

Metasystem för magi

Detta metasystemet har tagits fram av föreningens styrelse för att kunna användas av arrangörer inom Grågripens arrangemang. Det är inte obligatoriskt att använda detta systemet, men vi hoppas att det kan användas som en inspirationskälla om inget annat.

Magiker är en unik roll i Ekayas lajvvärld, och kommer med ett relativt högt fiktionskrav. Vi rekommenderar att arrangörer har obligatorisk läsning för de som ämnar att spela magiker - framför allt [Magisidorna](#). Vi rekommenderar inte att nybörjarlajvare spelar magiker, om de inte har en erfaren magikerspelare som agerar som deras mentor, både IN och OFF.

För arrangörerna rekommenderar vi att ha en arrangör eller funktionär som är magiansvarig.

Magisystemet är designat för att vara en guide till bättre spel, både för magiker och mundana. Försök att uppmana till mundana lösningar, och kom ihåg att magi sällan kommer gratis. Använd magi för att skapa coola, mystiska scener och tillfällen för er och medspelare. Det är upp till personen som får magin kastad på sig att avgöra den slutgiltiga effekten och hur länge den håller.

Medfödd energi som vaknar upp

De magiska förmågorna är medfödda, men magiker måste studera, träna, och fokusera för att kunna bruka dem på ett effektivt sätt. En utbildad magiker är en fara både för sig själv och sin omgivning, medan en välutbildad magiker kan uppnå fantastiska effekter och resa till olika världar. Uppvaknandet är en stark svallvåg av magisk energi som ofta är en indikation för vilken typ av aspekt inom magi som den unga magikern kommer ha en fallenhet för. En nykläckt magiker har ofta svårt att kontrollera sin magi då hen inte har lärt sig fokusera den kraft en magiker besitter. Att magi går fel kan både innebära att magi slocknar, att det uppstår en oavsiktlig effekt, eller att magin slår tillbaka mot magikern.

En magiker kan känna av andra magiker i sin närhet, men det är omöjligt att känna av om en person kommer att ha ett Uppvaknande.

Aspektfallenhet

När en magikerkaraktär skapas bör spelaren tänka på vilka aspekter som magikern fokuserar på. De flesta magiker har en eller två aspekter som hen har fallenhet för, och dessa är ofta kopplade till Uppvaknandet. Exempel på detta är att en vindmagiker orsakar en storm eller en känslomagiker som får omgivningen att brista ut i gråt. Vissa magiker studerar fler aspekter, men med detta följer 'jack of all trades, master of none'-principen. Eftersom magi är något som magiker behöver studera för att behärska så innebär detta att ju mer tid de lägger på en aspekt, desto bättre blir de på att hantera den.

Magi kräver energi och fokus

Förutom fokus kräver bruket av magi även energi och det finns en gräns på hur mycket magi en magiker kan använda på en dag. Var gränsen går är individuellt baserat på hur mycket magikern har studerat och erfarit. Det är möjligt för en magiker att bruka för mycket magi, vilket kan leda till utmattning som i sin tur kan leda till avsvimmning, eller att magin slår slint. Magiker får tillbaka sin energi på vanligt sätt, genom att sova, äta, slappna av, eller meditera. Det finns även ovanliga och dyra alkemiska brygder som kan återställa magisk energi.

Direktmagi

En magiker kan genom handrörelser och ord påverka Väven och väva ihop besvärjelser. Detta kallas vävning eller direktmagi, och kräver tid och övning att lära sig. Direktmagi är omedelbar, har en mindre inverkan, och kan i allmänhet inte sträcka sig längre än en kort distans från magikern - så långt som deras röst hörs klart.

[Detta är en metateknik i och med att deltagarna behöver kunna höra vad magiker säger för att reagera på magi och utgår från att deltagaren pratar i ungefär normal samtalston. T.ex. döva karaktärer påverkas fortfarande av magi och magin blir inte starkare för att magikern skriker eller förstärker sin röst på annat sätt]

Att försöka uppnå större effekter med direktmagi är en chansning. Ibland lyckas magin, ibland går det fel. Vävning tär på magikerns kraft och de kan enbart kasta en handfull av besvärjelser per dag.

Nyborjare (nyligen genomgått uppvaknandet, påbörjat studier) 3-4 spells/dag, mer benägen att gå slint

Novis (upp till licens eller motsvarande förmåga) 5-6 spells/dag

Adept (Magus eller motsvarande förmåga) 7-10 spells/dag

Mästare (framstående magiker efter år av studier) 10-14 spells/dag

Arcana

Metatekniken som används vid direktmagi heter "Arcana" och används för att berätta för lajvet vad som händer. Metaordet följs av en beskrivning, *inte* av magins namn.

