

Heksemagi regler – Utopia Live



Reglerne er lavet af foreningen Utopia og må ikke bruges uden tilladelse fra bestyrelsen.

Ønsker du mere viden om Utopia,
kan du læse mere på
www.utopialive.dk

Heksemagi regler – Utopia Live

Heksemagi

Hekse trækker på ånder og skygger fra Den Anden Verden for at udføre deres magi. De har også kendskab til særlige eliksirer, der falder uden for den almindelige alkymi.

Krav for at spille heks: Uglet hår og/eller mørke negle.

Niveau 1 giver adgang til talismaner og en valgfri heksebrug.

Niveau 2 giver adgang til amuletter og en valgfri heksebrug.

Niveau 3 giver adgang til forbandelser og to valgfrie heksebrug.

Talismaner

Talismaner er lavet af magiske metaller og ædelsten. Talismaner hjælper heksen til at lede og fokusere magien, da de ikke har et element til at hjælpe sig, ligesom en magiker har. Som heks kan du lave disse og enten bruge selv eller sælge. De skal bæres på kroppen et synligt sted for at virke. For at lave dem laver du offgame en rund brik med det korrekte symbol på, og spiller så på du bruger tid på at lave den ingame. Husk at få den godkendt og mærket hos SL, ellers fungerer den ikke!



Navn: Heksens straf

Effekt: Kan give en person stød (giver ikke skade, men gør meget ondt). Kan bruges én gang om dagen.

Materialer: Liras kål + 1 kobber bar



Navn: Se magien

Effekt: Bæreren af denne talisman kan se magilinjerne i jorden og hvem der bærer på et magisk element (ikke hvilket). Kontakt SL

Materialer: Jomfru hjerte + 1 kobber bar



Navn: Naturens talerør

Effekt: Bæreren kan tale med devaer, hvis der er nogen i nærheden. Kan aktiveres 3 gange om dagen.

Materialer: Skovstjerne + 1 kobber bar



Navn: Nattesyn

Effekt: Bæreren har nattesyn (man må bruge en rød lommelygte).

Materialer: Solurt + 1 kobber bar



Navn: Den usete

Effekt: Bæreren kan blive usynlig i 10 sek. 1 gang om dagen.

Materialer: Hvid Lirak + 1 kobber bar

Heksemagi regler – Utopia Live



Navn: Se skygger

Effekt: Bæreren kan se usynlige personer og nogle gange væsner fra Den Anden Verden, der hvor sløret er tyndt.

Materialer: Krydderløg + 1 kobber bar



Navn: Følelsesløs

Effekt: Du kan ikke længere føle had, kærlighed eller glæde, så længe du bærer den og den rører ved huden.

Materialer: Natteskærm + 1 kobber bar



Navn: Mit er dit

Effekt: Bæreren kan overføre et liv (1 LP) fra sig selv til en anden (ikke over dit max LP). Dette kan gøres én gang om dagen, og kan kun give liv, ikke helbrede brækkede knogler eller sygdomme.

Materialer: Klatrende fenkare + 1 kobber bar

Amuletter

Amuletter er lavet af magiske urter eller dele fra magiske væsner. Amuletter beskytter bæreren imod væsner fra Den Anden Verden o.l. Som heks kan du lave disse og enten bruge selv eller sælge. De skal bæres på kroppen et synligt sted for at virke. For at lave dem laver du offgame en rund brik med det korrekte symbol på, og spiller så på du bruger tid på at lave den ingame. Husk at få den godkendt og mærket hos SL, ellers fungerer den ikke!



Navn: Allinas glorie

Effekt: Kan ikke gøres døv, blind eller stum af magi på nogen måde.

Materialer: Allinas krone + finger fra en satyr/faun.



Navn: Drømmefanger

Effekt: Man ikke få mareridt eller modtage fabrikerede drømme, hverken fra folk eller guder. Kan heller ikke tvinges til at falde i søvn magisk.

Materialer: Sørøse + tunge fra en naga.



Navn: Den vises beskytter

Effekt: Kan ikke tvinges til at tale sandhed, igennem magiske midler, så som alkymi og magi.

Materialer: Solurt + minotaur horn.



Navn: Fri vilje

Effekt: Kan ikke besættes på nogen måde af skygger, så længe amuletten rører ved bærerens hud. Skyggeelvere kan ikke bære denne amulet, da de allerede er besat.

