

Magi 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

Magi regler – Utopia Live

Elementerne	2
Tegn for elementerne	3
Hvem kan bruge magi	3
Brug af magien	3
Forbudt magi	3
Viljekamp.....	3
Niv. 1 Magier	3
Luft.....	4
Træ	4
Ild	4
Lys.....	4
Vand.....	4
Energi	4
Jord.....	5
Mørke.....	5
Niv. 2 Ritualer.....	5
Ofringer til elementet.....	5
Remedier	5
Artificering.....	6
Ritualet for artificering	6
Ritual til identificering af artefakter	7
Niv. 3 Genoplive	7
Ritualet for genoplive	8
Niv. 3 Magisk effekt i et område	8

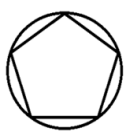
Magien i Utopia er mystisk og findes overalt i verdenen. Den er baseret på otte grundelementer og kan bruges på forskellige måder, men en ting, der ikke kan lade sig gøre, er kastemagi, hvor mageren f.eks. laver en flyvende ildkugle. Nogle folk frygter magien og hvad den kan gøre, mens andre benytter sig af magikere som rådgivere eller ligefrem har dem ansat til diverse nyttige formål – sidstnævnte gør sig dog hovedsageligt gældende blandt adelige, eller ledere for store huse.

Elementerne

Elementerne er selvstændigt tænkende væsener i Den Anden Verden, og de har en mission her i verden. De kan ikke påvirke vores verden direkte, men de kan rejse gennem magilinjerne i jorden og gennemstrømme nogle få, bestemte planter og mineraler i naturen, der så bliver magiske. Det er disse planter, som bruges i alkymien. Magikere er folk, der er blevet udvalgt og velsignet af et element, så de har en del af elementet bundet til deres sjæl. Det er dette, der giver dem deres evner og gør, at de kan kalde på elementet og lave enkeltstående handler med det, til gengæld for gaver.

Magi regler – Utopia Live

Tegn for elementerne



Luft



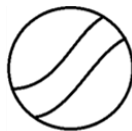
Træ



Ild



Lys



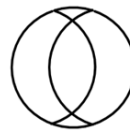
Vand



Energi



Jord



Mørke

Hvem kan bruge magi

Magi er ikke en medfødt evne, eller noget, man selv kan vælge. Det er elementerne, der bestemmer, hvem der skal kunne tilkalde dem og få dem til at udføre den opgave, man ønsker. De vælger ofte folk ud fra deres personlighed og der er visse gengående træk hos dem, som bliver valgt af elementerne. Den magiker, som bliver valgt, kan tilkalde det element, de er blevet valgt af. De kan dog sagtens hjælpe en anden magiker med at lave et ritual, selvom de ikke er blevet valgt af samme element type. En magiker bærer som regel en kutte i sit elements farve, eller en, der ligger tæt på.

Bemærk! Det er kun muligt at have ét element!

Brug af magien

Når man bruger magi, så eksperimenterer man, og det er farligt! En af de ting, der kan gå galt, er, at man laver en rift ind i Den Anden Verden. Det betyder, at der kan komme ånder ud, som vil forsøge at skade eller besætte folk i vores verden. Af samme årsag bliver der i mange lande holdt godt øje med magikere, hvilket ikke kun er overværelse af deres ritualer, men også overvågning af deres generelle tilværelse.

Forbudt magi

At bruge elementet 'mørke' er forbudt i Ilithia og Bragonia. Inkquisitionen som er hævet over almindelige love, mener dog at bærere af elementet mørke bør straffes, på lige vilkår med sortmagi brugere.

Viljekamp

En viljekamp er noget alle magikere kan. Den kan opstå når to magikere bliver uenige over et emne og vælger at løse uenigheden med en viljekamp. Her fokuserer de deres sind som ved et ritual, men bruger det i stedet til at udmatte den anden magiker. Det der rent spilteknisk sker er, at de siger "viljekamp" og derefter begynder magikerne at stirre hinanden dybt i øjnene, imens de knurrer, krummer fingrer i retning af hinanden og ser anstrengte ud. Den, der blinker først, har tabt, og vinderen er den mest kraftfulde magiker.

