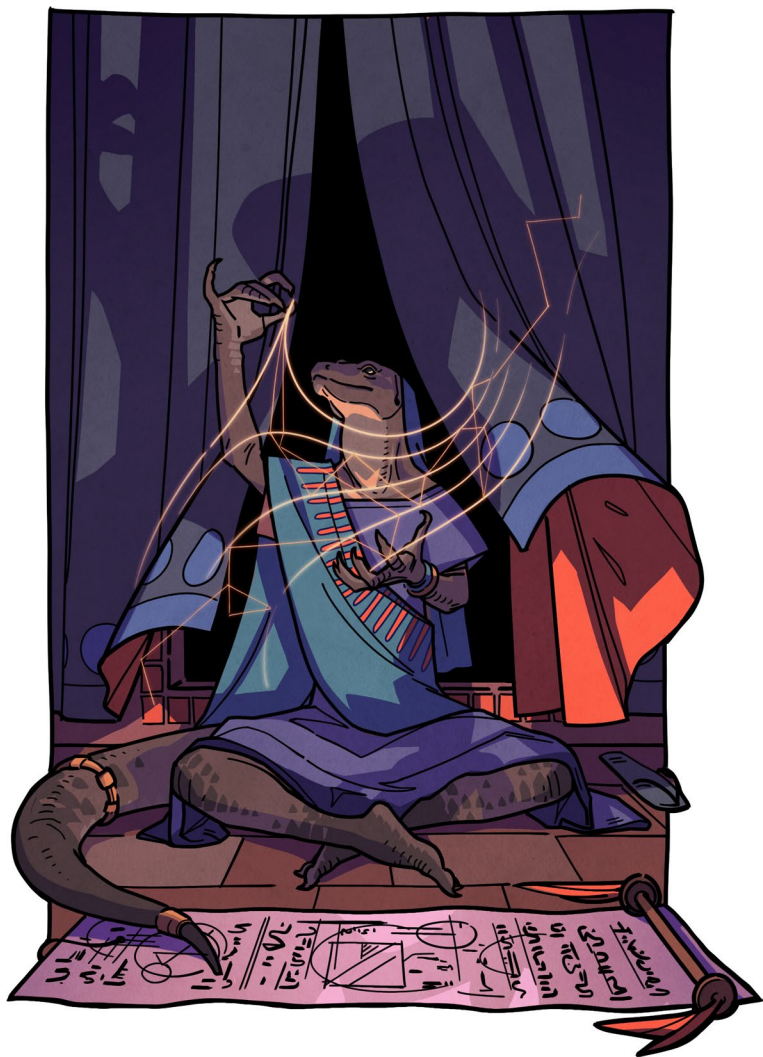


Frivilliga regler för

# ÖDESMAGI



Text: Mikael Bergström, Mats Andersson, Niklas Berg

Illustration: Ronja Melin

Korrläsning: Andreas Persson, Pär Lindström

Vävargillet, den akademiska och byråkratiska organisation som i allt väsentligt styr metropolen Elemin, använder sig i hemlighet av *ödesmagi*. De läser av och manipulerar trådar i den allomfattande ödesväven, för att på ett subtilt men kraftfullt sätt styra staden mot dess framtid.

Så mycket vet de flesta ödesväktare, men få har någon direkt kunskap om hur det faktiskt fungerar.

Den här texten utvecklar och detaljerar ödesmagin som disciplin, och kompletterar de delar av reglerna i *Ödesväktarna-grundboken* som behandlar rollpersoners ödes-förmågor (s.93).

## ÖDESVÄVEN

Ödesväven är inte ett fysiskt objekt, utan ett sätt för ödesmagiker att visualisera något betydligt mer komplext. I väven har varje ting en egen tråd – varje människa, varje reptid, varje hus, varje svärd och varje vagga. Till och med hundarnas löss har trådar, om än små och tunna.