Materialer: Krydderløg + skæl fra en havfrue.

Heksemagi regler – Utopia Live



Navn: Niranas beskyttelse

Effekt: Kan ikke føle nogen form for smerte, men kan godt tage skade.

Materialer: Klatrende fenkare + barkhud fra dryade.



Navn: Vilje er der vej

Effekt: Kan ej tvinges til at stå stille (rødder/hold person) eller lammes.

Materialer: Blodbær + fjer fra en valkyrie.



Navn: Magisk skjold

Effekt: Kan ej skades af magi, men kan dog godt tage skade af almindelige- og magiske våben.

Materialer: Jomfrus hjerte + klo fra en harpy.



Navn: Sund styrke

Effekt: Kan ej påvirkes af gifte og sygdomme.

Materialer: Pigget meran + hov fra en kentaur.

Forbandelser

En heks kan forbande en person, hvis heksen har noget fra vedkommende krop, f.eks. en tot hår, en afklippet negl eller deres blod. Der er ingen retningslinjer for hvad, heksen kan forbande en person med, men det er som regel små ikke-livstruende irritationsting (f.eks. kløe når man spiser/drikker, dårlig søvn, ondt i en kropsdel osv.).

Derudover så kan heksen heller ikke påvirke personens psyke, ved f. eks. at gøre dem sindssyge eller få mareridt. De kan heller ikke gøre ting ved personen, som kan påvirke andre, f. eks. at en anden person holder op med at elske vedkommende.

Der imod kan heksen gøre ting ved kroppen, så den bliver irriteret, så som give kløe, ondt i en kropsdel, eller få håret til at falde af og lignende.

Ritualet (skal overværes a SL, for at virke)

1. **Forberedelse:** Heksen skal tegne en cirkel i jorden med benmel og cirklen skal være hel. Heksen skal stå udenfor cirklen, så skyggen ikke kan besætte heksen eller andre ånder i nærheden.
2. **Påkaldelsen:** Heksen tager kontakt til en skygge fra Den Anden Verden og giver den en lille offergave, som tak for at den er kommet. Det kan f.eks. kan være lidt af heksens blod (mister 1 LP), et dødt dyr, en ædelsten eller lignende. For at påkalde skyggen siges:
”*Kanpa anna! Dlibat rabuti niggurath maski!*”

Heksemagi regler – Utopia Live

3. **Effekten:** Derefter siger heksen hvem denne gerne vil have forbandet og hvad denne skal forbandes med. Det kan dog ske, at skyggen snyder heksen og effekten ikke helt bliver som planlagt i stedet.
4. **Belønningen:** Derefter spørger heksen hvad skyggen vil have som belønning og finder belønningen, som plejer at være tilsvarende den første ofring.
Afslutning: Heksen takker skyggen for at have hjulpet, siger ”*Barra mas - ssaratu - barra!*” og ånden forsvinder. Derefter kan cirklen ophæves uden risiko for besættelse.

Heksebrygge

Uendelig ungdom

En heks kan forblive evig ung gennem denne eliksir, som skal drikkes 1 gang om året under fuldmånen. For at lave den skal man bruge en baby, Anasils trompet eller skovstjerne samt solurt eller hvid lirak. Den levende baby kommes hovedet først ned i kogende vand. Når den har stået og kogt i nogle timer, tages knogler og andre store dele op af gryden og nu har du essensen af en baby. Derefter skal der tilsættes urterne Anasils trompet eller skovstjerne og solurt eller hvid lirak.

Elskovseliksir

Den, som drikker denne eliksir, bliver straks forelsket i den første person, vedkommende ser derefter. Drikken laves ved at koge skæl af en havfrue, fjer fra en pegasus, jomfrus hjerte og sørose sammen.

Frøforbandelsen

Personen, der drikker denne eliksir, bliver til en stor frø (Kontakt SL). Elixiren kræver tunge fra en naga, klo fra en harpy, blodbær og pigget meran, der hakkes fint og koges ind til en tyk masse.

Trofast liv

Den, som drikker denne eliksir, får 2 ekstra LP, men kan ikke længere sige heksen imod. Holder spilgangen ud. Denne drik kræver drageskæl, pulveriseret minotaurhorn, fjeldkarek og kongelilje.