dödar även insekterna som ingår i t.ex. en INSEKTSSVÄRM.



WULFS VÄLSMAKANDE PIPA

Denna typ av pipa är en klar favorit bland magiker som röker tobak (och för all del en del andra substanser också). Wulf skapade den efter att ha tröttnat på de lokala handelsmännen som aldrig förde hans favorittobak. Pipan är av sjöskum och formad som en vit svan. Den tänds och släcks på befallning och tobaken tar aldrig slut. Man behöver inte ens knacka ur den eller rengöra skaftet. Tobaken smakar alltid perfekt och är lagom varm. Pipan kostar 1 BP eller 2.000 sm. För 1 BP eller 750 sm kan man köpa en pipa som kräver en PSY-poäng i timmen för att brinna.

GYAX ENASTÅENDE ÖVERSÄTTARE

Ärkemagikern Gyax reste gärna omkring, både i vår värld och till andra platser. För att slippa lära sig ett ohanterligt antal främmande språk konstruerade han sin översättare. Det är en tjock halsring av koppar inlagd med blå och röd emalj i slingrande ormmönster. Ringen översätter mellan alla existerande språk, med hjälp av en avancerad form av telepati. Bäraren hör allt tal som sitt hemlands tungomål och när han talar omvandlas orden till det språk som talas av lokalbefolkningen. Översättare är rätt sällsynta och svåra att tillverka, men vissa upptäckare använder dem under sina resor i och utanför vår värld. En översättare kostar 7 BP eller 120.000 sm. Kan man tänka sig att använda en PSY-poäng för varje timmes översättning sjunker priset till 4 BP eller 60.000 sm.

ALVKÅPA

En annan klassiker för en alvmagiker. Kåpan är av finaste ylle och ofta färgad i brunt och grönt. Bäraren får förmågan att helt smälta in i naturen och kan inte ses utan magiska hjälpmedel eller om han rör sig medan han är iaktagen. De flesta alvkrigare av rang har en sådan kåpa och flera av magikerna också. Ibland har någon mänsklig animist ansetts värdig att få en i gåva, men det är sällsynt. Det kostar 5 BP eller 30.000 sm att köpa en kåpa. För 3 BP eller 16.000 sm får man en som kräver en PSY-poäng i timmen för att fungera.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SERONS FRESTANDE FRUKOSTKORG

Med denna korg sökte Seron vinna hertiginnan av Achlys hjärta. Huruvida han lyckades förtäljer inte historien, men korgen är populär än i dag. Det är en enkel videkorg på cirka tio liters volym. När man öppnar den innehåller den alltid en trevlig måltid och kylda drycker. De flesta korgar har samma innehåll hela tiden, men vissa byter måltid varje gång. Ibland blir kombinationerna lite underliga i sådana korgar. För 3 BP eller 60.000 sm får man en korg av vanlig typ och för 4 BP eller 40.000 sm en korg som byter måltid och dryck hela tiden.

RICARDOS HANDSKAR

Mästertjuven Ricardo lät tillverka sådana här handskar mot slutet av sin långa och framgångsrika karriär. De hjälpte honom att fortsätta sitt värv i ytterligare några år innan en flock ondsinta vakthundar satte stopp för hans framfart. Handskarna gör det möjligt att klättra utan risk att falla. Bäraren får grepp på alla ytor, också blankslipat glas eller oljad plåt. De ser ut som vanliga svarta kraghandskar i mjukt kalvskinn och kostar 3 BP eller 24.000 sm att köpa. För 2 BP eller 8.000 sm får man ett par där det krävs en PSY-poäng var tionde minut för att inte falla.

RÅTTFÅNGARENS FLÖJT

Historien bakom den här flöjtens tillkomst är sedan länge glömd, men många handelshus och flera städer har flöjter till sitt förfogande. Flöjten är skuren i ben och helt utan all utsmyckning. När man spelar på den lockar man till sig alla exemplar av ett valfritt skadedjur som finns inom 100 meter. De strömmar mot flöjtspelaren och följer honom sedan överallt, förhäxade av musiken. Råttfångaren lurar sedan ut skadedjuren i en flod eller liknande. Till skadedjur räknas råttor, möss, kackerlackor, skalbaggar och liknande. Flöjtspelaren väljer vilken typ av djur han vill locka till sig när han börjar spela, vilket dock kräver en PSY-poäng i timmen. Flöjten kostar 2 BP eller 18.000 sm. För 1 BP eller 10.000 sm får man en flöjt som inte kräver några PSY-poäng.

TENSERNS UNDERVATTENSHJÄLM

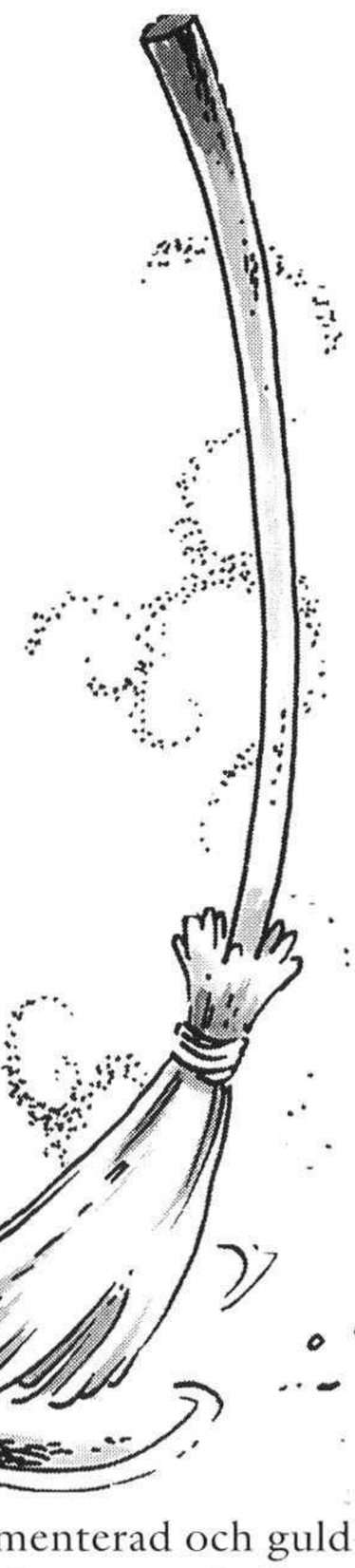
Tenser var fascinerad av djurlivet under vattnet och tanken på sjunkna civilisationer i djupen. För att utforska världen under vattnet skapade han sin hjälm. Det är en blå fullhjälm utan visir, med en fisk på hjälmkammen. Smidet är enkelt men välgjort. Bäraren av hjälmen kan andas obehindrat under vattnet och simma sin fulla förflyttning. Hjälmen kostar 3 BP eller 24.000 sm. För 2 BP eller 7.500 sm får man en hjälm som kräver en PSY-poäng i timmen för att fungera.

GOMEZ SKYDDANDE SPÄNNE

Sjöfararen Gomez lät tillverka detta spänne när han för tredje resan i rad hade lamslagits av magsjukdomar och malaria. Det är ett brett bältspänne av koppar täckt med magiska symboler i vit emalj. Bäraren skyddas mot alla vanliga sjukdomar typ influensa, förkylning och magsjukdomar. Mot sjukdomar som malaria lindrar spännet symptomen till en uthärdlig nivå. Spännet kostar 5 BP eller 60.000 sm, men för 4 BP eller 40.000 sm får man ett spänne som lindrar eller botar under en dag mot att man använder en PSY-poäng.

TENSERS STÄDANDE KVAST

Magikern Tenser skapade denna kvast redan under sin lärlingstid. Det är en enkel hushållskvast. Ges den order om det börjar kvasten att städa det rum den finns i. Genom att flytta kvasten kan man städa flera rum. Många magiker förbjuder sina lärlingar att använda sådana kvastar eftersom de betraktar det som karaktärsdanande att städa, åtminstone för lärlingar. En städande kvast kostar 1 BP eller 1.500 sm. Det finns ingen variant som kräver PSY-poäng för att fungera.



ATHARIELS LUFTBURNA BÄRSTOL

Under sin långa karriär har ärkemagiker Athariel bland annat gjort sig känd för sin flygande bärstol. Det är en vanlig, om än ornamenterad och guldsmyckad bärstol av ädelträ. När den används flyger den fram på mellan en och 20 meters höjd. Man behöver bara säga vart man ska, och om man vill följa en viss väg, så flyger bärstolen dit man önskar. Många bönder har blivit skrämda halvt från vettet när stolen har kommit susande fram utan bärare längs småvägar. Bärstolen kan flyga i 100 kilometer i timmen, men har en marschfart på 50 km/tim. Den kostar 10 BP eller 150.000 sm. För 6 BP eller 80.000 sm får man en bärstol som kräver en PSY-poäng i timmen för att flyga.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ALKEMI

Med alkemi kan en magiker tillverka magiska elixir och salvor, samt utforska materiens innersta väsen. Många alkemister livnär sig på att sälja alkemiska elixir för dyra pengar. De använder sedan vinsten för att finansiera sitt verkliga intresse; sökandet efter de vises sten. Med den kan de transformera vilket material som helst till ett annat; vanligen bly till guld. Ingen vet om någon verkligen har lyckats finna de vises sten, de som hävdar det har antingen ljugit eller försvunnit. Mäktiga intressen ser helst att de vises sten aldrig upptäcks.

För att skapa elixir och experimentera med materiens uppbyggnad behöver magikern ett laboratorium. Det beskrivs noga i bokens inledning. Ett bra laboratorium ger alkemisten vissa fördelar, vilka beskrivs också i inledningen.

För att studera alkemi krävs färdigheten Kunskap om alkemi. Utan den kan alkemisten inte göra någonting, utom att leka lite planlöst med sina alkemiska preparat. Färdigheten ger honom kunskap om vilka substanser och ämnen som behövs för att kunna lagra en besvärjelse i ett alkemiskt elixir eller en salva. Dessutom behövs den allmänna besvärjelsen SKAPA ALKEMISKT ELIXIR för att skapa elixiret.

För att tillverka ett magiskt elixir måste magikern först klara av att minnas vilka substanser som används för att just den besvärjelsen han vill använda ska lagras. Det innebär att han måste klara ett Kunskap om alkemi. Spelledaren slår slaget dolt, spelaren vet inte om magikern lyckas eller inte.

Därefter mixar alkemisten ihop de substanser och ämnen som behövs för elixiret. Det tar flera veckor och ibland månader att få allt helt rätt. Allt måste avvägas perfekt för att besvärjelsen ska kunna lagras i elixiret.

När själva brygden är färdig måste magikern kasta SKAPA ALKEMISKT ELIXIR på den. Utan det kan inte besvärjelsen lagras i det färdiga elixiret. Spelledaren slår också detta slag dolt för spelaren, så att han inte vet hur det gick.

Till sist är sanningens ögonblick inne. Den besvärjelse som ska lagras i elixiret kastas på det. Har allting gått bra lagras besvärjelsen i elixiret, annars utlöses den direkt. Det är förklaringen till varför alkemister är så tveksamma till att lagra ELDSTORM E6 i ett alkemiskt elixir. Följderna blir obehagliga om de misslyckas någonstans under processen.

Flera magikern och alkemister kan samarbeta för att tillverka ett elixir. En kan ha kunskapen om de substanser som krävs, en annan kan kasta Skapa alkemiskt elixir och en tredje magiker kan slutligen kasta den besvärjelse som ska lagras i elixiret. Den besvärjelsen måste dock kastas inom 24 timmar efter det att SKAPA ALKEMISKT ELIXIR har kastats.

Det kostar att skapa magiska elixir. Kostnaden är lika med den besvärjelse som ska lagras skolvärde x 50 i sm gånger effektgraden. En ELD E3 kostar alltså 6 x 50 x 3 = 900 sm att tillverka. Alkemisten brukar ta dubbelt så mycket betalt när han säljer elixiret. Ett elixir tar den lagarade besvärjelsens skolvärde i veckor att få klart.

I princip kan alla besvärjelser lagras i ett alkemiskt elixir. Vissa, som LÅGA, är kanske mindre lämpade än andra. HELAnde elixir är den absolut vanligaste formen. Här beskrivs några av de vanligaste substanserna som ingår i alkemiska elixir, och sammansättningen hos några av de absolut vanligaste elixiren. Förutom substanserna nedan, är de ämnen som beskrivs under Parafernalia vid magiska ritualer vanliga i många laboratorium, tillsammans med de medicinalväxter som beskrivs i grundreglerna.

Substans	Kostnad/uns (sm)
Arsenik	100
Blodrot	150
Bly	10
Bolmört	200
Drakfjäll	1.000
Gravjord	20
Kristalliserat vatten	50
Kungsvatten	100
Kvicksilver	75
Magnesium	75
Malda ben	20
Mandragora	250
Mumielinda	150
Människofett	300
Människohud	300
Salpeter	30
Salpetersyra	30
Saltsyra	30
Spikklubba	150
Svavel	20
Svavelsyra	20
Tenn	50
Vigvatten	100
Zink	50

Några vanliga recept på elixir (observera att priset beräknas enligt formeln ovan, här anges bara andelar, inte hur mycket av varje substans som används):

FLYGA: En del drakfjäll, en del fågelblod, sex delar fosfor och tre delar svavel.

HELA: En del vigvatten, två delar blodrot, en del människoblod och en del honungslilja.

LEVITATION: En del fågelblod, en del löv från silverträdet, tre delar zink och en del svavel.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NEUTRALISERA GIFT: En del bolmört, en del arsenik, tre delar vigvatten, en del gravstensalm och en del korpglädje.

OSYNLIGHET: En del kvicksilver, tre delar bly, en del månsten och två delar silver.

VATTENANDNING: En del zink, tre delar fosfor, fem delar kristalliserat vatten och en del guld upplöst i kungsvatten.

ÖKA: I grunden tre delar kristalliserat vatten, en del guld och en del månsten. Därutöver en del malda ben (FYS) eller en del järn (STY) eller en del fosfor och zink (STO) eller en del magnesium (SMI) eller en del månsten (KAR).

MAGISKA PERGAMENT

Ett magiskt pergament är ett cirka 4 dm långt och 3 dm brett stycke specialbehandlat pergament, ett skrivark av papperstunt skinn, som besvärjelser kan lagras på. För att kunna lagra besvärjelsen på pergamentet behövs också ett magiskt bläck. Varje magiskt pergament kan bara innehålla en besvärjelse, försöker man lagra flera på det försvinner den gamla och den nya lagras "över" den.

För att skapa ett magiskt pergament behöver magikern kunna färdigheten Pergament. Utan den är det inte möjligt att skapa ett. Till skillnad från SYMBOLer kan en besvärjelse i ett magiskt pergament kastas när magikern så önskar, inte när ett villkor uppfylls. En magiker kan också bära hur många pergament som helst, medan symboler antingen är stationära eller fästa vid ett föremål.

För att kunna skapa ett magiskt pergament måste magikern naturligtvis ha besvärjelsen i minnet. Dessutom måste han ha FV B4 i att skriva det språk som pergamentet ska nedtecknas med. Alla besvärjelser kan fästas på ett magiskt pergament.

För att tillverka ett magiskt pergament måste magikern köpa pergamentsark och magiskt bläck hos en alkemist. Det kostar 100 sm för ett ark och 50 x besvärjelsens SV gånger den E besvärjelsen ska ha för bläcket. Det innebär att en HELA E5 på ett magiskt pergament kostar 100 sm för själva pergamentpappret, och 50 x 6 (HELAs SV x 5 (den E HELA ska ha) sm att tillverka. Sammanlagt blir det 1.600 silvermynt. En magiker som säljer ett magiskt pergament brukar fördubbla det priset, vilket blir 3.200 sm. En magiker som själv är alkemist kan också tillverka materialet på egen hand, till halva kostnaden.

Själva processen att fästa besvärjelsen på pergamentet tar dess skolvärde i timmar i anspråk. Under den tiden får ingenting störa magikern. Blir han avbruten måste han klara ett medelsvårt PSY-slag för att inte tappa koncentrationen. Han får göra uppehåll för vila och mat, men måste stanna kvar i rummet där pergamentet finns. Många magiker föredrar att tillverka magiska permanent i sina tempel, men det är inget krav.

Magikern börjar med att med hjälp av sin färdighet i Pergament nedteckna besvärjelsen på arket. Han kopierar inte besvärjelsen på riktigt, utan skriver ner vissa kraftord och magiska symboler som han känner till utifrån färdigheten. Spelledaren slår för färdigheten i hemlighet, så att magikern inte vet om han lyckas. Endast om han lyckas går det att fästa besvärjelsen på pergamentsarket. Misslyckas han med Pergament utlöses besvärjelsen när han kastar den på arket. Det är nedtecknandet som tar tid när man tillverkar ett magiskt pergament. Om allt fungerade kastar magikern sedan besvärjelsen på arket. Misslyckas han kan han försöka igen tills det går (eller tills han fumlar). När han lyckas fastnar besvärjelsen på arket och han har ett magiskt pergament i sin hand.

Alla som kan kasta besvärjelser och har lärt sig att manipulera magisk energi kan använda ett magiskt pergament. När man använder pergamentet kostar det alltid 1 PSY-poäng att frigöra besvärjelsens kraft, oavsett vilken effektgrad den har.

Skicklighetsvärdet för besvärjelsen när man kastar den från ett magiskt pergament kan aldrig bli högre än FV i Pergament för den magiker som skapade pergamentet. När besvärjelsen kastas på pergamentet för att fästas där gäller magikerns vanliga S.

En magiker kan inte bära järn när han använder ett magiskt pergament. Det är en magisk handling att kasta en besvärjelse från ett pergament.

MAGISKA BÖCKER

De flesta magiker kommer att möta olika magiska böcker under sin, förhoppningsvis, långa karriär. Det kan röra sig om andra magikers formelsamlingar eller om uråldriga verk som avhandlar elementarmagins innersta hemligheter i teoretiska ordalag. Sådana värdefulla böcker kan också tillverkas av magikern själv, eller utväxlas mellan två magiker som en del av en affärsuppgörelse.

FORMELSAMLINGAR

Formelsamlingar är i grunden bara listor över de besvärjelser en magiker behärskar. Andra magiska bokverk brukar kallas för kodex. De innehåller vanligen kunskap om magi och magiskolor, eller några besvärjelser. Kunskap och besvärjelser som finns nedtecknade i kodex är ofta sådan att den annars är sällsynt och svår att finna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

En magikers formelsamling är det mest värdefulla han har. Försvinner den kan han inte byta några av sina inlästa besvärjelser. Det kanske inte verkar så farligt för en nybliven magiker med fyra-fem besvärjelser i sin formelsamling, men för en ärkemagiker med hundra besvärjelser är det en katastrof. Försvinner formelsamlingen måste han på något sätt få tag i de besvärjelser han kände till igen. En klok magiker har flera kopior av sin formelsamling gömda och reser bara omkring med en speciell samling som innehåller de viktigaste besvärjelserna. Alla typer av formelsamlingar är hett villebråd för tjuvar och mindre nogräknade magiker.

I formelsamlingen skriver magikern löpande in de nya besvärjelser han lär sig. Finner han en annan magikers samling kan han försöka kopiera besvärjelser han själv saknar i sin egen. Det är dock ett svårt och tidskrävande arbete. För att ha en chans att lyckas måste magikern ha FV B5 i att läsa det språk formelsamlingen är avfattad på. Många magiker skyddar sina samlingar genom att skriva dem på något obskyrt och okänt språk. Sedan måste magikern tolka om de symboler och det ordval den andra magikern har använt, så att besvärjelsen tar en form han själv kan förstå och använda. Det tar besvärjelsens skolvärde i antal dagar att göra.

Chansen att lyckas är lika med FV i den skola besvärjelsen tillhör, så har magikern FV 13 i Animism har han 13 i chans att lyckas med att kopiera besvärjelsen till sin egen formelsamling. Vid en fummel raderas besvärjelsen ur båda böckerna och försvinner. Ett vanligt misslyckande ger magikern möjlighet att försöka igen.

Magikern kan också försöka kasta en besvärjelse direkt från sin egen formelsamling, aldrig från någon annans, istället för att kasta en av de besvärjelser han har memorerat. Det tar tre gånger längre tid att kasta en besvärjelse direkt från formelsamlingen. En kvick besvärjelse tar 6 handlingar istället för 2 och en vanlig tar 12 handlingar.

Vid en fummel raderas besvärjelsen för gott bort ur formelsamlingen. Det är en anledning till att de flesta undviker att kasta besvärjelser direkt ur formelsamlingen annat än i en akut nödsituation.

MAGISKA KODEX

Magiska kodex finns i många skepnader, allt från simpla bokrullar till praktverk av demonhud med guldbeslagna pärmar. Oavsett sitt yttre har de mycket att erbjuda en magiker. De kan innehålla kunskap och spekulationer som ökar magikerns skicklighetsvärde i några besvärjelser eller i en magiskola. En kodex kan också öka magikerns FV i någon magisk färdighet, t.ex. Magistudier, eller innehålla besvärjelser han kan kopiera till sin egen formelsamling.

En kodex som ökar skicklighetsvärdet eller FV i en magiskola tar vanligen 3T6 veckor att läsa och tillgodogöra sig, därefter ökar S eller FV med så mycket som just denna kodex ger i bonus. En kodex finns kvar efter studierna och kan läsas av andra magiker. Någon som redan har läst den kan inte lära sig något mer genom att läsa om den. För att kunna läsa en kodex måste magikern behärska det språk den är skriven på till FV B4.

Innehåller en kodex några besvärjelser kan magikern försöka kopiera dem till sin egen formelsamling. Det kräver FV B4 i det språk boken är skriven på. Chansen att lyckas med att kopiera besvärjelsen är lika med magikerns färdighetsvärde i den skola besvärjelsen tillhör plus fem. Har magikern FV 14 i Mentalism och ska kopiera en besvärjelse som tillhör den skolan ur en kodex har han 14+5=19 i chans att lyckas. Vid en fummel raderas besvärjelsen för gott ur boken, men vid ett vanligt misslyckande kan magikern försöka igen. Själva kopieringen tar besvärjelsens skolvärde i timmar att göra. När det är klart bleknar besvärjelsen bort, men försvinner inte helt. En annan magiker kan inte kopiera just den besvärjelsen, den magiska kraften har dragits ur den, men det går fortfarande att se vilken besvärjelse det var. Besvärjelser i kodex har ett givet S som magikern automatiskt får när han lär sig dem.

En magiker kan tillverka egna kodex. Han kan inte ha någon nytta av dem själv, men de är hårdvaluta i förhandlingar med andra magiker och en välgjord kodex med givande resonemang kring någon magiskola eller liknande skänker ära och berömmelse åt sin skapare. Det finns också magiker som vill sprida sin kunskap och praktiskt taget skänker bort sina kodex, men de är mycket sällsynta.

ATT SKAPA EN KODEX

I grunden är en kodex en samling magiska pergament som har bundits till en bok. Varje sida måste tillverkas av ett magiskt pergament till vanlig kostnad för ett sådant, 100 sm per ark. Det innebär att en alkemist kan tillverka ett ark för 50 sm (se Magiska pergament).

Anledningen till att alla sidor måste bestå av magiska pergament är att den kunskap en kodex innehåller överförs till läsaren på magisk väg. Alla lär sig lika mycket av en kodex, oberoende av förkunskaper. Det handlar om en typ av magisk förståelse som fästs i ord.

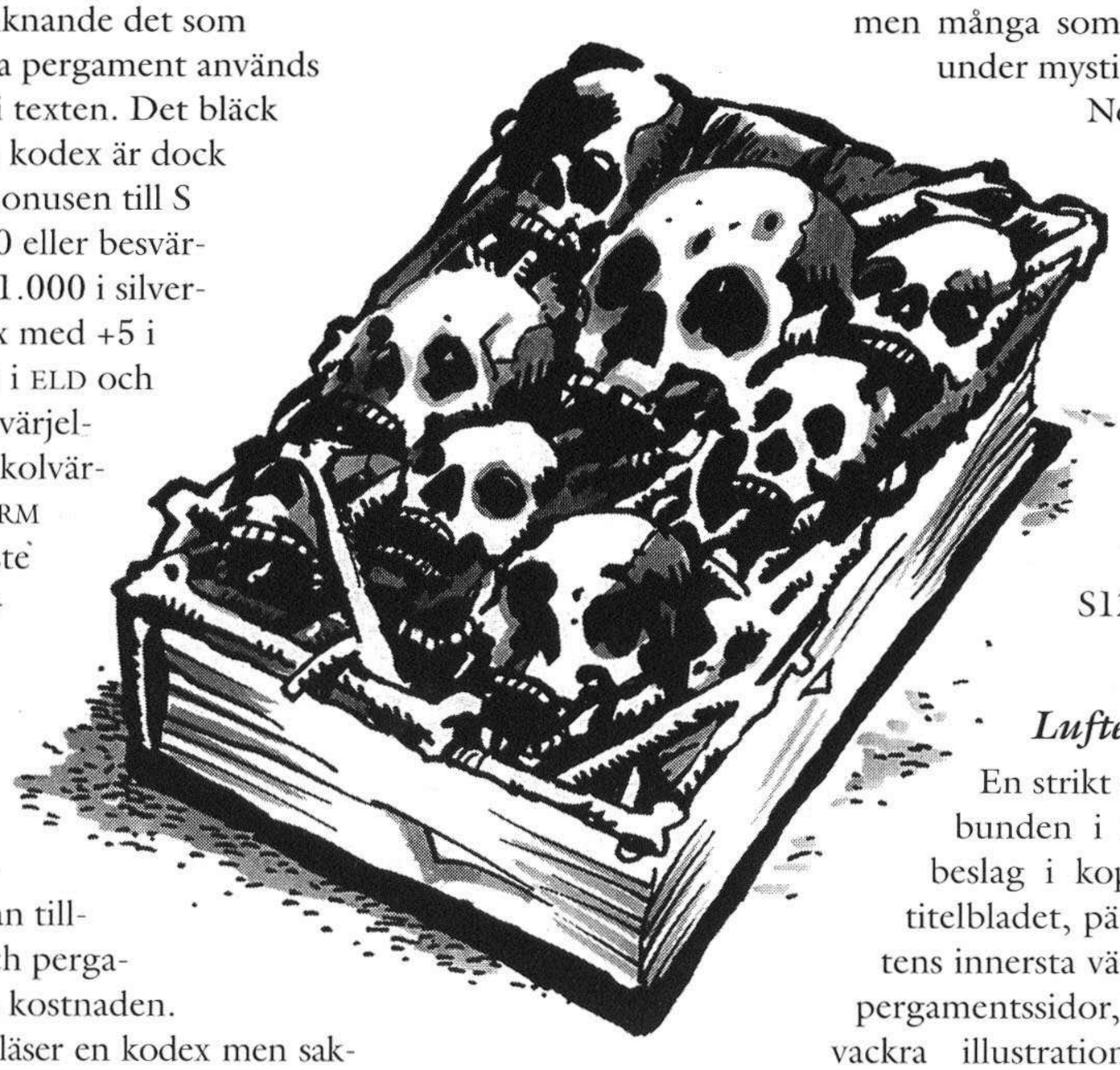
För att skriva en kodex som ger en bonus till en färdighet, några besvärjelser eller en magiskola måste magikern ha ett FV eller S över 20 och kunna skriva till FV B5. Endast mycket kunniga magiker kan nedteckna sin kunskap på det här sättet. Den del av FV eller S som är över 20 delas med två för att få fram den bonus en kodex tillverkad av magikern kan ge. Har magikern FV 27 i Animism blir bonusen 7 (27–20)/2 = 3,5. Runda alltid resultatet uppåt, så i det här fallet ger en kodex bonus på +4 i Animism till den magiker som studerar den

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

För att skriva en kodex som innehåller några besvärjelser, eventuellt i kombination med en bonus till en magiskola eller dylikt krävs höga skicklighetsvärden. De besvärjelser magikern nedtecknar får automatiskt hans S–10 i kodexen. Har han S17 i ELDSTORM har kopian i hans kodex S7. Den som läser kodexen får gratis S7 i besvärjelsen.

Det tar lång tid att skapa en kodex. Lägg ihop de bonusar till FV eller S boken ska ge och multiplicera det med tre för att få det antal veckor skrivarbetet tar i anspråk. En kodex som ger bonus +3 FV Mentalism och +2 i SKYDD och MAGISK SYN tar (3+2+2) x 3 = 21 veckor att nedteckna. En besvärjelse tar sitt S i veckor att skriva ner i boken. Ger boken både bonus och kunskap om besvärjelser läggs veckorna ihop. Att skapa en mäktig kodex tar ofta ett år eller längre tid.

Kostnaden är också rätt hög. Ett speciellt magiskt bläck liknande det som används till magiska pergament används för att fästa magin i texten. Det bläck som används till en kodex är dock dyrare och kostar bonusen till S eller FV gånger 100 eller besvärjelsens skolvärde x 1.000 i silvermynt. För en kodex med +5 i Elementarmagi, +3 i ELD och FROST och med besvärjelserna EXPLOSION (Skolvärde 11) och ELDSTORM (Skolvärde 19) måste man lägga ut 500 + 300 + 300 + 11.000 + 19.000 = 31.100 sm i kostnad bara för bläcket. Pergament tillkommer. En alkemist kan tillverka både bläck och pergament själv för halva kostnaden.