Vissa trådar är starkare och tjockare, mer intvinnade i andra trådar. De trådarna hör till ting som har ett starkt öde – de är viktiga för många människor eller har på annat sätt stor betydelse. Trådar med starkt öde är mycket svårare att påverka för en ödesmagiker.

Längs trådarna sitter händelser, som små knutar.

## **EGENSKAPEN ÖDE**

Alla levande varelser har ett värde i egenskapen Öde. Värdet används för att beskriva tjockleken på deras ödestråd – hur svåra de är att påverka med ödesmagi, med andra ord.

Öde använder samma skala som till exempel Stark och Smidig, men används till skillnad från dem enbart passivt.

Alla människor och reptider har minst Öde 5. Demoner har däremot inget öde alls. De har heller inga ödestrådar och kan alltså inte påverkas direkt av ödesmagi.

## **ÖDESMAGIKER**

Ödesmagi är inte knutet till blod eller arv. Det är snarare en akademisk disciplin, som i Elemin nästan uteslutande utövas inom vävargillet.

Förutom den vanliga uppsättningen egenskaper har ödesmagiker också Ödesmagi, som kostar dubbelt så mycket som andra egenskaper och saknar förifylld första ruta. Att skaffa värde 10 kostar med andra ord 6 poäng.

En rollperson med värde i Ödesmagi måste ha en Bakgrund som förklarar hur hen fått träning i denna disciplin.

Ett uppdaterat rollformulär med Öde och Ödesmagi finns på hemsidan [www.ödesväktarna.se](http://www.ödesväktarna.se).

# HÄNDELSE

Händelserna ligger i centrum för ödesmagin; det är dem magikerna kan läsa av och påverka.

Varje händelse har tre aspekter:

En **NATUR** – vari händelsen består. Exempel: »bli blöt«, »öppnas«, »skadas«.

En **OMFATTNING** – vad som påverkas. Exempel »den här snörstumpen«, »stegen där borta« eller »det här huset«.

En **TIDPUNKT** – när händelsen sker.

## FÖRSTA STEGET – ATT GREPPA TAG

Ödesmagikern börjar alltid med att försöka få grepp om en tråd och eventuellt en specifik händelse längs denna tråd. Detta är, liksom alla delar av ödesmagin, en huvudsakligen mental handling – ödesmagikern koncentrerar sig några sekunder och gör en serie komplexa fingergester.

Magikern börjar genom att välja 0–3 aspekter att greppa efter. Några exempel:

- »Jag vill hitta det här repet« (Omfattning)
- »Jag vill se ifall något kommer att börja brinna här i närheten« (Natur)
- »Jag vill se ifall den här lådan kommer att öppnas« (Omfattning + Natur)
- »Jag vill se ifall den här ringen kommer att plockas upp inom den närmaste timmen« (Omfattning + Natur + Tid)
- »Jag vill bara få tag i något, vad som helst!« (ingen aspekt)

Det går inte att greppa sin egen tråd; det blir lite som att försöka lyfta sig själv i håret.

Spelledaren slår därefter ett dolt slag mot rollpersonens värde i Ödesmagi. Slaget blir svårare ju fler aspekter magikern specificerat:

- En aspekt:  $\pm 0$
- Två aspekter:  $-3$
- Tre aspekter:  $-6$

Magikern kan öka sina chanser att lyckas (+3 på slaget) genom att lägga tid på förberedelser, till exempel att undersöka ritningar, göra mätningar eller tala med experter. Att greppa efter tre aspekter efter att ha gjort sådana förberedelser ger då sammanlagt  $-3$  på slaget.

Ett lyckat slag betyder att magikern greppat den tråd och eventuell händelse hen eftersökte.

Ett misslyckat slag innebär att magikern fått tag på *fel* tråd och antagligen *fel* händelse. Spelledaren kan här inspireras av exemplen i slutet av den här artikeln, eller välja något i området som liknar det magikern ville greppa efter.

Slagets utfall avslöjas inte för spelaren.