Det er meget hårdt at lave viljekamp og taberen kan ikke kaste magi i 10 min.

Niv. 1 Magier

Magierne er små nyttemagier og ofte noget, der kun kan påvirke kasteren, én anden person eller et afgrænset område i en begrænset tidsperiode. Alle magier koster 1 LP, som kun kan helbredes med alkymi, gennem præsteritualer eller over tid (1 LP i timen mens man sover) – **husk det gør ondt!**

Magi regler – Utopia Live

For at kaste magien, skal man tegne sit elements tegn i luften med fingrene. Ofte siger man også en kort sætning eller et kommando ord, der fortæller, hvad magien gør. Til hvert element er der tilknyttet tre magier: en offensiv, en defensiv og en nyttemagi. Skade er kun magisk hvis det specifikt står ved magien, at den giver magisk skade.

Det er vigtigt at du forklarer magien til den, du kaster den på!

Luft

Kvælning: Personen der peges på kan ikke få vejret i 10 sek., er immobiliseret og tager 1 skade.

Sindsskjold: Ignorere den første sindsmagi kastet på dig i 1 time.

Charmér: Vedkommende bliver venligtsindet over for kasteren i 5 min. Ofret er forvirret/uforstående bagefter.

Træ

Rødder: Hold 1 person i 15 sek. og giver vedkommende 1 skade. Inden for 10m, skal være i skov eller på græs og kasteren skal røre jorden med en hånd.

Bliv ét med træ: Hold rundt om træ og tag en hånd på hovedet, slip træet for at komme ud. Kasteren kan ikke se ud, men kan høre alt omkring sig. Fældes træet, bliver han synlig.

Magisk træ: Dit trævåben (stav eller kølle godkendt ved våbencheck) giver magisk skade kampen ud.

Ild

Ildkugle: Giver 3 skade. Kræver en orange risposemarkør, som skal ramme for at give skade.

Ildskjold: Folk der slår på dig, tager 1 skade. Skjoldet holder i 5 min.

Immunitet: Overfor alle former for ild skade i 5 min.

Lys

Blænde: Ofret bliver blindt i 15 sek., men skal være inden for 10 m af kasteren.

Usynlighed: Usynlig i 30 sek. Placer en knytnæve på hovedet. Du laver stadig lyd.

Lyst sind: Magikeren kan modstå den første kommando, charmér og besættelse i 1 time.

Vand

Søvn: Få en til at falde i unaturlig søvn der varer 10 sek., offeret kan ikke vækkes.

Fjerne gift: Opdage og fjerne gift fra væsker/en tallerken mad/person.

Genkende eliksir: Magikeren kan ved at smage på en eliksir genkende ingredienserne i den.

Energi

Energikugle: Giver 1 magisk skade, der kan påvirke væsener, der ikke tager skade af normale våben. Målet skal være inden for 10 m.

Magisk skjold: Du tager ikke skade af de næste 2 slag (inkl. skud), holder til opbrugt eller i 5 min.

Identificér magi: Kontakt SL ved genstande markeret med AT. Spørg diskret den person du mistænker for at være magiker, om han eller hun er magiker. Du kan finde leylines.

Magi regler – Utopia Live

Jord

Forstene: Personen der peges på bliver til sten i 20 sek. og kan ikke skades i den tid.

Stenhud: Fungerer som plade/skæl over hele kroppen. Kan kun skades af 2h våben, skydevåben og magiske våben, og holder i 30 sek.

Jordens gave: Kan fornemme metal/ædelsten i jorden. Giver dobbelt udbytte i minen.

Mørke

Stjæl liv: Giver 1 meget smertefuld skade, til ofret og kasteren heler 2 LP (Så du effektivt heler 1 LP). Du føler ikke smerte som normalt.

