



Trolldom

Sedan urminnes tider har det funnits magi och trolldom i världen. Och sedan urminnes tider har folk försökt att utnyttja denna trolldom, för eget bästa, för andras bästa eller som ett självändamål. Alla typer av trolldom finns, från eldklot och hemska demoner till kärleksbrygder och enkla häxkonster, men i Västmark kommer vi att koncentrera oss på tre typer av trolldom. Alla andra typer av trolldom är förbehållet de högsta bland älvafolk, ondskefulla djävulsdyrkare och de Odödliga.

Det är faktiskt ganska stor skillnad på trolldom och trolldom. Den enklaste formen av trolldom är de små skyddsritualer som även vanligt folk utför så gott som dagligen och som ofta avfärdas som rent skrock, som till exempel att spotta över axeln när en svart katt korsar vägen, säga "prosit" när någon nyser, hänga en hästsko över dörren, korsa sig när man nämner ett helgon eller när någon svär och liknande småritualer. Sådant förekommer alltid i en mer skrockfull befolkning – och kom ihåg att Västmarks befolkning verkligen tror på allt det där. För dem är det lika naturligt att tro på att en sjukdom beror på djävlar i blodet som det är för oss att tro på bakterier och virus.

Huruvida den här trolldomen faktiskt fungerar låter vi vara osagt. Hur som helst så tror folk att det gör det, och bara den ökade säkerheten i att tro det ger en liten moralboost som skulle kunna belönas med till exempel en liten +1-modifikation på slaget.

Den "riktiga" trolldomen är något helt annat. Den kräver en medveten koncentration och en viss gåva. Det är fortfarande knappast något som man "bara förklarar" för vanligt folk, och hur noggrann man än är i förklaringen så saknar vanligt folk den rätta gnistan för att kunna utföra trolldom.

Den här rätta gnistan är ganska ovanlig. Personer som har underliga föraningar har den ofta, andra som har god hand med sjuka eller djur har den ofta, liksom personer som kan se mer än andra. Den går ofta i arv - nu finns det inte så mycket statistiska underlag att gå på (statistik är liksom inte uppfunnet än) men det verkar som om den huvudsakligen går i arv på den kvinnliga sidan. Det finns också vissa saker man kan göra för att försäkra sig om sin avkommas trolldomsförmåga – om endera föräldern är älvafolk, kunglig eller demonisk blir barnet trolskt mer ofta än andra. Om en kvinna skulle befruktas av en död mans säd blir barnet ofta trolldomskunnigt, och om den döde mannen är en trollkarl, kvinnan är en häxa (och gärna också oskuld) och

"THESE ARE THE TOOLS WE EMPLOY, AND WE KNOW MANY THINGS."

"SUCH AS?"

"THE TRUE SECRETS. THE IMPORTANT THINGS. FOURTEEN WORDS TO MAKE SOMEONE FALL IN LOVE WITH YOU FOREVER. SEVEN WORDS TO MAKE THEM GO WITHOUT PAIN. HOW TO SAY GOOD-BYE TO A FRIEND WHO IS DYING. HOW TO BE POOR. HOW TO BE RICH. HOW TO RE-DISCOVER DREAMS WHEN THE WORLD HAS STOLEN THEM."

– ELRIC OCH JOHN SHERIDAN,
"BABYLON 5"

En liten varning!

Trolldoms- och magiregler i rollspel har upprepade gånger uppfattats som dagens sanning och därigenom blivit måltavlor för diverse rollspelsmotståndare. Därför poängterar vi än en gång; dessa trolldomsregler är påhittade fantasikonstruktioner, skapade för underhållningssyfte till en fantasivärld och ingenting annat.

det hela sker på galgbacken under någon av de hedniska högtiderna, då kan man räkna med att barnet ifråga kommer att bli en av de mäktigaste trollkarlarna eller häxorna som någonsin levat – om det får den rätta träningen och överlever till vuxen ålder, förstås. Ofta lever sådana barn till åtminstone halvvuxen ålder, i alla fall om man får tro sagorna.

Man kan förvärva trolldomsmakten på många sätt; man kan stjäla den från en mäktig trollkarl – det påstås att det var så den onda fén Viviane lyckades stjäla Merlins trolldom och fängsla honom med den. Man kan sluta en pakt med en annan makt för att på så sätt förvärva trolldomskunskapen – det finns i princip bara älvafolk, dödfolk och demoner att försvära sig åt. Älvafolk är för svårberäkneliga och dödfolk har alltid sina egna syften, ofta ganska mörka sådana. Demoner och djävlar är för ondskefulla för att man ska vilja försvära sig till dessa. Det klassiska priset för trolldomsmakt från demoner och djävlar är ens själ – och det är faktiskt ett *lite väl* högt pris. Vi nämner dock mer om detta senare.

Häxkonst

Häxkonst är den trolldom som drar sin kraft från det levande. Häxkonsten är i grunden god magi, men som allt annat kan häxkonster användas även för att skada. I fel händer kan häxkonster bli ett fruktansvärt vapen. Häxkonster ställer vissa krav på utrustning, men det räcker gott med ett normalt kök.

Vad folk än tror så finns det manliga häxor. De är inte särskilt vanliga – genom sitt nära band till naturen har det fallit sig mer naturligt att det är kvinnliga häxor som utför denna form av trolldom. En del kallar de få manliga häxor som finns för ”häxmästare”, men denna term är lite felaktig, då det antyder att de manliga häxorna skulle vara överlägsna de kvinnliga, och detta är på intet sätt sant.

Som de flesta andra yrken lärs häxkonster ut med lärlingsskap. Den blivande häxan börjar ofta åtskilliga år före puberteten som en slags novis hos en äldre häxa. Det är sällan som en äldre häxa tar flera lärlingar samtidigt, men det händer. Till att börja med fylls lärlingstiden mestadels med handräkningsarbete för att avlasta den äldre häxan, samtidigt som lärlingen snappar upp teori och råd om vartannat. Först omkring puberteten börjar den egentliga trolldomsträningen – under överinseende av den äldre häxan får lärlingen försöka sig på svårare och svårare trollkonster, innan den äldre häxan antingen beslutar sig för att lärlingen är fullärd och skickar iväg denne eller att den äldre häxan dör.

Häxkonsten är den tradition som har flest besvärjelser. Detta har en ganska naturlig förklaring – det är en konst där kunskapen förs vidare från lärare till lärling i en muntlig tradition. Det är inte särskilt mycket som är nedtecknat – allt kan man i huvudet och för vidare. Att häxkonsten sällan är nedtecknad gör att det ofta blir nödvändigt att improvisera en besvärjelse, vilket i sin tur lärs in och görs om och modifieras och lärs vidare till nästa generation. Detta gör att det inte bara finns en enorm mängd besvärjelser: det finns också en enorm mängd variationer av varje besvärjelse. Å andra sidan är de inte så farligt mäktiga.