## ANDRA STEGET – ATT UNDERSÖKA

När ödesmagikern greppat en tråd har hen möjlighet att göra mer noggranna undersökningar av den. Nackdelen är att hen då själv blir mer knuten till tråden, och riskerar att bli personligen inblandad i dess öde.

Här används ingen slump. Spelaren väljer vilka aspekter hen vill fråga spelledaren om, och spelledaren svarar ärligt. För varje aspekt spelaren spelaren frågar om får magikern 3 Trassel, knutet till den händelse spelaren frågar om – mer om Trassel längre fram.

Att fråga om en händelses tid och natur är relativt okomplicerat. När det gäller omfattningen är det svårt att få en helt skarp bild. Detta yttrar sig genom att spelledaren aldrig säger rakt ut vad det är för tråd magikern greppat tag i, utan bara beskriver dess egenskaper. Några exempel kan vara »lång«, »smal«, »illaluktande«, »böjd« eller »gjord av halm«.

När ödesmagiker bara vill läsa av ett föremåls öde så börjar de med att greppa efter tinget – tråden, omfattningen. De undersöker den funna trådens omfattning för att säkerställa att de hittat rätt och därefter naturen och möjligen tiden för att ta reda på vad som kommer att hända med föremålet. Med det nöjer de sig, och hoppas att det Trassel de ådragit sig inte resulterar i alltför jobbiga konsekvenser.

## **TREDJE STEGET – ATT PÅVERKA**

Om magikern vill påverka tråden hen greppat tag i så väljer hen först en aspekt enligt nedan.

Att påverka NATUREN kallas också att »skarva« och innebär att man byter ut händelsen mot en annan. Spelledaren kan här lägga in veto mot alltför osannolika nya händelser.

Ifall en liknande händelse är på väg att ske i närheten så kommer de antagligen tvinnat ihop sig. Ett exempel kan vara ifall rollpersonen försöker få en filt att fatta eld istället för att rullas ihop, och spelledaren vet att det snart kommer att börja brinna i ett ljus i närheten – då faller det sig naturligt att ljusets låga är det som orsakar branden.

En annan intressant sak som kan hända är att händelserna byter plats. När någon försöker tända ljuset så börjar filten helt plötsligt brinna istället, medan ljuset börjar kröka sig och nästan bli lite... ihoprullat.

Att skarva en händelse ger 9 Trassel.

Att påverka OMFATTNINGEN kallas också att »väva« eller att »riva« beroende på om man försöker få händelsen att påverka fler eller färre trådar. Man kan inte få händelsen att helt släppa från den tråd rollpersonen hittade, utan bara påverka hur många andra trådar som påverkas – hur »stor« händelsen är.

Att väva eller riva en händelse ger 6 Trassel.

Att påverka TIDEN kallas också att »rycka« i händelsen, och är den absolut vanligaste förändring ödesmagiker gör. Att rycka i en händelse ger 3 Trassel.

Ödet kommer att agera inom ramarna för fysikens lagar för att göra verklighet av magikerns vilja – även om en del händelsekedjor i efterhand ter sig som osannolika och långsökta.

Om magikern försöker påverka en *levande varelse* slår spelledaren ett dolt slag mot hens värde i Ödesmagi. Målets Öde används som tröskel för slaget. Magikern kan även här bättra på sin chans att lyckas genom förberedelser – i det här fallet innebär det att hen på olika sätt arrangerat miljön kring den tänkta händelsen för att öka sannolikheten för den. Det kan till exempel handla om strategiskt utspilld olja eller en vas som flyttats till ett ställe där det är mer troligt att den ramlar. Även här ger förberedelser +3 på slaget.

Ett lyckat slag innebär att förändringen sker mer eller mindre så som rollpersonen önskade.

Ett misslyckat slag innebär att förändringen sker, men istället påverkar någon närliggande tråd och händelse.

Spelledaren bör vara generös; när det gäller ödesmagi är intentionen relevant. Inte sällan kommer något att ske som hjälper magikern i ungefär rätt riktning men ofta på ett oväntat sätt.