Falsk død: Magikeren kan kaste en ”falsk død” på sig selv, hvor det ser ud som om, han er død. Holder til magikeren bevæger sig igen.

Kopier magi: Magikeren kan kaste en kopi af en anden magikers magi (skal have set den kastet). Den lånte magi skal bruges indenfor 1 spilgang. LP’et for magien betales, når den kopieres.

Niv. 2 Ritualer

Et ritual kan være at identificere artefakter, dvs. magiske genstande, lave artefakter med en effekt, alt efter hvilket element magikeren bærer, eller bringe en sjæl tilbage fra Den Anden Verden, op til en time efter kamp.

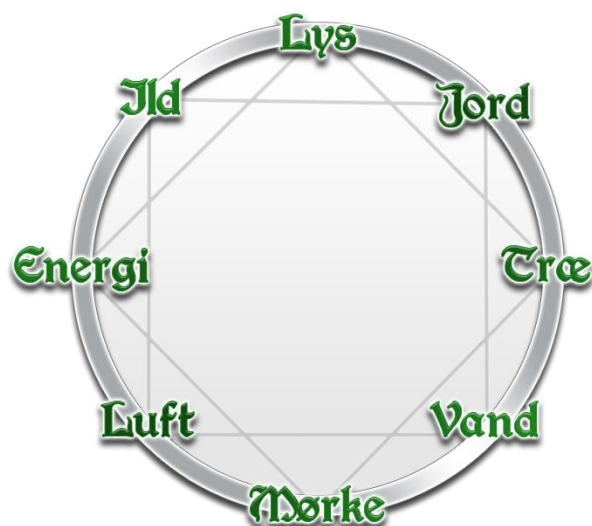
Ofringer til elementet

Når en magiker ønsker at lave et artefakt eller at genoplive en person, kræver det en ofring til elementet. Det skal være noget, det element kan lide og bruge, f.eks. så vil ild gerne have træ som ofring, da det kan fortære det og derved blive stærkere. Skal effekten være permanent, vil du aldrig igen kunne påkalde dit element og bruge magi til ritualer. Årsagen er, at man frigiver elementet i sig selv og binder det til det område eller den ting, man vil gøre magisk eller give en effekt.

Pris for at lave et artefakt er en ofring af en/flere ting, som skal laves til artefakter, samt 50 kniplinge. Det koster en ofring til en værdi af mindst 20 kniplinge at identificere et artefakt, 50 kniplinge for at lave en magisk effekt i et område, pr. person/kvm og 100 kniplinge i offergave, for at bringe en sjæl tilbage til en krop, eller sørge for at den ikke bliver hentet.

Remedier

For at lave et ritual skal man have nogle redskaber. Disse er en vandrestav eller stok med en snor, der er 2m lang, så man kan tegne en perfekt cirkel. Selve cirklen laves med benstøv (sukker/mel) evt. lagt i en fuge i jorden. Tegnet for magikerens element tegnes inde i cirkelen. Udførelsen af ritualet får du tilsendt, når du tilmelder din karakter på hjemmesiden.



Magi regler – Utopia Live

Artificering

At artificere betyder at gøre ting magiske og magiske ting kaldes artefakter. Kan kun laves af niv. 3 magikere.

For at lave et artefakt, koster det en "flydende magi" eliksir, samt 2 LP (ikke permanent) og 1 LP permanent, som du ofrer til dit element, for at lave artefakten. Alle artefakter, kan kun bruges en gang pr. dag.