Häxkonst är mycket mindre riskfyllt för stämning och kampanj jämfört med älvmagi – det är alltså lättare att tillåta en häxa än en trollkunnig älva. Det är också en tradition som är mer ”jordnära” än magin i andra rollspel. Medan älvmagin kan skada direkt är häxkonsten mer indirekt, mer långsam, mer subtil och på sitt sätt också mer elak.

Häxkonstens effekter är ofta bundna till brygder, salvor, omslag och annat. De kan vara omedelbara, men om de är tidsbegränsade innehåller de så gott som alltid ett villkor eller två för att göra det något lättare att besvärja.

Alkemi

Alkemi är den trolldom som drar sin kraft från det icke-levande. Syftet är ofta att finna materiens innersta struktur. Även om det ingår en del hantering av döda – och enligt vissa rykten också uppväckandet av döda – så är det mycket viktigt att veta att alkemin är en väldigt materiell konst. Till skillnad från häxkonsten som bryr sig väldigt mycket om levande ting är alkemin helt ointresserad av livet annat än som alkemiskt fenomen, och det enda intressanta med själen är frågan om i vilket organ den huserar. Alkemin är i grunden helt neutral – den är vare sig helt ond eller helt god. Alkemi ställer mycket höga krav på utrustning.

Alkemi lärs inte så ofta ut i form av lärlingsskap, utan oftare lär man sig denna form av trolldom genom självstudier, ofta (faktiskt) vid akademier av olika slag. Då kvinnor ofta inte får möjlighet att studera vid universitet är alkemin mer mansdominerad. Alkemin är också en dyr hobby, så ofta är det bara köpmanssoner eller adelspersoner som har råd att syssla med alkemi.

I och med att det sällan finns en lärare tillgänglig för de som studerar alkemi är det inte särskilt ofta som alkemister är överdrivet mäktiga. De har helt enkelt fått lära sig själva genom egna misstag och kryptiska anteckningar i böcker.

Det finns nästan inga besvärjelser alls inom alkemin. Detta har en ganska god orsak – alkemister är forskare. De utvecklar inte besvärjelser, de letar upp nya förutsättningar för trolldomen. En forskare idag utvecklar inte nya bilar, nya datorer eller nya flygplan – han söker kunskapen bakom allting, så att en designer eller ingenjör ska kunna utnyttja kunskapen. På samma sätt är det med Västmars alkemister. De utvecklar inte nya besvärjelser, de forskar kring materiens innersta mysterier.

Detta gör att de besvärjelser som skulle uppstå antingen är ”spin-off”-effekter, sådant som alkemisten aldrig planerade att göra utan kom som en positiv bieffekt, eller så är de ett verktyg i hans forskning. Eftersom alkemisk forskning dessutom ligger på gränsen av känd kunskap finns det ofta heller inga nedtecknade besvärjelser som fungerar i dessa situationer. Alltså blir alkemisten ofta tvingad att improvisera.

Det finns två huvudtyper av effekter inom alkemin. Den vanligaste är fördröjda tidsbegränsade effekter. Den andra är permanenta effekter bundna till ett föremål.

Älvmagi

Älvmagi är liksom alkemin helt neutral, men i övrigt är den raka motsats. Den drar sin kraft från själen själv och påverkar också själen. Man är inte intresserad av materiens hemligheter, man är intresserad av själens. Som sådan är den också mycket svårare att bemästra – det är i princip bara älvafolken som klarar av det, men dessa gör det å andra sidan med största förtjusning.

Älvmagi lärs inte ut – i alla fall inte i grunden. Älvmagi är något som ligger inneboende i en älva och som enbart hennes fantasi kan aktivera. Det är en konst som kräver träning men ingen utbildning. Man kan i och för sig få hjälp av en lärare, men det är inte så mycket utbildning som goda råd och



inspiration. Det finns inga texter om hur man använder älvamagi, däremot finns det åtskilliga folksagor om hur älvamagi har påverkat människor och djur.

Älvamagin är den magin som är mest improviserad, mest vild och fullständigt okontrollerbar. Den kan vara sådan därför att den faktiskt inte finns – kom ihåg att älvamagin är illusioner och ingenting annat.

Älvamagin är också den farligaste magin, särskilt ur spelledarens synvinkel. Med all den flexibilitet och skapandekraft som älvamagin har är det tämligen lätt att förstöra både en kampanj och stämningen i den. Turligt nog är älvor ganska sällsynta som figurer, och det finns alltid en möjlighet att säga ”stopp” om spelaren skulle balla ut allt för mycket. Man ska dock alltid ta det säkra framför det osäkra och säga nej till en spelare som man inte tror klarar av att dels hantera den stora makt som älvamagi innebär och dels inte kan rollspela en varelse för vilken tid inte spelar någon som helst roll. Spelleadare som är det minsta tveksamma på en spelare bör vägra spelaren att spela trolldomskunniga personer över huvud taget, och i synnerhet älvafolk.

Älvamagi är den trolldom som syns mest när den utövas. Detta beror helt och hållet på att de är illusoriska. Det är på detta sätt som älvafolken påverkar sin del av verkligheten som de önskar. Det är således mest troligt

att om eldbollar används i magin så är det illusoriska eldbollar från älvamagin. Rent resultatmässigt gör det ingen skillnad – visserligen är det bara en illusorisk eldboll som träffar, men å andra sidan är skadan från den *inte* illusorisk.

Just eldbollar är förresten ett dåligt exempel. Tänk på att älvor gör saker med stil. De kastar inte en eldboll på någon. De frammanar ett magiskt svärd (illusoriskt, javisst – kan det bli mer magiskt än så?) och utmanar sin motståndare på duell.

Andra Traditioner

Det finns fler traditioner än dessa tre. Vi har till exempel qabala, som sysslar med siffermagi och numerologi. Den är i sin tur besläktad med ritualmagin, där man utför magi i grupp och i mäktiga, näst intill religiösa ritualer. Båda dessa är dock ganska ovanliga på Lyonia, men desto mer spridda

Terminologi

Observera att vi undviker ordet ”magi” så mycket som möjligt. Detta beror på att Västmark har en viss stämning som vanlig rollspelsmagi effektivt skulle förstöra (det är också därför som man bör vara försiktig med älvamagi) – Västmarks trollkunniga personer är helt enkelt inte någon medeltida motsvarighet till en 15,5 cm fälthaubits. I vanliga rollspel skjuter en magiker en eldboll på sin fiende, i Västmark slår en häxa sin fiende med olycka eller pesten. En spelleadare – och framförallt spelets spelare – bör vara på det klara med detta så att man undviker den slentrianmässiga fantasymagin.

De spelare som fastnat i terminologin och kallar allt för magi och magiker kan ta en titt på följande alternativa terminologi som bör användas istället.