Om flera personer har greppat samma tråd, och en av dem påverkar den, så tappar övriga automatiskt taget om tråden. Det gäller även ifall en demon till exempel trasar sönder den del av ödesväven tråden är en del av.

När en magiker påverkat en händelse på en tråd, så kan hen inte påverka samma tråd igen förrän händelsen inträffat.

Ifall någon annan försöker påverka samma tråd innan händelsen inträffat så är resultatet oförutsägbart och kaotiskt.

## TRASSEL

Ju mer intrasslad en magiker är i en händelses öde, desto mer riskerar hen att bli inblandad i händelsen. Detta mäts genom det Trassel magikern ådragit sig.

När hen släpper tråden slår spelledaren ytterligare ett dolt slag, denna gång mot det Trassel magikern samlat på sig för just den här tråden. Ju högre utfall, desto mer Trassel ligger kvar, och drabbar rollpersonen.

Om magikerns Trassel är 6 så är alltså ett tärningslag på 4 och 8 som vanligt 4 lyckat, och 4 Trassel ligger kvar. Här vill med andra ord spelaren helst att spelledaren ska misslyckas med slaget.

Några exempel på hur Trassel kan yttra sig:

- 3+ Trassel: rollpersonen påverkas/drabbas i mindre grad, och bara omedelbart. Hen kanske också blir blöt, blir lite knuffad på, får ett skrubbsår.
- 6+ Trassel: rollpersonen dras in i situationen på ett sätt som gör hen upptagen en stund. Hen kan till exempel dras in i släckningskedjan till branden.
- 9+ Trassel: rollpersonen får långsiktiga konsekvenser av händelsen, och hens egen tråd är ordentligt intrasslad i den. Det kan komma små påminnelser och ekon av händelser i flera månader, rentav år framöver.

För spelledaren kan rollpersonens Trassel fungera som inspiration för scenarier och komplikationer, och därmed ge bränsle till fortsatt kampanjspel.

## EXEMPEL

Vid ett par tillfällen förväntas spelledaren kunna aningen hitta på ödestrådar och händelser eller göra förändringar av redan bestämda. Ofta låter det sig göras ganska enkelt genom att hen utgår från vad som redan beskrivits i rummet och sin kännedom om scenariot.

När magikern får fatt i fel händelse, eller när hen undersöker vad som kommer att hända med en tråd och spelledaren inte bestämt ännu, kan denna lista användas som inspirationskälla:

### NATUR

- Bli skadad
- Börja brinna
- Delas i mindre delar
- Doppas i vatten
- Gå sönder
- Hällas upp
- Kläs in
- Plockas upp
- Ramla ned
- Rullas
- Skakas
- Trampas på
- Täckas av färg
- Ätas upp
- Öppnas

När magikern fått tag i fel tråd – fel OMFATTNING – använd dessa listor:

#### STORLEK

- Handhållet föremål
- Bärs med två händer
- Stort som en fullvuxen reptid
- Stort som en kärra
- Stort som ett hus

#### VIKTIGHET

- Oviktigt, samlar damm och ingen tänker på det.
- Används någon gång i veckan
- Används varje dag
- Används hela tiden
- Används hela tiden eller är i fokus för många

#### LEVANDE

- Ickelevande
- Djur
- Självmedveten varelse (människa, reptid)

När magikern får tag på en händelse och spelledaren behöver avgöra hur snart den sker, använd denna lista:

#### TID

- Om ett par sekunder
- Om några minuter
- Inom en timme
- Idag
- Senast imorgon
- Nästa vecka

»Nästa vecka« bör användas sparsamt.

Listorna för omfattning och tid kan också användas när magikern greppat tag i och rycker i fel tråd eller händelse, eller när ett slag för att påverka en levande varelse misslyckas. Om magikern tror sig ha fått tag i en händelse som sker om trekvart och försöker få den att ske om ett par sekunder, så är det en justering på -2, eller två steg uppåt. Justera istället den egentliga händelsen samma antal steg.