Om en magiker läser en kodex men saknar kunskap om den besvärjelse, den färdighet eller skola som ges en bonus, får han helt enkelt bonusen som en baschans. Innehåller en kodex kunskap om Animal magnetism med en bonus på +3, får magikern färdigheten till FV 3. En godhjärtad SL kan låta honom få sin grundchans för INT också, men det är på intet sätt självklart.

KÄNDA KODEX

Bland de mest kända magiska skrifterna finns två kodex, "Nekrons bok" och "Luftens innersta väsen". De är bägge kända av så gott som alla magiker och söks av ivriga magiker över hela världen. De två eftertraktade verkens krafter är välkända från andra källor, som refererar till dem.

Nekrons bok

Ett praktverk bundet i människohud med beslag av benknotor och delar av dödskallar. Nekrons bok består av mer än 100 pergament, vart och ett med en bård av olika groteska tortyrscenen i överkanten. Huden har svartnat av ålder och bokens namn står i guldskrift mitt på pärmen. Dödsmagikern Atzhurat skapade Nekrons bok för mer än 700 år sedan. Han sökte under sitt liv, och sin tid som odöd, att utforska dödens yttersta gränsland. Atzhurat ledde arméer av zombier i utrotningskrig mot rikena som omgav hans eget. Till sist slets han av okända orsaker i stycken av sin egen zombiearmé. Det ryktas att hans kunskaper hotade en dödsguds makt och det var därför han stoppades. Nekrons bok ska därför vara förbannad av dödsguden och bokens ägare drabbas av hemska öden. Om det är sant vet ingen, men många som har ägt den har dött under mystiska omständigheter.

Nekrons bok ger alla som läser den en bonus på +5 i kunskap i Animal magnetism och +4 till Mentalism (med inriktning mot Dödens magi). Dessutom innehåller boken 4 sällsynta besvärjelser: DÖDSLÄNK S12, PEST S9, ZOMBIE S17 och ZOMBIEARMÉ S7.

Luftens innersta väsen

En strikt och funktionell kodex, bunden i rött läder med enkla beslag i koppar. Namnet står på titelbladet, pärmen är helt slät. Luftens innersta väsen består av över 300 pergamentssidor, var och en fylld av vackra illustrationer av texten. Den berömda alvmagikern Nefertite skapade kodexen för cirka 50 år sedan för att sprida kunskap om luften och luftelementarernas natur och väsen. Den mest kända och kontroversiella tesen i boken är tanken att all luft i vår värld utgör en enda väldig luftelementar. Kan man kontrollera den elementaren kan man behärska världen, men det krävs magi av nästan ofattbar kraft för att klara det. Luftens innersta väsen har varit försvunnet tillsammans med sin skapare i nära 50 år.

Luftens innersta väsen ger läsaren en bonus på +3 till Elementarmagi och +5 till färdigheten Spå väder, och dessutom +2 till S i GIFTMOLN, +3 i LUFTVANDRING och +4 i ÅKALLA LUFTELEMENTAR. Kodexen innehåller också besvärjelserna REGN S12, STORM S15 och VIRVELVIND S13.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

IMPROVISERAD MAGI

Improviserad magi är ett alternativt magisystem baserat på minimagi. Vissa magiker föredrar den större flexibiliteten och potentialen hos improviserad magi, även om den är svårare att använda och kräver mer PSY. Alla magiker kan inte använda improviserad magi, man måste ha fallenhet för det. Ett kreativt och fritt sinnelag krävs, vilket inte alltid låter sig kombineras med den konventionella magins strikta regelsystem och strukturer.

Den improviserade magin utvecklades för drygt 100 år sedan av en grupp magiker på ön Thelema. De baserade den på minimagin, men gjorde den mycket kraftfullare än den vanligen rätt veka minimagin. Efter flera års hårt arbete hade de skapat ett system som var flexibelt och tillät improvisation, och samtidigt motsvarade magins inneboende krav på systematiska regler.

Grunden för att använda denna form av magi är en färdighet, Improviserad magi. Utan den kan magikern inte alls använda improviserade besvärjelser. Hans FV i färdigheten blir automatiskt hans skicklighetsvärde i alla improviserade besvärjelser han vill kasta. Improviserad magi har alltså inget skicklighetsvärde, utan man använder alltid FV i Improviserad magi.

Vad är då improviserad magi? Det är precis vad namnet ger vid handen; istället för ett antal kända besvärjelser som alltid fungerar på samma sätt, har magikern möjlighet att, med hjälp av vissa regler, improvisera en besvärjelse för varje tillfälle. Han skapar en unik besvärjelse närhelst han behöver den. Det kan röra sig om något enkelt, som att skydda formelsamlingen mot regn, eller något komplext som att skapa eld för att försvaga en borg. Grundtanken förblir densamma; han improviserar den besvärjelse han behöver för varje tillfälle. Det innebär att improviserad magi inte hör hemma i någon skola. Den kan inte heller fästas på pergament eller bindas artefakter.

Att lära sig improviserad magi

För att lära sig improviserad magi från början måste magikern betala 15 BP, eller 30 EP om han ska lära sig färdigheten med hjälp av erfarenhet. Dessutom måste han kunna minst 10 minimagiska besvärjelser och ha FV 15 i två magiskolor. Först med gedigna kunskaper i magi kan man behärska något så svårt som improviserade besvärjelser. Det tar år av studier att lära sig systemet perfekt, men grunderna kan en magiker förstå på några timmar. Få magiker överger den konventionella magin, de flesta fortsätter sig att lära sig mer om traditionell magi vid sidan av den improviserade. På det sättet kan de få ut det bästa av två världar; den improviserade magins flexibilitet och den normala magins effektivitet och kraft. En magiker som är mästare inom bägge systemen hör troligen till världens mäktigaste varelser som till och med större demon tvekar att stöta sig med.

Att använda improviserad magi

Själva kastandet av improviserad magi baseras på en enkel mall. Alla improviserade besvärjelser följer samma mall, även om de har vitt skilda verkningar. Magikern börjar med att avgöra vad som ska ske i besvärjelsen, vad är ändamålet; ska något skapas, skyddas eller kanske döljas? Därefter bestämmer han vilket medel som används för att uppnå ändamålet: eld, is, vatten eller något annat lämpligt. Till sist preciserar magikern vilken mottagare besvärjelsen har: en person eller ett föremål. Vill han bränna ner en dörr väljer han Skapa – Eld – Dörr. Därefter tar dörren eld.

Mallen har alltså tre enkla byggstenar:

1. Vad som sker. *(Ändamålet)*
2. Det element, eller motsvarande, som används. *(Medlet)*
3. Det föremål eller den person som påverkas av besvärjelsen. *(Objektet)*

Det finns en begränsad mängd byggstenar i det två första grupperna, ändamål och medel, som används i improviserad magi. Mängden objekt som drabbas begränsas bara av magikerns fantasi. En improviserad besvärjelse byggs upp av ett eller flera ändamål, ett eller flera medel, och ett objekt. En komplex improviserad besvärjelse med två ändamål och två medel är till exempel att skapa och kasta magisk eld med en våldsam smäll mot en ondsint paladin. Den skrivs ”Skapa; Kasta – Magisk eld; Ljud – Ondsint paladin.”

Exempel på byggstenar i vild magi

1. Vad som sker *(Ändamålet)*	**2. Element som påverkas** *(Medlet)*	**3. Mottagande föremål** *(Objektet)*
Skapa	Eld	Magikern själv
Förgöra	Is	En annan person
Skydda	Magisk eld	Bok
Kasta	Magisk is	Kåpa
Hämta	Kyla	Dörr
Flyga	Värme	Borg
Finna	Vatten	Troll
Dölja	Jord	Svärd
Försvaga	Luft	Armé
Förstärka	Trä	Folksamling
Reparera	Sten	Hus
Lyfta	Ljud	Luft
Flytta	Ljus	och så vidare…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Plocka bara ihop de delar du behöver för en besvärjelse från listorna nedan. En klok magiker prövar en rad varianter av olika besvärjelser i hemmets lugna vrå innan han ger sig ut i verkligheten, så experimentera gärna med olika kombinationer.

All skada från improviserad magi är alltid 1T6 KP och SP per effektgrad, oavsett om det är skada från eld, sten, vatten eller något annat. Med två medel blir skadan 5 KP och SP, med tre medel blir den 2T6 KP och SP. Om någon magiker lyckas få iväg en improviserad besvärjelse med fler medel än så får spelledaren avgöra skadan. Observera att alla medel inte nödvändigtvis gör skada, en ljusblixt bländar till exempel bara motståndaren, den gör ingen skada.

Improviserad magi har alltid en räckvidd på tio meter per effektgrad och varaktigheten för icke-stridsbesvärjelser är alltid 1 timme. Besvärjelser som används i strid är omedelbara. I de fall magikern försöker göra något extremt, som att försöka riva en fiendeborg med improviserad magi, får SL jämföra med befintliga vanliga besvärjelser. I fallet med fiendeborgen kan han bestämma att Förgöra – Sten – Borg per effektgrad sänker befästningsvärdet med 1T6, eftersom det är vad besvärjelsen JORDSKRED gör. Det är alltid SL som i sista hand avgör tvister.

Observera också att det krävs mycket av SL om en magiker använder improviserad magi, så han måste själv avgöra om han vill tillåta det. För att klara det måste han vara kapabel att tänka snabbt och improvisera minst lika bra som magikern som ska kasta besvärjelserna.

Varje effektgrad improviserad magi kostar magikern två PSY-poäng. För varje extra ändamål eller medel utöver den första av varje ökar grundkostnaden med ett. Kastar magikern en improviserad besvärjelse med två ändamål och två medel blir kostnaden fyra PSY-poäng per effektgrad.

Magikerns FV i Improviserad magi styr hur många effektgrader han kan använda sig av. Vid FV 1–10 kan han maximalt använda E1, vid FV 11–15 E2, vid FV 16–20 E3, vid FV 21–25 E4, o.s.v.

EXEMPEL: *Den gode Wulfharin behärskar även den improviserade magin. Det kostar honom 15 BP eller 30 EP. Han väljer att använda 15 BP. Eftersom Wulfharin kan 23 minimagiska besvärjelser och har FV17 i Animism och FV15 i Elementarmagi klarar han kraven galant.*

VILD MAGI

Vissa människor föds med magiska förmågor. För det mesta rör det sig om någon enstaka, svag talang som inte går att kontrollera, men vissa personer har av naturen begåvats med flera kraftiga förmågor under full kontroll. Vild magi är vanligare än man kanske tror, många som har förmågan förnekar den eller skäms för den. Andra tror till och med att den är ett verk av demoner, att de har rörts av ondskans hand. Faktum är att många människor med vild magi har lynchats eller bränts på bål av okunniga folkhopar genom århundradena. På många håll anses vild magi vara något av ondo och de som äger förmågan ses som demoner i mänskohamn. Även de som inte tror på vild magi kan ogilla det främmande, och människor med vild magi framstår ofta som väldigt annorlunda. Det är kanske fullt naturligt att de flesta som bär på naturliga magiska förmågor håller tyst om det. Går inte det flyr de ofta till en magikerakademi för att få hjälp och råd.

Vad är då vild magi? De lärde tvistar om svaret, det finns många förklaringar, kanske lika många som magiker. Sanningen är att ingen riktigt vet. Till de troligare gissningarna hör att gudarna har rört vid den utvalde och gett honom särskilda krafter, eller att människor med starkt påbrå från magiker kan få medfödda magiska talanger. En annan gissning är att alla människor egentligen har vild magi, men de flesta förtränger förmågan tills den är nästan helt förtvinad.

Vild magi kan manifestera sig redan i tidiga år, alla har väl hört om ärkemagiker som redan i vaggan fick sina leksaker att flyga runt i rummet. Den kan också dyker upp först i puberteten, eller i vuxen ålder. Om så är fallet brukar den vilda magin aktiveras av någon omskakande händelse, en livshotande fara eller kris av något slag.

ROLLPERSONER MED VILD MAGI

Det kostar 15 BP eller 30 EP att vara bärare av vild magi. En magiker kan köpa det för erfarenhet under spelets gång om SL tillåter det. Det återspeglar i så fall att en dold talang har kommit upp till ytan i vuxen ålder. För dessa poäng får magikern en vild magisk förmåga. För ytterligare 10 får han en till, så för 35 BP får magikern tre förmågor. Vill han vara säker på att kunna kontrollera sina förmågor måste han vara beredd att lägga fler BP.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Vild magi liknar i mycket vanliga besvärjelser, men det finns inga skicklighetsvärden som avgör om man lyckas eller inte. Istället används olika svåra PSY-slag, beroende på hur välkontrollerad förmågan är. Räckvidden anges vid varje typ av förmåga i tabellen nedan. Det tar alltid 2 handlingar i anspråk att använda vild magi. Varaktigheten är 1 timme om inget annat anges.

Det står SL fritt att utöka tabellen med egna krafter av lämplig art, eller att ta bort sådant han tror kan förstöra balansen i spelet. Bestäm först vilken förmåga magikern har och slå sedan för att se hur välkontrollerad den är. Använd valfritt antal BP eller EP i bägge tabellerna (men kom ihåg att 2 EP=1 BP här också, så det krävs 2 EP för att få +1 i tabellen). Har du betalat för fler förmågor slår du bara för dem i tur och ordning. Om samma resultat i tabellen över förmågor kommer upp två gånger är det bara att slå om.

Vild magi, förmågor

1	Född i ont tecken
2–3	Född i gott tecken
4–8	Djurvän
9–10	Allätare
11–18	Tala med djuren
19–25	Köldtålig
26–31	Eldvän
32–40	Empat
41–42	Giftkännare
43–45	Skydd
46	Vattenvandrare
47–50	Vattenvän
51–60	Telepat
61–65	Flygförmåga
66–70	Materiens herre
71–80	Befallande röst
81–85	Eldfödd
86–90	Teleportatör
91–95	Magislukare
96+	Helveteseld

När förmågan har bestämts slår spelaren för hur magikern kan kontrollera den. BP eller EP förbättrar chanserna att få kontroll över förmågan. Spelaren slår en gång för varje förmåga.

01–25	Okontrollerad vild magi
26–90	Viss kontroll över vild magi
91+	Full kontroll över vild magi

Anteckna resultatet vid förmågan. Det går att förbättra med EP sedan magikern har spelats ett tag och fått mer erfarenhet.

All vild magi aktiveras automatiskt vid livsfara. Om magikern medvetet försöker kontrollera sin förmåga krävs ett PSY-slag. Ju bättre kontroll han har, desto lättare är det att lyckas. En Okontrollerad förmåga kräver ett lyckat svårt PSY-slag, en förmåga under viss kontroll kan styras med ett normalt PSY-slag och en full kontrollerad kraft hålls i styr av ett lätt PSY-slag. Observera att det krävs ett lyckat PSY-slag både för att aktivera den vilda magin och för att stänga av den innan varaktigheten är slut.

FÖRKLARINGAR TILL FÖRMÅGORNA

Född i ont tecken

Att vara född under en dålig stjärna är ingen riktigt användbar förmåga. Den representerar bärarens onda sinnelag eller stora otur och förpestar tillvaron för andra. Förmågan är konstant verksam och gör att mjölk surnar, barn blir rädda och djur oroliga i magikerns närhet. Räckvidden är 10 meter.

Född i gott tecken

Den som är född i ett gott tecken utstrålar godhet och anständighet genom alla förklädnader. Alla gillar magikern och försöker gå honom till mötes. Saknas det några sm till måltiden bjuder värdshusvärden på maten, magikern är omtyckt av barn och hundar, o.s.v. Rent praktiskt får han +1 i alla färdigheter av typen Köpslå, där folks uppfattning om honom påverkar resultatet positivt. Räckvidden är 10 meter och förmågan är alltid aktiv.

Djurvän

Alla djur älskar magikern. De anfaller inte oprovocerat och magikern kan lugna också anfallande djur om han får en chans och de inte kastar sig rakt på hans egen strupe. Magikern kan bokstavligen lägga sitt huvud i en tigers mun, så länge förmågan fungerar. Räckvidden är 25 meter.

Allätare

Magikern har en mage av järn. Allt organiskt går att äta, också rutten mat och skämt vatten. Han får näring ur gräs, löv och trä om så skulle krävas. Mängden mat och vatten han behöver för att klara sig förändras inte av förmågan. Räckvidden är personlig.

Tala med djuren

Med den här förmågan kan magikern tala med alla typer av djur. Monster och magiska varelser räknas inte som djur. Magikern förstår också djuren, även om en fågels konversation troligen är rätt begränsad (hungrig: långt träd: vem du?). För att få något vettigt ur samtalet måste djuret vara tämligen intelligent, som en örn, katt eller grävling. Räckvidden är 5 meter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Köldtålig

En köldtålig person tål onormalt mycket kyla. Han klarar utan problem ner till –30 grader utan en tråd på kroppen, men blir det kallar måste han skydda sig som alla andra, annars tar han normal skada av kölden. Räckvidden är personlig.

Eldvän

Inte ens flammande eld skadar en eldvän. Han klarar upp till +150 grader utan problem annars, men just eld är speciellt, den kan aldrig skada honom. Lava och magisk eld gör normal skada. Många smeder har den här förmågan utan att känna till den själva. Räckvidden är personlig.

Empat

En empat kan känna andras känslor. Är de arga, glada, sergervissa eller ointresserade? Empaten vet så snart han ser dem. Bara starka känslor kan kännas, och absolut inga tankar. Räckvidden är 5 meter.

Giftkännare

Magikern kan känna närvaron av ett gift i en maträtt eller en dryck han serveras. Han vet instinktivt att det finns ett gift i rätten framför honom. Förmågan fungerar bara för honom själv. Han kan inte känna av andras rätter om han inte själv ska till att börja äta av dem. Även magiska gifter avslöjas. Räckvidden är personlig.

Skyddad

Skyddad ger magikern ett osynligt kraftfält som skyddar mot 2 KP och 2 SP precis som en osynlig rustning. Ibland tar det formen av ett genomskinligt, skimrande kraftfält, ibland syns det inte alls och i vissa fall ser det ut som en genomskinlig läderrustning. Räckvidden är personlig.

Vattenvandrare

Med den är förmågan kan man tryggt vandra ut på närmaste vattendrag eller sjö. Ytan måste vara rätt lugn, som en insjö vid stilla vind eller en långsam flod. Räckvidden är personlig.

Vattenvän

Magikern kan inte drunkna. Han kan andas vatten utan problem. Observera att förmågan inte innebär att han kan simma. Lungorna måste tömmas på vatten för att han ska kunna andas luft igen, men det går i värsta fall att hosta upp. Räckvidden är personlig.

Telepat

En telepat kan läsa någon annans ytliga tankar, i stort sett det hon tänker på när telepaten försöker läsa hennes tankar. Telepaten kan också sända ut sina egna tankar till andra. Endars korta budskap på fyra-fem ord går att sända. Varaktigheten är ett försök att läsa tankar eller sända under cirka 10 sekunder. Räckvidden är 100 meter.

Flygförmåga

Flygförmåga innebär att magikern kan flyga med tankens kraft. Som mest blir hastigheten kring 30 kilometer i timmen. Starka vindar kan blåsa honom ur kurs. Varaktigheten är 10 minuter och räckvidden personlig.

Materiens herre

Magikern kan påverka och förflytta materia med viljan. Upp till 100 gram kan utan problem lyftas (så nyckelknippor till fångceller går utmärkt), och magikern kan få föremålet att sväva iväg dit han vill ha det. Han kan långsamt skjuta upp till 1 kilo på en plan yta som ett golv. Varaktigheten är 1 minut och räckvidden 10 meter.

Befallande röst

Med befallande röst kan en person befalla andra att göra som han säger åt dem. För att inte lyda måste de klara ett svårt PSY-slag. Är befallningen uppenbart farlig krävs bara ett lätt PSY-slag för att undvika att göra som man är befalld. Varaktigheten är en befallning, för varje ny order måste magikern kontrollera sin förmåga. Räckvidden är 25 meter. Befallningen kan som mest omfatta fem ord.

Eldfödd

En eldfödd person kan tända eld på föremål och personer med tankens kraft. Bara brännbara föremål kan antändas, som trä, kläder, hår och papper. Sten och stål eller annat svårantänt påverkas inte av förmågan. En person som fattar eld tar 1T6 KP och 1T8 SP i skada. Den eldfödde kan antända personen igen om han så vill, annars brinner offret i ytterligare 1T3 rundor och tar 1T3 KP och 1T4 SP i skada varje runda. Varaktigheten är en antändning och räckvidden 10 meter.

Teleportatör

Magikern kan teleportera sig ur farliga situationer med hjälp av förmågan. Den kan bara användas vid livsfara och står aldrig under kontroll. Varaktigheten är omedelbar och räckvidden varierar mellan 10 och 100 meter. SL avgör när den aktiveras.

Magislukare

Magislukaren kan aldrig påverkas av magi så länge förmågan är i funktion. Alla typer av besvärjelser bara absorberas och försvinner. Det gäller även Hela och liknande besvärjelser. Magikern kan aktivera förmågan, men inte stänga av den innan 1 timme har gått. Räckvidden är personlig.

Helveteseld

Denna förmåga ger magikern möjlighet att utslunga blixtar av rå magisk energi mot sina fiender. För varje PSY-poäng tar de 1T6 KP och SP i skada. Som mest kan

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tre personer träffas av helveteselden. Personer med denna kraft kommer att jagas av fanatiska häxjägare som betraktar dem som demoniska väsen. Helveteseld är ingen vild magisk förmåga man vill ha utom kontroll. Varaktigheten är omedelbar och räckvidden 25 meter.

EXEMPEL

Gerion, enkel bondson från Kronos, avslöjar sig tidigt som bärare av vild magi. Han betalar 15 BP för sin första vilda förmåga och ytterligare 10 BP för ännu en. Han lägger 10 EP till det första slaget över förmågor och får +5 (10/2=5) för det. Resultatet blir 61, plus 5 ger det 66. Gerion är en Materiens herre. Han slår för att se vilken kontroll han har över sin förmåga. Han lägger 5 BP till slaget och får +5. Resultatet blir 31, vilket blir 36 med +5. Gerion har en viss kontroll över sin vilda magiförmåga. För den andra förmågan slår han utan att lägga till BP eller EP. Han slår 40 och blir Empat. Han slår utan tillägg på kontrolltabellen och får 55. Även Empatförmågan står under viss kontroll. Han måste klara ett normalt PSY-slag för att aktivera sina förmågor.

FAMILIARII

Varje magiker med ett uns av självaktning skaffar sig en familiarii, en magisk följeslagare och medhjälpare i form av ett djur eller någon annan varelse. Vi har alla mött häxans ilskna svarta katt, nekromantikerns demonette och druidens stolta örn eller kloka uggla. Nästan alla magiker har en familiarii, undantaget vissa som medvetet har valt att inte knyta sig så nära till en annan varelse.

Familiariin ger magikern speciella krafter, men det har ett pris. Dör familiariin risker magikern att förlora mer än den extra kraftkällan, i värsta fall kan han mista livet. Förhållande mellan magikern och hans följeslagare speglar en av magins grundläggande regler, all makt är förenad med risker. Bara den som är beredd att riskera allt kan nå den yttersta makten.

En familiarii är ett djur eller en varelse som tjänar sin herre (förhoppningsvis) osjälviskt och ger magikern krafter eller förmågor bortom en vanlig människas. De flesta familiarii är helt vanliga djur, men vissa utvalda magiker lyckas skaffa sig magiska varelser som tjänare. Familiariin lyder sin herre i allt, även om det finns fall där den medvetet har förvridit alla befallningar och drivit magikern i döden.

För att få en familiarii måste magikern åkalla den i en särskild ritual. Det är inte en magisk ritual i sig, utan ett åberopande av ett uråldrigt förbund mellan magiker och en rad djurfurstar och mindre gudar. När magikern åkallar sin tjänare åberopar han det förbund och en varelse som passar hans natur sänds till honom. En magiker kan när som helst skaffa sig en familiarii, också från början av spelet om SL tillåter det.

Det kostar 7 BP eller 14 EP att skaffa sig en familiarii. För extra poäng kan magikern få en exceptionell varelse med oanade krafter. Kom ihåg att 1 BP eller 2 EP ger +1 på tabellerna.

En familiarii slåss inte för sin herre om den inte har egenskapen Naturliga vapen eller Eldkvast. Att skaffa sig en familiarii är en tredelad ritual. Först måste den åkallas, sedan ska den bindas till magikern och sist ska man finna vilka egenskaper den har.

ÅKALLAN

Som tidigare nämnt liknar åkallan av en familiarii en magisk ritual. Magikern tvagar sig rituellt, mediterar och fastar under två dygn innan han är redo att åberopa det mytiska förbund som slöts för årtusenden sedan. Själva förbundseden tar cirka en timme att recitera. När det är klart kräver magikern att förbundets överenskommelse hedras och att en familiarii sänds till honom. Han förlorar automatiskt en PSY-poäng under ritualen, kraft som används för att åter besegla fördraget.

Slå ett slag på tabellen för att se vilken typ av familiarii som sänds. Är det ett vanligt djur kommer det inom en timme. En övernaturlig varelse materialiseras inom 1 minut framför magikern. Observera att dragonette och liten drake räknas som djur i det här fallet. De behöver inte sändas från något annat plan och anländer inom en timme. Alla familiarii har "Se och höra via dess sinnen" förutom de extra egenskaper som slås fram. De har en INT på 1T6+2 och en PSY på 1T6+8. Övriga egenskaper varierar beroende på vilken familiarii som dyker upp.

Åkallad familiarii	
01–25	Katt
26–50	Uggla
51–60	Falk
61–70	Örn
71–85	Homunculus
86–95	Dragonette
96–99	Demonette eller Skyddsängel
00	Liten drake

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BESKRIVNING AV FAMILIARII:

KATT

Kan vara en vanlig bondkatt, en exklusiv perserkatt eller en storvuxen vildkatt. Magikerns temperament avgör vilken slags katt som dyker upp. En enkel lärling får förmodligen en kattunge medan en stridbar ärkemagiker får en lokatt. En katt har automatiskt +10 på tabellen över bindning nedan. Katter har en extra egenskap.

STY	1T6+4
STO	1T6
FYS	1T6+1
SMI	1T6+18
Förflyttning	L14
Vapen	1 Bett, 2 Klor
Skada	1T4, 1T2 x 2

Färdigheter: Smyga 15, Gömma sig 12, Hoppa 12, Klättra 12, Lyssna 12, Finna dolda ting 8, Simma 10, Spåra 7, Utmärkt syn i svagt ljus

UGGLA

Också här gäller att typen av djur bestäms av magikerns natur och kunskaper. En lärling åkallar en liten pärluggla och en äregirig ärkemagiker får en berguv. Ugglor passar bäst för stillsamma magiker som tillbringar sina liv i studiekammaren. En cynisk nekromantiker bör kanske tillåtas slå om när han får en uggla. Ugglan kan alternativt vara lika ondsint som sin herre, en inkarnation av skogens mörka makter. Den har en extra egenskap.

STY	1T6+4
STO	1T6
FYS	1T4+1
SMI	1T6+20
Förflyttning	L1/F40
Vapen	2 klor
Skada	1T4 x 2

Färdigheter: Flyga 17, Finna dolda ting 13, Utmärkt syn i svagt ljus

FALK

Falkar finns i flera skepnader. Lärlingen får troligen en otränad falkunge medan mästermagikern åkallar en tränad jaktfalk. Falkar är notoriskt opålitliga och får –5 i tabellen över bindandet till magikern. De har en extra egenskap.

STY	1T6+4
STO	1T6
FYS	1T6+1
SMI	1T6+20
Förflyttning	L1/F70
Vapen	2 klor
Skada	1T4 x 2

Färdigheter: Flyga 19, Finna dolda ting 13, Utmärkt avståndsseende

ÖRN

Örnar är mäktiga djur. Den lärling som lyckas kalla till sig en örn som familiarii kommer att betraktas med respekt och avund. Många animister föredrar örnar som familiarii. En örn har två extra egenskaper.

STY	1T4+6
STO	1T4+6
FYS	1T6+2
SMI	1T6+18
Förflyttning	L1/F50
Vapen	2 klor
Skada	1T6 x 2

Färdigheter: Flyga 17, Finna dolda ting 13, Utmärkt avståndsseende

HOMUNCULUS

En homunculus är en magisk varelse som mest av allt liknar ett hårigt litet barn med fladdermusvingar. Det är en klassisk typ av familiarii för ärkemagiker. En lärling som förlänas en homunculus kommer att betraktas med förundran. De har tre extra egenskaper.

STY	1T6+4
STO	1T4+2
FYS	1T6+2
SMI	2T6+6
Förflyttning	L12/F2
Vapen	2 klor
Skada	1T2 x 2

Färdigheter: Smyga 12, Finna dolda ting 13, Gömma sig 14, Ser utmärkt i totalt kolmörker, Har en valfri kunskapsfärdighet

DRAGONETTE

Dragonetten är en mycket liten drake men med armar och ben som en människa, stor som en örn ungefär. Den är grön till färgen om en lärling kallar på den och guldfärgad för en erfaren magiker. Den har fyra extra egenskaper.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STY	2T6+6
STO	2T6+4
FYS	2T6+4
SMI	1T6+13
Förflyttning	F35/L10
Vapen	1 bett
Skada	1T8

Naturligt skydd: Kropp 4, Buk 2
Färdigheter: Flyga 14, Finna dolda ting 13, Smyga 13, Upptäcka fara 9

DEMONETTE/SKYDDSÄNGEL

Får magikern denna familiarii måste SL avgöra om han är en ond eller god människa. En god magiker får en skyddsängel och en ond drabbas av en demonette. Skyddsänglar liknar mest av allt små keruber, medan demonetter är klassiska små demoner med horn och allt, knappt en meter höga. Båda har fem extra egenskaper.