Der er 8 kendte effekter, som bæreren af artefaktet kan gøre brug af:

- Han/hun er bedre til viljekamp (man må blinke én gang) (ild).
- Fjerne gift fra bærerens krop (vand).
- Genstanden kan finde metal i jorden (jord)
- Blive usynlig i 15 min., ud i et. Hvis du slår, snakker eller rammer noget/nogen, så bliver du synlig (luft).
- Lave midlertidigt magisk lys fra håndfladen (rød lommelygte) (lys).
- Lave et magisk skjold rundt om sig selv i 15 min og absorberer det første slag eller magi (træ).
- Gøre våben og rustninger magiske (energi).
- Bruger sjælen fra en anden person til at skabe en magisk effekt. Ofte en af de 7 ovenstående (mørke).

Ritualet for artificering

1. **Forberedelse:** Du beslutter hvilken effekt du gerne vil have, genstanden får. F.eks Hvis du vil have en lysende stav, skal du bruge en stav og påkaldelsen af elementet lys. SL skal overvære artificeringen, godkende og markere tingen med et AT nummer.
2. **Materialevalg:** Materialer har stor betydning for, om artificeringen lykkedes. Jo bedre materiale, jo større sandsynlighed for, at magien bliver bundet til tingen.
3. **Cirklen:** Dernæst tegner man cirklen op og sikrer den med benmel. For hver magiker der er med i ritualen kan et større område påvirkes. Skal effekten ikke være der, hvor man befinder sig, skal magikerne forestille sig stedet, dvs. at de skal have været der. Herefter tegnes tegnet/tegnene for det/de element(er), der skal påkaldes.
4. **Ofringer:** Rundt langs kanten placeres ofringerne, gerne i antallet 8, f.eks. hvis man gerne vil vande en mark, så stil 8 skåle med vand, da dette vil gøre elementet stærkere.
5. **Påkaldelse:** Derefter påkaldes elementet fra deres retning ved at bruge en ting eller lyd, tilhørende det element man har og vil påkalde. Man ofrer derefter næring til elementerne, imens man takker dem for at komme.
6. **Artificering:** Magikeren placerer den ting som han/hun gerne vil have gjort magisk inde i cirklen. Derefter messer magikeren den effekt man vil have, til elementet, mens han/hun holder det i hænderne og stirrer intenst på det.
7. **Afslutning:** Til sidst afsluttes ritualen. Du skal huske at takke elementet i den retning, som er dets, imens dettes tegn viskes ud. Husker du ikke dette, kan magikeren risikere at elementet forlader ham/hende, hvis det ikke føler sig værdsat.

Magi regler – Utopia Live

Ritual til identificering af artefakter

1. **Forberedelse:** Du skal have den magiske ting du gerne vil have identificeret. Du kan kun undersøge en ad gangen.
2. **Cirklen:** Dernæst tegner man cirklen op og sikrer den med benmel. Herefter tegnes tegnet/tegnene for det/de element(er), der skal påkaldes.
3. **Ofringer:** Rundt langs kanten placeres ofringerne, gerne i antallet 8, f.eks. hvis man gerne vil vande en mark, så stil 8 skåle med vand, da dette vil gøre elementet stærkere.
4. **Identificering:** Magikeren placerer den ting som han/hun gerne vil have identificeret, inde i cirklen. Derefter spørger magikeren med sit sind elementet om, hvilken effekt, tingen har, imens han/hun holder det i hænderne og stirrer intenst på det. Er de to elementer modsat hinanden, vil de bekrige hinanden og magikeren tager 1 LP i skade.
5. **Afslutning:** Til sidst afsluttes rituallet. Du skal huske at takke elementet i den retning, som er dets, mens dets tegn viskes ud. Husker du ikke dette, kan magikeren risikere at elementet forlader ham/hende, hvis det ikke føler sig værdsat.

Niv. 3 Genoplive

Kommer en karakter på OLP efter en kamp, da besvimer denne og begynder at forbløde. Når karakteren ikke at få hjælp fra en præst eller læge (for at kunne drikke en ”Helende drik”, da skal personen være ved bevidsthed), da dør personen efter 15 min.