Istället för:

magi (som konst)	magiker	magi (som besvärjelse)	kasta magi
säg:			
trolldom	trollkarl	besvärjelse	besvärja
häxkonst	häxa	förtrollning	förtrolla
sejdkonst	häxmästare	förbannelse	förbanna
	besvärjare	förhäxning	förhäxa
	gandryttare	sejd	sejdra
	sejderska	gand	gandra
	trollkvinna	trollformel	

och fruktade på kontinenten. De kommer ursprungligen från Främre Orienten, till skillnad från häxkonsten och alkemin som båda är mer keltiska i sitt ursprung och älvamagin som bara är.

Det ryktas om att arabiska lönnmördare, de så kallade assassinerna, använde trolldom i sitt yrke, och ännu längre österut ryktas det om väldiga krigare som kan springa på molnen och skjuta blixtar och klyva berg med svärdet, om lönnmördare som kan smälta in så fullständigt med natten och förvandla sig till fåglar för att ta sig in i borgar. Det ryktas om häxor på den ryska stäppen som får sin kraft från barnaoffer och kannibalism, och om varulvar och vampyrer i östra Europas berg. Och överallt går ryktet om att vissa dödliga försvar sig till Hin Håle i utbyte mot makt på jorden.

Den nordiska runmagin är mer än ett rykte – genom vikingarnas resor har deras runor kommit ner till Lyonia och blandats in bland de keltiska druidiska konsterna. Fler än en skyddsgalder härstammar från det kalla Norden och asatron, men denna kunskap är numera en del av häxkonsttraditionen på Lyonia och inte en separat hemlighet.

Att Göra En Trollkarl

Det är några saker man behöver för att kunna göra en trollkarl. Det första är en lämplig egenskap, till exempel Trollkarl (minst +1 poäng), varpå man kan lära sig Alkemi eller Häxkonst. Det går även med andra egenskaper. Möjliga varianter är Bildad +4 (för att lära sig Alkemi), Älvabod +3 eller högre (för att lära sig Älvamagi). Med Trollkarl +4 kan man, om man får spelledarens tillåtelse, även lära sig Älvamagi. Det är upp till spelledaren att bestämma om en figur kan lära sig trolldom eller inte; riktlinjerna ovan är just... riktlinjer.

Därefter måste man ta minst en av de tre trolldomsskickligheterna. Dessa köps som vilka skickligheter som helst.

Det sista man ska göra är att skaffa sig besvärjelser. Om man inte har byggt sin figur enligt den lite svårare metoden (med erfarenhetspoäng) blir man tvungen att omvandla en eller flera skickligheter till erfarenhetspoäng, för vilka man sedan köper besvärjelser. Man kan göra om en eller flera skickligheter – allihop om man så önskar – till erfarenhetspoäng, vilka summeras i en stor hög.

Varje besvärjelse har en kostnad. Denna kostnad är så många erfarenhetspoäng som det kostar att lära sig den besvärjelsen. Man kan använda erfarenhetspoäng som man får genom att göra om de skickligheter man får från början, eller sådana som man får efter hand i en kampanj, för att köpa besvärjelserna.



Tabell 9-1: Erfarenhetspoäng

Skicklighetsnivå	Erfarenhetspoäng
Skrämästarskicklighet (+8)	36
Mästarskicklighet (+6)	21
Gesällskicklighet (+4)	10
Lärlingsskicklighet (+2)	3

Exempel:

Vår lilla häxa Feli (som man först får bekant-skap med i slutet av kapitlet Figuren) kunde lika gärna göras med det vanliga systemet, det när man får ett antal skickligheter på olika nivåer. För att skaffa besvärjelser hade vi i så fall satt undan en Gesällskicklighet och två Lärlingsskickligheter för besvärjelser. Dessa är värda $10+3+3=16$ erfarenhetspoäng – vilket är precis vad de besvärjelser som spelaren valde i kapitlet Figuren var värda.

Besvärjelsen

För att kunna utöva magi räcker det inte med någon av de tre Trolldomsskickligheterna. Man måste också kunna besvärjelser av olika slag. Trolldomsskickligheterna kan fortfarande användas för teoretiskt kunnande om magi, men för att kunna klara av de verkliga övernaturligheterna måste man kunna besvärjelser.

En besvärjelse är något som man kan, vare sig mer eller mindre. Det finns inget "skicklighetsvärde" i besvärjelserna. Antingen kan man dem eller så kan man dem inte.

Alla besvärjelser beskrivs enligt en gemensam mall:

Tradition: Vad besvärjelsen tillhör, Häxkonst, Alkemi eller Älvamagi.

Kostnad: hur många erfarenhetspoäng det kostar att lära sig besvärjelsen.

Svårighet: hur svårt det är att kasta besvärjelsen.

Varaktighet: Hur länge besvärjelsens effekt varar. Det finns flera olika varaktigheter, men en besvärjelse kan bara ha en av dessa samtidigt.

Räckvidd: Hur långt besvärjelsen når och vilket omfång den har. Ofta kommer denna i två värden, en för hur långt besvärjelsen når och en för radien på en eventuell areaeffekten. Om det står en räckvidd på Nära/Beröring innebär det att besvärjelsen har sitt centrum inom avståndet Nära och påverkar allting som befinner sig inom avståndet Beröring från dess centrum. En räckvidd på Personlig/Bågsnitt innebär att effekten har sitt centrum i trollkarlen och en area som Bågsnitt. En räckvidd på Bågsnitt/Personlig drabbar exakt ett mål inom räckvidden Bågsnitt.

Tid att kasta: Hur lång tid det tar att kasta besvärjelsen. I det fall där det behövs avgörs turordning med en Trolldomsskicklighet plus en tärning på motsvarande sätt som en normal stridshandling.

Krav: Vad man måste ha för att kasta besvärjelsen. Om kraven inte uppfylls kan man inte kasta besvärjelsen. Det finns fyra sorters krav, Skickligheter, Verktyg, Ingredienser och Begränsningar.

Skickligheter innebär att man måste ha de skickligheter som räknas upp till minst den nivå som skrivs. Om man inte har tillräckligt mycket, eller saknar skickligheten, är kraven inte uppfyllda.

Varaktigheter

Omedelbar: Pang! Det händer, och mer var det inte med det. Effekten kvarstår som permanent – bryter man ett ben med varaktighet Omedelbar så kvarstår benet som brutet efteråt och läks som om det vore ett vanligt brutet ben.

En runda: Effekten varar från den handling där den aktiveras fram till samma handling i nästa runda alternativt nästa runda tar slut, vilket som kommer först.

En minut: Effekten varar en minut, vilket är detsamma som tjugo rundor.

En vakt: Effekten varar fyra timmar, till samma glas i nästa vakt. För nötter om vakter och glas, se kampanjmaterialet.

