

# Exempel: Fons magiregler

## fiat flamma

**Pyrotropi:** 8

**Omfång:** Ett extremt litet område

**Räckvidd:** Intill

**Varaktighet:** Momentan

### Besvärjelse

Fiat flamma är en enkel offensiv besvärjelse som både orsakar rejäla brännskador samtidigt som de heta lågorna försöker antända den som utsätts för attacken. Eldslågan ser ut att härstamma från pyromantikerns händer och är en aning större än en fackellåga. Orsakar 3T6 Eldskada.

### Magnitudförstärkningar

[1+ Övertag]: +2 Eldskada.

### formaliseringsdata

Alstra pyrotropi. Väv Flamma (1–8).

## Besvärjelseförklaring

**Namn:** Besvärjelsens namn är *Fiat flamma*, en besvärjelse som skapar en het ögonblicklig flamma.

**<Aspekt>:** Svårigheten att utföra besvärjelsen är 8. Aspektfärdigheten som används är *Pyrotropi*, eldens aspekt.

*Färdigheten Pyrotropi är en mystikfärdighet och kan köpas på samma sätt som andra mystikfärdigheter när man skapar sin rollperson.*

**Omfång:** Besvärjelsen påverkar *Ett extremt litet område* vilket motsvarar ett område i storleksordning från en näve till 0,5 meter i diameter. Detta kan dock utökas.

**Räckvidd:** Besvärjelsens har räckvidden *Intill* vilket innebär att magikern måste vara inom några decimeter från målet (exempelvis i närstrid).

**Varaktighet:** Besvärjelsens varaktighet är *Momentan* vilket innebär att den upphör direkt efter att den har verkat.

**Besvärjelse:** Beskriver vad besvärjelsen åstadkommer. I detta fall skapar besvärjelsen en kraftig flamma som bland annat kan användas för att skada varelser.

**Magnitudförstärkningar:** Anger vad Övertag på Pyrotropislaget kan användas till. Förutom de som listas här (ökning av skadan) finns även ett antal allmänna Magnitudförstärkningar som alltid kan göras (exempelvis öka omfång, räckvidd eller varaktighet). Plussymbolen vid Övertagskostnaden anger att Magnitudförstärkningen kan köpas flera gånger.

**Formaliseringsdata:** Anger hur besvärjelsen är uppbyggd. I detta fall har man utgått från besvärjelseroten *Flamma* som i grund har svårighet 1 och sedan ökat den till 8 (för att öka skadan).

## Genomförande

För att lägga besvärjelsen används aspektfärdigheten *Pyrotropi*. Färdigheten *Pyrotropi* får avdrag eller bonus beroende på hur mycket eld som finns i närheten. Detta varierar per aspekt och sammanfattas i en tabell (nedan visas tabellen för *pyrotropi*).

Omgivningens tillstånd	Modifikation	Dissipation
Pyrofobisk miljö, under vatten, syrefri miljö.	–	–
Neutral miljö utan närhet till en öppen eld, fuktig skog i morgondimma.	-2T6	10
Eldkälla i vaxljus storlek, en varm dag med värmedaller.	-1T6	15
Fackla i handen, eldstad i samma rum, större brand i närheten.	±0T6	20
Intill en större brand, omringad av flertalet eldstäder.	+1T6	25
Omringad av eld, på ett brinnande bål, i ett övertänt hus.	+2T6	30
I mitten av en stad eller skog i inferno.	+3T6	35

Kolumnen *Modifikation* anger hur färdigheten *Pyrotropi* får bonus eller avdrag beroende på omgivningens tillstånd. En pyromantiker som har en fackla till hands kan slå *Pyrotropi* utan avdrag. Om man däremot befinner sig under vatten kan färdigheten inte användas alls. En pyromantiker som omger sig med eld får istället en bonus, exempelvis +2T6 om man befinner sig i ett övertänt brinnande hus.

(Vi återkommer till kolumnen *Dissipation* senare.)

**Exempel 1:** En pyromantiker med 4T6 i *Pyrotropi* väl lägga besvärjelsen *Fiat flamma* vars svårighet är 8. Med en fackla i handen slås *Pyrotropi* utan modifikation. Slaget blir 11 vilket är lyckat utan Övertag. Besvärjelsen orsakar 3T6 Eldskada mot sitt mål.

**Exempel 2:** Samma pyromantiker har nu tänt flertalet eldstäder runt sig och får +1T6 på *Pyrotropi*. Samma besvärjelse läggs och slaget blir 19 (med 5T6), vilket är lyckat med 2 Övertag. Båda Övertagen används till att öka Eldsskadan som då blir 4T6 (3T6+2).

**Exempel 3:** Samma pyromantiker har nu ingen eldkälla i närheten och får då istället -2T6 på *Pyrotropi*. Samma besvärjelse läggs och slaget blir 7 (med 2T6), vilket är misslyckat. Ett misslyckat slag innebär att besvärjelsen inte träder i kraft utan istället inträffar en dissipation (mer om det senare).