Eliksiren ”Fastholde sjæl” kan gøre så sjælen bliver fastholdt i kroppen i 1 time efter døden indtræffer. Eliksiren ”Konservering” kan gøre så kroppen ikke rådner, men fastholder ikke sjælen. Man kan ikke genoplive, hvis sjælen har forladt kroppen.

Magi regler – Utopia Live

Ritualet for genoplive

1. **Forberedelse:** Den døde person lægges på jorden eller bordet og forberedes/rengøres. Magikeren hælder eliksiren "Fastholde sjæl" rundt omkring den døde person og personen må ikke have været død i mere end 15 minutter. Derefter tegnes der tegn på den dødes ansigt, hænder og pande for elementerne lys, jord og træ, så disse elementer kan hjælpe til i kampen.
2. **Cirklen:** Dernæst tegner man cirklen op og sikrer den med benmel. Tegnene for elementerne lys, jord og træ tegnes i jorden.
3. **Påkaldelse:** Derefter påkaldes elementet/elementerne fra deres retning ved at bruge en ting eller lyd, tilhørende det element, man har og vil påkalde.
4. **Ofringer:** Man ofrer næring til hvert af de tre elementer, imens man takker dem for at komme.
5. **Beskyttelse:** Evt. Hjælpende krigere skal nu iklæde sig artificeret rustning og evt. bære et artificeret våben. De kan henholdsvis yde beskyttelse imod eller skade de ånder, som kommer for at ville hente sjælen. Bærer krigerne ikke den rette rustning kan de stadig godt bekæmpe ånderne, bare ikke nær så godt. Bærer de den rette rustning kan ånderne ikke skade dem. Ingen må forlade cirklen i den pågældende periode.
6. **Fastholdelse:** Nu skal krigerne bekæmpe ånderne, som er kommet for at hente sjælen. Det er krigernes opgave at sørge for at holde ånderne væk fra afdøde, da sjælen endnu ikke har forladt vedkommende.
7. **Genoplivning:** Magikeren skal messe og imens krigerne holder ånderne væk, helbreder elementerne kroppen og bringer den døde tilbage til livet.
8. **Afslutning:** Til sidst afsluttes ritualet. Du skal huske at takke elementet i den retning, som er dets, mens dets tegn viskes ud. Husker du ikke dette, kan magikeren risikere at elementet forlader ham/hende, hvis det ikke føler sig værdsat.

Niv. 3 Magisk effekt i et område

Flere magikere kan sammen lægge en magiske effekt over et område. Ritualer, der påvirker områder, udføres ofte af flere magikere (min. 2) og er ikke begrænsede af afstande. Det betyder, at man f.eks. kan stå i Nord Bragonia og brænde en mark i Syd Bragonia, eller beskytte et område langt væk med magi. Du kan derved støtte krigen, på den ene eller anden side, eller gøre livet surt for en adelig.

Til denne type ritualer, hvor man kan påvirke et større område langt fra en selv (kan ikke kastes i det område man er i), kræves der flere magikere, der arbejder sammen. Jo flere magiker der laver den samme effekt, jo kraftigere vil effekten blive.

Fx kan 1 person lave en let brise på 1 kvm², 2 personer kan lave en kraftig vind på 2 kvm², 3 personer kan lave et stormvejr på 3 kvm², og 4 personer kan lave en orkan, der raserer et område på 4 kvm².

Effekter i et område

Magi regler – Utopia Live

Luft	Lave stormvejr eller dæmpe det.
Træ	Gør et land frodigt eller få alle planter til at visne.
Ild	Sætte ild til ting eller slukke en stor ildebrand.
Lys	Alle folk i området bliver raske.
Vand	Dræne området for al vand eller oversvømme det.
Energi	Lave et magisk skjold omkring området, eller bryde et.
Jord	Lave jordskælv eller dæmpe det.
Mørke	Alle folk i et område bliver syge.

Effekten varer i den tid, ritualet er i gang, men er det fx sat ild til ting, vil det blive ved med at brænde.