Soluppgång/nedgång: Effekten varar till nästa soluppgång eller soldnegång, vilket som kommer först. En besvärjelse som aktiveras i skymningen varar till soluppgången, och tvärtom. Midnattssol och dess vintermotsvarighet är ett undantag – då varar effekten som för dygn.

Dygn: Effekten varar i tjugofyra timmar, till samma tidpunkt om ett dygn.

Månvarv: Effekten varar i ett månvarv, tills dess att månen står i samma fas nästa gång.

År: Effekten varar i ett år, till samma datum nästa år.

Decennium: Effekten varar till samma datum i tio år.

Livstid: Effekten varar livet ut.

Koncentration: Effekten varar så länge som trollkarlen koncentrerar sig på besvärjelsen. Skulle trollkarlen distraheras krävs ett slag för till exempel Viljestark med ett motstånd på 9 – denna siffra kan variera med distraktionsmomentet. Om slaget misslyckas avbryts besvärjelsen.

Cirkel: Effekten varar så länge som trollkarlen stannar kvar i den cirkel som han har ritat upp. Så fort trollkarlen lämnar cirkeln bryts besvärjelsen. Denna varaktighet används bara med besvärjelser som har Cirkel som Tid Att Kasta.

Verktyg är lika med den utrustning som krävs för att kasta besvärjelsen. Om man saknar ett verktyg uppfylls inte kraven.

Ingredienser är saker som ingår i besvärjelsen som är förbrukningsvara. Efter att besvärjelsen är färdig har man använt ingredienserna. Till skillnad från verktyg som man har kvar efteråt är alltså ingredienser förbrukningsvara som måste fyllas på. Verktygen är kvar – ingredienser förbrukas.

Begränsningar dels situationer då besvärjelsen inte fungerar, och dels negativa bieffekter som drabbar häxan när besvärjelsen används.

Effekt: Vad besvärjelsen gör, dels i beskrivande termer, dels i regeltermen om sådana behövs.

Att Besvärja

En besvärjelse används genom att man slår ett slag för den trollkonst som används. Svårigheten bestäms av besvärjelsen. Om slaget lyckas aktiveras besvärjelsen. I de flesta fall tar det en ganska lång stund att kasta en besvärjelse, men det finns undantag. Häxkonsten känner ett antal snabba och ganska elaka förbannelser, och Älvamagin är känd för sina snabba illusioner. Alkemin är dock så gott som alltid långsam, men när man väl är färdig med besvärjelsen kan den aktiveras när som helst.

Om slaget blir nollat kan det hända mycket roliga och intressanta saker. Exakt vad är upp till spelledaren. Det finns inga fummel- eller snedtändningstabeller i Västmark, så varför skulle det finnas några i trolldomskapitlet? Istället överläter vi åt spelledaren att komma på lustiga bieffekter och dundermisslyckanden.

Räckvidden

Personlig: Endast trollkarlen/målet.

Beröring: Trollkarlen måste kunna sträcka ut handen och nudda målet. För areaeffekt så gäller att effekten drabbar allting inom en armlängds avstånd från centrum.

Nära: Man ska hinna springa fram till målet på en runda – räkna med ca 40 fot som en bra gräns på Nära. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 50 fot) från centrum.

Bågskott: Målet ska kunna träffas av ett bågskott under normala förhållanden. Precision i skottet är inte av vikt – skottet ska nå så långt som möjligt. 1000 fot är en ganska bra gräns på Bågskott. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 1000 fot) från centrum.

Grevskap: Målet ska befinna sig inom gränserna för ett typiskt grevskap. Radien på detta är ca 12 engelska mil. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 12 engelska mil) från centrum.

Rike: Målet ska befinna sig inom gränserna för ett rike. Ca 100 engelska mil är en ganska bra radie att räkna på. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 100 engelska mil) från centrum.

Cirkel: En besvärjelse med Cirkel som Räckvidd har det på båda avstånden. Allting innanför cirkeln påverkas av besvärjelsen. Cirkel är automatiskt en areaeffekt.

Tid att Kasta

Handling: Besvärjelsen aktiveras som en vanlig stridshandling, det vill säga enligt turordning.

Runda: Besvärjelsen aktiveras sist i en runda. Skulle flera besvärjelser komma sist i en runda så används turordning separat för att avgöra vilken av besvärjelserna som går av först.

Cirkel: Besvärjelsen aktiveras när en cirkel eller annan gräns (till exempel en triangel, kvadrat, oktagram eller pentagram) är färdigritad. Storleken på cirkeln och dess komplexitet avgör hur länge det tar innan den är klar. Varje meter cirkel tar en sekund att rita, så man hinner med tre meter cirkel per runda. För enkelhetens skull tar det lika många rundor att rita cirkeln som diametern på cirkeln mätt i meter. Om besvärjelsens svårighet överskrider 6 multipliceras tiden med 1 för varje poäng svårigheten är över 6. En svårighet på 9 innebär att det tar tre gånger så lång tid att rita cirkeln som vanligt ($9-6=3$).

Minut: Besvärjelsen aktiveras om en minut, eller sist i runda 20 om det är panikartad situation.

Glas: Ett glas omfattar en tidsperiod på en halvtimme.

Vakt: En vakt omfattar en tidsperiod på 4 timmar eller åtta glas.

Fördröjd: En del besvärjelser har en fördröjd Tid Att Kasta, utöver den vanliga tiden. De aktiveras inte direkt, utan det krävs att man gör lite mer för att få igång dem. Normalt tar det en handling eller en runda extra, utöver den vanliga Tid Att Kasta. Det extra som måste göras kan till exempel vara att svälja en brygd, smeta på en salva eller öppna en låda. Brygden, salvan eller innehållet i lådan tillverkas under den vanliga Tiden Att Kasta och kan sedan bäras omkring, redo för användning; den fördröjda extratiden är det lilla extra man gör för att aktivera besvärjelsen.

Mer rollformulär

Som synes har vi bidragit med en extra sida rollformulär för de som vill spela trollkarlar. Denna extra sida har plats för all data som behövs för fem besvärjelser. Tyvärr är det inte särskilt självförklarande: de mystiska sektionerna med rutor till höger kan ställa till lite problem.

Den första av dessa sektioner är till för Varaktighet. Man kryssar helt enkelt i den varaktighet som besvärjelsen har.

Den andra sektionen, Räckvidd, har två kolumner med rutor. Den vänstra är till för den första upplistade räckvidden, och den högra är till för den andra upplistade räckvidden. Om en besvärjelse till exempel har räckvidden Nära/Personlig skall man alltså kryssa i räckvidderna Nära i vänsterkolumnen och Personlig i högerkolumnen.

Den tredje sektionen, Tid Att Kasta, har två rutor till höger på tiderna Handling och Runda, som är avsedda för fördröjda besvärjelser. Om en besvärjelse till exempel har Tid Att Kasta Vakt/Fördröjd: Handling ska man kryssa i Vakt och Fördröjd till vänster och Handling till höger.