## Improvisation

Improvisation innebär att man justerar en besvärjelse samtidigt som man utför den. Detta innebär oftast att man justerar besvärjelsens omfång, räckvidd, varaktighet eller skada (i fallet med *Fiat flamma*). När man ökar någon av dessa kommer även svårigheten att öka.

**Exempel 4:** En pyromantiker som befinner sig på ett Kort avstånd från en motståndare kan inte använda *Fiat flamma* då den är begränsad till räckvidden Intill. Hon kan då improvisera fram en förändrad version av *Fiat flamma* med ökad räckvidd. Att öka räckvidden från Intill till Kort ökar dock svårigheten med 4 (till 12).

**Exempel 5:** Samma pyromantiker vill använda *Fiat flamma* på Kort avstånd men tycker att svårigheten (12) är för hög. Hon kan då minska besvärjelsens skada med -2 (till 2T6+2 Eldskada) och samtidigt minska svårigheten med lika mycket (från 12 till 10).

**Exempel 6:** Samma pyromantiker möter två motståndare i närstrid. Genom improvisation kan hon ändra omfånget från "Ett extremt litet område" till "Två extremt små områden" och därmed skada båda sina motståndare samtidigt. Att öka omfånget på detta sätt ökar svårigheten från 8 till 12.

**Exempel 7:** Samma pyromantiker möter fyra motståndare i närstrid. Att öka omfånget till "Fyra extremt små områden" skulle öka svårigheten från 8 till 20 vilket är alldeles för svårt. Istället ökar hon omfånget till "Ett mycket litet område" vilket kan påverka alla personer involverade i en närstrid (inklusive magikern själv). Svårigheten ökar från 8 till 12 och besvärjelsen kommer nu skapa en mindre eldexplosion med magikern som centrum.

**Exempel 8:** Samma pyromantiker möter en farlig motståndare. Hon skapar en improviserad version av *Fiat flamma* där skadan ökas från 3T6 till 5T6. Detta ökar svårigheten med 8 (till totalt 16).

**Kommentar:** Tumregeln för improvisation är att det som kan köpas för 1 Övertag efter att besvärjelsen lagts istället kan köpas för +2 svårighet. Därför innebär en ökad Eldskada med +2 också en ökad svårighet med +2 (eller vice versa om den minskas). Samma sak gäller för alla omfångsförändringar ovan som vanligen kostar 2 Övertag (och vid improvisation då kostar +4 svårighet).

Nackdelen med improvisation är att det ökar alla dissipationer med +10.

## Dissipation

En dissipation är en form av spontan magisk urladdning som bland annat inträffar när en besvärjelse misslyckas. Dissipationens styrka (och därmed hur farlig den är) beror på dess Intensitet.

Dissipationens Intensitet kommer främst från omgivningens tillstånd (se tabellen på föregående sida) men ökar även med +10 om besvärjelsen improviserades. Det innebär att ju större bonus man får på aspektfärdigheten, desto farligare blir en dissipation om man misslyckas. Det beror helt enkelt på att det är mer pyrotropi och eldenergi i rörelse i en omgivning med många eldar. Dissipationen påverkas inte av hur svår besvärjelsen var eller hur illa man misslyckades med slaget.

När en dissipation inträffar räknar man först ut dess Intensitet. Från detta drar man av resultatet av ett Harmoniseringslag (om man saknar färdigheten slås 1T6). Det resultat man får fram läser man sedan av på aspektens dissipationstabell. Om differensen är 0 eller lägre är dissipationen helt kontrollerad och ger inga regeltekniska konsekvenser (däremot kan det synas, höras eller märkas på annat sätt).

**Kommentar:** Dissipation har viss likhet med Skräckslag och Nedbrytningsslag. Först kollar man upp vilken Intensitet som gäller, sedan slår man Harmonisera och drar av resultatet från Intensiteten. Det resultat man slutar på avläser man sedan i aspektens dissipationstabell.

**Exempel 9:** Vår pyromantiker misslyckas med *Fiat flamma* när hon håller en fackla i handen. Dissipationens Intensitet är då 20. Hon har Harmonisera 4T6 och slår 13. Differensen mellan Intensiteten och slaget är 7 så hon läser därmed av resultat 7 på dissipationstabellen för pyrotropi (se nedan).

**Exempel 10:** Samma pyromantiker misslyckas med *Fiat flamma* när hon inte har någon tillgång till eld (se Exempel 3). Då tillgången på pyrotropi är så låg blir också dissipationen väldigt svag, endast 10 i Intensitet. Hon slår Harmonisera 4T6 och får 13. Då slaget blev lika eller högre än Intensiteten är dissipationen helt kontrollerad.

**Exempel 11:** Samma pyromantiker är nu omgiven av flera eldar (+1T6 Pyrotropi, Intensitet 25) och försöker improvisera ihop en särskilt kraftfull version av *Fiat flamma*. Besvärjelsen misslyckas dock och ger en dissipation med Intensitet 35 (25 från omgivning, +10 för improvisation). Harmoniseringslaget går dåligt och summan blir 9 vilket innebär att resultat 26 från dissipationstabellen inträffar (se nedan).