STY	1T4+2
STO	1T6+2
FYS	1T6+6
SMI	1T6+6
Förflyttning	L8/F2
Vapen	2 klor
Skada	1T4 x 2

Färdigheter: Upptäcka fara 9, Flyga 10, 1T3 minimagiska besvärjelser

LITEN DRAKE

En cirka 2 meter lång, ung drake väljer magikern som sin följeslagare och vän. Draken är alltid trogen in i döden och har egenskapen Eldkvast, förutom att magikern kan se och höra via dess sinnen. Dessutom har den två extra egenskaper.

STY	3T6+6
STO	2T6+6
FYS	2T6+6
SMI	1T6+12
Förflyttning	F40/L10
Vapen	1 bett, 2 klor
Skada	1T8, 1T4 x 2

Naturligt skydd: Kropp 6, Buk 4
Färdigheter: Flyga 16, Finna dolda ting 13, Smyga 13, Upptäcka fara 9, En valfri kunskapsfärdighet, 1T3 minimagi

BINDA

När familiariin väl har visat sig måste magikern binda den till sig. Det är en enkel ritual som bara tar några minuter i anspråk, men avgör för all framtid hur lojal familiariin kommer att bli mot sin nya herre. Den binds automatiskt av ritualen. Slå på tabellen för att se hur lojal den är.

01–05	Hatisk mot sin herre. Gör tvärtemot alla befallningar
06–70	Lojal
71+	Trogen in i döden

Observera att katten har +10 på tabellen, medan falken har –5. Den lilla draken är automatiskt trogen in i döden, så den behöver man inte slå för.

EGENSKAPER

Till sist ska magikern avgöra vilka egenskaper hans familiarii har. Alla har automatiskt egenskapen "Se och höra genom dess sinnen", förutom ett antal extra egenskaper. Alla familiarii är unika, så egenskaperna kan variera. Varelsen får på intet sätt sina egenskaper nu, snarare är det så att magikern upptäcker vilka de är vid det här tillfället.

Slå på tabellen för att finna vilka egenskaper familiariin har. Slå om när samma resultat kommer upp två gånger.

	Egenskap
—	Se och höra genom dess sinnen
01–25	Naturliga vapen
26–30	Naturlig förmåga (varierar från varelse till varelse)
31–40	Intelligens
41–50	Talförmåga
51–60	Vänskap
61–70	Extra PSY
71–80	Kalla på fränder
81–90	Besvärjelse
91–99	Eldkvast
00	Livsöverföring

Se och höra genom dess sinnen

Alla familiarii har denna egenskap. Genom att klara ett lätt PSY-slag kan magikern se och höra det familiariin ser och hör. Han kan avbryta det när som helst. Under tiden fungerar hans egna sinnen inte alls.

Naturliga vapen

Med naturliga vapen menas att familiariin kan handskas med sina naturliga vapen och är beredd att anfalla magi-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kerns fiender. Utan den här egenskaper använder den bara sina vapen i självförsvar.

Naturlig förmåga

Varje familiarii har några färdigheter eller förmågor. Den här egenskapen gör att magikern automatiskt har en av dem till samma FV som sin familiarii. SL väljer en lämplighet, t.ex. Smyga eller Se i svagt ljus för en katt och Flyga för en örn.

Intelligens

Varelsen är fullt intelligent. Slå dess intelligens med 2T6+10. Observera att varelsen kan bli intelligentare än sin herre.

Talförmåga

Familiariin kan tala magikerns modersmål. Om den inte är vidare smart blir samtalet rätt ensidigt.

Vänskap

Magikern blir automatiskt vän med alla djur eller varelser av familiariins typ. De anfaller inte utan att bli provocerade. Observera att vänskapen rör ALLA kattdjur, alla fåglar, alla demoner eller alla drakar. Homunculus omfattas inte av den här egenskapen, slå om ifall du får det resultatet.

Extra PSY

Familiariin blir en extra PSY-källa för magikern. Dess PSY slås fram med 1T6+8, oavsett vilken typ av varelse den tillhör. Den återfår PSY på normalt sätt. Magikern har full tillgång till all familiariins PSY.

Kalla på fränder

Varelsen kan åkalla 2T6 fränder en gång per dag. Det gör den bara om dess herre är i absolut livsfara. SL avgör om så är fallet.

Besvärjelse

Magikerns familiarii kan en besvärjelse. SL väljer ut en lämplig med skolvärde 10 eller lägre. Den kan kasta besvärjelsen med S12 eller INT, vilket som är högst.

Eldkvast

Bara homunculus, demonette och dragonette kan få denna egenskap. Eldkvasten kan användas FYS/4 gånger per dag och gör 2T6 i skada.

Livsöverföring

Om magikern skulle dö överförs hans själ automatisk till familiariin. De delar helt enkelt på kroppen. Det är ett utmärkt uppslag till äventyr att försöka ordna en ny kropp åt en magiker som har hamnat i den situationen.

FAMILIARIIN OCH DÖDEN

Skulle en familiarii dödas får magikern problem. Han tar omedelbart dess fulla antal KP och SP i skada. Dessutom förlorar han en poäng INT och 1T3 poäng PSY permanent.

Observera att en familiarii inte åldras efter motsvarigheten till medelåldern och aldrig dör av naturliga orsaker. När magikern dör väljer familiariin ofta att dö, eller försvinner för evigt. En magiker kan aldrig ha mer än en familiarii åt gången.

EXEMPEL

Wulfharin vill ha en familiarii. Han betalar de 7 BP det kostar och åkallar den, sittande i sin kammare. Han lägger 5 BP till slaget för typ av familiarii, i hopp om att få något bra. Resultatet blir 57. Han lägger till +5 och får 62. Det betyder att han får en örn. En djurrådare kallar en örn till Wulfharin med stöd av det uråldriga avtalet. Örnen börjar flyga mot Wulfharin och kommer fram 40 minuter senare. Den flyger in genom fönstret och sätter sig på bordet. Wulfharin binder örnen till sig och slår för att se hur lojal den blir. Han slår 79, örnen är lojal in i döden. Till sist ska han bara avgöra vilka egenskaper hans nya familiarii har. Örnar har två extra egenskaper, förutom "Se och höra genom dess sinnen", som alla familiarii har. Wulfharin lägger 10 EP och får +5 till det första slaget på egenskapstabellen. Resultatet blir 14, 19 med +5. Örnen har naturliga vapen; den är beredd att strida för sin herre. Wulfharin slår en gång till, utan modifikationer. Resultatet blir 77, Kalla fränder. Hans örn kan kalla på fler av sin sort för att hjälpa till i en krissituation.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGISKA FENOMEN

Vår värld rymmer många fascinerande och bitvis oförklarliga fenomen. De flesta fruktar dem, eller accepterar dem som något bortom fattningsförmågan. Ibland bortser folk helt från fenomenet och låtsas inte om det eller hävdar att det inte finns. För en magiker är det annorlunda, han fascineras av alla typer av magiska fenomen. De kan ge honom nya insikter i magins innersta väsen och hjälpa honom att nå ytterligare kunskap. Många magiker känner också till platser och fenomen som vanliga dödliga inte ens anar kan existera. Magikerna kan finna ledtrådar till sådana mysterier i uråldriga skrifter, i samtal med demoner från helvetets djupaste avgrunder eller genom att inser samband mellan till synes helt orelaterade företeelser som leder dem mot tidigare okända fenomen.

De flesta magiker söker finna sanningen bakom en rad oförklarade mysterier. Fantastiska teorier framkastas i diskussioner på magiakademierna, expeditioner sänds ut och återvänder med bristfällig eller tvetydig kunskap. Ibland försvinner de utsända spårlöst, uppslukade av fenomenet de gav sig ut för att studera.

De mysterier vi beskriver nedan är omtalade bland världens magiker. Åtskilliga volymer har skrivits om vad de innebär och varför de finns. Ingen har några slutgiltiga svar på frågorna om dem. Utforskandet av dessa fenomen kan leda till fantastiska äventyr eller ond, bråd död.

DET SVARTA VATTNET

Långt uppe i norr finns områden med ett svart, oljeliknande vatten. För varje år tycks vattensamlingarna växa lite i omfång. Lokala fiskare undviker det svarta vattnet och påstår att det bubblar upp ur sprickor till helvetet. Varje år förlorar de några båtar på oförklarligt sätt och det skylls alltid på det svarta vattnet.

Ärkemagikern Gyax försvann när han försökte utreda vad det svarta vattnet var. Enligt hans medresenär slukades han av vattnet när han befann sig vid relingen till sin galeon. Vattnet ska ha sträck sig upp mot honom som en svart klo och dragit honom skrikande ner i det kalla vattnet. Hans lärlingar försökte förtvivlat rädda honom med hjälp av en imponerande uppsättning besvärjelser, men drogs själva ner i djupen. Tydligen påverkades inte vattnet alls av deras besvärjelser.

Vissa hävdar att det svarta vattnet är någon form av illvillig vattenelementar från en annan värld, andra säger med bestämdhet att det är en typ av skuggbest från helvetet. Alla är överens om att det är ondskefullt och att det medvetet försöker döda alla som kommer i närheten av det. Det svarta vattnet tycks medvetet försöka uppsluka alla magiker som kommer inom räckhåll. En oroande detalj från Gyax resa är att skepparen på galeonen kunde svära på att det svarta vattnet växte betydligt i omfång när det slukade den olycklige ärkemagikern och hans fyra lärlingar.

Ingen har heller lyckats kontakta anden efter någon som har försvunnit i vattnet. Om det innebär att även deras själar slukas är det ingen som vet, men risken finns.

Magikerakademin i Biya planerar en stor expedition under de närmaste åren. De ska skicka mer än 30 mäktiga magiker och 100 legoknektar till norden. Enligt ryktet har de till och med fått tag i en av de sällsynta människor som har den vilda magiska förmågan Absorbera magi. De vill se hur vattnet reagerar på hans närvaro. Många avvaktar spänt deras rapport, om de kommer tillbaka.

BANESTORMEN

Ett av de mest fasansfulla magiska fenomenen i vår värld är banestormen. Det är en väldig åskstorm som drar fram som en mörk flodvåg över den gamla världen i öst. Varhelst den sveper fram lämnas landet helt öde. Den upptäcktes första gången för mer än 25 år sedan av ett regemente kungliga riddare från Thai, som skickade ett meddelande med brevduva till huvudstaden om att de skulle undersöka fenomenet. De hördes aldrig mer av.

Banestormen försvann sedan och var borta till för 18 år sedan. Då svepte den över en liten sta på de östra slätterna och lämnade inte en levande själ efter sig. Hela staden var tom, människor och djur var borta. Mer än 1.000 personer spårlöst försvunna. Det oroade regenten i Thai, som lät sin hovmagiker undersöka saken.

Under tio år gav studierna inget resultat. Banestormen var borta och regenten andades ut. Alltför tidigt, visade det sig, för sedan föll stormen över själva Thai och den blomstrande trädgårdsstaden Sukhot där kungen hade sitt palats. De överlevande hade en fasansfull historia att berätta. Ett mörkt oväder blåste först upp utan förvarning. Blixtar slog ideligen ner på slätten utanför staden. En mörk flodvåg tycktes svepa fram mot staden när stormen kom. Allt blev mörkt som på natten, fast middagstimmen ännu inte var slagen. Plötsligt slogs stadsportarna upp och en armé av zombier marscherade in och började slakta allt levande i sin väg. De nyligen dödade fick ingen ro, någon minut efter att de hade fallit reste de sig med tom blick och vände sig mot sina levande anförvanter.

Mer än 13.000 människor dödades den dagen. Bara ett tusental hann rädda sig undan innan allt var över. Det hela tog knappt en timme, sedan svepte banestormen vidare. Kvar fanns en död stad. Enligt de överlevande fanns dödsgastar och vampyrer bland horderna av zombier. De hade också sett sina egna kungliga riddare bland dem, i sadeln på sina döda hästar.

Under senare år har banestormen dykt upp allt ofta-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

re, varje år eller flera gånger om året. Kungadömet Thai och rikena på slätten är av begripliga skäl oroade. De erbjuder hertigtitlar, borgar och stora gods, utöver en kontant belöning på 100.000 sm, till den som kan stoppa hotet en gång för alla.

Till de mest intressanta spekulationerna om banestormen hör idén att det rör sig om en dödsgud som är på väg att skapas. Alla odöda och den vettlösa slakten tyder på det, men ingen vet säkert. Andra hävdar bestämt att det rör sig om en rörlig portal till dödsriket.

ÄNGLARNAS STAD

Bland alla världens mysterier hör detta till de mest tragiska och egendomliga. Änglarnas stad är namnet på en praktfull stad som svävar bland molnen över bergskedjan Aralernas högsta toppar. Det är en stor stad med höga vita murar och praktfulla torn som tycks sträcka sig till himlen. Den har funnits där i årtusenden, tidiga skriftrullar i området nämner den för mer än 5000 år sedan. Änglarnas stad upptäcktes i vår tid av Fheria, en upptäcktsresande från Kronos. Hon utforskade bergskedjan genom att följa den från kusten till inlandets hjärta. Medan hon kartlade området höjde hon blicken och fick syn på den vita staden som svävade högt bland molnen. Enligt sägnen stod hon stilla i en timme och såg upp mot staden innan hon med lugn röst bad sin skrivare ta ett brev till magikerakademin i Kronos.

När magikerna i akademin fick brevet avreste de mangrant till staden för att med egna ögon beskåda underverket. Tre av dem förnekade sina ögons vittnesbörd och vägrade acceptera staden bland molnen. De begav sig snabbt därifrån och hördes aldrig mer av. Resten av magikerna började försöka undersöka staden. Några av dem flög upp och försvann spårlöst. Resten beslöt att vara försiktiga och lät skicka efter ett av Kronos dyrbara flygande skepp. Ombord på det gjorde de sedan en uppstigning, väl förberedda med magi och med 30 elitriddare från Kronos.

De fann något ännu mer överraskande än själva staden. Mitt bland de vita tornen, de vackra trädgårdarna med porlande vatten och de praktfulla palatsen vandrade änglar. Det var inga vanliga änglar, utan trasiga och skamfilade änglar med brutna vingar och vansinne i blicken. Änglarna gick genast till anfall mot magikerna med mäktig magi och tunga vapen, men slogs snabbt tillbaka. Flera av dem dödades och förvandlades till stoft inför magikernas förbluffade blickar. Änglarna avbröt sitt anfall och ignorerade därefter fullständigt magikerna. Alla försök att kommunicera med dem har misslyckats. Telepati och liknande tycks inte fungera på dem. De ignorerar alla besökare och fortsätter med sina göromål i staden.

Det har spekulerats om att det rör sig om en grupp fallna änglar, vars brott inte var grovt nog för att slunga dem ända ner i avgrunden, men ingen vet säkert. En lika populär teori är att de kommer från en annan värld och ser oss som störande insekter som visade sig kapabla att stinga. Därför låter de oss vara i fred, men de anser inte att vi är värda att prata med.

GEOGRAFISKA FENOMEN

Det finns flera fenomen som har en geografisk koppling, och som vi vet mer om. De har undersökts under lång tid och deras effekter är väl kända. Många magiker och akademier tar stor hänsyn till geografiska fenomen när de väljer en plats att slå sig ner på. Flera akademier ligger på maginoder eller längs kraftlinjer och på kanten mot magidöda områden. Magins extrema motpoler attraherar dem, det kan finnas kunskap att hämta i brytningen mellan överskott och brist på magisk kraft.

KRAFTLINJER OCH MAGINODER

Kraftlinjer är ett mycket välkänt geografiskt fenomen. Det är så välkänt att många bönder känner till det och har en rätt hyfsad uppfattning om vad det är. Den magiska kraften i naturen är inte lika stark överallt. Det finns stråk där den magiska nivån är ovanligt hög. De skär genom landskapet i ett regelbundet nätmönster. Linjerna går spikrakt genom terrängen, obeaktat om de ligger på slätter, i berg eller sjöar. Ibland korsas de, och då uppstår en så kallad maginod. För det mesta är avståndet mellan kraftlinjerna flera mil och mellan noderna tiotals mil, men det finns områden där linjerna ligger tätt, med mindre än 100 meters avstånd och flera noder per kilometer. Där placeras ofta stora magiakademier.

Ingen vet riktigt vad kraftlinjerna är för något. Vissa spekulerar i att magin flödar som magnetismen och att linjerna är de märkbara flödena mellan världens magiska nord- och sydpol. Maginoderna skulle då vara lokala poler som får det magiska flödet att löpa fritt. Ingen vet hur det förhåller sig, men alla magiker känner till vad det innebär i praktiken.

Inom 100 meter från en kraftlinje får alla magiker +3 på alla S och temporärt 1 poäng mer i PSY. Finns det flera linjer inom 100 meter (oerhört sällsynt, men det förekommer på två eller tre platser i vår värld) är bonusen för linjerna kumulativ. Befinner sig en magiker inom 100 meter från tre kraftlinjer har han temporärt +9 i S på alla besvärjelser och 3 extra PSY-poäng.

Maginoder är ännu kraftfullare. De ger temporärt den som befinner sig inom 50 meter +5 på alla S och 10 extra PSY-poäng. Observera att maginoders och kraft-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

linjers bonus inte är kumulativa. Bara den högsta räknas. Man kan inte heller finna en plats på vår värld med två maginoder inom 50 meter från varandra.

MAGIDÖDA OMRÅDEN

På vissa platser har all magi upphört att fungera. Inga besvärjelser kan kastas, magiska föremål verkar inte och magiska varelser som drakar upphör att existera om de kommer in i magidöda områden. Även magiker som har förlängt livet bortom det normala åldras till sin verkliga ålder i dessa områden. Överstiger de sin levnads utmätta tid dör de direkt.

Alla magiker och magiska varelser kan känna magidöda områden på kilometers avstånd. De riskerar inte att kliva in i dem av misstag. Men det finns åtminstone ett exempel på att en drake lurats in i ett magidött område. Den förföljde flyende fiende in i området och föll skrikande till marken innan den upplöstes i illaluktande rök.

Vissa grupper som vill hålla sig undan magisk upptäckt gömmer sig i magidöda områden. Under flera årtionden höll sig den brutala lönnmordssekten Örnens bröder undan sina otaliga fiender i ett magidött område. När de till sist avslöjades var det genom förräderi och mer än 100 riddare jämnade deras klippfort med marken.

Det går inte heller att kasta besvärjelser in i ett magidött område, eller låta området vara inom räckvidden för en besvärjelse. Inte ens animisternas kraftfulla Skogsfrände kan tränga igenom områdets magiförintande kraft. Det förblir en vit fläck i magikerns bild av naturen.

Ingen vet riktigt hur dessa områden har uppstått. Den populäraste teorin är att all magi har förbrukats permanent. Någonting har slukat all magi och gjort det omöjligt för kraftlinjer att gå genom området. Kanske krävs kraftlinjerna för att magin ska fungera, så att kraften fylls på genom dem. Mot det talar det faktum att magi fungerar utmärkt även på platser där det är tiotals mil till närmaste kraftlinje.

En annan tanke är att gudar har dött på området under länge sedan glömda krig och att den plats där de föll är deras begravningsplats till tidens slut. Där själva gudarna har dött fungerar naturligtvis ingen mänsklig magi, resonerar de som förespråkar den teorin. Gudarna vägrar att svara på frågor om magidöda områden, så det är möjligt att förklaringen ligger där.

Magidöda områden finns överallt i världen, även om de är vanligast i den gamla världen. De kan vara allt från några hundra meter i diameter till kvadratmil stora. De är som tur är rätt sällsynta och varje rike har på sin höjd ett eller två områden inom sina gränser.

MAGISTORMAR

Till de mest fascinerande fenomenen hör magistormarna, väldiga magiska oväder som sveper fram med orkanstyrka. Hus krossas, träd rivs upp med rötterna och vindarna kan föra bort också den frodigaste av pandariska köpmän. Ett intensivt regn faller under dagar efter själva stormen. Men det är inte förstörelsen som är det egenartade med magistormarna.

I stormens hjärta finns ett gyllene sken och ett absolut lugn. Där inne förändras och förvrids ständigt all magi. Under varje minut faller eller stiger den magiska kraftnivån våldsamt. Det gyllene skenet pulserar med förändringarna i den magiska kraften.

De magiker som lyckas ta sig levande in i stormens mitt rapporterar om en sällsynt frid och lycka. De kände sig när livets urkälla, den ursprungliga magi som vi alla skapades ur. Vissa hävdar att magistormarna är lekfulla gudar som sveper över vår värld, men få delar den uppfattningen. De flesta tror snarare att det är ett naturfenomen, en del av magins natur. Kanske fylls kraftlinjer och maginoder på med ny kraft genom stormarna.

Magistormarna har dessutom en koppling till magidöda områden. Pålitliga vittnen har sett hur stormarna föds i magidöda områden och sedan sveper ut över landsbygden. Vad det innebär vet ingen, men flera akademier har placerat ut magiker i starka befästningar i centrum av magidöda områden för att försöka få reda på sanningen om både stormarna och magidöden.

Få har lyckats ta sig till centrum av en magistorm. För att lyckas måste man överleva en full orkan med vindar på 40 sekundmeter, blixtar och ett regn som slår stadiga dragoxar till marken. Vill någon ta risken får SL avgöra om de lyckas, men det är förenat med livsfara. Det säkraste sättet är nog att placera sig inne i en välbyggd borg och hoppas att centrum ska passera genom den. SL kan ge det 10% chans vid ett försök.

Väl inne i stormens öga finner magikern det gyllene skenet och en nästan övernaturlig frid. Han är nära magins urkälla, så alla besvärjelser och magiska föremål påverkas av den växlande maginivån. I speltermer innebär det att för varje minut slår SL 1T6 och 1T20. Blir resultatet 1–3 minskar magin, blir det 4–6 ökar den. Den tjugosidiga tärningen visar hur mycket alla skolvärden, S och effektgrader påverkas. Blir resultatet 6 på 1T6 ökar maginivån och slår SL 13 på 1T20 ökar alla S, magikerns alla FV i magiskolor och effektgraden för alla besvärjelser som kastas med +13. Magiska föremål påverkas också av maginivån. Alla besvärjelser i dem påverkas på samma sätt som magikerns, men minskar eller ökar maginivån med 20 förändras de permanent. Minskar den med 20 så förstörs föremålet direkt och blir ett vanligt, omagiskt föremål. Ökar maginivån med 20 höjs alla effektgrader med 1 i alla besvärjelser i föremålet permanent.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NYA BESVÄRJELSER

I grundreglerna beskrivs de tre magiskolorna animism, elementarmagi och mentalism. Här tar vi upp ett antal underskolor till varje magiskola. Det rör sig om olika specialiseringar; en animist kan till exempel inrikta sig speciellt på underskolan Djurhamn. En elementarmagiker kan på samma sätt vara extra intresserad av eldens magi, och dra fördelar av sin specialisering.

Underskolorna styrs av den magiskola de ligger under. Utan kunskaper i Animism kan ingen magiker lära sig underskolan Djurhamn. Magikerns FV i magiskolan avgör upp till en viss gräns hans FV i underskolorna. Han har gratis samma FV i underskolorna som i huvudskolan, upp till och med FV 7. Därefter ökar inte FV i underskolorna, oavsett hur högt FV han har i huvudskolan. Han får alltså upp till FV 7 gratis i alla underskolor om han behärskar huvudskolan till FV 7 eller mer. Har magikern FV 16 i Animism får han gratis FV 7 i Djurhamn och FV 7 i Växtrikets magi.

Vill han sedan specialisera sig på en underskola för att höja FV ytterligare går det bra. Kostnaden för att höja i FV halveras mot det normala. FV i huvudskolan eller i andra underskolor påverkas inte av att han höjer värdet i den underskola han specialiserar sig i. Börjar han med FV 7 i Djurhamn får han höja det till FV18 för halva den normala kostnaden. FV i Animism eller i Växtrikets magi påverkas inte.

Observera att om magikern har FV 6 i Mentalism får han också bara FV 6 i alla underskolor. Det återspeglar att utbildningen är gemensam för huvudskolan och alla underskolor upp till FV 7, därefter skiljs de åt. Magikern kan bara specialisera sig på en underskola inom varje huvudskola.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

3 SKAPA TEMPEL (R)

Allmän
Spec
Permanent
SKAPA TEMPEL används för att inviga ett magisk tempel, som finns närmare beskrivet under Magikern i början av boken. Ritualen innefattar rituell rening av den plats där templet ska ligga. Den tar alltid sju dagar att genomföra. En magisk kontakt etableras mellan magikern och hans tempel. Han måste tillbringa alla ritualens sju dygn i det tilltänkta templet.

12 SYMBOL

Allmän
Beröring
Tills den aktiveras
SYMBOL används för att lagra andra besvärjelser och se till att de utlöses när ett visst villkor uppfylls, t.ex. "När kistans lock öppnas utan att någon först säger Knack" eller "När någon slår sönder glasmontern och lyfter på den heliga spiran". I allmänhet används SYMBOL för att skapa fällor som utlöses när någon gör något otillåtet. SYMBOL läggs på ett föremål tillsammans med den besvärjelse som ska utlösas om villkoret uppfylls. Automatiskt skapas en synlig SYMBOL på föremålet, som representerar den lagrade besvärjelsen. En eldbesvärjelse visas till exempel med någon form av triangel och en mentalistbesvärjelse med ett stiliserat öga.

I princip kan alla besvärjelser i grundreglerna och *Magikerns handbok* läggas i en SYMBOL. Bara en besvärjelse kan lagras i en SYMBOL och varje föremål kan bara beläggas med en SYMBOL. S i den lagrade besvärjelsen kan aldrig överstiga magikerns S i besvärjelsen SYMBOL. För att lyckas med SYMBOLen måste magikern lyckas med både SYMBOL och den besvärjelse som ska lagras. Villkoret för att utlösa SYMBOLen får som mest ha magikerns PSY i antal ord.

15 SKAPA ALKEMISKT ELIXIR

Allmän
Beröring
Permanent
Besvärjelsen används för att skapa magiska elixir och salvor. I sitt laboratorium bereder alkemisten en brygd av alkemiska och magiska substanser. Brygden tillreds så att den bär potentialen att lagra magisk kraft, specifikt den besvärjelse som ska lagras i elixiret. Varje besvärjelse kräver en unik brygd beredd av olika substanser. Därefter kastar magiker besvärjelsen SKAPA ALKEMISKT ELIXIR på brygden. Den gör det möjligt för elixiret att fånga upp den tilltänkta besvärjelsen. Inom 24 timmar måste sedan den besvärjelse som ska lagras i elixiret kastas på det. Alkemi och elixir beskrivs närmare i avsnittet Alkemi.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

17 SIGILL

Allmän
Beröring
Tills den aktiveras
Varje effektgrad av besvärjelsen binder en effektgrad av en annan, valfri besvärjelse till sig i en artefakt. SIGILLet placeras på det magiskt föremålet genom att magikern tecknar ett pentagram med fingrarna över den. Därefter bestäms det villkor som ska bryta SIGILLet och utlösa den bundna besvärjelsen (t.ex. att man säger "Eld"). Villkoret får var maximalt fem ord långt. En SIGILLbesvärjelse kan inte upptäckas med blotta ögat. Den kan dock kännas med färdigheten Upptäcka fara eller besvärjelsen VARSEBLIVNING. Ett SIGILL bryts då dess aktiveringskrav uppfylls, eller om besvärjelsen övervinns av ÖPPNA eller SKINGRA. ÖPPNA utlöser samtidigt besvärjelsens effekter. Ett vanligt SIGILL upphör att existera när det bryts (se dock PERMANENS). SIGILL används enbart till magiska föremål. SYMBOL används vid alla andra tillfällen när man vill villkorsutlösa en besvärjelse.

19 PERMANENS (R)

Allmän
Beröring
Permanent
Ritualen används för att förändra ett SIGILL. Den kan förändra lika många grader SIGILL som den själv innehåller. Ritualen gör SIGILLet permanent. Det upphör inte att existera när det aktiveras. Besvärjelsen används framför allt för att skapa magiska artefakter.

20 NEXUS (R)

Allmän
Beröring
Permanent
Ritualen skapar ett fokus för naturens magiska flöden och gör det möjligt för ett föremål att bli självförsörjande med energi utan att gå omvägen över magikerns PSY. Ett NEXUS leder in så mycket kraft i föremålet som krävs. Det finns normalt ingen risk för att föremålet inte ska fungera på grund av energibrist. Ritualen kräver att en magiker (vilken som helst) frivilligt offrar ett poäng PSY per grad permanent för att aktivera det. NEXUS måste ha en grad för varje besvärjelse. Det inkluderar SIGILL, men inte PERMANENS eller NEXUS. LADDNING kan inte förses med NEXUS. Ett magiskt föremål kan bara innehålla ett NEXUS.