Sådan laves ritualer

I jorden ligger der det, man kalder magilinjer, dvs. flydende magi, også kaldet mana. Man kan ved hjælp af denne magi sende en effekt længere væk, eller rettere, oprette den. Det der sker, er, man først finder en eller flere magilinjer, f.eks. der hvor to magilinjer krydses, at lave ritualet ovenpå.

Magi regler – Utopia Live

Udførelsen af ritualet

Når I er klar til at påbegynde ritualet skal I sætte jer oven på den magilinje, I har fundet. Måder man kan finde en magilinje på, er enten ved at spørge en magiker med elementet "energi", drikke eliksiren "Se magilinjer", skaffe et kort fra et bibliotek med magilinjer på, eller bære talismanen "se magi". (Den/SL vil lede dig til den nærmeste magilinje).

Når du har sat dig ovenpå en magilinje, kan du "tappe ind i den", ved at forestille dig en strøm af energi nedenunder dig. Det der sker, er at man sender sin bevidsthed ned i magilinjen og mentalt rejser derhen, hvor effekten skal lægges. Når du er ankommet kan du se det, der tidligere er blevet beskrevet for dig, og nu kan du se de andre svæve rundt som utydelige, gennemsigtige, let lysende skikkelser. Hvis en af dem laver en effekt og aftalen er, at du laver den samme effekt, vil du forstærke den effekt, der allerede er der.

Jeres kroppe er udsatte, imens I rejser mentalt væk, og du kan ikke forsvare dig selv. Så stort et ritual vil kunne risikere at tiltrække Bhiruer (korrupterede sjæle), der kan besætte jer, imens I er i gang med ritualet. Jeres kroppe, der hvor de sidder, kan tage skade hvis de bliver angrebet. Vi vil derfor foreslå, at I hyrer nogle I stoler på, til at våge over jer. Dør I, imens jeres sind er et andet sted, vil jeres sjæl derefter flyve direkte til Den Anden Verden.

Udførelse af ritualet

1. **Forberedelse:** I samler mindst 2 magikere, som ikke behøver at have samme elementer, men I skal blive enige om hvilken effekt ud fra den ene af de deltagende magikers element, der skal kastes på det ønskede område.
2. **Magilinjer:** Nu skal magilinjerne findes, og der hvor to mødes, kan ritualet laves. Magikerne skal bruge magilinjerne til at sende deres bevidsthed til området der skal påvirkes, og sammen med magikerens element, skal effekten kastes. (SL skal beskrive hvad der sker i området).
3. **Cirklen:** Dernæst tegner man en cirkel op og sikrer den med benmel. Inde i cirklen, lave tegnet for det element, hvis effekt I vil have i området (Hent SL når I er klar, og husk at give mindst ½ times varsel). Når SL kommer og overværer ritualet, vil I først skulle fortælle hvilken effekt det er, I ønsker at opnå.
4. **Påkaldelse:** Derefter påkaldes elementet fra dens retning ved at bruge en ting eller lyd, tilhørende det element man har, og vil påkalde. Fortæl den hvad I ønsker at opnå.
5. **Ofringer:** Man ofrer derefter næring til elementet, imens man takker det for at komme.
6. **Beskyttelse:** Evt. Hjælpende krigere skal nu klargøre sig, da så stort et ritual, helt sikkert vil tiltrække Bhiruer, der vil forsøge at besætte magikerne, som ikke kan forsvare sig, imens deres sind er et andet sted. Bhiruer er normalt usynlige og kan kun beskadiges med hellige eller magiske våben.
7. **Effekten:** SL vil nu beskrive hvad der sker i det område, I påvirker. I ser med jeres sjæl hvordan jeres element gør, som det har fået besked på.
8. **Afslutning:** Til sidst afsluttes ritualet, og du skal huske at takke elementet i den retning, som er dets, mens tegnet viskes ud. Husker man ikke dette, kan magikeren risikere at elementet ikke kommer næste gang, hvis det ikke føler sig værdsat.