Alla andra delar på trolldomsformuläret borde vara mer eller mindre självförklarande, eller så förklarar det sig när man läst igenom resten av trolldomskapitlet. Det är som vanligt inget krav att använda rollformulär över huvud taget, men ett sådant formulär gör det dels enklare att hantera besvärjelser och dels snabbare.

Att Märka Trolldom

Trolldom märks inte alltid. Inte ens älvamagin är särskilt tydlig. En viktig orsak till detta är att endast ett utvalt fåtal får lära sig trolldom, varför dessa blir fruktade av de som inte får lära sig trolldom, och det är ett välkänt faktum att det som man fruktar försöker man göra sig av med. Således är trolldom något som man försöker hålla diskret.

Trolldom är dock inte helt omärkligt – alla personer med egenskaperna Älvablod eller Trollkarl kan märka trollkraft i närheten, även om besvärjelsen i sig är helt omärklig. Det blir lättare att märka trolldomen ju mäktigare den är. Trolldom som är aktiv och förtrollade platser kan man alltid märka; vilande trolldom, som till exempel i förtrollade föremål, kräver en medveten viljeanstängning.

Svårigheten är som grund 9, och det är ett slag för Leta som gäller. Endast personer med någon av egenskaperna Älvablod eller Trollkarl får slå det här slaget, men de får använda någon av dessa två egenskaper för att modifiera slaget.

Det första som påverkar är avståndet; här är det det första värdet på Räckvidd som avgör. För varje snäpp utanför räckvidden man är ökar svårigheten med 3; om en person befinner sig inom avståndet Nära och besvärjelsen ifråga har räckvidd Personlig så ökar svårigheten med 6. På samma sätt blir det lättare om man är innanför räckvidden. Svårigheten minskar med 3 för varje snäpp innanför räckvidden man är. En person som befinner sig inom avståndet Nära när besvärjelsen har räckvidden Bågskott får alltså svårigheten minskad med 3.

Det andra som påverkar är trolldomens potens. Svårigheten att märka trolldomen minskar med ett för varje hela fem poäng i summan av Kostnad och Svårighet. En besvärjelse med Kostnad 3 och Svårighet 11 (summa 14) minskar alltså svårigheten med 2. Hade besvärjelsens Kostnad varit 4 och Svårighet 11 (summa 15) hade svårigheten för att upptäcka den minskats med 3.

Vilande besvärjelser är alltid svårare att märka. Här räknas alla förtrollade föremål och alla fördröjda besvärjelser så länge de inte aktiveras. Svårigheten att märka sådana besvärjelser eller föremål ökar med 6. Förtrollade platser fungerar som vilande besvärjelser.

Om slaget lyckas får man reda på hur kraftig trolldomen är och ungefär vilket håll den har sitt centrum (typ ”någonstans till höger” eller ”rakt fram ungefär”). Vid perfektion får man reda på exakt var trolldomens centrum är. Vid Status Quo får man bara reda på att det finns trolldom i närheten, inte dess styrka eller dess riktning. Rätt använt kan man pejla in trolldomens centrum.

Det här slaget kan slås av spelledaren när någon utövar trolldom i närheten; om spelaren vill göra en medveten viljeanstängning och känna trolldom kan han slå själv, men eftersom spelaren inte känner till svårigheten vet han fortfarande inte om han lyckas eller inte.

Rollspela Trollkarl

Västmarks trollkarlar är inte någon medeltida motsvarighet till en 15,5 cm fälthaubits. Tvärtom är det de tungt rustade riddarna som står för den tunga eldkraften i Västmark. Trollkarlar är visa gubbar, häxor är kloka gummor eller flickor, alkemister är insnöade akademiker och älvor bara är. Allihopa är dock trollkarlar med karaktär.

Det finns inga trollkarlar och häxor som inte har en personlighet. Oavsett hur personligheten är bör den vara mystisk och framförallt överdriven. En häxa märks helt enkelt när hon agerar. Hon kan stå ganska mycket i bakgrunden under hela rollspelet, men när hon märks, då jävlar!

Som spelare kan det vara bra att brodera ut ens magi en hel del. Att bara säga något i stil med "jag kastar en Lånta Fjädrar med kattskinn" är i sig ganska trist, men om man däremot börjar läsa en trollramsa förhöjer man stämningen en hel del. Om det är svårt att komma på bra trollramsor kan man alltid sno en från film eller litteratur. Det är också bra att skriva ner mer detaljerade tillvägagångssätt om besvärjelser – sådana beskrivningar förhöjer också stämningen.

Exempel

Feli har fått tag på ett kattskinn och ska använda denna tillsammans med besvärjelsen Lånta Fjädrar för att förvandla sig till katt. Spelaren säger att figuren ska byta form, varpå spelare beskriver hur Feli klär av sig och börjar dansa en vansinnesdans med kattskinn. Spelaren bryter in med den trollramsa som han i förväg har skrivit upp:

"Böj små ben och bänd min rygg

Ge mig päls så svart och snygg

Näsa till nos, hand till tass

Svans så lång och klo så vass!"

Spelledaren fortsätter beskrivningen om hur Feli flyter ihop med kattskinn, krymper och skriker av smärta när förvandlingen bryter, böjer och omformar ben och slutligen ligger en svart katt flämtande på golvet där Feli en gång låg.

Trolldom Och Erfarenhet

De erfarenhetspoäng som en häxa eller trollkarl samlar ihop kan naturligtvis användas för att bli en bättre trollkarl. För det första kan man höja de olika trolldomsskickligheterna. För det andra kan man skaffa nya besvärjelser. Trolldomsskickligheterna höjs precis som vanliga skickligheter – hur det här går till beskrivs i kapitlet Kampanjen.

Att skaffa besvärjelser går till precis som när man köper dem från början; man betalar ett antal erfarenhetspoäng och får sin besvärjelse. Detta sker dock med ett par restriktioner. Om en besvärjelse är nedskriven (och naturligtvis om man kan läsa – det är inte alla som kan det) eller om man har tillgång till en lärare som kan visa hur man gör så är det bara att spendera sina erfarenhetspoäng. Så fort erfarenhetspoängen är spenderade och besvärjelsen är nedskriven så kan man den.

Om den inte finns nedskriven och om man inte har en lärare så måste man bygga en egen besvärjelse. Hur det går till beskrivs nedan. Detta är dock inte det enda, man måste också spendera erfarenhetspoäng precis som när man köper den. Dessutom tar det en vecka per erfarenhetspoäng att forska fram besvärjelsen. Slutligen måste man lyckas med ett slag för någon lämplig trolldomsskicklighet mot den nya besvärjelsens svårighet för att komma på hur det går till. Misslyckas slaget får man försöka igen om en vecka. Vid Status Quo lyckas man en vecka senare än beräknat.