ANIMISM

1 KÄNNA BEST

Animism
S/4 kilometer
S/4 SR
Magikern känner om ett djur av en viss art finns inom besvärjelsens räckvidd. Han kan peka ut i vilken riktning djuret finns, men inte exakt var det befinner sig. Om flera djur av den utvalda arten finns inom S/4 kilometers radie känner han det som finns närmast. För varje effektgrad ökar räckvidden med en kilometer, eller varaktigheten ökar med S/4 SR. Magikern bestämmer själv vilket som ska öka. Besvärjelsen gäller alla grupper av djur, magikern behöver alltså inte lära sig en version för varje djurgrupp.

2 ELDFLUGA

Animism
S x 2 rutor
S/4 timmar
Besvärjelsen skapar en svärm av eldflugor som lyser upp som en facklas sken. Flugorna håller sig i en sluten svärm som låter sig styras av magikern, så länge han inte låter dem flyga ut bortom räckvidden, då tappar han kontrollen över dem. Flugorna kan inte användas för att blända eller anfalla någon. De ger ifrån sig ett hemtrevligt surrande. Varje effektgrad ökar varaktigheten med en timme.

3 FINNA BEST

Animism
S/4 kilometer
S/4 timmar
Magikern kan känna om ett djur av en viss art, eller till och med en viss individ, befinner sig inom besvärjelsens räckvidd. Han kan på några tiotal meter när precisera var djuret befinner sig och känner när det rör sig, så att han kan följa efter det. Varje effektgrad ökar räckvidden med en kilometer eller varaktigheten med en timme. FINNA BEST är den besvärjelse som jägare i yttersta nor-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

den använder i jakten på den heliga vita björnen som måste fällas varje senhöst för att solen ska återvända på våren. Den är vanlig bland alla jägarfolk och bland alverna.

4 LUGNA BEST

Animism
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Besvärjelsen får ett valfritt djur vänligt inställt till magikern. Om det tidigare kände sig hotat och tänkte anfalla kommer det på bättre tankar. Det betraktar magikern med vänlig nyfikenhet och kan, om inget annat skrämmer det, tänka sig att komma fram om han lockar på det. Vanligen vänder sig den lugnade besten bort och ger sig av. För varje effektgrad påverkas ytterligare ett djur av besvärjelsen.

5 RIDA

Animism
Sx10 rutor
S/4 timmar
Besvärjelsen övertygar ett djur om att låta magikern sitta upp som ryttare på dess rygg. Förutsättningen är att djuret är beskaffat så att det kan bära en ryttare. En grävling eller havsörn som utsätts för besvärjelsen blir bara förvirrad, men så vitt skilda djur som björnar, älgar, elefanter och pegaser kan förmås att bära en ryttare. Magikern kan styra riddjuret dit han vill, men han kan inte få det att utföra några dressyrnummer eller delta i en strid. Om han försöker tvinga in djuret i en strid, ner i en fors eller på annat sätt utsätta det för livsfara får det slå ett lätt PSY-slag för att vägra och kasta av ryttaren. Varje effektgrad ökar besvärjelsens varaktighet med en timme.

6 HELA BEST

Animism
Beröring
Omedelbar
För varje grad av besvärjelsen helas 1T6 KP hos ett valfritt djur. Besvärjelsen påverkar bara djur, inte magiska eller intelligenta varelser. Den har ingen inverkan på sjukdomar eller gifter, men helar alla vanliga kroppsliga skador från sår, slag, eld, köld, syra eller besvärjelser.

7 TÄMJA

Animism
S x 10 rutor
S/4 timmar
Besvärjelsen får ett vilt djur att uppträda som en tam huskatt. Djuret blir inte dresserat och kan inte lyda befallningar, men det betraktar magikern som en kär flockmedlem eller husbonde. Den vildaste bengaliska tiger kommer fram för att bli kliad bakom öronen och kushitiska drakormar ringlar sig vänskapligt om magikerns hals. TÄMJA förutsätter en grundläggande intelligens hos djuret som ska påverkas. Det fungerar inte på djur som är dummare än råttor. Kackerlackor och fiskstim kan inte TÄMJAs, men bisamråttor och paradisfåglar går bra. För varje effektgrad kan ytterligare ett djur hållas tamt.

8 ELDSFRÄNDE

Animism
Beröring
Sx1 minuter
Magikern blir vän med elden och skadas inte av den så länge besvärjelsen är i gång. Han kan omsvepas av eldslågor utan att ta någon skada och tål ovanligt höga temperaturer, upp till 100 grader. Besvärjelsen skyddar inte mot magisk eld, eller mot extrema temperaturer i till exempel smält metall eller lava. Magikerns utrustning är inte heller skyddad, bara hans kropp. För varje effektgrad ökar varaktigheten med Sx1 minuter.

8 KÖLDFRÄNDE

Animism
Beröring
Sx1 minuter
Magikern är vän med den bitande kylan och skadas inte av någon naturlig kyla så länge besvärjelsen är i gång. Han kan vandra naken över de stormiga isvidderna och tål temperaturer ner till -50 grader utan att beröras. Besvärjelsen skyddar inte mot magisk kyla, från till exempel FROST eller från en iselementar. Magikerns utrustning är inte skyddad, bara hans kropp. För varje effektgrad ökar varaktigheten med Sx1 minuter.

9 SINNESRYTTARE

Animism
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Besvärjelsen gör att magikern kan ta plats i medvetandet på ett djur, uppfatta världen med dess sinnen och styra det som han vill. Däremot kan han inte använda sina egna färdigheter, bara djurkroppens färdigheter står honom till buds. Under tiden står magikerns egen kropp försänkt i tyst koncentration, han märker ingenting av vad som sker omkring honom. Djurets vilja är underkuvat av magikern och det kan bara förvånat se på när det gör saker som det kanske aldrig i normala fall skulle få för sig. Om magikern utsätter djurkrop-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

pen för direkt livsfara eller tvingar det att göra något det absolut inte skulle göra på eget bevåg, får djuret göra ett medelsvårt PSY-slag för att försöka bryta besvärjelsen. Skulle djurets kropp dö, återvänder magikerns medvetande automatiskt till den egna kroppen. Känslan av att dö är så omskakande att han tvingas slå ett skräckslag +1T20.

Räckvidden gäller bara för när besvärjelsen kastas, när länken mellan magikern och djuret väl är upprättad kan djuret röra sig hur långt som helst från magikerns kropp utan att den bryts. Magikern kan när som helst bryta besvärjelsen och återvände till sin egen kropp. Varje effektgrad fördubblar besvärjelsens varaktighet.

10 FÖRDRIVA INSEKTER

Animism
Sx10 rutor
Sx1 SR
Besvärjelsen tvingar alla insekter inom räckvidden i radie från magikern att vända om och paniskt fly i andra riktningen. Det gäller alla insekter, från myror och getingar till jätteskalbaggar. Enda undantaget är eventuella magiska eller intelligenta insekter. De påverkas inte av besvärjelsen. De bortdrivna insekterna kommer att fortsätta i sin flyktriktning och vänder inte tillbaka om de inte på något sätt blir tvingade. Varje effektgrad utökar besvärjelsens räckvidd med 10 rutor. Det här var den besvärjelse som druiden Garedwain använde för att vända invasionen av giftmyror som hotade alvstaden Corlyrion.

13 DJURMINNE

Animism
Beröring
Konc
Det djur som rörs av magikerns hand tvingas lämna ifrån sig alla sina minnen, som på telepatisk väg överförs till magikern. I allmänhet rör det sig om syn-, lukt- och smakminnen. Magikern kan se var djuret har befunnit sig under det senaste dygnet och uppfatta väldigt omskakande upplevelser som det har varit med om tidigare i livet, till exempel när det har blivit svårt skadat eller hamnat i fångenskap. Magikern får djurets alla minnen, också dofter och smaker. Om han tar minnet från en hund och senare träffar hundens herre kan han med lite tur känna igen honom på lukten, även om han är förklädd. Minnenas art beror på vilken typ av djur som förhäxas. En råtta har troligen hållit blicken fäst vid marken och mot närmaste matbit under största delen av sitt liv. En hök eller en nyfiken räv kan troligen ha sett fler saker som kan vara av intresse för en människa.

14 FÖRDRIVA BEST

Animism
Sx10 rutor
Sx1 SR
Besvärjelsen tvingar ett djur inom räckvidden i radie från magikern att vända om och paniskt fly i andra riktningen. Alla djur kan påverkas av besvärjelsen. De får inget motståndsslag för att slippa undan. Enda undantaget är eventuella magiska eller intelligenta djur. De påverkas inte av besvärjelsen. Det bortdrivna djuret kommer att fortsätta i sin flyktriktning och vänder inte tillbaka om det inte på något sätt blir tvingat. Varje effektgrad ökar antalet djur som kan påverkas med ett.

15 TJÄNANDE BEST

Animism
Sx10 rutor
Permanent
En kraftfullare variant av besvärjelsen TÄMJA. Magikern tämjer ett djur på magisk väg och gör det för all framtid till sin lydiga tjänare. Djuret blir inte automatiskt dresserat och kan inte lyda befallningar, men det betraktar magikern som en husbonde och är berett att låta sig tränas för att göra honom till lags. Hur mycket det kan lära sig beror på dess intelligens, som vid vanlig djurdressyr. Besvärjelsen förutsätter en grundläggande intelligens hos djuret som ska påverkas. Det fungerar inte på djur som är dummare än råttor. Kackerlackor och fiskstim kan inte tämjas, men hästar och dansmöss går bra. För varje effektgrad kan ytterligare ett djur hållas tamt. Det är Tjänande best som gör att pygméerna i de kushitiska djunglerna lyckas tämja och rida de svarta tigrarna, som annars aldrig släpper en människa levande ifrån sig. Besvärjelsen betraktas med misstro av en del druider och alver, som anser att den innebär ett övergrepp mot djuret som kuvas.

16 FÖRDRIVA SKOGENS FIENDE (R)

Animism
Sx10 rutor
Permanent
Varje grad av besvärjelsen gör det möjligt att driva bort en intelligent varelse från en plats där han på något sätt har skadat naturen eller rubbat den naturliga ordningen. Det kan vara en dvärgisk timmerhuggare som bygger en kolmila, en grupp orchiska banditer som bränner allt i sin väg för skojs skull eller en forskningsexpedition från något fjärran kungarike som hugger brand-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

gator i skogen för att lättare kunna mäta upp terrängen till sina kartor. Ritualen innebär att varelsen aldrig kan återvända till den plats han har skändat, om han inte lyckas med ett svårt PSY-slag. Blotta tanken på att vända tillbaka ger honom ångest. Området som på så sätt fredas från marodörer kan omfatta upp till en kvadratkilometer. Det måste vara vild natur, men det behöver inte vara skog. Tundra, stäpp eller isöken kan fredas på samma sätt. De vilda alverna i trakterna runt Corlyrion är kända för att iscensätta den magiska ritualen på ett sådant sätt att offren tror att de ska dö på ett fasansfullt sätt. De flyr lättade undan när besvärjelsen är kastad och återvänder aldrig.

17 SKOGSFRÄNDE

Animism
S/4 kilometer
S/4 timmar
Med SKOGSFRÄNDE får magikern fullständiga kunskaper om ett naturområde med räckviddens diameter. Han vet exakt vilka växter och djur som finns där; han känner till hur ekosystemet fungerar och vem som äter vem; han kan pricka ut vattenkällor och giftiga växter; han vet hur terrängen ser ut; vilka mineraler som finns i marken och var; var det finns grottor eller gångar under marken. Ingenting är fördolt för honom, han känner området lika väl som sin egen ficka. Besvärjelsen ger honom ingen automatisk kunskap om olika växter eller djurs inverkan på människor, men han vet hur de interagerar med varandra och fungerar i sin naturliga miljö. Varje effektgrad utökar besvärjelsens varaktighet med en timme.

18 INSEKTSSVÄRM (F)

Animism
Sx10 meter
S/4 SR
En väldig svärm av giftiga, aggressiva flygfän skapas magiskt ur tomma luften när besvärjelsen kastas. För varje effektgrad gör de 1T6 i skada mot alla varelser som befinner sig inom ett område på 5 x 5 rutor, utsett av magikern. Rustningar skyddar inte mot anfallet, men besvärjelser som SKYDD och VIRVELSKÖLD gör det. Svärmen styrs mot det område magikern utser när han kastar besvärjelsen och angriper alla där en gång varje SR under besvärjelsens varaktighet. Den rör sig med en hastighet av F10 i den riktning magikern önskar, så någon som är riktigt snabb kan ta sig undan. När besvärjelsen slutar verka upplöses svärmen och insekterna skingras. De är inga magiska varelser, så de kan fördrivas med hjälp av Fördriva insekter eller med andra magiska medel.

19 ÅKALLA STORM (F)

Animism
S/4 kilometer
Sx1 timmar
Magikern nedkallar alla vädrets makter över ett område med S/4 kilometers radie, med honom själv som mittpunkt. En fruktansvärd storm utbryter, med vindstyrkor uppemot 45 sekundmeter och piskande regn. Träd slits upp med rötterna, hus faller samman och floder svämmar över och drar med sig broar och bryggor. Om besvärjelsen kastas på sjön blir sjögången så stark att alla mindre båtar går i kvav och de större får sina master knäckta och kantrar om de inte har förstånd att snabbt nog reva seglen. Det är svårt att ge några säkra riktlinjer för vilken skada stormen gör, det beror mycket på naturförhållandena, men i en skog eller på annan plats där kringflygande föremål kan orsaka skada gör den 1T6/effektgrad.

Sedan stormen väl har brutit ut har magikern ingen möjlighet att styra den. Själv är han skyddad i en lugn fick i orkanens öga, den enda vindstilla platsen på kilometers avstånd. Varje effektgrad kan användas för att antingen öka eller minska räckvidden med en kilometer, eller varaktigheten med en timme. Det var stående i en liten båt mitt i det Merkoriska sundet som ärkemagikern Corben av Schegisien genom att åkalla en sådan storm lyckades sänka hela den perugiska flottan och på så sätt hindra invasionen av Schegisien.

20 DJURRÅDARE (R)

Animism
Sx2 rutor
Spec
Besvärjelsen är en åkallan av en rådare, en gudomlighet knuten till en speciell djurart. Varje art har sin rådare som förkroppsligar djurets själ och tar vara på artens intressen. Det är framför allt jägare som åkallar rådare för att be om råd, för att frambära offer eller för att be om förlåtelse för något brott de har begått mot rådarens skyddsart. Rådaren tar formen av en ovanligt stor och respektingivande representant för sin art. Den talar mänskliga språk och har gudomliga förmågor till sitt förfogande, dess krafter motsvarar grovt räknat en demonfurstes. De exakta egenskaperna varierar från art till art.

Om magikern har djurartens bästa i tankarna kan rådaren tänka sig att hjälpa honom med kunskap, och kanske genom att göra sina artfränder vänligt inställda till honom. I extrema fall kan den tänka sig att personligen hjälpa magikern, men då måste den egna arten vara i yttersta fara. Rådaren bryr sig inte om något annat än artens fortlevnad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Att åkalla en rådare för att försöka angripa eller binda den är inte tillrådigt, det resulterar i allmänhet i att man angrips av rådarens skyddslingar. Det har hänt att demonologer har försökt sig på att frammana djurrådare för att fjättra dem. Det slutar med att de efter några dagar slits i stycken av horder av arga björnar eller ilskna lokatter som har vandrat miltals till magikerns tempel sedan rådaren har kallat på dem. En rådare kan alltid kalla på valfritt antal av sin art, som blint lyder honom. Om rådaren dödas skapas en ny rådare; den föds som ett vanligt djur men utvecklas onaturligt snabbt och inom ett år har arten en ny skyddsgud.

24 DEN VILDA JAKTEN

1 kilometer
Spec
Den vilda jakten är jägarfolkens och alvernas namn på en annan av skogens gudomligheter: den behornade jägaren. Han är jägarnas beskyddare, en högrest man klädd i läder och med hjorthorn i pannan, beväpnad med en båge som kan skjuta genom sten och stål. Med sig har han två dussin rödögda helveteshundar som driver villebrådet åt honom. Den behornade jägaren stormar fram genom skogen omgiven av en våldsam vind. I första hand jagar han skogens villebråd, men om några främlingar eller fiender kommer i hans väg sätter han efter dem. Alla som får se den vilda jakten tvingas göra ett skräckslag på +1T20, för att uthärda åsynen av de hetsande hundarna och deras gudomliga herre. Om någon skulle drista sig att ge sig i strid med dem fungerar hundar som ulvarna i *Drakar & Demoners* grundregler, men med 3 poängs naturligt skydd, 1T10 i skada från sitt bett och L20 i förflyttning. De är vitgrå med glödande röda ögon och röda öron. Den behornade själv ger sig ogärna i striden, han är en jägare, men skulle han tvingas ta strid har han FV 40 på sin långbåge, vars pilar gör 4T6 i skada rakt genom alla rustningar. Hans läderrustning skyddar för 10 poäng och han har 30 KP och 45 SP. Jägaren kan inte dödas, bara fördrivas från vår värld. Om han såras så svårt att han drivs bort återvänder han senare för att hämnas.

Ingen magiker åkallar DEN VILDA JAKTEN i onödan, för den behornade är inte nogräknad med vem han jagar och kan mycket väl sätta efter den som har kallat på honom. Han dyker upp inom en kilometer från besvärjaren och jagar blint fram genom skogen. Alviska magiker har hörts åkalla jakten för att driva undan orcherhorder som har hotat deras hem. Den behornade angriper alltid i första hand skogens fiender, och han fortsätter att jaga dem tills de är borta. Han fungerar som en vildsint typ av FÖRDRIVA SKOGENS FIENDER, att användas i pressade nödsituationer när alla andra utvägar tycks stängda. Efter 12 timmar, i gryningen eller när alla fiender är sönderslitna av hundarna återvänder jakten till det plan den kommer från.

DJURHAMN

5 NATTSYN

Animism
Beröring
Sx1 timmar
Besvärjelsen gör det möjligt att obesvärat röra sig genom naturen, också under den mörkaste midvinternatt när stjärnorna döljs av moln. Med NATTSYN ser man som ett nattlevande rovdjur, utan att särskilja färger och med en större förmåga att urskilja rörelser än vanligt. Stillastående föremål är svårare än vanligt att urskilja. Den förhäxade har +3 i Upptäcka fara så länge besvärjelsen har verkan. Om det plötsligt blir fullständigt ljust blir han bländad under 1T4 SR, förutsatt att han inte lyckas med ett medelsvårt PSY-slag.

8 KLOR (F)

Animism
Beröring
Sx1 minuter
Starka, svarta klor växer ut på den förhäxades händer. De gör 1T6 i skada för den första graden och ytterligare +1 för varje effektgrad därutöver. Klorna läggs inte till skadan för ett vanligt slag, det går inte att riva och slå en motståndare samtidigt. Däremot gör de att den förhäxade kan anfalla som ett djur, med två kloattacker i varje SR. Han får en CL +1 i Slagsmål för varje effektgrad. Den förhäxade har CL –5 i att använda alla vapen så länge klorna finns kvar, eftersom de gör det svårt att gripa med händerna. Han kan inte anfalla med vapen i ena handen och klorna med den andra. På högre effektgrader blir klorna längre, skarpare och grövre.

8 KÄFTAR (F)

Animism
Beröring
Sx1 minuter
Den förhäxades tänder och käkben förvandlas till ett rovdjursbett som gör 1T8 i skada för den första graden och ytterligare +1 för varje effektgrad därutöver. Färdigheten Slagsmål styr förmågan att anfalla med käftarna. Besvärjelsen ger CL+1 i Slagsmål för varje effektgrad. Den förhäxade kan inte använda något vanligt vapen samtidigt som han slåss med Käftar, däremot kan han om han också är påverkad av bevärjelsen Klor slåss omväxlande med käftar och klor. Käftar ger ett anfall per SR. På högre effektgrader blir käftarna grövre, med större och skarpare tänder.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

10 BJÖRNSJÄL

Animism
Beröring
Sx1 timmar
Besvärjelsen formar den förhäxades själ till avbilden av en björns och ger honom en del av björnens egenskaper och färdigheter. Varje effektgrad ökar STY och FYS med en poäng. Ökningen gäller också de färdigheter som styrs av egenskaperna. Besvärjelsen ger CL+1 per effektgrad i färdigheterna Slagsmål, Klättra, Upptäcka fara, Simma och Spåra. Inga mänskliga förmågor eller färdigheter försämras av björnsjälen. Den förhäxade är fortfarande sig själv, men med björnlika drag. Alla björnar betraktar honom som en frände så länge besvärjelsen är i funktion. Det fungerar som om han hade kastat en LUGNA BEST på dem.

10 LEOPARDSJÄL

Animism
Beröring
Sx1 timmar
Besvärjelsen formar den förhäxades själ till avbilden av en leopards och ger honom en del av kattdjurets egenskaper och färdigheter. Varje effektgrad ökar SMI med två poäng. Ökningen gäller också de färdigheter som styrs av SMI. Besvärjelsen ger CL+1 per effektgrad i färdigheterna Klättra, Upptäcka fara, Smyga och Gömma sig. Förflyttningen ökar också med L+1 för varje effektgrad. Inga mänskliga förmågor eller färdigheter försämras av leopardsjälen. Den förhäxade är fortfarande sig själv, men med kattlika drag. Alla kattdjur betraktar honom som en frände så länge besvärjelsen är i funktion. Det fungerar som om han hade kastat en LUGNA BEST på dem.

12 DJURISK INTELLIGENS

Animism
Sx10 rutor
Sx1 SR
Magikern sänker tillfälligt intelligensen hos en varelse till 3. Den som drabbas av besvärjelsen förlorar all mänsklig tankeförmåga och blir hjälplöst förvirrad under den första SR. Vad som sedan händer beror på varelsens attityd innan besvärjelsen kastades. Om han var en utkommenderad soldat som av pliktkänsla, girighet eller någon annan mänsklig anledning angrep magikern står han som ett ängsligt djur och vet inte vad han ska göra tills något händer som får honom att reagera, eller tills besvärjelsen upphör. Om han var djuriskt arg och därför angrep magikern fortsätter han med det, men han släpper alla vapen och försöker slåss med händerna. Blir han anfallen försvarar han sig med händerna eller försöker fly.

13 ÖRNVINGAR

Animism
Beröring
Sx1 timmar
Mäktiga, brunsvarta vingar som på en jätteörn växer ut från den förhäxades skuldror (och spränger sönder alla eventuella kläder och rustningar som kan finnas i vägen). Vingspannet ligger runt fem meter, lite beroende på storleken hos dem som växer dem. Den förhäxade kan flyga med F10 hastighet och får tillfälligt färdigheten Flyga till CL10. Varje effektgrad utöver den första ökar hastigheten med F+5 och färdigheten i Flyga med CL+1. När besvärjelsen upphör smälter vingarna samman och försvinner.

17 VILDMAN

Animism
Sx2 rutor
S/4 veckor
Den som drabbas av besvärjelsen VILDMAN går under några veckor tillbaka till ett djuriskt stadium. Under några sekunder efter det att besvärjelsen har kastats skakas hans kropp av våldsamma konvulsioner. Han förvrids, krymper och kroknar tills han har förvandlats till något som påminner om en människoapa: knotig och behårad med låg panna och en ovilja att gå upprät. Hans INT sjunker till 4 och i allt väsentligt kommer han att uppträda som ett djur under den tid besvärjelsen varar. Övriga egenskaper förändras inte, men alla INT-baserade färdigheter försvinner i det närmaste. Han kan med stor möda uttala enstaviga ord, men förmår inte sätta samman meningar eller tänka i flera led. Till det yttre är han vagt igenkännbar, men bara någon som känner honom väl kan känna igen honom. Han har kvar sina mänskliga känslor någonstans, så han skadar inte dem han älskar och blir inte onormalt aggressiv om han inte var våldsam före förvandlingen. Besvärjelsen tros ursprungligen komma från stäppnomadernas civilisation i öster. De använde den för att förnedra besegrade kungar och befälhavare, så att de förlorade all aktning i folkets ögon och aldrig kunde resa sig i spetsen för uppror eller exilarméer. De flesta begick självmord sedan besvärjelsen hade slutat verka.

18 BESTPAKT (R)

Animism
Sx2 rutor
Permanent
Ritualen innebär att magikern sluter en personlig pakt mellan sig själv och en djurart. Han måste ha ett djur från arten till handa för att kasta besvärjelsen. När ritualen

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

påbörjas uppenbarar sig artens rådare, men till skillnad från i besvärjelsen DJURRÅDARE kan inte magikern be den om hjälp eller fråga den om råd. Den kommer enbart för att bekräfta magikerns fördrag med arten. För att sluta fördraget måste magikern permanent offra en PSY-poäng. BESTPAKT kan bara slutas med djurarter, inte med magiska väsen eller intelligenta varelser som inte har någon rådare.

Rådaren godkänner inte pakten om magikern tidigare på något sätt har hotat artens fortlevnad. Han kan ha jagat och dödat djuren som han sluter pakten med, men han får inte ha drivit bort dem från deras marker och utrotat hela djurbestånd. Om så är fallet måste han ha något gott skäl som kan befrämja artens fortlevnad för att sluta fördraget, annars går inte rådaren med på att ingå en pakt.

När ritualen är slutförd har magikern ett fördrag med djuren av den utvalda arten. De anfaller honom inte utan att bli våldsamt provocerade och är inte rädda för honom. Det fungerar som en permanent version av besvärjelsen LUGNA BEST. BESTPAKT är en besvärjelse som har skapats av druider i tidernas gryning och fortfarande främst används av dem. En mäktig druid kan ha fördrag med ett tiotal arter inom sitt område.

18 BOTA VARULV

Animism
S/2 rutor
Omedelbar
Besvärjelsen kastas på en varulv, varråtta eller liknande lykantrop, alltså en människa som under vissa omständigheter förvandlas till ett djur. Besvärjelsen måste kastas när personen är i djurhamn, ulvhamn för en varulv och råtthamn för en varråtta. Han tar omedelbart sin mänskliga skepnad och tar därefter aldrig mer djurhamn (förutsatt att han inte drabbas av förbannelsen på nytt). Observera att varulven alltid försöker motstå besvärjelsen. I sin djurhamn är inte personen villig att bli botad.

20 DJURSKEPNAD

Animism
Beröring
Sx1 timmar
Den förhäxade tar skepnaden av något djur som magikern väljer. För varje effektgrad kan djurets STO avvika med 2 poäng, uppåt eller neråt, från den förhäxades STO. Det är omöjligt att förvandla någon till ett djur med STO på mindre än ett, en råtta eller kattunge är det minsta möjliga djuret. Den förhäxade behåller sin egen intelligens och sitt medvetande, men har i övrigt tillgång till djurets alla färdigheter och förmågor. Han kan i allmänhet inte använda sina egna färdigheter, undantaget kunskapsfärdigheter, och har ingen möjlighet att prata eller kasta besvärjelser. Den som mot sin vilja förvandlas till ett djur får göra motstånd mot besvärjelsen, den som går med på det frivilligt behöver inte slå. Använd typvärdena för djur i grundreglerna för att bestämma vilken form den förhäxade tar. Om den förhäxade dödas återtar kroppen mänsklig form.

24 FÖRMÄNSKLIGA BEST

Animism
Beröring
Permanent
Besvärjelsen ger ett djur mänsklig INT och PSY, och gör att det får ett människoliknande beteende. Den kan bara kastas på djur av lägst STO 1 och INT 1. Insekter och mollusker påverkas inte. Redan intelligenta varelser påverkas inte heller av besvärjelsen. Djuret får slå fram en ny INT och PSY med vardera 3T6. Dess stämband och strupe ombildas så att det kan lära sig att tala. Djur med möjlighet att utveckla gripverktyg, som apor, börjar gå på bakbenen och utvecklar människoliknande händer. De som saknar den möjligheten, till exempel hästar, fortsätter att gå på alla fyra men tänker och talar som människor. De kan lära sig alla färdigheter som är kroppsligen möjliga och fungerar på alla sätt som människor.

Förmänskligade djur blir i allmänhet lätt melankoliska, sorgset nostalgiska gentemot sina omedvetna artfränder och lätt avståndstagande mot människor. Det är inte ovanligt att de utvecklas till skickliga och lite excentriska magiker. Ärkemagikern av Marcinia, som regerade bakom ryggen på kungen, var till exempel en förmänskligad tiger. Besvärjelsen påverkar inte djurets livslängd, en katt eller häst blir bara 15–20 år och en hund sällan ens så gammal.