JA

Arcana: dina fötter låses vid marken

Arcana: en stor blixtnedslår ner i trädet

NEJ

Arcana: Jordlås

Arcana: Eldklot

Ritualmagi

Med ritualer kan en grupp magiker väva ihop komplicerade mönster från aspekterna och några av den magiska kraftens mest fantastiska (och förödande) effekter ligger inom ritualmagin. Det

är särskilt genom ritualer som de mer kraftfulla, men instabila, aspekterna nyttjas som bäst för att åstadkomma makalösa ting – om man är redo för riskerna. Ju fler aspekter och ju fler deltagare i ritualen, desto mer kraftfull blir den. Även mundana kan delta i ritualer, och de känner sig ofta trötta efteråt.

Aspekter behöver involveras i ritualen och representeras av fysiska föremål. Dessa kan vara mer konkreta, som ett ljus för eldaspekten, eller mer abstrakt, som ett tyg böljande i vind för luftaspekten. Kreativitet uppmuntras!

När en ritual designas så bör magikerspelaren tänka på följande:

- Vilken effekt vill jag uppnå?
- Vilka aspekter är involverade i ritualen?
- Hur många behöver jag involvera? Ju större ritual, desto mer energi och därmed deltagare behövs.

Ritualer som påverkar en större grupp eller hela lajvet bör stämmas av med arrangörer och/eller magiansvarig.

Astralvandring

Astralvandring är en form av ritualmagi där en magiker kan ta med sig själv och ett antal andra in till olika plan. Exempel på dessa plan är Astralas, Mellanmården och Ínuast. Det är en farlig resa och många magiker har gått förlorade när de gått vilse eller blivit attackerade under en astralvandring.

Astralvandring görs oftast genom blackbox-scener, men kan även spelas ut om det finns en lämplig plats på lajvområdet. Astralvandring bör stämmas av med arrangörer och/eller magiansvarig.

Magiska föremål

En magiker kan ingjuta sin magiska kraft in i ett föremål. Detta är en komplicerad process som ofta tar dagar, om inte veckor, beroende på den enskilde magikerns skicklighet. Ju starkare effekt som föremålet ska uppnå, desto längre tid tar det att framställa. Magiska föremål kan vara engångs-föremål, eller något som kan användas om och om igen, antingen aktivt eller passivt. Det finns magiska föremål som enbart magiker kan använda, och andra som även mundana personer kan bruka.

Magiska föremål bör märkas med ett färgat band, samt en diskret lapp om vad föremålet kan göra och vem som kan använda det. Detta regleras av lajvets övriga regler.

Cassium

Cassium är en dyrbar och mycket sällsynt metall vars närvaro dövar eller rentav hindrar magiska effekter. Magiker som har kontakt med Cassium under en längre tid riskerar att bli galen och kontakt med metallen beskrivs som smärtsam. När en magiker är i kontakt med Cassium kan de inte använda sin magi. Om en mundan person håller i Cassium kan hen inte bli påverkad av magi.

Cassium har ofta porträtterats av mineralen pyrit på lajv.

Vi rekommenderar att arrangörsgruppen tar ett aktivt beslut kring hur mycket cassium som finns på lajvet, eftersom det direkt påverkar magikerspelares förmåga att använda magi.

Exempel på direktmagi

Detta är inte en komplett lista på direktmagier, utan menas som en inspirationskälla för vad direktmagi kan åstadkomma.

Pumpa blod

Effekt: Få blod att pumpa snabbare/långsammare. Om snabbare: en känsla av svaghet, andfåddhet, värme. Om långsammare: trötthet, svimfärdighet, köld.

Aspekt: Blod

Markmuller

Effekt: Lokaliserade vibrationer/skakningar i marken. Orsakar ostadighet

Aspekt: Jord

Eldflamma

Effekt: Skapa/överta en liten flamma från en eldkälla som du kan bära på som t.ex. Ljuskälla

Aspekt: Eld

Jordlås

Effekt: Lås fast målets fötter i marken för en kortare stund.

Aspekt: Jord

Smidighet

Effekt: Löser upp stelhet i kroppen och gör målets rörelser smidiga och flödande.

Aspekt: Vatten

Rena mat/dryck

Effekt: Renar mat & dryck

Aspekt: Vatten

Het metall

Effekt: Målets rustning eller vapen blir glödhet.

Aspekt: Eld

Halka

Effekt: Marken under målet blir hal, och målet halkar runt utan att kunna gå ordentligt.

Aspekt: Vatten

Upphettad luft

Effekt: Luften kring målet/målen blir väldigt varm eller väldigt kall, på en nivå att målet inte kan behålla fokus och kanske t.o.m. måste fly undan effekten.

Aspekt: Eld+Luft

Jordbävning

Effekt: Marken rör sig och vibrerar så målen tappar balansen och måste stanna upp/faller omkull.

Aspekt: Jord

Andnöd

Effekt: Målet tappar luften och kan inte andas ordentligt. Eller motsatt, målet får extra bra syresättning och hämtar sig från viss utmattning.

Aspekt: Luft

Vindpust

Effekt: En kraftfull våg av vind slår mot motståndaren, får dem att tappa balansen och eventuellt ramla

Aspekt: Luft

Vindtunnel

Effekt: Skapa en barriär av hård blåsande vind som kan vara allt från svår att ta sig igenom till ogenomtränglig, beroende på styrkan hos magikern.

Aspekt: Luft