Exempel

Häxan Feli bygger en egen liten besvärjelse: det är en variant av Lånta Fjädrar som har en kostnad på 9, varaktighet Månvarv, räckvidd Beröring/ Personlig och tid att kasta Glas/Fördröjd: Runda. Det rör sig om en mysig häxbrygd som förvandlar någon till katt om den förtärs. Det kommer att kosta henne dels 9 erfarenhetspoäng för att lära sig besvärjelsen och dels 9 veckors experiment för att koka ihop receptet. Så från strax efter jul till slutet på februari är Feli instängd i sitt kök och arbetar med sin besvärjelse. Besvärjelsen har svårighet 11; Feli har Häxa +4 och Häxkonst +6, så det ska mycket till för att misslyckas. Tärningen rullar och stannar på 1; Feli kommer alltså upp i precis 11, det vill säga Status Quo. Det tog alltså tio veckor att forska fram besvärjelsen, och inte de planerade nio.

Den nya besvärjelsen förs in bland alla andra besvärjelser i Felis samling.

Det här är lämpliga vinteraktiviteter, då man ändå inte är ute och äventyrar, och kombineras lämpligen med andra administrativa aktiviteter som till exempel åldrande.

Att skapa nya besvärjelser

Det första som ska göras är att kostnaden ska bestämmas med avseende på besvärjelsens effekt. Därefter ska man bestämma svårighet, varaktighet, räckvidd, tid att kasta och krav, vilka modifierar kostnaden. Kostnaden kan aldrig bli lägre än ett, oavsett hur mycket kostnaden ska minskas.

Några besvärjelser räknas upp i nästa kapitel, sorterade efter trollkonst och svårighet. Det går naturligtvis bra för spelare såväl som spelledare att bygga helt egna besvärjelser, men spelledaren måste alltid godkänna spelarens besvärjelser. Tänk dock på att en besvärjelsens effekt, räckvidd och varaktighet måste balanseras mot dess kostnad, svårighet, krav på till exempel utrustning, och tiden som går åt att kasta besvärjelsen. Man börjar balanseringen med att bestämma besvärjelsens grundkostnad. Därefter modifieras

kostnaden upp och ner beroende på alla andra värden som besvärjelsen har. Glöm inte att spelledaren måste godkänna besvärjelsen så att den passar in i miljö och stämningen.

Tabell 9-3: Varaktighet

Varaktighet	Kostnad
Omedelbar	0
En runda	-6
En minut	-4
En vakt	-2
Soluppgång/ -nedgång	0
Dygn	+2
Månvarv	+4
År	+6
Decennium	+8
Livstid	+10
Koncentration	0
Cirkel	0

Kostnad: Grundkostnaden bestäms efter vad besvärjelsen syftar till. Se tabell 9-2.

Svårighet: Ju svårare en besvärjelse är att kasta desto lägre blir dess kostnad. En typisk besvärjelse har en svårighet på 9. Varje extra nivå i svårighet minskar kostnaden med ett. Varje nivå i svårighet under 9 ökar kostnaden med ett.

Varaktighet, Räckvidd och Tid Att Kasta: Dessa tre värden behandlas på samma sätt – man bestämmer vilket värde man ska ha, varpå besvärjelsens kostnad modifieras med detta.

Krav: Krav är helt enkelt saker omkring som man behöver för att kasta besvärjelsen. Det finns tre sorters krav, nämligen Verktyg, Ingredienser och Skickligheter. Verktyg kan vara att man behöver en gryta, en slev och andra småsaker, lika gärna som att det behövs ett fullt utrustat laboratorium. Ingredienser kan vara de klassiska ödleögonen, fladdermusvingarna och ormäggen till mer svåråtkomliga saker som enhörningshorn. En del ingredienser kan till och med vara tämligen illegala att få tag på, som till exempel människofett eller, om flickan är ovillig, en jungfrus oskuld. Skickligheter innebär att det krävs en viss skicklighet från trollkarlen till en

Tabell 9-4: Räckvidd

Räckvidd	Kostnad för avstånd	Kostnad för areaeffekt
Personlig	-4	0
Beröring	-2	+2
Nära	0	+4
Bågskott	+2	+8
Grevskap	+4	+16
Rike	+6	+32
Cirkel	—	0

Tabell 9-5: Tid att Kasta

Tid att kasta	Kostnad
Handling	+2
Runda	0
Cirkel	-2
Minut	-2
Glas	-4
Vakt	-6
Fördröjd: Handling	+3
Fördröjd: Runda	+1

viss nivå. Det sistnämnda är mest intressant när man tillverkar förtrollade föremål, men kan vara intressant även i andra fall – besvärjelsen Vaggvisa har som krav att häxan har minst +4 i Sjunga.

Alla dessa delas in på tre nivåer, Vanliga, Ovanliga och Unika. Vanliga bakas ihop i sina respektive kategorier till en klump som minskar kostnaden med ett. Man kan alltså få som mest -3 i kostnad, -1 vardera från varje kategori. Ovanliga krav minskar kostnaden med ett vardera. Unika krav minskar kostnaden med minst två per styck.

Begränsningar: Ett specialfall av krav är så kallade begränsningar. Det är saker och ting som inte får inträffa eller som måste inträffa, eller bieffekter som inträffar om man kastar just den här besvärjelsen. Ett exempel att ingen annan än häxan får nudda kvasten i besvärjelsen Här Upp och Här Ut. Andra exempel är att man aldrig får nudda järn när man kastar besvärjelsen, eller att man aldrig får befinna sig på helgad mark när man kastar den (mycket vanliga begränsningar inom Älvamagin). Åtskilliga siande besvärjelser kräver att så lite materia som möjligt stör flödet av trollkraften, varför häxan inte får ha några kläder på sig. Andra kräver att man måste befinna sig i en helgad stencirkel. Hur mycket sådana begränsningar är värda är upp till spelledaren, men -1 per styck är ganska lagom.

Bieffekter tas upp som vanliga effekter av besvärjelser, men har negativt värde. Typiska exempel är en besvärjelse som ger häxan en mängd Utmattning (se Kampanjreglerna för hur utmattning påverkar). 4 poäng Utmattning är värt $4 \times 1,5 = 6$ poäng. Eftersom det är en begränsning om häxan får det i samband med besvärjandet minskar kostnaden med 6 poäng.

Att improvisera en besvärjelse

Detta är en frivillig regel som tillåter en figur att kasta helt improviserade besvärjelser. Det fungerar precis som vanliga besvärjelser, med skillnaden att Kostnaden ska sänkas till noll på något sätt. Om Kostnaden inte kan sänkas till noll kan man inte få fram just den besvärjelsen improviserat – man blir då tvungen att forska fram den som en vanlig besvärjelse som ovan. Man får inte heller ta till begränsningar (se ovan) för att sänka kostnaden.