VÄXTRIKETS MAGI

5 FORMA VÄXT

Animism
Sx2 rutor
Permanent
Magikern kan förvrida en växt så att den tar den form han önskar. För varje effektgrad kan en kubikmeter växtmassa förvridas: en stadig ek kan förses med en spiralvriden trappa runt stammen, en masurbjörk kan urholkas till ett gömställe, en kraftig gren kan vridas ner så att den sträcker sig över stigen precis när kungens knektar kommer ridande. Sedan kommer växten för all framtid att ha den formen, förutsett att den inte dör, då återtar den sin ursprungliga form. Det går alltså inte att forma ett träd till en kanot för att sedan hugga ner det och använda det som båt. Så snart det dödas återtar det sin naturliga form.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



6 HELA VÄXT

Animism
Beröring
Omedelbar
Besvärjelsen kan användas både för att hela en fysisk skada i en växt, till exempel yxhugg i ett träd, och för att bota växtsjukdomar. Förutsättningen är att något liv fortfarande finns kvar i växen. 1T10 skada på växten botas för varje effektgrad. Räkna med att en normalstor ek har cirka 150 KP. Bara en enda växt kan botas, ett helt svartdrygeinfekterat sädesfält kan alltså inte helas med besvärjelsen. Den används framför allt av druider, som ägnar mycket tid åt att pyssla om sina uråldriga heliga träd, men kan också brukas för att rädda bestånd av sällsynta medicinalväxter och eller växter avsedda att användas i alkemiska experiment. En skadad dryad återfår 1T6 KP för varje effektgrad av besvärjelsen.

7 TALA MED VÄXT

Animism
Sx2 rutor
S/4 minuter
Magikern kan tala med växter. Det blir sällan några särskilt givande samtal, växter är tröga och långsamma, men de har en slags elementär uppfattningsförmåga som göra att de lägger märke till saker i sin omedelbara närhet. Ett träd har långt minne och dålig tidsuppfattning, så ofta är det svårt att få ur dem när någonting har hänt. En 400-årig ek kan indignerat berätta om orcherna som gjorde upp eld mellan dess rötter utan att själv vara medveten om att det hände för 200 år sedan. De två alverna som passerade förbi på förmiddagen kan ligga djupare i minnet och kräva en del eftertanke. Därför är det ofta bättre att tala med yngre växter. De talar osammanhängande och tycks ofta dummare än gamla träd, men de har ett kortare liv att återberätta. Druider och alver hävdar att växterna alls inte är dumma, de har bara en särskild sorts medvetande som människor inte förstår. En del druider ägna en stor del av sina liv åt att tala med träden och försöka förstå hur de tänker. Varje effektgrad av besvärjelsen fördubblar varaktigheten.

8 VÄLSIGNA SÅDD

Animism
Sx2 rutor
Permanent
Med VÄLSIGNA SÅDD försäkrar sig magikern om en rik skörd. Besvärjelsen kastas på utsädet före sådden, allt inom räckvidden påverkas och gör att skörden kommer att bli riklig, oavsett väderförhållanden eller mager jord. VÄLSIGNA SÅDD används för odling i karga och ogästvänliga bergstrakter, där jordbruk egentligen inte är någon möjlig utkomst. Besvärjelsen gör att också den magraste jord kan ge rika skördar utan att förlora sin näring och förstöras. Förutsättningen är att det finns något som liknar odlingsbädd: jord, sand, lera eller slam av något slag. Det går inte att slänga utsädet på steril sten, det måstes finnas någonstans där rötterna kan ta fäste.

9 SKOGSSKYDD

Animism
Personlig
Sx1 timmar
Skogsskydd används när magikern vill vila ostörd. Besvärjelsen är en uppmaning till naturen att hålla uppsikt över magikern och varna honom för misstänka fiender, annalkande stormar eller farliga rovdjur. När någon fara hotar kommer grenarna i närheten av magikern att skaka honom, gräset sticker honom och träden fäller kvistar i ansiktet på honom. SKOGSSKYDD känner av en fara när den kommer inom en kilometer från magikerns viloplats.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

10 SKAPA VÄXT

Animism
Sx10 rutor
Permanent
Magikern får en växt att springa upp ur jorden och växa till full storlek under loppet av 1T6 SR. Han väljer exakt vilken art växten ska tillhöra och var den ska växa upp, men det måste vara någon art han känner till och har sett med egna ögon. Växten är i grunden upp till en meter hög, som en liten buske eller ett stort örtbestånd. Varje effektgrad kan öka växthöjden med en meter eller minska den med en decimeter. Ett normalstort träd med sex meters höjd kräver E6. Detsamma gäller om växten utvidgar sig i sidoled, ett sex meter brett snår kräver också E6.

Växten måste naturligt kunna bli så stor som magikern önskar. Det går inte att frambesvärja en tolv meter hög svamp. Växten kan inte skapas inuti en levande varelse, den måste växa upp ur marken. När den har växt färdigt finns den kvar tills den förstörs eller dör en naturlig död. SKAPA VÄXT används ofta av helare som är i akut behov av någon läkeväxt, eller då magikern behöver ved till bränsle. Den kan också användas för att stänga en smal hålväg med ett träd eller ett tätt buskage för att hindra förföljare. Växten måste ha någon naturlig grund att växa ur, om så bara en spricka i urberget. Den kan inte växa upp ur ett golv eller slät sten.

13 VÄXTMINNE

Animism
Beröring
Konc
Den växt som rörs av magikerns hand tvingas lämna ifrån sig alla sina minnen, som på telepatisk väg överförs till magikern. I allmänhet rör det sig om en upplevelse av varelser som har befunnit sig i växtens närhet under dess levnad. Magikern kan får inga direkta synbilder eller andra sinnesintryck. Besvärjelsen fungerar som om växten metodiskt berättade för honom vad det har upplevt och försökte överföra det till mänskliga termer. SL kan skildra det som om någon beskrev scener runt växten i andra hand och lade betoningen på egendomliga, irrelevanta detaljer. Olika växter tenderar att fästa sig vid olika detaljer. Träd har en god överblick och märker vad som händer också en bit bort. Låga buskar lägger bara märke till fötterna på varelser som passerar, men uppmärksammar ofta om de tappar något eller gör någonting med marken. Tydligast minnen har växten av sådant som den själv har utsatts för, till exempel om den har blivit skadad eller trampad på.

15 LEVANDE NATUR (F)

Animism
Sx10 rutor
S/4 SR
Magikern gjuter liv i växterna inom ett 5 x 5 rutor stort område och får dem att lyda honom. De kan röra sig och göra saker som de normalt inte skulle göra; rötter kan snärja folk, grenar slår ner mot magikerns fiender, träd kan flytta sig några meter och snår resa sig för att hindra en anfallande fiende. Han kan inte få växterna att flytta sig ut från det berörda området och inte styra dem i detalj.

Resultatet beror på hur området magikern gjuter liv i ser ut, men en grundregel är att naturen gör 1T6 i skada till varje fiende som befinner sig inom området för varje effektgrad. De tar skada varje SR som området lever. Dessutom har naturområdet CL 10 i fasthållning och en STY på 15 som används för att fjättra magikerns fiender. SL får modifiera för de naturförhållanden som råder, en grässtäpp kan naturligtvis inte göra mycket skada, men för de flesta skogsområden fungerar riktlinjerna.

16 TÖRNEGRAV (F)

Animism
Sx10 rutor
Omedelbar
TÖRNEGRAVEN är en blodtörstig variant av SKAPA VÄXT. Magikern frambesvärjer ett vildsint och levande törnesnår med långa, rakbladsvassa taggar som genomborrar målet för besvärjelsen. Den gör 6 i skada per effektgrad och påverkar alla som står inom E meter från törnegravens centrum. Alla som snärjs tar lika mycket skada. Törnesnåret försvinner inte efter anfallet, utan finns kvar som ett stelnat snår där magikerns fiender är fastsnärjda. Det krävs ett SMI- eller STY-slag mot STY 15 på motståndstabellen för att komma loss och de tar ytterligare 1T6 i skada när de trasslar sig loss ur törnegraven. TÖRNEGRAVEN slår aldrig rot, dess grenar och törnen förvandlas till grånad sten. I de östra öknarna, där magikerna ofta lär sig den här besvärjelsen, kan man se sådana förstenade snår där de drabbades ben och rustningar vitnar i solen.

18 KROPP AV VÄXTER

Animism
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en vandrande växt, en humanoid skapad av växtmaterial. Han ser ut att vara överväxt med mossa och slinger-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



växter, utan synliga anletsdrag. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med otydlig, grötig röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Växtkroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 10 för varje effektgrad och den barkliknande, mossbeväxta huden absorberar 5 poäng per effektgrad. Smärta påverkar över huvudtaget inte växtkroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den kan inte dränkas och tar ingen skada av gifter. Däremot bör den undvika att utsättas för eld, som gör tre gånger mer skada än normalt. Om den väljer att anfalla med bara händerna göra den +2T6 i skada.

26 SKÖRDA

Animism
Sx10 rutor
Omedelbar
För varje effektgrad kan magikern påskynda utvecklingen för en hektar odlad gröda, så att den växer från utsäde till skörd utan att någon tid förflyter. Med hjälp av SKÖRDA kan magikern utöka växtsäsongen till hur många skördar som helst under ett år. Det är en mycket sällsynt besvärjelse, som av många magiker anses så samhällsomstörtande att blotta kunskapen om att den kan existera måste hållas hemlig. Vissa tror att SKÖRDA kan skapa magidöda områden, genom att suga alltför mycket magisk kraft ur jorden tills den är helt steril.

MENTALISM

2 KÄNNA MÄNNISKA

Mentalism
Sx10 rutor
Konc
Magikern kan känna om någon människa befinner sig inom besvärjelsens räckvidd och på någon meter när pricka in var han eller hon finns. Finns det flera människor inom Sx1 rutor i den riktning han koncentrerar sig kan han säga hur många de är och var de finns. Han kan inte säga någonting om människorna han känner, utan vet bara att de är människor. Alver har en liknande besvärjelse som används för att känna alver.

5 GÖMMA SINNE

Mentalism
Personlig
Sx1 minuter
Magikern gör sitt sinne oåtkomligt för alla former av telepati, tankeläsning och empati. Ingen kan känna av vare sig hans tankar eller känslor. Den som försöker märker att han stoppas av en besvärjelse och magikern känner att någon trevar efter hans tankar. En mäktig telepat kan bryta igenom GÖMMA SINNE genom att slå mot magikerns PSYx2 mot sin egen PSY på motståndstabellen.

6 PANIK (K)

Mentalism
Sx2 rutor
Omedelbar
Magikern riktar besvärjelsen mot en valfri intelligent varelse inom räckvidden, som måste slå ett slag på Skräcktabellen om den förhäxas. Varje effektgrad ger +5 på skräcktabellen. Besvärjelsen har ingen effekt på odöda eller lägre djur.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

7 KÄNNA LÖGN

Mentalism
Sx2 rutor
Konc
Besvärjelsen gör det möjligt att avgöra om en person talar sanning eller inte. Magikern känner instinktivt om den förhäxade ljuger. Han kan inte avgöra vad som är sanningen, bara att personen i fråga ljuger.

9 AURA (F)

Mentalism
Sx10 rutor
Konc
Magikern kan se en persons aura och avgöra hurdan han är. Han ser personens temperament och natur i form av färgat ljus runt kroppen och särskilt huvudet. Ondska färgar auran svart och oskuld gör den vit. Vrede ger en röd aura och stor magisk kraft en gyllene. En blå aura visar att personen är plikttrogen, en gul visar på sjukdom eller vansinne och en grön på frisinne och en kreativ natur. Olika färger är ofta blandade i en aura, ingen människa är helt ensartad till sin natur, men vissa färger dominerar alltid. Vitt är dominerande hos den oskuldsfulla magikerlärlingen och svart hos den sadistiske nekromantikern.

10 TANKESTÖT (F, K)

Mentalism
Sx10 rutor
Omedelbar
TANKESTÖT är en mental attack som gör 1T6 per effektgrad och inte stoppas av några rustningar. Den kan bara riktas mot en person. Den drabbade uppfattar TANKESTÖTen som ett förlamande slag mot hjärnan och är omtumlad i 1T4 SR efter anfallet. Under den tiden kan han inte göra något vettigt.

10 ÖVERTYGA

Mentalism
Sx2 rutor
Konc
Magikern kan övertyga någon om att göra något han aldrig skulle ge sig på i vanliga fall. För varje effektgrad i besvärjelsen får offret -1 till sitt motståndsslag. ÖVERTYGA kan användas för att få någon att göra också mycket självdestruktiva saker, som att begå självmord eller angripa sina kamrater. Förutsättningen för att det ska lyckas är att magikern kan tala till den som ska övertygas och säga åt honom vad han ska göra. Övertygelsen kvarstår så länge magikern koncentrerar sig på besvärjelsen.

11 FÖRSTÅ SPRÅK

Mentalism
Beröring
S/4 timmar
Den förhäxade förstår och talar ett för honom främmande språk under besvärjelsens varaktighet. Magikern behöver inte själv förstå språket, men måste ha hört det talas för att kunna kasta besvärjelsen. Den förhäxade talar och förstår språket till B3.

12 CHARM

Mentalism
Sx10 rutor
Sx1 timmar
Varje effektgrad gör att magikern kan charma en person med besvärjelsen. De förhäxade personerna är övertygade om att de är magikerns vänner, ja de närmast älskar och avgudar honom faktiskt. De är inte omedelbart beredda att offra livet för honom, men kan tänka sig att ta stora risker för hans skull. Han framstår som ovanligt trevlig, charmig och karismatisk i deras ögon, oavsett om han var deras dödsfiende innan besvärjelsen kastades. När förhäxningen klingar av blir de i allmänhet väldigt upprörda och avogt inställda till honom. Om han allvarligt försöker skada dem medan de är förhäxade och inte kan ange något gott skäl får de slå ett medelsvårt PSY-slag för att försöka bryta förhäxningen.

13 MÄNNISKANS MINNE

Mentalism
Beröring
Konc
Den förhäxade personen tvingas lämna ifrån sig alla sina minnen, som på telepatisk väg överförs till magikern. I allmänhet rör det sig om synminnen, men också tankar och hågkomster av samtal med andra överförs. Magikern kan se var personen har befunnit sig under den senaste tiden och uppfatta särskilda upplevelser som han har varit med om tidigare i livet. Han kan inte styra vilka minnen han får. Det är de minnen som ligger närmast ytan i medvetandet som överförs. Djupare minnen måste på något sätt aktualiseras, till exempel genom att magikern eller någon annan först fråga personen om det han ska minnas.

13 RADERA MINNE

Mentalism
Beröring
Permanent
Besvärjelsen raderar permanent ett minne från den för-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

häxade personens medvetande. Det måste vara ett sammanhängande minne: en händelse, en person, en viss dag eller annan tidpunkt. Minnen som är helt sammanflätade med personlighet och medvetande går inte att radera. Magikern kan inte förmå någon att glömma sin mor, hela sin barndom eller stora delar av sitt liv. Den förhäxade personen arrangerar om sina minnen så att det bortglömda helt försvinner och inte ens efterlämnar någon synlig lucka.

14 VANSINNE

Mentalism
Sx2 rutor
S/4 dygn
Den förhäxade förlorar helt förståndet och blir en lallande idiot. Slå 1T6 och titta på tabellen nedan för att se hur han reagerar. Så länge han är förhäxad kan han inte fungera normalt på något sätt. Han bryr sig inte om vad andra säger åt honom och har helt glömt alla mål och föresatser han hade innan han förlorade förståndet. I bästa fall kan han snällt följa med några vänner om de leder honom, men han kan inte använda några färdigheter eller kunskaper på ett vettigt sätt. När vansinnet går över har han fortfarande men av det som hänt och får slå en gång på tabellen över fobier i grundreglerna.

1 KATATONISK, han ligger hopkrupen i fosterställning och vägrar göra någonting.
2–3 AGGRESSIV, han far ut i våldsamma attacker mot alla, skriker och gormar.
4–5 SKRÄCKSLAGEN, han är rädd för allt och alla, våldsamt ängsling och faller ständigt i gråt.
6 FÖRVIRRAD, han skrattar, uppträder oförutsägbart och babblar osammanhängande.

15 EXORCISM (R)

Mentalism
Beröring
Omedelbar
Magikern kan driva ut en ande som har besatt någon annans kropp. Det behöver inte vara en demon eller en ande från ett annat plan, utan kan lika gärna vara en annan magiker som har tagit någons kropp i anspråk. Varje effektgrad ger magikern +1 till PSY för att övervinna den besättande andens PSY på motståndstabellen. Magikern får S+1 till besvärjelsen om han känner till namnet på den varelse som har besatt personen i fråga. EXORCISMen kan ta olika former, men innebär ofta att magikern kallar den besättande anden och uppmanar den att lämna kroppen. När anden lämnar kroppen syns den i allmänhet som en genomskinlig astralkropp, innan den försvinner tillbaka till sin egen kropp eller bort till något annat plan. Har man otur ger den sig omedelbart på något nytt viljelöst offer och besätter det.

15 FALSKT MINNE

Mentalism
Beröring
Permanent
Med FALSKT MINNE inplanterar magikern ett minne i en persons medvetande. Det måste röra sig om ett lätt urskiljbart minne: en plats, en händelse, en person eller en viss tidpunkt. Magikern kan inte förändra den förhäxades hela minne, bara infoga en ny detalj. Det falska minnet får inte alltför tydligt strida mot personens andra minnen, då blir han förvirrad och förtränger det FALSKA MINNET för att bibehålla fattningen. Den förhäxade personen har inget minne att magikern har gjort något med honom och vet inte att det FALSKA MINNET inte är äkta. Bara en mycket noggrann undersökning av personens medvetande, till exempel med en GENOMSÖKA SINNE, kan avslöja att minnet är falskt.

16 GENOMSÖKA SINNE

Mentalism
Sx2 rutor
Konc
Magikern kan genomsöka den förhäxades medvetande och minnen i jakt på någon specifik detalj: "var gömmer sig slavupprorets ledare?" eller "vem mördade kungens rådgivare?". Ingenting som finns i den förhäxade personens minne eller medvetande undgår magikerns granskande blick, förutsatt att han någorlunda vet vad han letar efter. Om han bara söker på måfå efter något som skulle kunna vara av intresse kan det hela lätt dra ut på tiden. Den här besvärjelsen används rutinmässigt av hovmagiker som ska utreda brott eller reda ut begreppen sedan en konspiration mot härskaren har avslöjats. Många kungar och regenter vill inte kännas vid att besvärjelsen existerar, eftersom den får det vanemässiga användandet av tortyr mot meningsmotståndare och uppstudsiga bönder att framstå som barbariskt och grymt.

18 FÖRSLAVA

Mentalism
Sx2 rutor
Permanent
Besvärjelsen kan för all framtid förvandla en intelligent varelse till magikerns lydiga slav. Den förslavade personen betraktar magikern som sin herre och mästare, en karismatisk ledare som han gör sitt yttersta för att lyda och tjäna. Ingenting, utom möjligen en annan besvärjelse, kan bryta förhäxningen. Också om magikern och hans slav under lång tid är skilda åt

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kommer förhållandet att bestå. Slaven behåller alla sina tidigare minnen och sin personlighet, den enda som förändras är att han ser upp till magikern och lyder honom.

Förslava är en besvärjelse som många magiakademier vägrar lära ut, eftersom den kan missbrukas och ge magiker ett dåligt rykte. Trots det är den vida spridd och de flesta högre magiker har den i sina formelsamlingar. Eftertraktade, men sällsynta, varianter av besvärjelsen innebär att magikern kan förslava någon i en annan persons tjänst. Kungar och andra härskare brukar betala bra för den besvärjelsen, som kan ge dem en stab av obrottsligt lydiga tjänare.

18 HISTORIA

Mentalism
Beröring
Konc
Med HISTORIA kan magikern läsa ut vad ett föremål har varit med om. Varje effektgrad gör att magikern kan se 100 år tillbaka i föremålets historia. Han ser framför sig vad som har hänt med föremålet, som om hans ögon hade varit fästade vid det. Ointressanta partier kan han snabbt ta sig förbi, för i detalj studera intressanta avsnitt i föremålets historia. Besvärjelsen ger både syn- och hörselminnen, så magikern kan höra om någon har sagt något i närheten av föremålet. Ett föremål har ingen PSY, och kan därför inte göra motstånd mot besvärjelsen.

20 BESÄTTA

Mentalism
Sx2 rutor
Sx1 timmar
Magikern kan förhäxa en annan intelligent varelse, eller ett djur med INT på lägst 1, och låta sin egen själ ta säte i den förhäxades kropp. Han kan utnyttja alla sina färdigheter och alla färdigheter och förmågor hos kroppen han besätter. Den besatta personen är medveten om vad som händer, men kan inte själv styra sin kropp. Medan besvärjelsen verkar ligger magikerns egen kropp försänkt i dvala. När besvärjelsen upphör återvänder hans själ till kroppen som vaknar till liv igen. Magikern kan frivilligt avbryta besattheten när som helst. Om den besatta kroppen dödas återvänder magikerns själ automatiskt till den egna kroppen. Han tvingas slå ett slag på skräcktabellen för den traumatiska upplevelsen att fly ur en döende kropp.

24 UTPLÅNA

Mentalism
Sx2 rutor
Permanent
Utplåna används för att fullständigt radera medvetandet hos en intelligent varelse. Alla minnen, tankar, känslor och kopplingar i hjärnan bränns ut och förstörs; kvar finns en dreglande grönsak som inte ens kan äta själv och aldrig kan återskapa ett fullt fungerande mänskligt medvetande. Under ett helt liv av trägen träning kan en person med utplånat medvetande möjligen lära sig att fungera som ett lätt förståndshandikappat barn, men de flesta tynar bara långsamt bort och dör sedan de drabbats av besvärjelsen.

Det ryktas att det existerar mäktiga besvärjelser som kan återskapa en utplånad personlighet, men inga kända ärkemagiker eller akademier medger att de känner till den. Kungen av Kronos jagar desperat efter en sådan besvärjelse, sedan hans son fick sitt medvetande utplånat av en magiker från lönnmordssekten i Urkantsbergen.

28 STANNA TIDEN (F)

Mentalism
Sx10 rutor
Sx1 SR
Magikern kan stanna tidens gång inom ett område med 10 x 10 meters sida. Varje effektgrad ökar områdets sida med en meter och varaktigheten med en SR. Inom området där tiden står stilla kan bara magikern röra sig obehindrat; han har inte stannat i tiden. Allt och alla andra som finns inom området befinner sig i ett fruset tidsögonblick och kan inte göra någonting. Alla som kommer in i området där tiden är frusen stannar automatiskt upp.

Magikern kan påverka personer och föremål som finns inom området där tiden har stannat, t ex genom att stjäla en magisk artefakt ur sin glasmonter eller genom att skära halsen av alla vakterna. Artefakten kan han ta med sig direkt, medan vakterna först dör — fast halsen är avskuren — när varaktigheten är slut. Ingen annan magi kan fungera i området, inte ens magikerns egna besvärjelser. Inga SYMBOLer med ELDSTORM E8 kan utlösas medan STANNA TIDEN verkar, däremot utlöses de när varaktigheten är över om de har villkor som "Utlös direkt ELDSTORM om Graals hammare blir stulen". Stanna tiden är en mycket sällsynt besvärjelse som knappt lärs ut ens vid Lord Viderics nekromantik-akademi i Ghenna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KROPPSKONTROLL

7 UTHÄRDA HUNGER

Mentalism
Beröring
S/4 dagar
Den förhäxade känner ingen hunger och behöver inte äta så länge besvärjelsen varar.

Utan besvärjelsen skulle han förlora en FYS-poäng varje dag utan mat utöver de första tre. Alla FYS-baserade färdigheter och egenskaper skulle påverkas. Om FYS går ner till noll faller han ihop och kan inte göra något aktivt, inte ens gå mycket långsamt. Han fortsätter att förlora en FYS per dag och när han når sitt negativa antal FYS dör han.

9 SMÄRTA (F)

Mentalism
Sx10 rutor
Omedelbar
En skärande smärta genomtränger den förhäxades kropp. Han förlorar 1T10 SP för varje effektgrad av besvärjelsen. Om ni inte använder SP i spelet är han istället oförmögen att göra något annat än att vrida sig av smärta tills han klarar ett medelsvårt FYS-slag, då får han kontroll över sig själv igen. Han kan pröva att slå ett FYS-slag varje SR.

10 UTHÄRDA TÖRST

Mentalism
Beröring
S/4 dagar
Den förhäxade känner ingen törst och behöver inte dricka så länge besvärjelsen varar. Utan besvärjelsen skulle han förlora en FYS-poäng varje dag utöver de första två. FYS-förlusten modifieras av temperaturen — i ökenklimat förlorar han två poäng varje dag. Alla FYS-baserade färdigheter och egenskaper påverkas. FYS-poängen återfås direkt när han dricker igen. Om FYS går ner till noll faller han ihop och kan inte göra något aktivt, inte ens gå mycket långsamt. När han når sitt negativa antal FYS dör han.

12 MOTSTÅ SJUKDOM

Mentalism
Beröring
S/4 dagar
Den förhäxade angrips inte av några sjukdomar, inte ens magiskt skapade, så länge besvärjelsen varar. Motstå sjukdom håller allt från diarré till drakfeber borta. Gifter påverkas inte, bara vanliga sjukdomar. Besvärjelsen är mycket vanlig bland helarna på öarna i Korinths arkipelag, de är vana att ta emot resande från djungelområdena i söder som bär på exotiska och dödliga sjukdomar.

12 SJUKDOM (F)

Mentalism
Sx10 rutor
S/4 dagar
Besvärjelsen slår omedelbart den drabbade med en våldsam infektionssjukdom som ger feber, illamående, kräkningar och diarré. Varje effektgrad sänker den sjukes STY, FYS och SMI ett steg. Alla färdigheter och förmågor knutna till egenskaperna påverkas. Den sjuke mår så dåligt att han inte kan göra något aktivt så länge sjukdomen rasar, han ligger bara kvidande på en brits och svettas. Inga besvärjelser kan bota sjukdomen, den är magiskt skapad. Om en förhäxad har så låga egenskaper att sjukdomen sänker något värde till noll eller lägre kommer han att dö.

14 FÖRVRIDA LEM (F)

Mentalism
Sx10 rutor
Permanent
Magikern väljer ut någon kroppsdel hos den som ska förhäxas — en arm eller ett ben. Huvud och kropp kan inte förvridas. Besvärjelsen vanställer den utvalda kroppsdelen till oigenkännlighet; en hand förvandlas till en rådbråkad klo, en fot förvrids till en missbildad klump och ett ben vrids så att det inte kan böjas ordentligt. Förvridningen är smärtsam och den förhäxade förlorar 1T6 KP. Han måste slå ett slag på skräcktabellen när han ser sin egen hand eller sitt ben förvridas.

Den förhäxade kommer att vara vanställd för all framtid. Om en svärdshand eller –arm har förvridits har han CL –3 i alla färdigheter där han behöver armen. Om ett ben har förvridits har han förflyttning –3 och CL –3 i Spark, Akrobatik och Dans.

16 PARALYSERA

Mentalism
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Varje effektgrad påverkar ett område med E rutors radie från besvärjelsens centrum. Alla inom det berörda området grips av en paralyserande kraft som gör att de står som fastfrusna vid marken och inte kan röra sig. PARALYSERINGEN bryts om någon slår på den paralyserade så hårt att han gör minst 5 KP i skada, annars håller den under hela besvärjelsens varaktighet. De PARALYSE-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RAde kan inte röra ett finger och ingenting hindrar att magikern vandrar runt bland sina stelfrusna fiender och metodiskt skär halsen av dem. De fruktade stråtrövarna i Urkantsbergen hade bland sig en mentalist som kastade PARALYSERA på resande sällskap. Alla mördades mangrant sedan de paralyserats och de döda kropparna plundrades.