### Pyrotropiska dissipationer (utdrag)

7. Ett av filamenten dissiperar via magikerns psyke vilket antänder ett **Vildsint anfall** som riktas mot valfri person eller så biter magikern ihop och blir istället **Stressad** (2).

26–27. Allt inom ett litet område kring magikern riskerar att ta eld av en osynlig pyrotropisk chockvåg. Hon kan dock desperat försöka dämpa kraften genom att internalisera en del av den. Antingen drabbas alla, inklusive magikern, av följande: +6 **Utmattning**, slå 1T10+2 på Eldskadetabellen. Alternativt får magikern +8 **Utmattning** och 1T10+4 på tabellslaget och alla andra får +4 **Utmattning** och 1T10 på tabellslaget. Varje T6 Eldskydd minskar Utmattningen och tabellslaget med 1.

# Exempel: Pyrotropiska besvärjelser

- Afimas ambra (ge kännetecknet Våldoft [14])
- Afimas andra andning (väcka utslagen [9])
- Afimas elddop (ge Eldskydd [36])
- Afimas flammande kör (antända område [21])
- Akenos återkomst (återuppliva uppbränd individ [26])
- Arx Ignis husliga härd (bonus på hantverk och liknande runt en eld [18])
- Beregs animerade eldstad (kontrollera eldar [10])
- Beregs fulländade flogiston (skapa långvarig eld [22])
- Beregs glödande grepp (antända [8])
- Beregs värmande flamma (skapa värme [11])
- Bränd kunskap (glömma färdighet [19])
- Davas brännande förbannelse (öka Eldskada i område [14])
- Davas eldhav (skapa eldhav [20])
- Davas flogistonkula (kasta eldklot [16])
- Davas spirande låga (antända på avstånd [15])
- Davas vederkvickande flamma (bonus på Chockslag [10])
- Davas vederstyggliga brisad (skapa explosion [20])
- Den eviga flammans tjänare (befalla salamander [22])
- Den obrännbare Akeno (ge kraftigt Eldskydd [20])
- Diodactus empyreiska inferno (skapa eldsvirvel [38])
- Diodactus flammande skrift (skapa eldskrift [14])
- Diodactus provocerande argument (orsaka Vildsint anfall [16])
- Diodactus pyrofobiska emballage (ge föremål Eldskydd [14])
- Dödens nederlag (slå om nyligen misslyckat Dödsslag [14])
- Eldsfurstens betvingande (kontrollera eldar [24])
- Ferrian Daugas exotermiska detonation (skapa kraftig flamma [14])
- Ferrian Daugas goda humör (ge karaktärsdraget Aggression [28])
- Ferrian Daugas pyrofiliska distraktion (blända [12])
- Ferrian Daugas pyroforma invokation (nedkalla salamander [30])
- Ferrian Daugas pyrotropiska enkapsulation (brinnande aura [24])

## förklaring

Här listas över 50 besvärjelser tillsammans med en kort sammanfattning om deras effekt samt svårighet (inom klamrar []). Besvärjelser med höga svårigheter (18+) utförs lämpligen som ritualer, vilket ger en kraftfull bonus.

Pyrotropiska besvärjelser kan skapa mycket mer än bara eld även om just eld i olika former är dess centrala tema. Denna lista fungerar som ett exempel på vad pyrotropi kan åstadkomma förutom att just bara skapa eldar.

- Ferrian Daugas pyrotropiska pigghet (minska sömnbehovet [26])
- Fiat flamma (skapa flamma [8])
- Flamdimma (skapa tjock rök [8])
- Flammans lockelse (ge kännetecknet Förtjusande [20])
- Frammana salamander (nedkalla salamander [22])
- Fumikinesis (kontrollera rök [14])
- Förtärande hunger (orsaka hunger [18])
- Infernalisk protuberans (eldkvast [22])
- Iotapes flammande stämma (bonus på att hetsa [16])
- Kalizhas fångslande låga (orsaka Omtöcknad [9])
- Karqans förödande sveda (orsaka Omtöcknad, Smärta [20])
- Karqans vakande eldvakt (öka Reaktion och Vaksamhet [8])
- Kärlekens högborg (skapa passionsförtollad plats [20])
- Lothersk brännmärkning (göra någon lätt att spåra [8])
- Phraotes eldsvandring (se genom eldar [14])
- Phraotes fylgiska klinga (skapa flammande vapen [17])
- Phraotes pyroforiska psyke (se genom eldar [18])
- Pouruyôs eldslänk (länka eldar [16])
- Rökflaskan (skapa irriterande rök [10])
- Rökvalnad (skapa anfallande rökgestalter [16])
- Shan Wahâns brännande nafta (öka Eldskada mot mål [12])
- Shârjahya (öppna eldportal som stärker pyrotropi, ataxotropi och teotropi [35])
- Skyddsformeln mot eld och värme (ge Eldskydd [8])
- Tvillingeld (skapa klonad eld [28])