Tabell 9-2: Typiska kostnader.

Kostnad	Typisk effekt
10	Uppsnabba läkande med en tidsperiod.
20	Direkt dödande
10	Ge en Allvarlig Skada på fläcken
5	Ge en Skada på fläcken
3	Ge en förmåga som normalt är omöjlig (exempelvis Flyga)
2/nivå	Höja/sänka en förmåga med 1 (kan ej användas för att höja eller sänka Trollkarl/Häxa)
3	Genomföra en handling om ett motsatt slag lyckas. Häxan använder sitt slag för att aktivera besvärjelsen, motståndaren använder ett eget slag.
1	En enkel handling
2/poäng	Höja/sänka Skadevärde med 1 (till exempel vid gifter)
1/poäng	Höja/sänka Omtöckning med 1 (till exempel vid gifter, och det gäller då mittensiffran. Den första siffran på gifters omtöckning är en tredjedel så stor, och den sista siffran är fyra gånger så stor.)
1,5/poäng	Höja/sänka Utmattning med 1 (se Kampanjreglerna)
1/2 nivåer	Höja/sänka Motstånd med 2 (kan ej användas för att höja eller sänka svårigheter på besvärjelser)
20	Nå till en helt annan värld (Älvalandet, Teleportering, Efterlivet et cetera)

Tabell 9-6: Krav

Krav	Kostnad	Exempel
Vanliga Verktyg	-1 totalt	Ett normalt kök
Ovanliga Verktyg	-1 per styck	Ett normalt laboratorium
Unika Verktyg	minst -2 per styck	Ett specialbyggt laboratorium
Vanliga Ingredienser	-1 totalt	Hönsblod, ormägg, svarta ljus och katter
Ovanliga Ingredienser	-1 per styck	Mänskligt fett, en jungfrus oskuld
Unika Ingredienser	minst -2 per styck	Enhörningshorn, drakägg, gripfjädrar
Vanliga Skickligheter	-1 totalt	Minst +4 i skickligheterna
Ovanliga Skickligheter	-1 per styck	Minst +8 i skickligheten
Unika Skickligheter	minst -2 per styck	Minst +12 i skickligheten

En besvärjelse påbörjas inte heller förrän den är färdigberäknad. När spelaren har räknat färdigt, först då kan man börja med besvärjelsen. Det innebär att spelet fortsätter runt omkring spelaren som sitter och funderar på sin besvärjelse.

Att nedteckna besvärjelsen

För att bevara besvärjelser till framtida generationer bör man nedteckna den. Nedtecknandet kräver att man har egenskapen Bildad till minst +1, och det tar lika många dagar som besvärjelsens Kostnad. Skulle man bli störd och avbruten får man ta igen det senare, fast det tar en extra timme för att läsa in vad man har skrivit så långt. Nedtecknade besvärjelser är mest vanligt inom häxkonsten – alkemins skrifter behandlar teorin bakom (böckerna fungerar då som en lärare) och älvamagin har inga skrifter. Tyvärr finns det en hel del häxor som inte har läs- och skrivkunnighet – vår exempelhäxa Feli kan till exempel inte läsa eller skriva och kan alltså inte nedteckna sina besvärjelser.

Tabell 9-7: Fler Varaktigheter och Tid Att Kasta

Tid Att Kasta	Kostnad
Dag	-8
Vecka	-10
Månad	-12
År	-14
Fem år	-16
Varaktighet	Kostnad
Permanent	+15

Att förtrolla ett föremål

Varje förtrollat föremål är i princip en egen besvärjelse, dessutom ofta improviserad. Det är väldigt svårt att förutse vad för slags föremål man kan tänkas behöva. Således bygger man förtrollningen som en improviserad besvärjelse utefter behovet. Det går att bygga en särskild besvärjelse för att förtrolla ett föremål, men det är ofta bara ett slöseri med erfarenhetspoäng, eftersom man för det mesta använder en förtrollningsbesvärjelse en gång och inte mer.

Det enda som skiljer förtrollning av föremål från vanliga besvärjelser är att det tillkommer några nya Tider Att Kasta. Dessa är Dag (-8), Vecka (-10), Månad (-12), År (-14) och Fem År (-16). Under dessa tider antas det att man arbetar med förtrollningen under tolv timmar per dag och sex dagar i veckan. Kan man inte arbeta med förtrollningen vid något tillfälle så får man ta igen det vid ett senare tillfälle. Dessutom tillkommer det en ny Varaktighet, nämligen Permanent (+15). Den innebär helt enkelt att besvärjelsen aldrig tar slut från det att den aktiveras – den pågår helt enkelt för evigt. Dessa nya Tider Att Kasta och Varaktighet får endast användas för förtrollning av föremål.

Observera att en vanlig Fördröjd besvärjelse inte räknas som ett förtrollat föremål. En Fördröjd besvärjelse är en engångsförtrollning som dör ut när den är aktiverad, inte en evighetsbesvärjelse.

Häxbrygden

Häxbrygder, det vill säga gifter som framställs på övernaturligt sätt, framställs precis som vilken besvärjelse som helst. Skillnaden är att två nya modifikationer införs, nämligen Snabbhet och Avklingningstid, vilka har betydelse för gifter. Modifikationerna för Snabbhet beräknas enligt tabell 9-5 (fast man läser inte av fördröjda tider att kasta eller cirkelar), medan modifikationerna för Avklingningstid beräknas enligt tabell 9-3 (samma sak där: räkna inte varaktigheter för koncentration eller cirkel). Detta innebär att man använder tabell 9-3 och 9-5 två gånger, först en gång för Varaktighet och Tid Att Kasta, och sedan en gång för Avklingningstid och Snabbhet.

Glöm inte heller Skadevärde och Omtöckning. Omtöckning för gifter är alltid den andra siffran av de tre på ett gift. Den första siffran är lika med den andra siffran delat med tre, och den tredje siffran är lika med den andra siffran gånger 4.

Upphäva Magi

En sak ska man ha mycket klart för sig – det som är sagt är sagt. Det finns inget sätt att göra trolldom ”ogjord”. En besvärjelse med en fix varaktighet varar så länge som det är sagt, inte en sekund mer eller mindre. En besvärjelse med varaktighet på Cirkel eller Koncentration kan brytas i förtid, i det första

fallet genom att man bryter cirkeln och i det andra fallet att man släpper koncentrationen. I alla andra fall måste man bygga in ett brytvillkor i besvärjelsen för att kunna avbryta den i förtid. Låter det orättvist? Måhända, men det enda sättet att bryta en besvärjelse är att finna dess brytvillkor eller skapa en besvärjelse som negerar effekten av den första besvärjelsen.