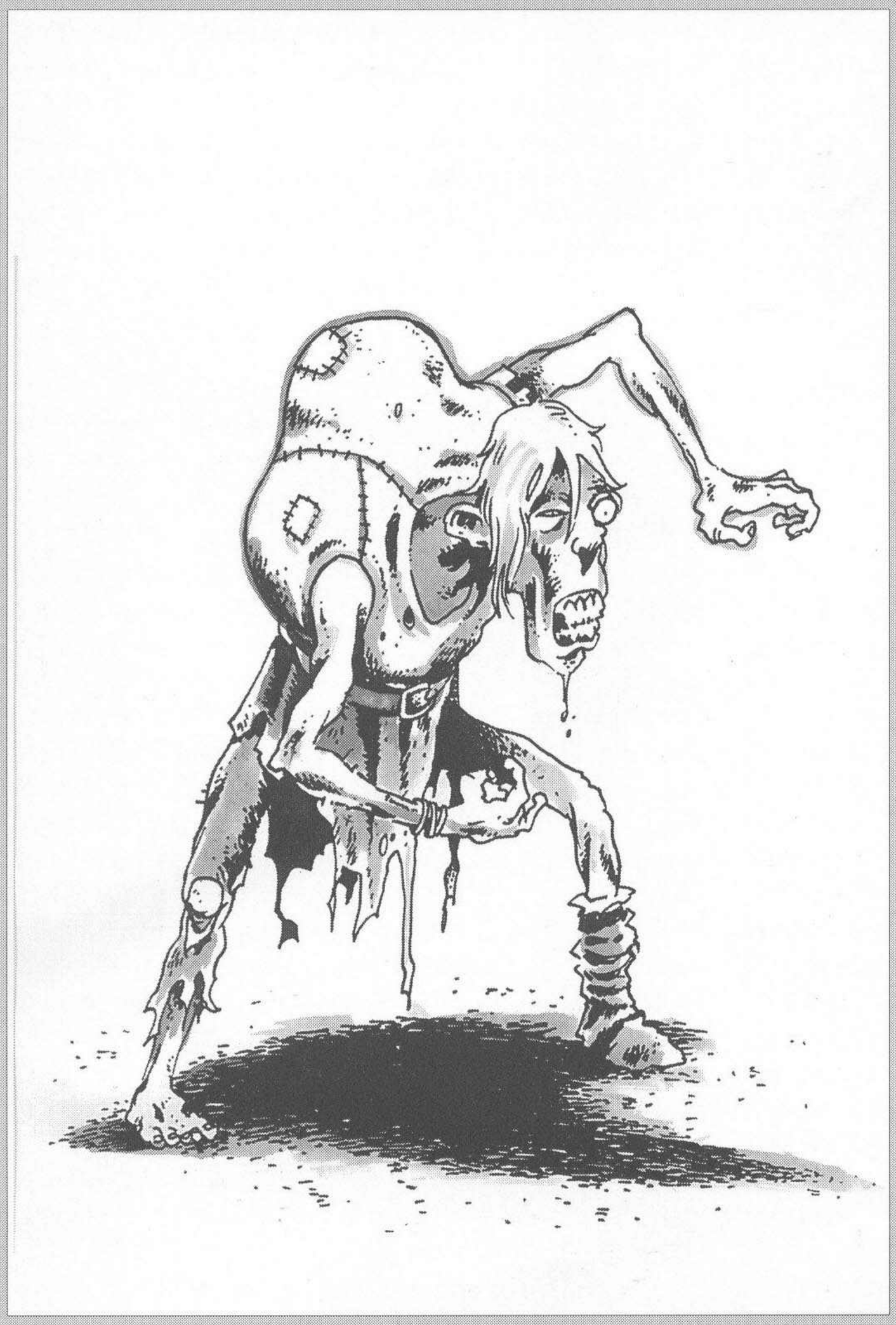
18 ÄNDRA KROPP

Mentalism
Beröring
Sx1 timmar
Den förhäxades kropp förvrids och förändras tills den får ett utseende som tilltalar magikern. För varje effektgrad kan kroppens STO förändras ett steg, uppåt eller neråt. Kroppen måste fortfarande vara humanoid, men det går bra att bygga om en alvflicka till orchkrigare eller en halvlängdsman till dryad. Den nya kroppen är bara till det yttre förändrad, den har fortfarande kvar alla egenskaper och förmågor som vanligt.

24 FÖRVRIDA KROPP

Mentalism
Sx10 rutor
Permanent
En vanställande besvärjelse. Magikern väljer ut ett offer att förhäxa, en humanoid eller ett djur, alla varelser går lika bra. Besvärjelsen förvrider den förhäxades kropp till oigenkännlighet: benen blir till krokiga stumpar, händerna till knotiga klor, huvudet missformas och ansiktet förvrids till en vrångbild av sitt forna jag. Ryggen kroknar och förvrids. Varje effektgrad kan förvrida upp till 10 STO hos en varelse, så för att förvrida en drake krävs åtminstone tio grader. Den förhäxade kommer för all framtid att bära sin förvridna kropp, om han inte kan finna någon magisk bot för sitt tillstånd.

Praktiskt innebär förvridningen att den vanställde blir fruktansvärt ful. Karisman halveras och den förhäxade får permanent –3 i vardera STY, FYS och SMI. Dessutom förlorar han en PSY-poäng i chocken att känna sin kropp förvridas och måste slå ett slag på skräcktabellen. Förvridningen är en smärtsam process som gör STO/2 i skada på den som förvrids (skadan är proportionell mot kroppsstorleken, en drake tar lika mycket skada i förhållande till sin kroppsstorlek som en människa).



27 DÖDA

Mentalism
Sx10 rutor
Omedelbar
En besvärjelse som används av mäktiga magiker i strid mot drakar och andra svårbekämpade fiender. Besvärjelsen kastas på en varelse som, om den misslyckas med att motstå, omedelbart dör. Aldrig så många KP och mäktiga rustningar är värdelösa mot besvärjelsens makt, den tar bara hänsyn till om offret befinner sig inom räckvidden, och om det klarar sitt motståndsslag eller inte. DÖDA kan kastas på magiska varelser och på gudar, men observera att få gudar har sin livskraft lagrad i den kropp de rör sig bland människor med. De kommer i allmänhet tillbaka efter döden, upprörda och hämndlystna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ILLUSIONISM

7 ILLUSION

Mentalism
Sx10 rutor
Konc
Magikern skapar en falsk bild, upp till 10 STO stor, som kan röra sig och ger ifrån sig naturtrogna ljud. Varje effektgrad ger ILLUSIONen ytterligare 5 i STO.

Det kan vara en ILLUSION av tre skränande orchkrigare, av en enhörning eller en kontingent stadsvakter. Enda begränsningen är att magikern måste ha en någorlunda klar bild av vad han vill skapa. Om han ska skapa en gripillusion och bara har hört talas om gripar ryktesvägen blir ILLUSIONen platt och de som ser den får +5 till sin PSY för att genomskåda den. Den som motstår besvärjelsen tror inte på vad han ser. ILLUSIONen finns egentligen inte och kan inte göra någon skada. Om den kommer i fysisk kontakt med en levande varelse försvinner den.

10 SE GENOM ILLUSION

Mentalism
Sx10 rutor
Konc
Magikern ser rakt igenom alla ILLUSIONer, också PERFEKTA ILLUSIONer som i vanliga fall inte tillåter något motståndsslag. Han behöver inte slå för att se genom ILLUSIONerna, det sker automatiskt så länge han koncentrerar sig. Besvärjelsen tar inte helt bort ILLUSIONen, magikern ser den fortfarande som en halvgenomskinlig projektion i luften. Med ett normalt PSY-slag kan magikern också se att en realitet är skapad av en magiker med illusionsmagi, trots att det inte är en ILLUSION i egentlig mening.

12 KAMOUFLAGE

Mentalism
Beröring
Sx1 minuter
Genom att smälta samman med bakgrunden som en kameleont kan den förhäxade ta sig fram nästan osynlig i vilken miljö som helst. Kamouflaget skiftar med bakgrunden och gör att han bara ser ut som en rörlig kontur, en fladdrande skugga. För varje effektgrad ger besvärjelsen CL +5 i Smyga och Gömma sig för den förhäxade, och CL –5 i Upptäcka fara och Finna dolda ting för alla som söker efter honom. Det blir bokstavligt talat möjligt att smyga sig förbi vakterna in i kungens tronkammare för att stjäla spiran ur handen på honom. Artefakter med besvärjelsen KAMOUFLAGE är mycket eftersökta av tjuvar. Besvärjelsen kan också användas för att kamouflera ett föremål, med högst STO 20. De som söker efter föremålet får samma avdrag från Finna dolda ting som ovan.

13 PERFEKT ILLUSION (F)

Mentalism
Sx10 rutor
Konc
En mäktigare variant av ILLUSION, som inte ger betraktaren någon möjlighet att genomskåda lögnen. Den som ser ILLUSIONen får motståndslag för att se igenom den, utan tror automatiskt på den falska bilden. ILLUSIONen är upp till 10 STO stor, kan röra sig och ger ifrån sig naturtrogna ljud och lukter. Varje effektgrad ger ILLUSIONen ytterligare 5 i STO.

Liksom för ILLUSION måste magikern ha en någorlunda klar bild av vad han vill skapa. Försöker han göra en ILLUSION av något han bara har hört talas om får betraktaren ett motståndsslag mot magikerns PSY för att genomskåda den.

En PERFEKT ILLUSION kan göra skada och upplöses inte för att den kommer i kontakt med människor. Dock kan den aldrig vara bättre i någon färdighet än vad besvärjaren själv är. Det går inte att skapa en drake som sprutar eld, med mindre än att mentalisten själv har den förmågan.

14 KONTURLÖS

Mentalism
Beröring
Sx1 SR
Den förhäxades kropp blir diffus i kanterna och tycks svaja fram och tillbaka som en hägring, samtidigt som han stör ögonen på ett obehagligt sätt som ger det svårt att titta på honom. Det gör honom betydligt svårare att träffa med ett vapen; i synnerhet avståndsvapen får problem med den konturlösa uppenbarelsen. Anfall med avståndsvapen får CL –5 per effektgrad mot den konturlöse och andra anfall får CL –3. Ingen träffchans blir dock lägre än CL 1. Den förhäxade påverkas inte själv på något sätt av besvärjelsen, han kan agera som vanligt. Varelser vars anfall baserar sig på något annat sinne än vanlig syn, till exempel ultraljud eller lukt, påverkas inte av besvärjelsen. Däremot störs seende av infrarött eller ultraviolett ljus.

15 FÖRKLÄDNAD

Mentalism
Beröring
Sx1 timmar
Magikern lägger en ILLUSION som förvandlar den för-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

häxades utseende. Besvärjelsen kan förändra en persons utseende fullständigt, till vilken typ av humanoid som helst. Också kläder och utrustning berörs av ILLUSIONEN; en smutsig fiskarpojke kan förvandlas till kungen av Thal. För varje effektgrad kan STO förändras ett steg uppåt eller nedåt. Folk som betraktar den förklädda personen lägger i vanliga fall inte märke till illusionen. Först om de har anledning att misstänka en ILLUSION och noga ser efter får de slå ett svårt PSY-slag för att genomskåda bluffen. Magikern kan inte lägga en ILLUSION av en person som han aldrig har sett; att förklä sin vän orchkrigaren till alvernas kung som han aldrig har träffat är dömt att misslyckas. Första bästa alv de träffar ser igenom FÖRKLÄDNADen.

16 SKAPA FÖREMÅL

Mentalism
Sx2 rutor
Sx1 timmar
Magikern kan skapa ett verkligt föremål, som kommer att existera under besvärjelsens varaktighet. Varje effektgrad ger föremålet 1 i STO, så en SKAPA FÖREMÅL E5 kan skapa ett föremål med STO 5. När alvkrigarens bågsträng brister och horden av vrålande dödsriddare kommer närmare kan magikern skapa en ny sträng; när han finner den sällsynta daggrosen i bergen utanför Kolonia kan han skapa en flaska att samla daggdropparna i. Förutsättningen är att han har sett eller känner till det föremål han skapar, och vet hur det fungerar. Även om han har sett en dvärgisk kastmaskin, kan han inte skapa en om han inte har förstått hur kastmekanismen fungerar. Inga magiska föremål kan skapas med besvärjelsen. När varaktigheten är över försvinner föremålet, men så länge det existerar fungerar det på vanligt sätt. Inga levande varelser, inte ens växter, kan skapas.

17 FATA MORGANA (F)

Mentalism
Sx1 kilometer
Sx1 dagar
Den klassiska hägringen av en oas eller flygande stad bland molnen. Med FATA MORGANA kan magikern skapa en illusion i tre dimensioner med E x 100 meters radie ut från besvärjelsens mittpunkt. Han kan frambesvärja en skog som täcker slätten där den fientliga armén samlas, eller en här av röda drakar som störtdyker ner ur solen. FATA MORGANA är ingen PERFEKT ILLUSION, men betraktaren får inte automatiskt göra motstånd för att inte tro på den. Bara de som misstror sina ögons vittnesbörd och misstänker en ILLUSION får slå ett mycket svårt PSY-slag för att genomskåda lögnen.

Betraktare som tror på ILLUSIONen uppfattar den som riktig, också när de rör vid den eller går fram mitt i den. Däremot kan de inte ta någon fysisk skada av ILLUSIONen och de lyder fortfarande under fysikens lagar; ILLUSIONen är inte verklig och kan inte beröra dem på riktigt. Den kan bara skada indirekt. Den som stiger av sin flygande båt mitt i den svävande staden faller handlöst ner genom hägringen. Han får i så fall slå ett PSY-slag. Misslyckas det ser han fortfarande staden sväva över sig och förstår inte vad som hände. Horden av röda drakar kan tvinga betraktaren att slå ett skräckslag, men de kan inte göra någon fysisk skada.

19 SKAPA BEST

Mentalism
Sx2 meter
Sx1 timmar
Magikern kan skapa en levande varelse med djurisk intelligens, som kommer att existera under besvärjelsens varaktighet. Varje effektgrad ger varelsen 5 i STO, så en SKAPA BEST E3 kan skapa en tiger eller liten björn. På en effektgrad kan besvärjelsen skapa också mindre varelser än STO 1, dock inte mindre än råttor eller möss. Magikern har full kontroll över djuret, som om det var tämjt och dresserat av honom. Han kan ge det enkla befallningar som står i proportion till djurets intelligens. En björn eller tiger kan göra lika mycket som en väldresserad hund eller häst. Den skapade besten har ingen självbevarelsedrift och magiken kan befalla den att anfalla en övermäktig fiende eller göra något annat livsfarligt. När varaktigheten är över försvinner djuret. Besvärjelsen kan inte skapa magiska djur som gripar eller pegaser och inga varelser som normalt har en medelintelligens på 4 eller mer.

21 SKAPA TJÄNARE

Mentalism
Sx2 meter
Sx1 timmar
Magikern kan skapa en intelligent humanoid varelse, som kommer att existera under besvärjelsens varaktighet. Magikern måste känna till den art av varelse han skapar, men kan i övrigt frambesvärja allt från halvlängdsmän till reptilmän.

Varelsen har i grunden 10 i alla egenskapsvärden och varje effektgrad utökar var och en av egenskaperna med 2 poäng. SKAPA TJÄNARE E4 kan alltså frambesvärja en alvkrigare med 18 i alla värden. STO-värdet stannar alltid på det högsta möjliga för varelsens art. Det går inte att skapa en anka med STO 14, den får som mest 6 oavsett besvärjelsens grad. De andra värdena kan höjas hur mycket som helst. Varje effektgrad ger tjänaren FV 10 i någon valfri färdighet. Två effektgrader kan ge FV 20 i

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

en färdighet eller två färdigheter på FV 10. Magikern måste själv ha någon kunskap i färdigheterna, men tjänaren kan behärska dem bättre än sin herre. Tjänaren kan inte behärska några magiska färdigheter, magiskolor eller besvärjelser.

Varelsen är magikerns lydiga slav, som om han var bunden av besvärjelsen FÖRSLAVA. Han lyder magikerns minsta vink och utför också dumdristiga och direkt livsfarliga order, som att överfalla övermäktiga fiender eller försöka ta sig förbi dödliga fällor. Varelsen talar automatiskt magikerns språk. Magikern kan i detalj bestämma hur den ska se ut. Flera tjänare kan skapas och stå under magikerns befäl samtidigt. Det ryktas att det finns en permanent version av besvärjelsen, som användes av krigarmunkarna i Beeranklostret när de satte upp sina arméer för att angripa slättlandet.

25 SANT SKAPANDE

Mentalism
Sx10 rutor
Permanent
Besvärjelsen gör det möjligt att skapa ett föremål permanent, genom att frammana det ur tomma intet. Föremålet får STO 5 eller 5 kilos vikt för varje effektgrad. Välj det som passar bäst till det skapade. En SANT SKAPANDE E5 kan alltså skapa något som väger 25 kilo, till exempel en hel rustning i metall. Rustningen materialiseras där magikern så önskar inom räckvidden och kommer att finnas kvar som om det var en fullt naturlig rustning. Det går inte att skapa magiska föremål eller levande varelser med hjälp av besvärjelsen. Magikern måste han en klar bild av föremålet han vill skapa. Vet han ingenting om rustningar kan till exempel den hela rustningen komma att se lite underlig ut, med förstärkningar på fel ställe och konstiga leder.

Bara enkla ämnen kan användas i det skapade, inga ädelmetaller eller ädla stenar får ingå i föremålet. Det beror på att ädelmetaller och ädla stenar har en magisk kraft som besvärjelsen inte förmår bända. Andra magiska ämnen som draktungor och enhörningshorn kan inte heller vara del av det skapade. Dock finns det mycket kraftfulla varianter av besvärjelsen där magiska substanser med liten kraft, som silver och halvädelstenar, kan ingå.

DÖDENS MAGI

4 MÖRKERLJUS (F,K)

Mentalism
Personlig
Sx1 minuter
Magikern skapar ett ogenomträngligt mörker som sträcker sig E rutor ut från hans egen kropp. Själv berörs han inte av mörkret, han ser det bara som en vag grånad i luften, men ingen annan ser ens handen framför sig. Mörkret ger CL –15 åt alla utom magikern som berörs av det, också personer med mörkersyn. Det är ett magiskt mörker som ingen annan än magikern kan se igenom. De enda som kan orientera sig som vanligt är varelser som förlitar sig på andra sinnen än synen. Utifrån ser MÖRKERLJUSet ut som ett mörklagt område. Det går inte att se in i.

10 ZOMBIE (R)

Mentalism
Beröring
Permanent
Besvärjelsen gjuter magiskt liv i en död kropp och gör den till en zombie som står i magikerns tjänst. Den döda kroppen får inte vara mer förruttnad än att den fortfarande hänger samman. Magikern behandlar den med en särskild salva och gjuter liv i den genom en ritual. För varje effektgrad kan ytterligare en zombie skapas, förutsatt att magikern har tillgång till fler döda kroppar. Zombien är knuten till magikern personligen och lyder hans order. Ritualen innehåller ett element som knyter den odöda till magikern som hans tjänare. Den kan ta emot befallningar som innehåller högst tre ord, t.ex. “Anfall alven där” eller “Marschera mot slottet”. I grundreglerna finns en beskrivning av zombier med egenskapsvärden. Också icke-mänskliga kroppar kan förvandlas till zombier. Istället för att skapa flera zombier med högre effektgrad av besvärjelsen kan magikern välja att animera en större varelse. Varje effektgrad kan väcka liv i en STO 20 död varelse. Med ZOMBIE E5 är det alltså möjligt att animera en normalstor drakkropp. Det är något som de levande drakarna ser på med mycket oblida ögon.

13 DEN DÖDES MINNE

Mentalism
Beröring
Konc
Magikern kan, genom att röra vid kvarlevorna av en död person, söka igenom personens minne. Det fungerar som när han hämtar minnet från en levande person, han får de minnen som passerade revy för den döendes medvetande innan själen slutgiltigt lämnade kroppen. Dödsminnet är det starkaste minnet, och magikern måste lyckas med ett normalt PSY-slag för att inte tvingas avbryta besvärjelsen när det projiceras in i hans medvetande.

I övrigt får han fram de minnen som fanns någor-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

lunda tillgängliga i den döde personens medvetande strax innan han dog. I allmänhet rör det sig om synminnen, men också tankar och hågkomster av samtal med andra överförs. Magikern kan se var personen befann sig under tiden före sin död och uppfatta särskilda upplevelser som han har varit med om tidigare i livet. Han kan inte styra vilka minnen han får.



15 BLODSTÖRTNING

Mentalism
Sx10 rutor
Omedelbar
Besvärjelsen trasar sönder fina blodkärl i en persons kropp och ger svårartade blödningar; blod börjar okontrollerat spruta ur munnen, näsan och öronen. Ögonen hotar att brista och han tar 1T6 skada per effektgrad av inre blödningar. Om ingen på magisk väg lyckas hela honom fortsätter han sedan att ta 1T6 skada/SR under 2T6 SR. De inre blödningarna kan inte åtgärdas genom första hjälpen eller någon vanlig läkekonst. Vissa örter, som örnrot och grodkväla kan stoppa inre blödningar om de intas som avkok, men det förutsätter att dekókten finns tillgänglig.

16 FÖRRUTTNELSE

Mentalism
Beröring
Omedelbar
Köttet på den kroppsdel som berörs av magikerns hand börjar snabbt ruttna bort, i värsta fall så att den delen av kroppen måste amputeras. FÖRRUTTNELSEn gör 5T6 i skada till den berörda kroppsdelen och sänker permanent den drabbades FYS med 1T3 om han överlever anfallet.

17 FÖRTVINA

Mentalism
Beröring
S/4 timmar
Den person som rörs av magikerns hand får STY, FYS och SMI sänkta till 1 temporärt. Han blir svag som en orörlig invalid och kan bara hjälplöst sjunka ihop på marken. När besvärjelsens varaktighet är över återfår han sina normala egenskapsvärden.

17 DÖDSLÄNK

Mentalism
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern upprättar en länk mellan sig själv och en annan person. Alla skada som åsamkas magikern kommer därefter att istället drabba den förhäxade personen. Magikern tar ingen skada om en fiende anfaller honom, utan alla sår han borde få öppnar sig istället magiskt på den person som DÖDSLÄNKen är knuten till. När den DÖDSLÄNKade personen dör börjar magikern ta skada som vanligt.

18 STJÄLA UNGDOM (R)

Mentalism
Beröring
Permanent
Magikern kan öka sin egen livstid genom att förkorta någon annans. I ritualen tömmer han ett offer på livskraft och överför den till sig själv. Det tar formen av en föryngring, för varje fem år av livskraft han stjäl från sitt offer föryngras han själv ett år. Offret åldras gradvis under ritualens gång, medan magikern blir allt yngre. Magikern får inte låta ritualen fortgå tills offret har nått sin utmätta ålder och dör av ålderdomssvaghet. Om så skulle ske drabbas besvärjaren av samma öde som sitt offer; han åldras på några sekunder till hög ålder och faller död ner. I allmänhet dödar magikern sitt offer sedan ritualen är avslutad, för att inte bli avslöjad. Ritualen är strängt förbjuden i de flesta länder, men det händer med jämna mellanrum att magiker anklagas för att röva bort barn och själa deras livskraft. Alla nekromantikerakademier lär ut STJÄLA UNGDOM under förevändningen att den har ett rent teoretiskt intresse.

20 PEST (F)

Mentalism
Personlig
Sx1 timmar
Magikern gör sig själv till en vandrande pesthärd. Besvärjelsen gör honom till spridare av en ovanligt elakartad form av lungpest. Alla han möter måste slå ett normalt FYS-slag för att inte drabbas och dem han rör vid måste lyckas med ett mycket svårt FYS-slag. De som drabbas av PESTen förlorar en poäng FYS per dag tills de är döda. Ingenting kan hindra sjukdomens framfart,

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

annat än möjligen en helande besvärjelse av större makt än PEST. Magikern kan själv bestämma vilka han vill sprida PESTen till och vilka han vill skona. Han kan avbryta besvärjelsen när som helst under varaktigheten. Själv drabbas han naturligtvis inte av sjukdomen.

PEST används ofta av mindre nogräknade riken för att decimera en fiendes elittrupper, magiker eller andra personer som bör röjas i vägen före en konflikt. Magikern som sprider pest ger inget intryck av att själv vara sjuk och pesten bryter ut först efter någon timme, så ingen misstänker honom.

24 FÖRBANNELSE

Mentalism
Spec
Spec
Det här är den besvärjelse som utslungas av en döende ärkemagiker som hämnd mot dem som mördade honom. Besvärjelsen kan röra en person, en släkt, en stad eller by, eller någon annan tydligt definierad grupp. På E1 berör besvärjelsen en person, På E2 en grupp upp till 10 personer, på E3 en grupp upp till 100, på E4 upp till 1.000, och för varje ytterligare effektgrad ytterligare 1.000 personer. E8 berör alltså upp till 5.000 personer. Den tidsrymd som berörs av FÖRBANNELSEn styrs också av effektgraden: upp till ett år för E1, 10 år för E2, 100 år för E3, o.s.v.

Enda förutsättningen är att magikern kan precisera den grupp som ska beröras av FÖRBANNELSEn: "släkten Thauringen", "Lothriens stammar", "ärkemagikern Wilfred av Saurburg" eller "Tempelherrarnas orden". Magikern behöver inte ha den som ska FÖRBANNAS inom synhåll, eller ens inom räckhåll, det räcker att han kan definiera vem besvärjelsen berör. Om någon tvekan kan råda om vilka förbannelsen ska drabba, misslyckas besvärjelsen. Den eller de som berörs av förbannelsen känner en odefinierad obehagskänsla när besvärjelsen kastas.

FÖRBANNELSE kan inte användas för att direkt döda någon, eller skada någon på ett preciserat sätt, bara för att göra livet surt för de förbannade. Typiska förbannelser är: "Må de drabbas av ofruktsamhet", "Må deras skepp alltid gå i kvav", "Må de aldrig vinna några krig". SL avgör vad som är en rimlig FÖRBANNELSE.

28 ZOMBIEHÄR (R)

Mentalism
Sx10 rutor
Permanent
Magikern kan skapa en här av odöda tjänare för att anfalla sina fiender. Varje nekromantiker med självaktning ser till att skaffa sig den här besvärjelsen så snart han har makt nog att kontrollera den. Ritualen kräver en stor mängd relativt nyligen döda kroppar, de får inte vara så sönderruttnade att de inte hänger samman längre. Ett färskt slagfält som ännu inte har plundrats är den perfekta platsen att utföra ritualen, då har kropparna redan vapen och rustningar.

Antalet zombier bestäms av besvärjelsens effektgrad: på E1 kan magikern skapa en här med 20 odöda, på E2 100, På E3 250, På E4 500 och för varje ytterligare grad tillkommer 500 zombier. Förutsättningen är naturligtvis att han har så många kroppar till sitt förfogande. Han måste samla dem inom det området där ritualen ska utföras, en yta med Sx10 rutors radie.

Besvärjelsen gjuter magiskt liv kropparna och gör dem till zombier i magikerns tjänst. ZOMBIEHÄREN är knuten till magikern personligen och de odöda lyder hans order. Ritualen innehåller ett element som knyter de odöda till magikern som hans tjänare. De kan ta emot befallningar som innehåller högst tre ord, t.ex. "Marschera mot slottet" eller "Ödelägg staden". I grundreglerna finns en beskrivning av zombier med egenskapsvärden. Bara humanoida kroppar med en STO på högst 20 kan ingå i en vanlig ZOMBIEHÄR. Vill magikern ha andra varelser måste han skapa dem separat med besvärjelsen ZOMBIE.

30 DE ODÖDAS FURSTE (R)

Mentalism
Personlig
Permanent
Besvärjelsen används av magiker som vill stanna kvar i vår värld när deras tid är utmätt. De förvandlar sig själva till en form av mäktiga odöda, fortfarande med sina besvärjelser och kunskaper i behåll, men bundna i en odöd kropp och förvridna till sinnet, eftersom ingen levande människa ostraffat träder över dödens tröskel. ODÖDA FURSTAR skapas i komplicerade ritualer som innefattar människooffer och offer av en mäktig odöd varelse som en mumie eller vampyr. Magikern måste ha åtminstone någon trogen tjänare till hands när besvärjelsen kastas. Han låter sig balsameras levande och omvandlas under ritualen till en odöd.

Den odöda kroppen får en STY på 20+6T6 och en FYS på 0. Övriga egenskaper är desamma som för den levande magikern. Han har lika många KP som PSY-poäng. Levande som får se honom måste slå på skräcktabellen. Kroppen ser ut som en vanlig odöds, men svartare och synbart mer magisk än för en vanlig zombie eller mumie.

Magikern får förmågan att dra PSY från levande genom att röra vid dem och övervinna deras PSY med sin egen på motståndstabellen. Varje sådant anfall drar 1T6 PSY permanent från offret. Kraften måste användas inom 12 timmar av magikern, annars försvinner den. Den utgör inget permanent tillskott till hans PSY.

Förvandlingen utförs nästan uteslutande av magiker som har ägnat hela sitt liv åt dödsmagi och obesvärat umgås med odöda. De drar sig ofta tillbaka till ensliga slott eller borgar där de omger sig med ett hov av lägre odöda.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ELEMENTARMAGI

JORDMAGI

5 SE GENOM JORD

Elementarmagi
Personlig
Konc
Magikern kan se rakt igenom 10 meter kompakt jord för varje effektgrad av besvärjelsen. Jorden blir som halvgenomskinlig för hans blick, så han kan se saker som ligger nergrävda och gångar i marken. Befinner han sig under jord kan han se sig om för att finna den närmaste vägen upp till markytan.

7 FORMA STEN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Permanent
Varje effektgrad innebär att magikern permanent kan omforma 1 kubikmeter sten, till exempel för att hugga ut en trappa i den annars släta klippväggen eller för att låta en förrädisk klyfta öppna sig och bryta benen av de anstormande lansiärernas hästar. Magikern måste se stenen han ska forma och visualiserar för sitt inre hur den omformas. Själva formandet tar bara en SR i anspråk. FORMA STEN kan bara användas på det som i dagligt tal kallas sten; från granit till mjuk sandsten. Ädelstenar och rena metaller kan inte formas, deras magiska energi är för stark för att besvärjelsen ska rå på dem. Däremot kan besvärjelsen mycket väl användas för att bryta malm.

12 KROSSANDE KLIPPBLOCK (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Besvärjelsen skapar en stor sten som med våldsam kraft slungas mot det mål magikern har valt ut. Stenen gör 1T10 i skada per effektgrad mot den person som träffas. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada. Magikern kan rikta stenen, och gör det i allmänhet så att den träffar det tilltänkta offret uppifrån, i huvudet.

16 KLIPPSVÄRM (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
En svärm av flygande stenblock slår ner inom ett område med E radie från den träffpunkt magikern utser och gör 1T10 i skada per effektgrad. Alla som befinner sig inom träffområdet tar skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada. Magikern kan rikta svärmen, och gör det i allmänhet så att den träffar uppifrån, mot huvudet.

19 KROPP AV STEN

Elementarmagi
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en vandrande stenvarelse. Han ser ut som en liten stenjätte, med otydliga anletsdrag och grova lemmar. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med otydlig, grötig röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Stenkroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 15 för varje effektgrad. Smärta påverkar över huvudtaget inte stenkroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den tar full skada av materiella vapen. Den kan inte dränkas och tar ingen skada av gifter. Stenkroppen gör +2T6 i skada om den förhäxade väljer att anfalla med bara knytnävarna, annars fungerar alla färdigheter normalt.