Brytvillkor

Brytvillkor är ofta ganska enkla historier. Det finns i princip två typer av brytvillkor, och det är generella och specifika brytvillkor. Ett generellt brytvillkor är ett väldigt allomfattande villkor, som till exempel att besvärjelsen bryts om någon iakttar den. Ett specifikt villkor kan vara att en viss typ av person ska utföra en viss handling – den förhäxade ska gå baklänges runt en månmörk tjärn nio varv, eller att man ska hålla vatten (och ingen annan vätska) över handen, eller att en prins ska kyssa den förhäxade. Generella brytvillkor sänker kostnaden med 3 och specifika brytvillkor sänker kostnaden med 1.

Problemet med brytvillkor är att finna dem. Man måste ofta veta hur häxan som har kastat besvärjelsen tänker, vilket i sin tur innebär att man måste veta hur hennes lärare tänkte. Svårigheterna för detta är ofta orimligt höga. Vi talar om 15 eller mer, beroende på hur känd en häxas linje är. De flesta linjerna är tämligen okända och har alltså en svårighet på som är hög, ofta över 20. Endast de mest kända linjerna har en så låg svårighet som 15.

Att Negera en Effekt

Besvärjelser med en varaktighet längre än en handling kan man negera istället för att bryta. Är varaktigheten kortare än en runda hinner man sällan negera besvärjelsen, och är den omedelbar kan man aldrig negera besvärjelsen, utan möjligen resultatet av den.

Hur man negerar effekten beror väldigt mycket från fall till fall. Om någon har höjt en svårighet med en viss mängd är det enklaste sättet att negera besvärjelsen genom att sänka svårigheten med lika mycket.

Att Förstöra ett Förtrollat Föremål

Det är svårt att förstöra förtrollade föremål. Detta beror på den enorma mängd trollkraft som är lagrat i det. Eftersom förtrollade föremål sällan har några brytvillkor kan man inte heller leta upp dessa och på så sätt förstöra föremålet. Istället måste man ta reda på exakt vad föremålet gör och negera trollkraften såpass länge att man kan förstöra det med vanliga medel.

Om man inte förstör eller negerar trollkraften kan vad som helst hända. Ofta resulterar det hela i en stor explosion, med skadevärde lika med summan av Kostnaden och Svårigheten i besvärjelsen som är låst i föremålet. För spelledare med överdrivet morbida fantasier finns det dock inte några begränsningar på elakheterna...

Mer Kraft

Man är inte helt utlämnad till ens egen trolldomskunskap och -förmåga. Det går att öka på ens förmåga med hjälp utifrån.

Kraftkällor

Ett av de mest allmänna sätten att öka sin förmåga är med en kraftkälla. En kraftkälla är helt enkelt en yttre källa som ökar ens trolldomskraft så länge man kan dra ur den. En del sådana kraftkällor finns naturligt i naturen. Gamla stencirklar kan fungera som kraftkällor, och vissa gläntor i skogen (särskilt de med älvaringar i) kan också användas.

**Tabell 9-8:
Tappningsfrekvens**

Kostnad	Hur ofta?
±0	En gång per vecka
+4	En gång per dygn
+8	Två gånger per dygn, en gång på natten och en gång på dagen
+12	En gång per vakt
+16	En gång per glas

Tabell 9-9: Källans storlek

Trollkraft	Minsta Storlek
+1	Trollstav
+2	Fast Skyddscirkel
+3	Älvaring
+4	Stencirkel
+5	Förtrollad Skog

Det finns vissa fall då man kan skapa en egen kraftkälla. Ett av de mest berömda (och svagaste) är en trollstav. Man kan också skapa egna skyddscirklar – pentagrammet är ökänt för demonbesvärjande, men används också som allmän skyddande cirkel. Och någon måste ha rest de gamla stencirkellarna.

Varje sådan kraftkälla, naturlig eller konstgjord, gör ingenting annat än samlar ihop och fokuserar trollkraft i naturen åt trollkarlen. Den måste få sin kraft ifrån någonting. I de flesta fall drar man kraft från naturen, men man kan även dra det från annat, till exempel levande varelser eller deras känslor.

Mängden kraft som kan dras beror på källans storlek. Hur ofta man kan dra kraft beror på skickligheten hos den som skapade kraftkällan.

Att skapa en kraftkälla görs som vilket förtrollat föremål som helst. Som tillägg till de vanliga effekterna kommer en särskild för hur ofta man kan dra kraft ur källan.

Det enda sättet att få mer trollkraft i ett föremål än vad som får plats är att flytta kraft från ett antal sändare till en mottagare. Att göra detta kräver dels en sändareffekt hos uppsamlaren och dels en mottagareffekt i ett annat förtrollat föremål hos mottagaren. Båda räknas som att man ska nå till en helt annan värld, i det här fallet ”etern”, och har alltså en kostnad på +20. Ett ”relä” kan byggas med en sändare- och en mottagareffekt i samma föremål.

Det finns naturligtvis inget hinder för att en spelare ska kunna skapa kraftfullare kraftkällor, men dessa är antingen naturfenomen, något som skapats av sedan länge svunna mäster trollkarlar eller ett Guds Verk. Gränserna ovan gäller för spelare och deras magi.

Att försuvara sin själ

Ooops...

Det här är inte en bra idé. Glöm den, och det fort.

Fortfarande kvar? Nåväl, här kommer hemligheten med det hela: det går att sluta ett kontrakt med någon för att få mer kraft, ens önskningar uppfylla, evigt liv och alla de andra klassiska sakerna. Problemet är att det inte är värt priset. Det finns nämligen endast en intressant ”samarbetspartner” och det är Helvetet, och Lögnarnas Prins skulle med största glädje slänga in ett par klausuler extra i extra liten stil längst ner i högra hörnet på baksidan av kontraktet för att få ens själ.

Men om man nu ger sig in på en så korkad sak, så är det inga problem att få den dåliga egenskapen Fördömd. Egenskapen kan sedan vändas på och läggas till ens slag för trolldom. Nackdelen är förstås att Hin Håle gör sig väl förtjänt av namnet Lögnarnas Prins. Ju värre egenskapen Fördömd är desto mer jävelskap händer en på jorden.

Och det är bara en försmak av vad som händer efter att man har dött...

Och Bortom?

Den som trodde att trolldom är begränsad till enbart dessa tre trollkonster och dessa besvärjelser har fel. Nya besvärjelser utvecklas alltid, gamla återskapas, och med lite tur kan man nog hitta urgamla skrifter om trolldom vilka innehåller glömda besvärjelser som väntar på att återupptäckas. Det finns ritualer avsedda att helga föremål och platser för användande inom trolldom, det finns kraftord som kan tvinga en människa att göra vadhelst trollkarlen önskar och metoder för att utforska en människas själ.

Det ryktas också om mörkare trollkonster, om mörka ritualer avsedda att frammana demoner och djävlar och återuppväcka de döda, men dessa hemligheter är inte gjorda för att talas om i dagsljus...