20 JORDBÄVNING (F)

Elementarmagi
500 meter
Sx1 SR
Besvärjelsen skapar ett jordskalv som pågår oavbrutet under hela varaktigheten. Marken skakar och alla inom det berörda området måste slå ett SMI-slag för att inte falla omkull. Träd, hus, fordon och liknande riskerar att rasa. Alla djur flyr i panik. Varje effektgrad skapar jordbävning inom ett område med E x 25 meters radie från den punkt där magikern lägger epicentrum. Utanför det området märks inte jordbävningen. Dessutom påverkas skalvets styrka av effektgraden. I grunden har JORDBÄVNINGen en styrka av 1. Styrkan ökar sedan med ett för varje effektgrad, dock högst till 8, som innebär ett våldsamt jordskalv. Tabellen nedan anger vad som händer vid olika styrka på skalvet. Skadan på varelser som befinner sig inom området varierar beroende på var jordskalvet skapas. Ett skalv på en öppen slätt ger förmodligen mindre skador, medan de som befinner sig i ett sönderfallande hus alltid kan beräkna skadan som om skalvet styrka var ett steg högre. Många större borgar och magikerakademier har magiska skydd avsedda att hindra anfall med JORDBÄVNING.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Styrka	Effekt
1	Djur flyr. Normalt SMI-slag. Inga personskador.
2	Enkla hyddor faller samman.
3	Svårt SMI-slag. Vagnar och träbroar rasar. 1T4 skada på personer.
4	Skador på trähus och stenbroar. 1T6 skada på personer.
5	Mycket svårt SMI-slag. Mindre träd faller. Stenbroar rasar. 1T10 skada på personer.
6	Extremt svårt SMI-slag. Stora träd faller. Trähus rasar samman. 2T6 skada på personer.
7	Omöjligt att hålla balansen. Alla träd faller eller bryts sönder. Stenhus rasar. 2T10 skada på personer.
8	Borgar och stenmurar rasar. 3T6 skada på personer.

21 STENJÄTTE

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern frambesvärjer en STENJÄTTE, en mäktig gnom av sten, som stiger fram ur klippan och lyder hans befallning. För att skapa en STENJÄTTE måste magikern ha tillgång till en ansenlig mängd sten, som en klippa eller ett berg. Jord duger inte, men bearbetad sten som en mur eller ett hus går bra. Risken finns att byggnationen rasar när jätten bryter sig loss ur den.

STENJÄTTEN har i grunden STO 20, STY 20, FYS 20, PSY 10 och SMI 10. Varje effektgrad ökar STO, STY och FYS med 5, och därmed antalet kroppspoäng och skadebonus. Stenkroppen fungerar som en rustning och absorberar 10 poäng. STENJÄTTEN rör sig alltid med förflyttning 10, oavsett egenskapsvärden. STENJÄTTEN slåss med "knytnäve" och gör 1T6/E +SB i skada. Den har CL 10, +2 per E.

LUFTMAGI

3 REN LUFT

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar
Besvärjelsen renar otjänlig luft på ett område med räckviddens radie ut från magikern. Också giftig rökgas eller annan förorenad luft kan renas. Utantaget är eventuella magiska föroreningar, som inte påverkas av besvärjelsen. Giftmoln påverkas inte.

6 STOPPA REGN

Elementarmagi
Sx10 rutor
S/4 timmar
Under besvärjelsens varaktighet upphör allt regn inom ett område med E x 10 meters radie från den punkt där magikern kastar den. Regnmolnen kan fortfarande svepa fram och runt det regnskyddade området öser det fortfarande ner. Om magikern kastar besvärjelsen på sig själv får han ett regnfritt område runt sig som följer honom vart han går. En favoritbesvärjelse under utflykter.

7 SPÅ VÄDER

Elementarmagi
Sx1 kilometer
Omedelbar
Magikern kan förutspå hur vädret kommer att bli på den punkt där han kastar besvärjelsen. Varje effektgrad låter honom spå vädret för en dag framåt. Han kan också välja att kasta en mer allmän variant av besvärjelsen, där han får reda på det ungefärliga vädret inom ett område med räckvidden i radie ut från honom själv. Då innebär varje effektgrad att han kan spå vädret för en månad framöver. Den generella varianten av besvärjelsen på E5 innebär alltså att han kan säga ungefär hur vädret blir inom ett område Sx1 kilometer ut från honom själv under de närmaste fem månaderna.

8 VINDSTÖT (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar
Magikern slungar ut en våldsam vindil som slår in i den punkt där han riktar besvärjelsen och gör 1T6 i skada per effektgrad. VINDSTÖT kan användas som ett vapen, eller för att stöta till ett föremål. Stöten är koncentrerad till en liten punkt, stor som en knuten näve. Rustningar och SKYDD skyddar.

9 REGN

Elementarmagi
S/4 kilometer
S/4 timmar
Besvärjelsen skapar ett kraftigt hällregn inom ett område med räckviddens radie ut från magikern. Han skapar på magisk väg moln, också på en molnfri himmel, som inom 1T10 minuter från det att besvärjelsen har kastats börjar ge ifrån sig ett dundrande ösregn. Sedan REGNet väl har börjat kan magikern inte påverka det eller stoppa det.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



12 LUGNA STORM

Elementarmagi
S/4 kilometer
Omedelbar
Magikern kan stilla en rasande storm som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd. Hela stormen bedarrar, inte bara den del som befinner sig inom räckvidden, och himlen blir blå. Det tar 2T10 minuter för stormen att lugna sig. Den kommer inte att blåsa upp igen, om inte väderförhållandena gör att den återbildas. LUGNA STORM kan inte stilla magistormar eller andra stormar som har uppkommit på magisk väg.

14 GIFTMOLN (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Besvärjelsen skapar ett giftigt GASMOLN som driver med vinden från den plats där det skapades. Molnet täcker en yta av 2x2 m/E och sträcker sig från markytan och 3 m upp. Det påverkar alla som befinner sig inom området. Giftgasen har STY 15 och alla måste slå ett motståndsslag med FYS mot giftets STY. Använd reglerna för gifter som drabbar andningsvägarna i grundreglerna. Magikern kan inte styra molnet eller få det att försvinna sedan besvärjelsen väl är kastad.

14 KVÄVA

Elementarmagi
Sx10 rutor
Konc
Besvärjelsen driver på magisk väg luften ur lungorna på en person och gör det omöjligt att andas. Resultatet är detsamma som om han skulle kvävas eller dränkas. Använd reglerna för drunkning: de första två minuterna försöker han få luft, men lyckas inte och svimmar till slut. Efter ytterligare 1T3 minuter dör han av syrebrist. Den förhäxade kan inte göra något annat än att långsamt kvävas under besvärjelsens varaktighet, varken förflytta sig eller handla.

19 KROPP AV LUFT

Elementarmagi
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en varelse formad av virvlande luft. Han ser ut som en humanoid luftelementar, med otydliga anletsdrag och grova lemmar. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med sjungande, brusig röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Luftkroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 10 för varje effektgrad. Smärta påverkar över huvudtaget inte luftkroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den tar bara halv skada av materiella vapen. Den virvlande luften omkring den fungerar som besvärjelsen VIRVELSKÖLD E3 och skyddar mot projektiler. Kroppen kan inte dränkas och tar ingen skada av gifter, men eld gör dubbel skada mot normalt. Luftkroppen kan flyga med förflyttning 10 eller gå med den förhäxades vanliga förflyttning. Den gör +2T6 i skada om den förhäxade väljer att anfalla med bara knytnävarna, annars fungerar alla färdigheter normalt.

21 STORMFÅGEL

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern frambesvärjer ur själva luften en väldig fågel, formad av svepande stormvindar. Den formas av vinden och lyder hans befallning. För att skapa en stormfågel måste magikern ha tillgång till luft, besvärjelsen fungerar inte under vatten eller i ett litet, slutet utrymme. STORMFÅGELN har i grunden STO 20, STY 20, FYS 10, PSY 10 och SMI 20. Varje effektgrad ökar STO, STY och FYS med 5, och därmed antalet kroppspoäng och skadebonus. De svepande stormvindarna runt fågeln fungerar dessutom som en VIRVELSKÖLD E6 mot projektilvapen. Den flyger genom luften med förflyttning 20. STORMFÅGELN slåss med sin näbb och sina klor, och gör 1T6/E + SB i skada. Den har CL 10, +2 per E.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ELDMAGI

7 FORMA ELD

Elementarmagi
Sx10 rutor
Konc
Varje effektgrad innebär att magikern kan omforma 1 kubikmeter eld, till exempel skapa en öppning i ett eldhav för att springa igenom, eller sträcka ut elden från en lägereld till en lång tentakel som tänder eld på någons hår. Elden följer inga av naturens lagar — magikern kan få svepande lågor att slå ut på ett fullständigt naturvidrigt sätt. Magikern måste hela tiden se elden han ska forma och visualiserar för sitt inre hur den omformas. FORMA ELD kan inte användas på magiska eldar, som drakeld.

12 ELDKLOT (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Besvärjelsen skapar ett brinnande ELDKLOT, stort som ett barnhuvud, som slungas mot det mål magikern har valt ut. Eldklotet gör 1T8 i skada per E mot den person som träffas, och ytterligare 1T6 i brännskador under de följande 1T3 SR. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

14 MUR AV ELD (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Sx1 SR
Besvärjelsen skapar en två meter hög mur av eld, med en längd på två meter för varje effektgrad. Den som träffas av muren när den skapas tar omedelbart 1T6 i skada per effektgrad och fattar därefter eld. Han brinner som en mänsklig fackla och tar 1T6 i skada varje SR tills han på något sätt lyckas släcka elden, genom att kasta sig i vatten eller rulla sig i lösjord eller sand. Alla som dristar sig att rusa genom ELDMUREN skadas på samma sätt. MUREN är ungefär 0,5 meter bred. Magikern kan, om han gör den tillräckligt lång, lägga den i en cirkel runt sig själv. Han kan vända och vrida den som han vill.

16 INRE ELD

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Magikern skapar en magisk eld inuti kroppen på en person, som uppfattar det som att han håller på att förtäras av hetta. Lågor slår ut ur hans mun och under hans hud kan man se rödflammande eld, som bränner igenom skinnet och slår ut i lågor. Elden gör först 1T6 skada/E och fortsätter sedan att brinna under 1T10 SR, då den gör 1T6 skada varje SR. I allmänhet förvandlas den förhäxade till ett rykande, svartbränt skelett. Det finns inga icke-magiska medel att släcka elden.

19 KROPP AV ELD

Elementarmagi
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en varelse formad av flammande eldslågor. Han ser ut som en humanoid eldelementar med otydliga anletsdrag. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med sprakande röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Eldkroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 10 för varje effektgrad. Smärta påverkar över huvudtaget inte eldkroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den tar bara halv skada av materiella vapen. Kroppen tar ingen skada av eld eller gifter, men alla anfall som inbegriper vatten gör dubbel skada mot normalt. Också vanligt vatten kan skada kroppen. Tio liter vatten gör 1T6 i skada. Kroppen gör +2T6 i skada om den förhäxade väljer att anfalla med bara knytnävarna. Han har två chanser på sex att tända eld på den som träffas så att han börjar brinna. Använd reglerna för skada av eld i grundreglerna. Eldkroppen kan också användas för att tända eld på fasta föremål, som halmtak eller torr golvhalm. Den förhäxade personen kan välja vad han vill tända eld på, han sprider inte okontrollerat eld omkring sig.

19 ELDSTORM (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar
Besvärjelsen skapar en magisk ELDSTORM, som en intensiv skogsbrand eller stadsbrand, med utgångspunkt från den plats där magikern kastar den. ELDSTORMEN fungerar som en väldig brinnande vägg, tre till sex meter hög. Den äter allt i sin väg och lämnar rykande rester efter sig. För varje effektgrad skapas en 10 meter lång eldfront. ELDSTORM E6 skapar alltså en 60 meter bred eldmur. Stormen rör sig framåt med förflyttning 6 och gör 1T20/effektgrad i skada till allting som kommer i dess väg. Den stoppas av en brandväg med 10 meters bredd eller mer, eller av en minst 1 meter tjock och 6 meter hög brandmur av sten. En kedja med folk som langar vattenhinkar kan också stoppa den. Det krävs minst två man per meter eldmur. Elden fortsätter sin väg framåt sedan den har skapats, och kan antingen spridas eller dö ut.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

21 ELDDRAKE

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern frambesvärjer en drake av flammande eld ur en brasa eller annan eldkälla. Den formas av flammorna och och flyger upp i luften på magikerns befallning. För att skapa en elddrake måste magikern ha tillgång till eld, men det räcker med en normalstor lägereld.

ELDDRAKEN har i grunden STO 20, STY 20, FYS 10, PSY 10 och SMI 20. Varje effektgrad ökar STO, STY och FYS med 5, och därmed antalet kroppspoäng och skadebonus. Den flyger genom luften med förflyttning 20.

ELDDRAKEN slåss med käftar och klor, och gör 1T6/E + SB i skada. Den kan dessutom spruta eld som en levande drake, en Eldkvast som gör 10T10 skada och tänder eld på allt den träffar. När den har sprutat eld en gång tar det 1T6 SR innan den kan göra det igen. Den har CL 10, + 2 per E, i alla vapen.

VATTENMAGI

3 RENA VATTENSAMLING

Elementarmagi
Sx10 rutor
Permanent
Besvärjelsen renar en liten färskvattenkälla, som en bäck eller en källa, från föroreningar. Källan får inte rymma mer än cirka 10 kubikmeter vatten, en flod eller sjö kan inte renas, men en vattensamling i en oas eller en stor källa går bra. Allt vatten i källan kommer därefter att vara drickbart, tills nya föroreningar eventuellt gör det otjänligt.

5 SE GENOM VATTEN

Elementarmagi
Personlig
Konc
Magikern kan se rakt igenom 10 meter vatten för varje effektgrad av besvärjelsen. Vattnet blir klart som luft för hans blick och han hindras inte av grumligheter, missfärgningar eller vågor.

7 FORMA VATTEN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Konc
Varje effektgrad innebär att magikern kan omforma 5 kubikmeter vatten (5.000 liter), till exempel för att få vattnet i en å att dela sig, eller en tentakel av vatten att sträcka sig från en cistern mot en eldsvåda. Vattnet följer inga av naturens lagar — magikern kan få tentakler av vatten att röra sig svajande som anemoner i luften. Magikern måste hela tiden se vattnet han ska forma och visualiserar för sitt inre hur den omformas.

9 SKAPA VATTEN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Permanent
För varje effektgrad kan magikern skapa 1 kubikmeter vatten (1000 liter). Vattnet är fullständigt rent från föroreningar och går bra att dricka. Det materialiserar sig som en väldig droppe där magikern väljer att kasta besvärjelsen. Han kan inte kasta besvärjelsen inuti någon, för att spränga honom inifrån med vatten, men eftersom 1000 liter vatten väger ett ton kan droppen göra en hel del skada om den släpps från någon höjd i huvudet på en person. Använd på det sättet gör besvärjelsen 1T10/effektgrad i skada mot en person. Förutsättningen är att det inte blåser, så att vattnet sprids ut för mycket innan det träffar marken.

14 DRÄNKA

Elementarmagi
Sx10 rutor
S/4 minuter
Besvärjelsen fyllder den förhäxades lungor med vatten så att han drunknar. Han kippar förtvivlat efter luft och hostar upp vatten. Så länge besvärjelsen varar nybildas vatten i hans lungor, oavsett hur mycket han hostar upp och ingenting kan hjälpa honom att andas. Använd reglerna för drunkning: de första två minuterna försöker han få luft, men lyckas inte och svimmar till slut. Efter ytterligare 1T3 minuter dör han av syrebrist. Den förhäxade kan inte göra något annat än att långsamt kvävas under besvärjelsens varaktighet, varken förflytta sig eller handla.

19 KROPP AV VATTEN

Elementarmagi
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en vandrande gestalt av vatten. Han ser ut som en humanoid vattenelementar, med otydliga anletsdrag och grova lemmar. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med otydlig, grötig röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Vattenkroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 10 för varje effektgrad. Smärta påverkar över huvudta-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

get inte kroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den tar bara halv skada av alla materiella vapen. Den kan inte dränkas och tar ingen skada av gifter, men eld gör tredubbel skada mot normalt. Vattenkroppen gör +2T6 i skada om den förhäxade väljer att anfalla med bara knytnävarna. Den kan dessutom svepa in en varelse i vatten för att krossa dem, på samma sätt som en undin. Då gör den 2T8 i skada per SR. Den har CL10 +2 per effektgrad för att klara det.

21 LEVIATHAN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern frambesvärjer ur en vattensamling ett väldigt havsodjur, skapat av själva vågorna. Den formas av vattnet och lyder hans befallning. LEVIATHAN har en väldig stjärt, fenor och gapande käftar. Den ser ut som en förvriden valfisk skapad av vågorna.

För att skapa en LEVIATHAN måste magikern ha tillgång till vatten, minst en flod eller en liten sjö. Varelsen kan bara röra sig i vatten, så den gör liten nytta om den skapas i ett för litet vattendrag.

LEVIATHAN har i grunden STO 30, STY 20, FYS 20, PSY 10 och SMI 10. Varje effektgrad ökar STO, STY och FYS med 5, och därmed antalet KP och SB. Den rör sig genom vattnet med en förflyttning på 30.

LEVIATHAN slåss med sina käftar och sin stjärt. Den kan anfalla antingen med bett eller ett en snärt av bakfenan. Båda gör 1T10/E + SB i skada. Den har CL 10, +2 per E. Den kan dessutom driva upp kraftiga vågor mot ett skepp, motsvarande stormvindar under 1T10 minuter, eller skapa undervattensströmmar som driver ett skepp ur kurs.

24 SÄNKA SKEPP (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Varje effektgrad innebär att magikern kan sänka ett skepp med 5 meters köl i vågorna med man och allt. SÄNKA SKEPP E5 kan alltså sänka ett 25 meter långt skepp, som en stor kogg. Skeppet har av naturliga skäl inget motståndsslag. Det springer inte läck eller kantrar, utan sjunker bara på magisk väg rakt ner i vågorna. SÄNKA SKEPP är en mycket fruktad besvärjelse bland världens alla sjömakter. Den är enligt alla vedertagna regler för anständig strid till sjöss fullständigt totalförbjuden att använda, men alla försöker naturligtvis komma över den och bruka den i hemlighet. Om besvärjelsen kastas på ett skepp med för lång köl, så att den inte lyckas sänka det, tar fartyget 1T6/E i skada i skrovpoäng (se i *Kopparhavets kapare*).

26 FLODVÅG (F)

Elementarmagi
500 meter
Sx1 minuter
Besvärjelsen skapar en 10 meter hög FLODVÅG ur tomma intet. Varje effektgrad ger vågfronten 20 meters längd. Vågen rör sig framåt som om en den var del av ett mäktigt hav och slukar försvarslösa byar och små städer i sin väg. FLODVÅG E6 skapar alltså en 120 meter lång och 10 meter hög våg. Den rör sig framåt med förflyttning 20 och gör 1T20/E i skada till allting som kommer i dess väg. En 10 meter hög stadsmur, eller annan mur som är flera meter tjock kan stoppa den, annars krossar den allt i sin väg. En lägre tjock mur kan bryta vågen, så att människor som står bakom den överlever, men de måste lyckas med svåra SMI-slag för att inte slitas med av vattnet och drunkna. Använd reglerna för drunkning i grundreglerna, också för dem som eventuellt överlever skadan från vågen.

Magikern skapar FLODVÅGen och släpper den i en riktning. Den rör sig sedan framåt med sin förflyttning. Han kan inte påverka eller styra den ytterligare. Alla som kommer i dess väg tar skada, om de inte skyddas av en vågbrytare. När vågen dör ut efter Sx1 SR är området där den gick fram översvämmat och täckt av 2 meter djupt vatten.

KÖLDMAGI

7 FORMA IS

Elementarmagi
Sx10 rutor
Permanent
Varje effektgrad innebär att magikern permanent kan omforma 1 kubikmeter is, till exempel för att hugga ut trappsteg i en glaciär eller för att skapa ett gömställe inne i ett isberg. Magikern måste se isen han ska forma och visualiserar för sitt inre hur den omformas. Själva formandet tar bara en SR i anspråk. Forma is kan användas på den fasta formen av alla material som vid noll grader Celsius är flytande eller gasformiga, alltså även kolsyreis eller fruset helium.

10 ISKLOT (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Besvärjelsen skapar ett isblock som med våldsam kraft slungas mot det mål magikern har valt ut. Isen gör 1T8

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

i skada per effektgrad mot den person som träffas. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada. Magikern kan rikta isblocket, och gör det i allmänhet så att den träffar det tilltänkta offret uppifrån, i huvudet.

14 ISMISSILER (F)

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Besvärjelsen skapar en svärm av istappar som med våldsam kraft slungas mot magikerns utsedda mål och gör 1T8 i skada per effektgrad på ett område med E meters radie. Rustningar och skydd kan dra bort skada från anfallet.

15 FÖRFRYSA

Elementarmagi
Sx10 meter
Omedelbar
Besvärjelsen sänker temperaturen i en levande kropp, en intelligent varelse eller ett djurs, till strax under fryspunkten. Kroppen tar 1T8 i skada för varje effektgrad och inga rustningar eller besvärjelser typ SKÖLD skyddar mot anfallet. Varelser kopplade till kölden, som kölddrakar och glacialer, tar naturligtvis ingen skada.

18 KROPP AV IS

Elementarmagi
Beröring
S/4 timmar
Magikern förvandlar den förhäxades kropp till en vandrande isvarelse. Han ser ut att vara huggen ur is, med otydliga anletsdrag och grova lemmar. Den förhäxade har kvar alla sina egenskaper och färdigheter. Han pratar med otydlig, grötig röst, men har alla sina sinnen i behåll och rör sig lika smidigt och snabbt som vanligt. Iskroppen gör honom oerhört tålig mot vanlig, fysisk skada. Antalet KP ökar med 10 för varje effektgrad. Smärta påverkar över huvudtaget inte stenkroppen, den har inga mänskliga nervbanor. Den tar full skada av materiella vapen. Den kan inte dränkas och tar ingen skada av gifter, men eld gör dubbel skada mot vanligt. Iskroppen gör +2T6 i skada om den förhäxade väljer att anfalla med bara knytnävarna. Den kan dessutom välja att krama om en varelse, som en glacial, och göra 1T8 i förfrysningsskador för varje effektgrad. Den har CL10 +2 per effektgrad för att klara det.

19 ISSTORM (F)

Elementarmagi
500 meter
Sx1 minuter
Besvärjelsen skapar en storm med orkanvindar som slungar små fragment av is omkring sig. Den täcker en yta med E x 25 meters radie från den plats där magikern slängde besvärjelsen och alla som befinner sig i stormen tar 1T4 skada per effektgrad och SR.

Stormvindarna gör det svårt att röra sig, så man måste slå ett normalt SMI-slag för att överhuvudtaget försöka ta sig ut ur stormen. Alla förflyttning är en fjärdedel av den normala. Den som kastar sig rakt ner på marken klarar sig undan med en skada på 1T4 varje minut så länge stormen rasar, men riskerar i gengäld att förfrysa. Temperaturen inne i stormen ligger på –50 grader, effekten av stormvindarna inräknade. Alla som vistas där mer än en minut får förfrysningsskador: 1T4/minut. När stormen har bedarrat är all växtlighet inom området söndertrasad och förfrusen, alla djur är döda eller fördrivna och högar av smältande isfragment ligger på marken.

21 ISORM

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter
Magikern frambesvärjer en ringlande orm med sylvassa käftar, skapad ur en kropp av is. Den formas ur isen och lyder hans befallning. För att skapa en ISORM måste magikern ha tillgång till is. Det krävs åtminstone en kubikmeter is för att ormen ska skapas. Den växer fram och skapar mer is för att forma sin egen kropp.

ISORMen har i grunden STO 20, STY 20, FYS 10, PSY 10 och SMI 20. Varje effektgrad ökar STO, STY och FYS med 5, och därmed antalet kroppspoäng och skadebonus. Den rör sig på marken med förflyttning 20.

ISORMEN slåss med sina käftar och gör 1T6/E + SB i skada. Den har CL 10, +2 per E. Den kan dessutom försöka fånga en fiende i sin ringlande kropp och krama honom till döds samtidigt som han förfryser. Den har CL 6, +1 per effektgrad, att lyckas med det. Den som fångas måste mäta sin SMI mot ISORMens styrka för att komma loss. Misslyckas det tar han 1T10/E i skada från den krossande isen och kölden som strålar ut från ormen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BESVÄRJELSEREGISTER

Detta är ett register över samtliga besvärjelser som upptäckts i *Drakar och Demoners* värld och som beskrivits i någon av böckerna *Drakar och Demoners Grundregler, Magikerns Handbok, Kaos väktare, Drakar* samt *Nidland*. De är sorterade efter magiskola och skolvärde ("M" i stället för skolvärde betyder Minimagisk besvärjelse). Bokstäver inom parntes förklaras på sid III-6 i Grundreglerna. Sist anges var någonstans du hittar besvärjelsebeskrivningen:

G = Grundreglerna (bok III)
D = Drakar
KV = Kaos väktare
Nid = Nidland (boxen)

Anges ingen bokstav alls betyder det att du hittar den i den här boken. Längre bak finns även ett index där du hittar *alla* besvärjelser i alfabetisk ordning.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

M Bevara 29
M Döda 29
M Gräva 30
M Hämta 30
M Is 30
M Kasta 30
M Koka 30
M Kyla/Värma 30
M Ljussken 30
M Lyfta 31
M Läka 31
M Läsa 31
M Musik 31
M Mörker 31
M Regnskydd 31
M Rena 31
M Rent 31
M Skriva 31
M Släcka 32
M Smak 32
M Sudda 32
M Torrt 32
M Tända 32
M Tystnad 32
M Vatten 32
M Vind 33
M Vindskydd 33
M Vända 33
M Öppna och stänga 33
M Örfil 33
3 Skapa tempel (R) 62
6 Antimagi G-13
6 Skingra G-13
6 Varseblivning G-13
9 Beskyddare G-14
12 Symbol 62
14 Föryngra (R) G-14
14 Laddning (R) G-14
15 Skapa alkemiskt elixir 62
17 Sigill 63
19 Permanens (R) 63
20 Nexus (R) 63

ELEMENTARMAGI

2 Ljus (F) G-18
2 Låga (F, K) G-18
3 Försegla (F) G-18
3 Mörker (F) G-18
3 Ren luft 85
3 Rena vattensamling 88
3 Sköld (F, K) G-19
4 Flammande hand (F) G-19
4 Kalla handen (F, K) G-19
5 Se genom jord 84
5 Se genom vatten 88
6 Blixt (F, K) G-19
6 Eld (F) G-19
6 Energistråle (F) G-19
6 Frost (F) G-20
6 Förbanna vapen G-20
6 Förtrolla vapen G-20
6 Knäcka (F, K) G-20
6 Stoppa regn 85
6 Öppna (F) G-20
7 Forma eld 87
7 Forma is 89
7 Forma sten 84
7 Forma vatten 88
7 Spå väder 85
7 Viggfångare (F) G-20
8 Vindstöt (F) 85
8 Virvelsköld (F) G-20
9 Frammana glacial G-27
9 Frammana gnom G-22
9 Frammana luminal G-27
9 Frammana salamander G-21
9 Frammana sylf G-21
9 Frammana therm G-27
9 Frammana umbra G-22
9 Frammana undin G-22
9 Regn 85
9 Skapa vatten 88
10 Astralvapen (F) G-28
10 Isklot (F) 89
11 Explosion (F, K) G-28
12 Eldklot (F) 87
12 Krossande klippblock (F) 84
12 Lugna storm 86
14 Dränka 88
14 Giftmoln (F) 86
14 Ismissiler (F) 90
14 Kväva 86
14 Mur av eld (F) 87
15 Förfrysa 90
16 Inre eld 87
16 Klippsvärm (F) 84
18 Kropp av is 90
19 Eldstorm (F) 87
19 Isstorm (F) 90
19 Kropp av eld 87
19 Kropp av luft 86
19 Kropp av sten 84
19 Kropp av vatten 88
20 Jordbävning (F) 84
21 Elddrake 88
21 Isorm 90
21 Leviathan 89
21 Stenjätte 85
21 Stormfågel 86
24 Sänka skepp (F) 89
26 Flodvåg (F) 89

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ANIMISM

1 FINNA VATTEN G-14
1 KÄNNA BEST 63
2 ELDFLUGA 63
2 TILLKALLA VARELSE G-17
2 TRÄELD (F, K) G-15
3 FINNA BEST 63
4 LUGNA BEST 64
4 SPÅRLÖS G-15
5 FORMA VÄXT 69
5 NATTSYN 67
5 RIDA 64
5 TALA MED VARELSE G-17
5 VÄXTKUNSKAP G-15
6 HELA BEST 64
6 HELA VÄXT 70
6 MINSKA G-15
6 NEDKALLA ÅSKVIGG (F) G-15
6 VINDPIL (F) G-15
6 ÖKA G-15
6 ÖRTRANKOR G-15
7 KAMOUFLAGE G-16
7 TALA MED VÄXT 70
7 TÄMJA 64
8 ELDSFRÄNDE 64
8 KLOR (F) 67
8 KÄFTAR (F) 67
8 KÖLDFRÄNDE 64
8 VÄLSIGNA SÅDD 70
9 SINNESRYTTARE 64
9 SKOGSSKYDD 70
10 BJÖRNSJÄL 68
10 FÖRDRIVA INSEKTER 65
10 KONTROLLERA VARELSE G-18
10 LEOPARDSJÄL 68
10 SKAPA VÄXT 71
11 VINDKONTROLL G-16
12 DJURISK INTELLIGENS 68
12 FÖRÄNDRA G-16
12 HELA G-16
12 KÄNNA FIENDSKAP G-16
13 DJURMINNE 65
13 REGNKONTROLL G-17
13 VÄXTMINNE 71
13 ÖRNVINGAR 68
14 FÖRDRIVA BEST 65
15 DIMMA G-17
15 LEVANDE NATUR (F) 71
15 NEUTRALISERA GIFT (F) G-17
15 TJÄNANDE BEST 65
16 FÖRDRIVA SKOGENS FIENDE (R) 65
16 TÖRNEGRAV (F) 71
17 SKOGSFRÄNDE 66
17 VILDMAN 68
18 BESTPAKT (R) 68
18 BOTA VARULV 69
18 INSEKTSSVÄRM (F) 66
18 KROPP AV VÄXTER 71
19 ÅKALLA STORM (F) 66
20 DJURRÅDARE (R) 66
20 DJURSKEPNAD 69
24 DEN VILDA JAKTEN 67
24 FÖRMÄNSKLIGA BEST 69
26 SKÖRDA 72

MENTALISM

1 SPRÅNG (K) G-28
2 KÄNNA MÄNNISKA 72
3 MOTSTÅNDSKRAFT G-28
4 LEVITATION G-28
4 MÖRKERLJUS (F, K) 80
5 GÖMMA SINNE 72
5 KÄNSLOLÄSNING G-29
6 LYFT G-29
6 PANIK (K) 72
6 SKYDD G-29
6 TANKEÖVERFÖRING G-29
7 ILLUSION 78
7 KÄNNA LÖGN 73
7 UTHÄRDA HUNGER 76
7 VATTENANDNING G-29
8 FLYGA G-30
8 LÄDERHUD G-30
8 MÖRKERSYN G-30
9 AURA (F) 73
9 OSYNLIGHET G-30
9 SMÄRTA (F) 76
9 SYN G-30
10 ELCHOCK (F, K) G-30
10 SE GENOM ILLUSION 78
10 TANKESTÖT (F, K) 73
10 UTHÄRDA TÖRST 76
10 ZOMBIE (R) 80
10 ÖVERTYGA 73
11 FÖRSTÅ SPRÅK 73
11 TANKELÄSNING G-31
12 CHARM 73
12 KAMOUFLAGE 78
12 KONTROLLERA PERSON G-31
12 MOTSTÅ SJUKDOM 76
12 SJUKDOM (F) 76
12 TELEPATI G-31
12 TELEPORTERA G-31
13 DEN DÖDES MINNE 80
13 MAGISK SYN G-31
13 MÄNNISKANS MINNE 73
13 PERFEKT ILLUSION (F) 78
13 RADERA MINNE 73
14 FÖRVRIDA LEM (F) 76
14 KONTURLÖS 78
14 ORÄDD G-31
14 VANSINNE 74
15 BLODSTÖRTNING 81
15 EXORCISM (R) 74
15 FALSKT MINNE 74
15 FÖRKLÄDNAD 78
16 FÖRRUTTNELSE 81
16 GENOMSÖKA SINNE 74
16 PARALYSERA 76
16 SKAPA FÖREMÅL 79
17 DÖDSLÄNK 81
17 FATA MORGANA (F) 79
17 FÖRTVINA 81
18 FÖRSLAVA 74
18 HISTORIA 75
18 STJÄLA UNGDOM (R) 81
18 ÄNDRA KROPP 77
19 SKAPA BEST 79
20 BESÄTTA 75
20 PEST (F) 81
21 SKAPA TJÄNARE 79
24 FÖRBANNELSE 82
24 FÖRVRIDA KROPP 77
24 UTPLÅNA 75
25 SANT SKAPANDE 80
27 DÖDA 77
28 STANNA TIDEN (F) 75
28 ZOMBIEHÄR (R) 82
30 DE ODÖDAS FURSTE (R) 82

FALSK DRAKMAGI

M DRAKRÖST D-76
M DRAKTUNGA D-76
M GENOMSKÅDA D-76
M SKRÄMSEL D-76
M VARSEL D-76
M BLOTTLÄGGA PSYKE D-76
1 BEGRÄNSAD EMPATI D-76
1 ORIENTERING D-76
2 DRAKSYN D-76
2 ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT D-76
3 FYSISK MOTSTÅNDSKRAFT D-76
3 VÄCKNING D-77
4 KÄNSLOLÄSNING D-77
5 AVLÄSA PSY-MÄNGD D-77

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

5 Mental sköld D-77
6 Paralysering D-77
7 Flyga D-77
8 Syn D-77
9 Telepatisk påverkan D-77
10 Draksinne D-77
10 Drakskydd D-77
11 Kontrollera person D-77
11 Kommando D-77
11 Mental aura D-78
12 Telepatisk sondering D-78
13 Namnlös fasa D-78
13 Vattenstråle D-78
14 Köldkon D-78
15 Ljusknippe D-78
16 Eldkvast D-78
17 Mörkerkon D-78
17 Sondera föremål D-78
19 Telepatisk illusion D-79
21 Tala med död D-79
22 Kontrollera drake D-79
23 Total kontroll D-79
24 Återuppliva D-79
25 Tillkalla drake D-79
30 Kontrollera högre drake D-79
34 Fängsla draksjäl D-79

SANN DRAKMAGI

M Ordning D-80
3 Empati D-80
5 Tveksamhet D-80
5 Stumhet D-80
6 Dövhet D-80
7 Blindhet D-80
10 Upphäva drakmagi D-80
12 Hela drake D-80
15 Själsfrände D-80
16 Drakcharm D-80
18 Total sensorisk avskärmning D-81
19 Drakvänskap D-81
19 Sensorisk förstärkning ..D-81
20 Själaskri D-81
22 Ödesläsning D-81
24 Eldstorm D-81
25 Telepatisk dödförklaring D-81
30 Massivt mörker D-81

DEMONOLOGI

M Svordom KV-44
M Demonett KV-44
M Oordning KV-44
M Finna demonnamn KV-44
2 Tala med demon KV-44
3 Tillkalla demon KV-44
6 Fängsla demon (R) KV-44
6 Skyddssfär (R) KV-44
7 Demonexplosion (F, K) KV-45
10 Befria demon KV-45
10 Nedkalla demon (R) ...KV-45
11 Varsebli demon KV-46
12 Kontrollera demon ...KV-46
12 Binda demon (R) KV-46
12 Skyddsslöja KV-46
14 Kontakta väktare KV-47
15 Forma demon (R) KV-47
15 Demonisk fördrivning KV-47
15 Driva bort demon (R) ..KV-47
18 Kraftsfär (R) KV-48
20 Skapa demongissel (R) ..KV-48

PORTALMAGI

9 Låsa portal KV-49
10 Dölja portal KV-49
11 Mental barriär KV-49
13 Skapa kommunikations-portal (R) KV-49
13 Hemkalla resenär (R) .KV-50
14 Förgöra portal KV-50
16 Skapa portal (R) KV-51

MÖRKERMAGI

1 Vicotniks onda öga ...Nid-38
3 Vicotniks mörka sannsyn Nid-38
5 Vicotniks farsot Nid-39
6 Vicotniks mörkerblixt Nid-39
8 Vicotniks förbannelser Nid-39
10 Vicotniks oorganiska förgörelse Nid-39
11 Vicotniks märke Nid-40
12 Vicotniks aura Nid-40
12 Vicotniks organiska förgörelse Nid-40
13 Vicotniks personkontroll Nid-40
14 Vicotniks mörka terror Nid-40
15 Vicotniks vävnadsförgörelse Nid-40
16 Vicotniks förvandling Nid-40
18 Vicotniks sinnesförgörelse Nid-41
18 Vicotniks själaförgörelse Nid-41
19 Vicotniks själavandring Nid-41
25 Vicotniks verklighets-förvanskning Nid-41

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BESVÄRJELSEINDEX

Först står besvärjelsens namn. Bokstäver inom parentes omedelbart efter detta betyder: F = Fysisk besvärjelse, R = Ritual, K = Kvick. Dessa begrepp förklaras på sidan 4–5 i bok III i Grundreglerna. Därefter anges vilken magiskola som besvärjelsen tillhör:

Allm = Allmän besvärjelse
E = Elementarmagi
M = Mentalism
A = Animism
Por = Portalmagi (allmän)
SD = Sann drakmagi
FD = Falsk Drakmagi
Mör = Mörkermagi
Dem = Demonologi

Siffran efter magiskolan anger skolvärdet. "Mini" betyderatt det är en minimagisk besvärjelse. Sist anges var någonstans du hittar besvärjelsebeskrivningen:

G = Grundreglerna (bok III)
D = Drakar
KV = Kaos väktare
Nid = Nidland (del 3)

Anges ingen bokstav betyder det att besvärjelsen finns i den här boken.

ANTIMAGI .....Allm 6 .....G-13
ASTRALVAPEN (F) .....E 10 .....G-28
AURA (F) .....M 9 73
AVLÄSA PSY-MÄNGD .....FD 5 .....D-77
BEFRIA DEMON.....Dem 10 .....KV-45
BEGRÄNSAD EMPATI .....FD 1 .....D-76
BESKYDDARE .....Allm 12 .....G-14
BESTPAKT (R) .....A 18 68
BESÄTTA .....M 20 75
BEVARA.....Allm Mini.....29
BINDA DEMON (R) .....Dem 12 .....KV-46
BJÖRNSJÄL .....A 10 68
BLINDHET.....SD 7 .....D-80
BLIXT (F, K) .....E 6 .....G-19
BLODSTÖRTNING.....M 15 81
BLOTTLÄGGA PSYKE .....FD Mini.....D-76
BOTA VARULV .....A 18 69
CHARM.....M 12 73
DE ODÖDAS FURSTE (R) .....M 30 82
DEMONETT .....Dem Mini KV-44
DEMONEXPLOSION (F, K) .....Dem 7 .....KV-45
DEMONISK FÖRDRIVNING .....Dem 15 .....KV-47
DEN DÖDES MINNE.....M 13 80
DEN VILDA JAKTEN.....A 24 67
DIMMA .....A 15 .....G-17
DJURISK INTELLIGENS .....A 12 68
DJURMINNE .....A 13 65
DJURRÅDARE (R) .....A 20 66
DJURSKEPNAD .....A 20 69
DRAKCHARM .....SD 16 .....D-80
DRAKRÖST .....FD Mini.....D-76
DRAKSINNE .....FD 10 .....D-77
DRAKSKYDD .....FD 10 .....D-77
DRAKSYN .....FD 2 .....D-76
DRAKTUNGA .....FD Mini.....D-76
DRAKVÄNSKAP .....SD 19 .....D-81
DRIVA BORT DEMON (R) .....Dem 15 .....KV-47
DRÄNKA.....E 14 88
DÖDA.....Allm Mini.....29
DÖDA.....M 27 77
DÖDSLÄNK.....M 17 81
DÖLJA PORTAL .....Por 10.....KV-49
DÖVHET .....SD 6 .....D-80
ELCHOCK (F, K) .....M 10.....G-30
ELD (F) .....E 6.....G-19
ELDDRAKE .....E 21 88
ELDFLUGA .....A 2 63
ELDKLOT (F) .....E 12 87
ELDKVAST .....FD 16 .....D-78
ELDSFRÄNDE .....A 8 64
ELDSTORM (F) .....E 19 87
ELDSTORM .....SD 24 .....D-81
ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT .....FD 2 .....D-76
EMPATI.....SD 3 .....D-80
ENERGISTRÅLE (F) .....E 6.....G-19
EXORCISM (R).....M 15 74
EXPLOSION (F, K) .....E 11 .....G-28
FALSKT MINNE.....M 15 74
FATA MORGANA (F) .....M 17 79
FINNA BEST .....A 3 63
FINNA DEMONNAMN .....Dem Mini KV-44
FINNA VATTEN .....A 1 .....G-14
FLAMMANDE HAND (F) .....E 4 .....G-19
FLODVÅG (F) .....E 26 89
FLYGA.....FD 7 .....D-77
FLYGA.....M 8 .....G-30
FORMA DEMON (R) .....Dem 15 .....KV-47
FORMA ELD.....E 7 87
FORMA IS .....E 7 89
FORMA STEN .....E 7 84
FORMA VATTEN .....E 7 88
FORMA VÄXT .....A 5 69
FRAMMANA GLACIAL .....E 9 .....G-27
FRAMMANA GNOM .....E 9 .....G-22
FRAMMANA LUMINAL ....E 9 .....G-27
FRAMMANA SALAMANDER .....E 9 .....G-21
FRAMMANA SYLF .....E 9 .....G-21
FRAMMANA THERM .....E 9 .....G-27
FRAMMANA UMBRA .....E 9 .....G-22
FRAMMANA UNDIN .....E 9 .....G-22
FROST (F).....E 6.....G-20
FYSISK MOTSTÅNDSKRAFT .....FD 3 .....D-76
FÄNGSLA DEMON (R)....Dem 6 .....KV-44
FÄNGSLA DRAKSJÄL .....FD 34 .....D-79
FÖRBANNA VAPEN.....E 6.....G-20
FÖRBANNELSE .....M 24.....82
FÖRDRIVA BEST .....A 14.....65
FÖRDRIVA INSEKTER .....A 10.....65
FÖRDRIVA SKOGENS FIENDE (R) .....A 16.....65
FÖRFRYSA.....E 15 90
FÖRGÖRA PORTAL.....Por 14.....KV-50
FÖRKLÄDNAD .....M 15 78
FÖRMÄNSKLIGA BEST.....A 24.....69
FÖRRUTTNELSE .....M 16.....81
FÖRSEGLA (F) .....E 3.....G-18
FÖRSLAVA .....M 18.....74
FÖRSTÅ SPRÅK .....M 11 73
FÖRTROLLA VAPEN .....E 6.....G-20
FÖRTVINA .....M 17 81
FÖRVRIDA KROPP.....M 24 77
FÖRVRIDA LEM (F) .....M 14.....76
FÖRYNGRA (R) .....Allm 14.....G-14
FÖRÄNDRA .....A 12.....G-16
GENOMSKÅDA .....FD Mini.....D-76
GENOMSÖKA SINNE .....M 16.....74
GIFTMOLN (F) .....E 14.....86
GRÄVA.....Allm Mini.....30
GÖMMA SINNE .....M 5.....72
HELA.....A 12.....G-16
HELA BEST.....A 6.....64
HELA DRAKE .....SD 12 .....D-80
HELA VÄXT .....A 6.....70
HEMKALLA RESENÄR (R) .....Por 13.....KV-50

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HISTORIA.....M 18.....75
HÄMTA.....Allm Mini.....30
ILLUSION.....M 7.....78
INRE ELD.....E 16.....87
INSEKTSSVÄRM (F).....A 18.....66
IS...Allm Mini.....30
ISKLOT (F).....E 10.....89
ISMISSILER (F).....E 14.....90
ISORM.....E 21.....90
ISSTORM (F).....E 19.....90
JORDBÄVNING (F).....E 20.....84
KALLA HANDEN (F, K)
.....E 4.....G-19
KAMOUFLAGE.....A 7.....G-16
KAMOUFLAGE.....M 12.....78
KASTA.....Allm Mini.....30
KLIPPSVÄRM (F).....E 16.....84
KLOR (F).....A 8.....67
KNÄCKA (F, K).....E 6.....G-20
KOKA.....Allm Mini.....30
KOMMANDO.....FD 11.....D-77
KONTAKTA VÄKTARE.....Dem 14.....KV-47
KONTR. DEMON.....Dem 12.....KV-46
KONTR. DRAKE.....FD 22.....D-79
KONTOLLERA HÖGRE DRAKE
.....FD 30.....D-79
KONTR. PERSON.....FD 11.....D-77
KONTR. PERSON.....M 12.....G-31
KONTR. VARELSE.....A 10.....G-18
KONTURLÖS.....M 14.....78
KRAFTSFÄR (R).....Dem 18.....KV-48
KROPP AV ELD.....E 19.....87
KROPP AV IS.....E 18.....90
KROPP AV LUFT.....E 19.....86
KROPP AV STEN.....E 19.....84
KROPP AV VATTEN.....E 19.....88
KROPP AV VÄXTER.....A 18.....71
KROSSANDE KLIPPBLOCK (F)
.....E 12.....84
KVÄVA.....E 14.....86
KYLA/VÄRMA.....Allm Mini.....30
KÄFTAR (F).....A 8.....67
KÄNNA BEST.....A 1.....63
KÄNNA FIENDSKAP.....A 12.....G-16
KÄNNA LÖGN.....M 7.....73
KÄNNA MÄNNISKA.....M 2.....72
KÄNSLOLÄSNING.....FD 4.....D-77
KÄNSLOLÄSNING.....M 5.....G-29
KÖLDFRÄNDE.....A 8.....64
KÖLDKON.....FD 14.....D-78
LADDNING (R).....Allm 15.....G-14
LEOPARDSJÄL.....A 10.....68
LEVANDE NATUR (F).....A 15.....71
LEVIATHAN.....E 21.....89
LEVITATION.....M 4.....G-28
LJUS (F).....E 2.....G-18
LJUSKNIPPE.....FD 15.....D-78
LJUSSKEN.....Allm Mini.....30
LUGNA BEST.....A 4.....64
LUGNA STORM.....E 12.....86
LYFT.....M 6.....G-29
LYFTA.....Allm Mini.....31
LÅGA (F, K).....E 2.....G-18
LÅSA PORTAL.....Por 9.....KV-49
LÄDERHUD.....M 8.....G-30
LÄKA.....Allm Mini.....31
LÄSA.....Allm Mini.....31
MAGISK SYN.....M 13.....G-31
MASSIVT MÖRKER.....SD 30.....D-81
MENTAL AURA.....FD 11.....D-78
MENTAL BARRIÄR.....Por 11.....KV-49
MENTAL SKÖLD.....FD 5.....D-77
MINSKA.....A 6.....G-15
MOTSTÅ SJUKDOM.....M 12.....76
MOTSTÅNDSKRAFT.....M 3.....G-28
MUR AV ELD (F).....E 14.....87
MUSIK.....Allm Mini.....31
MÄNNISKANS MINNE.....M 13.....73
MÖRKER (F).....E 3.....G-18
MÖRKER.....Allm Mini.....31
MÖRKERKON.....FD 17.....D-78
MÖRKERLJUS (F, K).....M 4.....80
MÖRKERSYN.....M 8.....G-30
NAMNLÖS FASA.....FD 13.....D-78
NATTSYN.....A 5.....67
NEDKALLA DEMON (R)
.....Dem 10.....KV-45
NEDKALLA ÅSKVIGG (F)
.....A 6.....G-15
NEUTRALISERA GIFT (F)
.....A 15.....G-17
NEXUS (R).....Allm 20.....63
OORDNING.....Dem Mini.....KV-44
ORDNING.....SD Mini.....D-80
ORIENTERING.....FD 1.....D-76
ORÄDD.....M 14.....G-31
OSYNLIGHET.....M 9.....G-30
PANIK (K).....M 6.....72
PARALYSERA.....M 16.....76
PARALYSERING.....FD 6.....D-77
PERFEKT ILLUSION (F)
.....M 13.....78
PERMANENS (R).....Allm 19.....63
PEST (F).....M 20.....81
RADERA MINNE.....M 13.....73
REGN.....E 9.....85
REGNKONTROLL.....A 13.....G-17
REGNSKYDD.....Allm Mini.....31
REN LUFT.....E 3.....85
RENA.....Allm Mini.....31
RENA VATTENSAMLING
.....E 3.....88
RENT.....Allm Mini.....31
RIDA.....A 5.....64
SANT SKAPANDE.....M 25.....80
SE GENOM ILLUSION.....M 10.....78
SE GENOM JORD.....E 5.....84
SE GENOM VATTEN.....E 5.....88
SENSORISK FÖRSTÄRKNING
.....SD 19.....D-81
SIGILL.....Allm 17.....63
SINNESRYTTARE.....A 9.....64
SJUKDOM (F).....M 12.....76
SJÄLASKRI.....SD 20.....D-81
SJÄLSFRÄNDE.....SD 15.....D-80
SKAPA ALKEMISKT ELIXIR
.....Allm 17.....62
SKAPA BEST.....M 19.....79
SKAPA DEMONGISSEL (R)
.....Dem 20.....KV-48
SKAPA FÖREMÅL.....M 16.....79
SKAPA KOMMUNIKATIONSPORTAL (R)
.....Por 13.....KV-49
SKAPA PORTAL (R).....Por 16.....KV-51
SKAPA TEMPEL (R).....Allm 3.....62
SKAPA TJÄNARE.....M 21.....79
SKAPA VATTEN.....E 9.....88
SKAPA VÄXT.....A 10.....71
SKINGRA.....Allm 6.....G-13
SKOGSFRÄNDE.....A 17.....66
SKOGSSKYDD.....A 9.....70
SKRIVA.....Allm Mini.....31
SKRÄMSEL.....FD Mini.....D-76
SKYDD.....M 6.....G-29
SKYDDSSFÄR (R).....Dem 6.....KV-44
SKYDDSSLÖJA.....Dem 12.....KV-46
SKÖLD (F, K).....E 3.....G-19
SKÖRDA.....A 26.....72
SLÄCKA.....Allm Mini.....32
SMAK.....Allm Mini.....32
SMÄRTA (F).....M 9.....76
SONDERA FÖREMÅL.....FD 17.....D-78
SPRÅNG (K).....M 1.....G-28
SPÅ VÄDER.....E 7.....85
SPÅRLÖS.....A 4.....G-15
STANNA TIDEN (F).....M 28.....75
STENJÄTTE.....E 21.....85
STJÄLA UNGDOM (R).....M 18.....81
STOPPA REGN.....E 6.....85
STORMFÅGEL.....E 21.....86
STUMHET.....SD 5.....D-80
SUDDA.....Allm Mini.....32
SVORDOM.....Dem Mini.....KV-44
SYMBOL.....Allm 14.....62
SYN.....FD 8.....D-77
SYN.....M 9.....G-30
SÄNKA SKEPP (F).....E 24.....89
TALA MED DEMON.....Dem 2.....KV-44
TALA MED DÖD.....FD 21.....D-79
TALA MED VARELSE.....A 5.....G-17
TALA MED VÄXT.....A 7.....70
TANKELÄSNING.....M 11.....G-31
TANKESTÖT (F, K).....M 10.....73
TANKEÖVERFÖRING.....M 6.....G-29
TELEPATI.....M 12.....G-31
TELEPATISK DÖDFÖRKLARING
.....SD 25.....D-81

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TELEPATISK ILLUSION ... .FD 19 .....D-79
TELEPATISK PÅVERKAN .....FD 9 .....D-77
TELEPATISK SONDERING .....FD 12 .....D-78
TELEPORTERA .....M 12 .....G-31
TILLKALLA DEMON .....Dem 3 .....KV-44
TILLKALLA DRAKE.....FD 25 .....D-79
TILLKALLA VARELSE .....A 2 .....G-17
TJÄNANDE BEST.....A 15 65
TORRT.....Allm Mini.....32
TOTAL KONTROLL .....FD 23 .....D-79
TOTAL SENSORISK AVSKÄRMNING .....SD 18 .....D-81
TRÄELD (F, K).....A 2 .....G-15
TVEKSAMHET .....SD 5 .....D-80
TYSTNAD.....Allm Mini.....32
TÄMJA .....A 7 64
TÄNDA.....Allm Mini.....32
TÖRNEGRAV (F) .....A 16 71
UPPHÄVA DRAKMAGI.....SD 10 .....D-80
UTHÄRDA HUNGER.....M 7 76
UTHÄRDA TÖRST .....M 10 76
UTPLÅNA .....M 24 75
VANSINNE .....M 14 74
VARSEBLI DEMON .....Dem 11 .....KV-46
VARSEBLIVNING.....Allm 9 .....G-13
VARSEL .....FD Mini.....D-76
VATTEN .....Allm Mini.....32
VATTENANDNING .....M 7 .....G-29
VATTENSTRÅLE.....FD 13 .....D-78
VICOTNIKS AURA .....Mör 12 .....Nid-40
VICOTNIKS FARSOT .....Mör 5 .....Nid-39
VICOTNIKS FÖRBANNELSER .....Mör 8 .....Nid-39
VICOTNIKS FÖRVANDLING .....Mör 16 .....Nid-40
VICOTNIKS MÄRKE .....Mör 11 .....Nid-40
VICOTNIKS MÖRKA SANNSYN .....Mör 3 .....Nid-38
VICOTNIKS MÖRKA TERROR .....Mör 14 .....Nid-40
VICOTNIKS MÖRKERBLIXT .....Mör 6 .....Nid-39
VICOTNIKS ONDA ÖGA .....Mör 1 .....Nid-38
VICOTNIKS OORGANISKA FÖRGÖRELSE .....Mör 10 .....Nid-39
VICOTNIKS ORGANISKA FÖRGÖRELSE .....Mör 12 .....Nid-40
VICOTNIKS PERSONKONTROLL .....Mör 13 .....Nid-40
VICOTNIKS SINNESFÖRGÖRELSE .....Mör 18 .....Nid-41
VICOTNIKS SJÄLAFÖRGÖRELSE .....Mör 18 .....Nid-41
VICOTNIKS SJÄLAVANDRING .....Mör 19 .....Nid-41
VICOTNIKS VERKLIGHETSFÖRVANSKNING .....Mör 25.....N 41VICOTNIKS VÄVNADSFÖRGÖRELSE .....Mör 15 .....Nid-40
VIGGFÅNGARE (F) .....E 7 .....G-20
VILDMAN .....A 17 68
VIND .....Allm Mini.....33
VINDKONTROLL .....A 11 .....G-16
VINDPIL (F).....A 6 .....G-15
VINDSKYDD.....Allm Mini.....33
VINDSTÖT (F).....E 8 85
VIRVELSKÖLD (F).....E 8 .....G-20
VÄCKNING .....FD 3 .....D-77
VÄLSIGNA SÅDD.....A 8 70
VÄNDA.....Allm Mini.....33
VÄXTKUNSKAP .....A 5 .....G-15
VÄXTMINNE .....A 13 71
ZOMBIE (R).....M 10 80
ZOMBIEHÄR (R).....M 28 82
ÅKALLA STORM (F).....A 19 66
ÅTERUPPLIVA .....FD 24 .....D-79
ÄNDRA KROPP .....M 18 77
ÖDESLÄSNING .....SD 22 .....D-81
ÖKA .....A 6 .....G-15
ÖPPNA (F).....E 6 .....G-20
ÖPPNA OCH STÄNGA .....Allm Mini.....33
ÖRFIL.....Allm Mini.....33
ÖRNVINGAR .....A 13 68
ÖRTRANKOR .....A 6 .....G-15
ÖVERTYGA .....M 10 73

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGIKERNS HANDBOK

Den grå graniten i återvändsgången syntes kall och obeveklig. Stegen bakifrån hördes närmre och närmre, det var en skickligt gillrad fälla — vi var helt instängda. Lana tände den lilla blå kristallen i spetsen på sin stav, och vi såg oss omkring i desperat sökande efter en utväg. ”Vänta…”, mumlade Gerion, mentalisten vi befriat i katakomberna, ”Vad är det här?” Sakta lät han sin vänstra hand svepa längs den fuktiga väggen, och plötsligt sågs en varm strimma av ljus flamma upp runt handen. ”En portal! Titta!” Nästan omedelbart bildades ett invecklat mönster av svagt blåglödande symboler, och den granit-illusion som dolt den bastanta träporten började rämna. Gerions händer flög snabbt längs de lysande linjerna, ”Det finns skyddssymboler också… måste komma på något annat…” Mentalisten trevade vidare och mumlade något ohörbart, och plötsligt började linjerna skifta form. Stora cirklar tog form, och som om de hade varit handtag tog Gerion enkelt tag i dem med fingertopparna och började dra dem åt sidan.

MAGIKERNS HANDBOK är en regelmodul som ingående beskriver hur man använder de fantastiska magiska krafterna — oavsett vad man vill använda dem till. Här finner du regler för vild magi, stavar, ritualer, magiska cirklar och symboler, alkemi, magiska pergament, hur man skapar magiska föremål och egna besvärjelser med improviserad magi, magiska fenomen och familiarii, nya färdigheter, nya yrken och nya karaktärer som passar en magiker, samt, sist men inte minst, mer än 160 nya besvärjelser, bl. a. från underskolorna illusionism, växtrikets magi, köldmagi, dödens magi, kroppskontroll och luftens magi.

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (helst 1991 års upplaga) för att kunna använda MAGIKERNS HANDBOK.

ÄVENTYRSSPEL

001-1713

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB