



Innhold

Forord.....	3
Praktisk Magi – Spillteknisk informasjon.....	4
Sjel.....	4
Magityper.....	6
Sjelemagi.....	6
Gudegitt magi.....	6
Profeti.....	6
Okkult magi.....	6
Magisk metode – bruk av magi.....	6
Ritualmagi.....	6
Spiritisme.....	6
Lyria.....	7
Runemagi.....	7
Urtekunst.....	7
Alkymi.....	7
Teknologi.....	7
Blodmagi.....	8
Spontan-magi.....	8
Mosabeghe.....	9
Markører for magi.	10
Fargekoder.....	10
Lyskoder.....	10
Røykkoder.....	10
Slør.....	11
Tillegg:.....	12
Spontane formularer.....	12
Elementenes plass i magien.....	14
En fremstilling av de ulike kulturenes perspektiv på magi.....	15
Menneskene.....	16
Andre.....	17
Ordener.....	18
Runemagi.....	19
Bruk av runer.....	19

Forord

Magi har vært en sentral del av Laurina Amars historie. Drømmen om magien satte sterke spor i første verdensdøgn, og andre verdensdøgn var preget av magikeres, guders og presters magiske krigføring mot hverandre.

Opprinnelig trodde man at magien var noe en ble skjenket av gudene – en gave for trofast tjeneste. Etterhvert som blasfemikere stod frem med magiske krefter begynte man å tro at magien lå i sjelen, som en begrenset kraft alle hadde, men som man måtte lære seg å bruke. Nå vet man at magien er noe som ligger i selve skapelsen, som en kraft som omgir oss overalt, og at sjelen er én kanal for å kunne benytte seg av denne kraften. De fleste utøvere av magi har viet liten tanke til hvor den kommer fra. Like sikkert som at et eple faller til jorden når det løsner, er magien der og åpner dører for de som kan og vil bruke den.

Magi er målrettet manipulasjon av energi. Gjennom å tappe inn i kreftene som omringer alt kan man manipulere verden rundt seg, skape noe ut av intet, få noe til å opphøre å eksistere, påvirke noens sinn eller forflytte seg fra ett sted til et annet.

PS: For å begrense kompendiets omfang har vi vært nødt til å kutte ut en del metafysikk. Ta kontakt med arrangørene (Geir eller Boye primært), dersom du har spørsmål.

Praktisk Magi – Spillteknisk informasjon

De gylne og ufravikelige reglene

- 1) Magi skal rollespilles. De rollene som har magiske evner skal spille dem ut så godt som mulig, og eventuelle spesialeffekter som lys og røyk brukes for å bekrefte ovenfor spillerne at handlingene har en magisk effekt.
- 2) Ikke bruk magi som ikke står oppført i rollen din! Punktum.
- 3) Misbruk av magi, spesielt lys – «lommelyktsyndromet» kan og vil bli straffet med «arrangørmagi – du mister all tilgang til magi». Ta med lommelykt eller lampe til bruk av forflytning av fysisk masse (magi - gå i mørket).

I forbindelse med det vil vi også påpeke at det koster å bruke magi. Vi har gått bort fra de rene magipoengene, men de som har magiske evner må fremdeles tenke seg om to ganger og prioritere hva man skal bruke magi på. Vi har jobbet en del for å balansere magibruken, og ønsker f.eks at de urtekyndige og alkymistene skal få komme frem, og har kraftig redusert mengden spontan-magi. Dersom man kaster spontan-magi må man huske på at dette tapper rollen, og at man trenger å komme seg, spesielt før man bruker mer magi. Dette gjelder også etter ritualer. Spill på dette, man trenger en hvil, kanskje et måltid mat, og om man skal gjøre store ting kan man kanskje ikke bruke mer magi den dagen.

Ellers er det ganske enkelt: Hvis noen peker på deg, og sier «Magi – et-eller-annet», og det ikke er noe i rollen din som gir deg anledning til å motvirke det, så trer den magiske effekten i kraft. Magi har sjelden permanent effekt, men varer minst et par minutter. Her oppfordres alle involverte til å skape så mye spill som mulig rundt situasjonen.

Sjel

Sjelen er et viktig element i Laurina Amar. Verden er bygget av elementene, men det er sjelen det som gir skapelsen liv. Personlighet, magi og følelser springer alt ut fra sjelen. Det vil være mange forskjellige teorier om sjelen og dens oppbygning, betydning og mekanikker, dette kan man lese mer om i verdenskompendiet. Sjelen er skillet mellom liv og død, og i tillegg sjelen grunnlaget for både utøvelse av og mottakelighet for magi.

I praksis betyr dette:

- For å bruke magi eller bli brukt må man ha en sjel, eller kunne bruke andres sjel.
- For å bli påvirket av magi må man ha en sjel
- For å leve (eller i det minste anses som levende) er man nødt til å ha en sjel
- Når sjelen har forlatt kroppen kan man ikke gjenopplives

Sjelepoeng/Syndpoeng

Sjelepoeng er en indikator for tilstanden til rollens sjel. Disse poengene har liten innvirkning på spillet i seg selv, men gir en oversikt for spiller og arrangør i spørsmål om liv, død, demoner og magi. Noen roller kan imidlertid være drevet av et ønske om å bli syndfri. Synd er også med på å avgjøre om rollen er i stand til å bli påvirket av guder og demoner.

Sjelepoengene fungerer etter følgende system:

0: Rollen har ingen sjel. Rollen er da å anse som en vandød, og kan ikke være mål for magi, bruke magi eller gjenopplives

Kompendium Magica

1 – 100: Rollen har sjel. Rollen er da å anse som levende, kan være mål for magi, kan bruke magi (dersom rollen vet hvordan) og kan gjenopplives.

Tallene fra én til hundre gir en indikasjon på rollens synd, det er rett og slett antall arr på sjelen. Synd er subjektivt, og knyttet opp mot rollens livssyn. For de fleste er synd de handlinger som gir rollen en følelse av dårlig samvittighet, eller brudd på rollens livssyn.

Det er en sjels arring som avgjør hvorvidt sjelen vil bli rensset og gjenfødt, eller om den vil sendes i riften og tilintetgjøres (Se verdenskompendiet.)

Magityper

Sjelemagi

Sjelemagi kommer fra den enkelte indre kraft. Alt som har sjel, har i større eller mindre grad potensiale til å utøve magi. Tilgjengelig magi avhenger av kunnskap, sjelens tilstand og personlig overbevisning.

Gudegitt magi

Gudegitt magi er evnen til å tappe inn i sin egen sjelemagi med bistand fra guden man tilber, og vil derfor avhenge av gudens temperament og domene. Tilbedelsen blir måten å lære seg å kanalisere magien rundt seg. Religiøse magikere hevder at deres magi er en gave fra deres gud, og begrepet er derfor allment anerkjent.

Profeti

Evnen til å se fortid og fremtid er en mektig gave fra gudene og blant de sjeldneste magiske evner å besitte. De som besitter synets gave har vært både fryktede og ettertraktede hos alle Laurina Amars folkeslag, og har gjennom historien blitt jaktet ned fra ung alder for å settes i tjeneste hos herskere og religiøse overhoder. Evnen er langt vanligere blant mennesker enn andre raser, og kan ikke anskaffes, bare gis.

Okkult magi

Okkult magi er magi oppnådd ved å inngå kontrakt med en underjordisk vesen, som får plante en del av sin sjel i en dødelig. Okkult magi er altså magiske effekter utført av en demon gjennom en dødelig. Okkult magi vil alltid påføre en sjel store arr.

Magisk metode – bruk av magi

Ritualmagi

Ritualmagi er en fellesbetegnelse på all magi som tar mer enn et øyeblikk å fullføre. Det er i utgangspunktet ikke store begrensninger for hva man kan oppnå med ritualmagi, annet enn magikerens egen styrke og vilje, samt tilgjengelige ressurser.

Spiritisme

Det finnes noen få magikere som har evnen til å utføre ritualer som kan påvirke sjeler. Ritualer er svært kompliserte og langvarige, må utføres på forhånd, og være rettet mot en spesifikk sjel. Deretter må vedkommende berøres, mens den utførende er i besittelse av passende beholder (flaske eller krystall er det «vanligste»)

Et tilsvarende ritual finnes for å hente sjelen ut av nylig avdøde. Dette er langt mindre komplisert, og krever kun 5-10 minutter over hvert lik. Disse minuttene må dog være uforstyrret, og det bør ikke ha gått så alt for lang tid siden vedkommende døde. Noen få uker er det maksimale. Dette er også en evne forbeholdt noen svært få magikere.

Lyria

Lyria er magi utført ved hjelp av musikk og rytme. Lyria trekker på sangen i skapelsen, og er mer egnet til å påvirke følelser enn å ha konkrete effekter. Lyria har også en plass sammen med ritualmagien, der den hjelper til å fokusere kraften i ritualer.

Runemagi

I dvergenes dype haller blir magi utført via runer. Runemagien og alkymien har mange fellestrekk, og teknomagien springer ut fra begge disse. Runemagien fungerer ved at man gjennom rituelle handlinger påfører magiske runer på objekter eller steder, for å skape vedvarende og spesifikke effekter. Dvergene bruker det spesielt til å lage barrierer mot underverdenens vesener, og til å gi sine våpen evnene til å skade de overlegne fiendene. I ritualbruk er runer stort sett inkludert som et fokus eller som forsterkelse. Et objekt som har fått en rune, må gjennom et aktiveringsrituale tilpasset runene som brukes, noe som sterkt begrenser hva slags effekt man kan tillegge objekter.

Urtekunst

Urtekunst er egentlig ikke magi i seg selv, men alkymiens forgjenger. Kunnskap om plantenes effekt er gammel og verdifull og holdes fremdeles i hevd, spesielt i mer landlige strøk, og blant bondestanden. Det finnes de som tror at deres urtekunst er inspirert av Falio.

Alkymi

Alkymi er en forholdsvis ny magisk kunst – en slags raffinering av eldre urtekunst, som innebærer å høste de magiske kreftene fra naturen for å fremstille fysiske magiske komponenter som drikker, pulver og oljer. Mange som forstår magi mener at alkymiens (og teknologiens) tidsalder vil følge menneskenes tidsalder.

Alkymien effekt foregår ved at utøver beskriver effekten for mottaker, muntlig eller skriftlig, eventuelt via arrangør. Beskrivelsen skal inneholde avsender, effekt, påvirket gjenstand og mål. En alkymisk komponent bruke lenger tid enn spontan-magi for å oppnå effekt. Alkymien kan derimot brukes på flere mål av gangen, for eksempel ved å forgifte en flaske vin som alle ved et bord skal drikke av.

Vi bruker følgende alkymiske markører i spill:

HELBREDELSE - Brusende. Kullsyre, bruspulver e.l. Helbredende drikker av denne typen fungerer ved at skadede personer får en enormt rask regenerering av skade, og får igjen et tapt helsepoeng i timen.

GIFT - Vaniljesmak. Ordinær gift gir sterke smerter og én skade per kvarter, frem til det stoppes av motgift.

SØVN - Lakrissmak. Man blir slått ut, som om man fikk et svimeslag, og forblir slått ut i et minutt eller én scene.

SINNE - Sitronsmak. Sinnedrikk skaper en aggressivitet og fiendtlighet hos den påvirkede.

MOTGIFT - Bringebærsmak. Motgift stopper effekten av ordinær gift.

Teknologi

Dette er menneskenes domene. Teknologi er en blanding av magi og nyskapende oppfinnsomhet, da også teknologi benytter den magiske kraften i ting, og i oppfinneren selv til å få frem sin funksjon. Det handler i bunn og grunn om å bruke magi til å gi gjenstander evnen til forsterket, gjentakende og vedvarende effekt. Det er i hovedsak snakk om elektrisitet og skytevåpen.

Teknologiske gjenstander vil alltid være ferdig laget før laiven. Eksempler på dette er skytevåpen, anti-magifelt og lignende. Må avklares med arrangør i forkant.

Blodmagi

Blodmagi var i tidligere tider en måte for utøvere å stjele magien fra andre vesener med sjel. Blodmagien ble for alvor tatt i bruk og mestret av Drablodin og hans etterfølgere, og de lærte seg å bruke magien til å manipulere kroppene til sine ofre. Slik ble det mulig å bruke magi mot alle, selv vesener uten sjel. Blodmagi ble gitt ved å ofre til Ihrus. Blodmagien ebbet sakte ut med Drablodins død, før den forsvant fullstendig da Ihrus sa fra seg sin guddommeligheit.

Spontan-magi

Spontan-magi er all magi som kan utføres på kort tid, uten forberedelse, i form av formularer og effekter som lys og røyk. Spontanmagien skal være enkel nok til at kodeordet «magi» og ordet/setningen i tabellen skal være nok til at offeret forstår hva som skjer. Det er imidlertid den som kaster magien som har ansvar for at den påvirkede forstår effekten. Suppler nødvendige opplysninger om nødvendig, ved å hviske i øret e.l.

En rolle kan kun de spesifikke formularene som er oppgitt i rollebeskrivelsen.

De vanligste formularene er; (gitt med «magi» foran): Blind, døv, død, forglemmelse, frykt, frys, helbredelse, lam, liv, mot, oppmerksomhet, renselse, rustning, sjarme, skade, stum.

Markører for magi.

Fargekoder

Kort oppsummert: **Ro/Håp**, **Frykt**, **Veltalenhet/Sjarme**, **Smerte/Skade**, og **Helbredelse** (Hvit).

Effekten blir sterkere med tiden du blir utsatt for lyset eller oppholder deg i røyken.

Rødt- Ubehag/ frykt - lik følelsen av å stå ansikt til ansikt med sin verste frykt.

Blå - Ro/ håp - inspirerer tillit eller avslappethet hos den som påvirkes. Kan for eksempel brukes til å roe noen som har vært rammet av rødt, eller til å inspirere allierte til å ta til våpen og kjempe side om side med seg i kamp.

Grønn - Påvirkelighet/ sjarm - gjør noen særlig sårbar mot ytre påvirkning.

Gul - Smerte/ skade - Opplevelsen for rollen vil være som å være fanget i en giftig gass, som en intens sykdom som brer seg i kroppen, som følelsen av et hjerteinfarkt eller lignende.

Hvit - Helbredelse (gjelder bare for lys) - Magisk helbredelse lukker sårene, men du vil fremdeles være sliten etter prøvelsen du har vært igjennom.

Lyskoder

All magisk bruk av lys skal være ledsaget av en handling fra vedkommende som utøver magien. Lys uten handling har ingen kraft. Handlingen bør også være i samsvar med lysets effekt. Spill ut det du ønsker å oppnå, om du skal helbrede, beveg hendene over skadestedet, om du vil sjarmere, bruk myk stemme. Og suppler med lys, så spillerne ikke har noen tvil om at rollen deres er utsatt for magi.

Det er de fem fargene som brukes som lyskoder. Lyset har effekt dersom det er direkte mellom din rolle og lyskilden (forskjell på spontan-magi og den generelle følelsen). NBI: Man kan IKKE bruke to lys samtidig!

Røykkoder

Farget røyk fungerer på samme måte som lys av samme farge, med følgende unntak

- Hvit røyk er bare vanlig røyk, den har ingen helbredende egenskaper
- Røyk har en effekt på de som er berørt. Det går ikke an å vifte bort eller gå ut av røyken. Man blir ikke påvirket av å se røyk.

Mosabeghe

Mosabeghe, som på Saradi betyr duell eller konkurranse, er en disiplin som har oppstått i nyere tid. Den har sin opprinnelse på øystaten Saradi, og ble laget for at magikere, som gjerne ikke er så gode med våpen, skulle ha en måte å måle krefter og løse konflikter på, uten at omverden ble skadelidende. Det er rett og slett duell med magiske krefter istedenfor, og de samme regler og etikette gjelder som for vanlig duell.

Alle roller som har magiske evner kan gjøre Mosabeghe. Typen magiske evner man innehar er irrelevant, da det er mengden magiske krefter som måles (magiduell-poeng). Skalaen går fra 1 – 10, og de fleste på laiven vil ligge i området 3-7. (De med 0 i magiduell kan ikke delta, og er immune mot effektene av magiduell, og det er derfor meningsløst å utfordre dem). Det er INGEN måte å endre denne verdien, eller manipulere resultatet. Spontanmagi, lyskoder og så videre fungerer heller ikke når duellen er i gang. Det krever nemlig full konsentrasjon fra deltagerne, og forsøk på juks vil medføre tap.

Mosabeghe forberedes rituelt, ved at man klargjør et område der duellen vil foregå. Dette for å hindre uønsket innflytelse på duellen, og sikre mest mulig jevne forutsetninger for deltagerne. Ritualet gjennomføres gjerne av nøytral tredjepart, men kan utføres av duellantene selv i fellesskap.

Rent praktisk gjennomføres duellen ved at en magiker utfordrer en annen til duell, og vilkårene avklares. Det kan være måling av krefter til første fall, til overgivelse, eller til døden. De utveksler så sine tallverdier, og spiller ut duellen. Det kan ta form av sakte gange rundt hverandre, intense blikk på hverandre, håndbevegelser etc. Spill det ut! Etter en passende tid (kortere jo lenger det er mellom duellantenes verdier) vil den med høyest tallverdi vinne. Dersom begge har lik tallverdi vil striden pågå til enten begge sier seg enige om uavgjort, eller til begge ligger nede, utmattet.

Formell Mosabeghe har tre forskjellige utfall, alt ettersom hva som er avtalt mellom duellantene.

1. Ren styrkemåling, til første fall: Taperen vil bli slått til bakken, utmattet, og som nevnt over – en stilltiende «gentlemans agreement», som er en del av duellformen, tilsier at taperen vil avstå fra å bruke magi mot vinneren i et par timer, eller ut dagen – hva en som føles riktig. Vedkommende har tross alt bevist seg sterkest, og det vil være idioti å angripe.
2. Duell til overgivelse: Som over, men i tillegg vil taperen være ute av stand til å utføre magi inntil han har hatt tid til å hvile seg og komme til hektene. I praksis betyr dette en times tid forholdsvis stillesittende/mediterende, samt inntak av et måltid mat. Dersom man ønsker å la være å spise, vil det kreve ca. 4. timers hvile.
3. Duell til døden: Taperen vil være død. Vedkommende kan selvsagt hentes tilbake fra de døde, men sjelen vil da være uhelbredelig skadet og ute av stand til å praktisere magi igjen. Man kan dog være mål for magi.

Det tar tid å komme seg etter en slik duell, spesielt etter et tap. Vinneren vil også være sliten, men ikke så sliten som taperen. Igjen – jo nærmere i verdi, jo mer sliten er vinneren også.

Slør

Usynlighet markeres ved at vedkommende har slør over hodet.

Usynlige vesener kan «enses» på avstand, og merkes/ gi seg til kjenne på nært hold.

Det vil si; Ser du et slør i skogen, og som spiller reagerer på at noe er der, så vil du ha sett «noe», altså en skygge, et blaff eller lignende. Dersom en usynlig skikkelse kommer nær deg, berører deg, snakker og/eller bruker lys (direkte rettet) mot deg, vil rollen se skikkelsen tydeligere.

Tillegg:

Spontane formularer.

Dette vil bli gjengitt i den enkelte rolle, med de begrensningene som eventuelt er relevante.

<noe> rustning <tall>	• Rustning: Gir beskyttelse/immunitet mot et antall mundane angrep tilsvarende tallet. Stupekutt bruker opp alle gjenværende beskyttelser. • Ild rustning: Gir beskyttelse/immunitet mot et antall ildangrep tilsvarende tallet. Ubrukt beskyttelse ender ved soloppgang/solnedgang • Frost rustning: Gir beskyttelse/immunitet mot et antall frostangrep tilsvarende tallet. • Mental rustning: Gir beskyttelse mot et antall mentale angrep (sjarme, oppmerksomhet, frykt og lignende) tilsvarende • Sjel rustning: Gir beskyttelse mot et antall direkte sjeleangrep tilsvarende tallet. Har ingen effekt på selvskade på sjelen. For samtlige: Rustning varer til neste soloppgang/solnedgang, eller til beskyttelsen er brukt opp.
<noe> skade <tall>	Gjør skade tilsvarende tallet som blir sagt. Typen skade er kun for å indikere eventuell immunitet som slår inn • Frost skade: Gjør kuldeskade på offeret. • Ild skade: Gjør ildskade på offeret. • Sjel skade: Gjør skade direkte på offerets sjel i sjelepoeng. Kan også skade spøkelser og andre ånder.
Blind	Målet blir blind for scenen, og ser ingenting.
Død	Målet blir døende. Endelig død inntreffer etter noen få minutter.
Døv	Målet blir døv for scenen, og hører ingenting.
Forglemmelse	Målet glemmer alle hendelser siste scene, eller glemmer samtalen vedkommende nettopp har hatt.
Frykt	Målet løper så fort han eller hun kan vekk fra magikeren. Effekten er over så fort magikeren

Kompendium Magica

	er ute av syne, eller minst 50 meter borte. Offeret vil være skeptisk til å nærme seg for scenen.
Frys	Målet fryser i posisjon for en scene. Dersom ute av balanse vil målet sakte sige sammen til balanse er oppnådd. Målet kan ikke skades så lenge effekten varer.
Helbredelse	Helbreder blind, døv eller lam umiddelbart, eller ett skadepoeng. Vil også hindre et offer for «magi-død» å dø hvis det blir utført rask. I dette tilfellet vil ingen skade helbredes. Kan kun brukes på samme mål 1 gang per dag.
Lam	Målet blir lam fra livet og ned. Faller umiddelbart til marken, og kan ikke bevege bena.
Liv	Henter en sjel tilbake til kroppen sin, dersom det ikke er for lenge siden vedkommende døde (maksimalt en time). Kun en sjel som ikke er helt ødelagt vil kunne bringes tilbake på denne måten. Det betyr mindre enn 75 sjelepoeng.
Mot	Målet blir immun mot frykt for en scene.
Oppmerksomhet	Målet fokuserer all sin oppmerksomhet på magikeren, og holder denne inntil sluppet eller vedkommende bli utsatt for kraftig risting eller angrep.
Renselse (1,2)	Fjerner fremmede elementer fra målet, og nøytraliserer gift: Renselse 2 fjerner også sortorkgiften.
Sjarme	Fungerer identisk med grønt lys, men kun så lenge magikeren har målets oppmerksomhet
Stum	Målet mister evnen til å prate for scenen

Elementenes plass i magien

For de aller fleste magikere og alle overnaturlige vesener, er magien sterkt knyttet til forskjellige elementer. Tilknytningen kommer fra magikerens sjel, overbevisning og religion.

Forskere og magikere har foreløpig identifisert hele atten elementer som har sprunget ut av skapelsen, og av disse har kun seks konkret virksomhet i magien. Teorier utarbeidet av blant andre Aethyrs orden hevder at det de øvrige tolv elementene modifierer de grunnleggende seks, men at det er svært vanskelig å basere magi på disse alene.

De seks hovedelementene som de fleste enes om er:

Jord - Jordmagi er forbundet med treghet, beskyttelse og død. Jord er et kaldt element. Det er forbundet med de antatte elementene Orden, Tilbakekomst og Dødelighet. En magiker som fokuserer på elementet jord vil ofte være stoisk, rolig og fokusert.

Ild - Spontan, kaotisk. Ildmagi er opphetet, følelsesladet og kraftfull. Ild er naturlig nok et varmt element. Det er forbundet med de antatte elementene Kaos, Overgang og Grådighet. En magiker som fokuserer på elementet ild vil være eksplosiv og spontan. En krigsmagiker vil ofte bruke ild i offensive sammenhenger.

Luft - Intelligent men ufokusert og vimsete. Ingen vet helt hvor luften eller vinden går. Luft er et varmt element. Det er forbundet med de antatte elementene Død, Fødsel og Synd

Vann - Pragmatisk, Flytende, Helbredende. Boblende sosial. Vann er et kaldt element. Det er forbundet med de antatte elementene Liv, Dyd og Barmhjertighet

Lys - Helbredelse, liv og beskyttelse. Bekjempelse av vandøde og unaturlige skapninger. Sammen med de andre elementene skapes varige styrkende effekter.

Mørke - Lefling med døde, direkte, negativ påvirkning av sjel. Sammen med de andre elementene kan det skape varige negative effekter.

Tabellen viser eksempler på eksisterende formularer og hvordan de er tilknyttet elementene.

Element	Jord	Ild	Luft	Vann	Lys	Mørke
Jord	Rustning <tall>	Ildrustning <tall>	Mental rustning	Frost rustning <tall>	Sjelerustning <tall>	Lam Død
Ild	Ildrustning <tall>	Ild skade <tall>	Oppmerksomhet	Renselse <1,2>	Blind	Ild skade <tall>
Luft	Mental rustning	Oppmerksomhet	Sjarme	Mot	Døv	Frykt Forglemmelse
Vann	Frost rustning <tall>	Renselse <1,2>	Mot	Frost skade <tall>	Helbredelse	Frost skade <tall>
Lys	Sjelerustning <tall>	Blind	Døv	Helbredelse	Liv	
Mørke	Lam Død	Ild skade <tall>	Frykt Forglemmelse	Frost skade <tall>		Sjel skade <tall>

Guddom	Elementer
Selina	Lys, Ild, Luft, Vann, Jord
Aniles	Mørke, Ild, Luft, Vann, Jord
Phelik	Lys, Luft, Vann
Ihrus	Lys, Ild, Luft
Muriel	Mørke, Luft, Vann
Farakash	Ild, Luft, Vann, Jord
Luvien og Hexterio	Mørke, Ild, Jord
Zahan	Ikke assosiert med noe element – Teknomagiens gud.
Falio	Ild, Luft, Vann, Jord

En fremstilling av de ulike kulturenes perspektiv på magi.

Orkene

Type: Sjel; Metode: Spontan, Ritual, Lyria og Runemagi

Orkene er delt inn i klaner eller stammer som hver har sin egen oppgave. Magisk talent viser seg innimellom hos alle stammer, men den aller største forekomst av talent finnes hos hvitorkene. Når magi viser seg hos de andre stammene, er det vanlig at barnet blir adoptert inn i hvitorkstammen. Alle orker mister fargen i huden etter som de jobber med magien. De sterkeste magikerne blir helt hvite i huden med årene.

Hvitorkene

Den minste av alle orkestammene. Hvitorkene er alene om å utføre magi – i alle fall noe mer enn enkle gnist-formularer. Hvitorkene samler og bevarer kunnskapen om magi blant orkene.

Seali

Medfødt: Helbredelse; Type: Sjel, gudegitt; Metode: Spontan, Ritual

Sealiene ble skjenket magi i blodet av Selina i første verdensdøgn, og magi har alltid ligget naturlig for de fagre vesenene. Magien de praktiserer er tett i tråd med naturen til de ulike folkene.

Alle alver har evnen til å helbrede, men hvor i kontakt med sin magiske natur de er avgjør hvor lett denne helbredelsen er å utføre. For de utrent i magiens kunster utføres helbredelsen gjennom en 10 minutters bønn, for de som er trent i magi kan den ofte utføres spontant i kamp.

Renumali – Villalvene

Vanlige elementer: Luft, Ild

Renumaliene anses som den varmeste, men villeste, av alvefolkene og de trekker som oftest mot de varme elementene Luft og Ild.

Renumali praktiserer en spesiell form for sjelevandring, eller astralreise. Denne representerer en intim reise i tidligere liv.

Numali

Vanlige elementer: Jord, Vann

Numaliene anses som et kaldt og ugjestmildt folk, og trekker som oftest på de kalde elementene Jord og Vann.

Numaliene er kjent for å ha et spesielt bånd til skogen. De kan prate med trær og dyr og gå i ett med omgivelsene.

Selinali

Vanlige elementer: Lys

Selinaliene anses som å være det folket som er nærmest Selina, og de mestrer Selinas magiske gaver til alvene bedre enn de andre folkene. Deres helbredelse er sterkere, og de kan forhindre død.

Lunali

Vanlige elementer: Mørke

Lunaliene anses å være det av sealifolkene som har vandret lengst fra Selina, og har med tiden mistet mye av sine medfødte evner. Kun de trent i magi blant lunaliene er i stand til å helbrede, men deres magiske

Kompendium Magica

blod gjør de i stedet mer sannsynlig å være født med en magisk gave, slik som Aniles Kyss, som gir overnaturlig styrke når månen skinner på den som bærer gaven.

Tindrali - Isalvene

Tindrali er født uten sjel – uten noen forbindelse til skapelsen eller magien utover sin fysiske eksistens. Dette gjør dem ute av stand til å utføre magi, og samtidig er det umulig for magien å ha noen effekt på dem i det hele tatt. Tindrali har således ingen magiske tradisjoner.

Menneskene

Menneskene ble ved sin skapelse - som alvene - gitt magien i blodet, men deres natur og korte liv gjorde at deres forhold til magien var et ganske annet. Deres korte liv gjør at få noensinne oppnår tilgang sine magiske evner, men deres allsidighet og evne til å mestre alt de kommer over gjør at de som lærer seg å praktisere magi lærer raskere og mer.

Stalia

Type: Gudegitt; Metode: Ritual, Spontan

I Stalia har alltid Selinas Kirke dominert, og magi har vært og er ansett som en gave fra Selina, som skal brukes med respekt og takknemlighet. På grunn av den strenge religiøse kontrollen har alle utfordrende magiformer enten vært sterkt kontrollert, eller fullstendig ulovlig. Teknologi, alkymi og sjelemagi eksisterer i svært liten grad, og okkult magi er forbudt. Av de tre er allikevel okkult magi det vanligste i Stalia, praktisert i stor grad blant de som har motsatt seg tronen og kirken.

Rolia

Type: Gudegitt, Okkult, Sjel; Metode: Teknologi, Alkymi, Ritual

Rolia er teknomagiens hjemland. Ingen andre nasjoner eller raser har samme kontroll på denne formen som Rolia. Roliansk teknomagi sprang ut av alkymi og eksperimentering med fjellvandrerens runemagi.

Saradi

Type: Sjel, Okkult, Gudegitt; Metode: Ritual, Spontan

Saradis magikere er ikke enige med de fleste andre når det gjelder elementmagien. Saradi deler magien inn i Jord, Ild, Luft, Vann og Ånd. Enkelte utskudd mener dog at elementene er Vann, Jord, Tre, Metall og Ild, mens andre igjen snakker om ni: Jord, Vann, Luft, Metall, Tre, Ild, Mørke, Lys og ånd. Hva som er rett og hva som er galt av disse teoriene strides de lærde om, men magien fungerer, så helt galt er det nok ikke.

Levina

Type: Gudegitt, sjel, okkult; Metode: Ritual, spontan, teknologi, alkymi

Levina var den delen av det Termithiske riket der tronens kontroll stod svakest, og ble dermed en frihavn for alle som ønsket å praktisere magi som ellers kunne medføre dødsdom i Termithia. Dette har gjort at Levina har blitt hjem til mange små kelter og grupper som praktiserer magi av alle former.

Tamaya

Type: Sjel; Metode: Spontan, Ritual

Tamayanerne er bærere av menneskenes opprinnelige magi – ubesudlet av moderne påfunn.

Fjellvandrere

Type: Sjel; Metode: Rune, Ritual, Lyria

Vanlige elementer: Jord, Luft

Fjellvandrerne er runemagiens mestre, og det er i runene de har det aller meste av sine magiske tradisjoner. De benytter runer til alt fra å skape beskyttende barrierer mot demoner til å gi våpen og rustninger egenskaper nyttige i kampen mot demonene.

Andre

Demoner

Medfødte evner, spontan sjelemagi (Mørke, Ild/ Jord/ Vann/ Luft)

Demoner hører hjemme i underverden. En Demon med helt «ren» sjel, har 100 sjelepoeng. En full-korrupt demon vil derfor ha 1 sjelepoeng. Demoner benytter sjelemagi, i tillegg til sine medfødte evner frykt og smerte. Helbredelse er en evne som er langt unna de aller fleste demoners evner.

Underjordiske

Medfødte evner, spontan sjelemagi (Mørke/Lys, Ild/ Jord/ Vann/ Luft).

Underjordiske er en mellomting mellom underverdenens og overflatens folk, og lever som oftest under bakken, mellom underverdenen og overflaten.

Drager

Medfødte evner, spontan sjelemagi (Lys. Jord/Luft/Ild/Vann)

Dragene har sitt hjem på Draklon, og er sjeldne å se utenfor kontinentet. Drager eksisterer tilknyttet alle elementer. De benytter seg av sjelemagi, så vel som medfødte evner knyttet til sitt element.

Illumi

Medfødte evner, spontan sjelemagi (Lys).

Illumi er lystjenere, sjeler som har blitt satt i tjeneste for de lyse gudene eller den supreme makten Lyset.

Noxumi

Medfødte evner, spontan sjelemagi (Mørke).

Noxumi er mørketjenere, sjeler som har blitt satt i tjeneste for de mørke gudene eller den supreme makten Mørket.

Vampyrer

Hva enn vedkommende kunne før.

Vampyrer er vesener som lever i en tilstand av vandødhet, der kroppen og sjelen begge holdes på randen av liv og død gjennom en form for rituale. Siden sjelen er intakt kan vampyrer fremdeles bruke den magien de kunne i live, og lære ny magi.

Lykantroper

Hva enn vedkommende kunne før.

Kompendium Magica

Lykantroper er ulike former for formskiftere, som oftest varulver. Lykantropi er en magisk, fysisk evne, men sjelen er den samme. Lykantroper har derfor de samme forutsetninger for og effekter av magi som hva enn de er utenom skiftet. Evnen til å bruke magi i skiftet form er derimot svært sjeldent.

Ordener

Dragens Orden

Dragens Orden er en orden knyttet til Ihrius. Presteskapet i ordenen kalles røde prester, og er sterkt knyttet til elementet Ild. Dragens Ordens prester er kjente for å kunne utføre ekstremt smertefulle helbredende ritualer, som føles som om sjelen og legemet begge brenner opp.

Syndens Gave og De Dødes Orden

Syndens Gave og De Dødes Orden er begge ordener knyttet til Phelik, og deres elementer er dermed lys, luft og vann.

Selinas Orden

Selinas Orden er en orden knyttet til Selina, og til tross for at Selina er knyttet til Lys så vel som til de 4 elementene, så er magibruken i ordenen sterkt regulert og stort sett bundet opp mot elementet Lys.

Månens Orden

Månens Orden er en orden knyttet til Aniles, og er den rake motsetning til Selinas Orden. Bruken av elementet Mørke er sterkt begrenset, mens magien man lærer stort sett er knyttet til de fire elementene.

Aethyrs Broderskap

Aethyrs Broderskap har ingen religiøs tilknytning, og er viet til teknologi og magiens grunnpillarer. De bruker dermed alle de kjente elementene, så vel som å eksperimentere med å blande inn de mindre kjente.

Runemagi

Runer har mange bruksområder; I ritualer, påføring av magiske egenskaper på en gjenstand eller person, eller til å skape portaler mellom to steder. Runenes bruksområde er bredt, men kunsten å kunne bruke de er sjelden. Å kombinere 2 runer er en vanlig kunst blant de trent i magi, men mer avansert runebruk er svært sjeldent, og man vet svært lite om runenes fulle potensiale.

Runene sies å ha blitt funnet av fjellvandrerne dypt nede i fjellet, rundt en inngang som ledet rett ned i underverdenens hjerte. Hvem som plasserte de der vites ikke, men de lærte raskt og brutalt at de hadde stått der som en beskyttende barriere mot underverdenens vesener.

Det var 12 runer som opprinnelig ble funnet av fjellvandrerne, resten av runene har siden blitt enten skapt ved tilfeldigheter eller oppdaget i andre, eldgamle områder i verden.

Runer er inndelt i 3 litt flytende kategorier; Element, domene og effekt.

- Domeneruner brukes til å velge et mål eller fokus for magien.
- Effektruner brukes for å skape en effekt.
- Elementruner kan brukes til både å skape en effekt, og som et fokus.

Bruk av runer

Runer brukes ved at man setter sammen kombinasjoner av de ulike kategoriene runer. Runeskriving er en kunst som tar lang tid å lære, og mestres ytterst sjelden av noen uten kunnskap og evne til å benytte seg av sjelemagi.

For eksempel kan man sette sammen runen for å «skape» og runen for «ild» for å skape ild. Det sies at dette var slik Selina lærte orkene å lage den første ilden. Kombinasjonen for å skape ild vil da se slik ut;

Et  annet eksempel på bruk av runer er å forhindre en person fra å kunne bruke portaler.

Ofte brukt av Stalianske prester på magikere som fengsles, for å forhindre de fra å bruke noen form for transporteringsmagi. Det kan gjøres ved å tatovere magikeren med en «Befeste»- rune, og en «Menneske»- rune (gitt at magikeren er menneske), slik;



Passive effekter, slik som «befestelse», begynner å virke fra det er merket på noe. Aktive effekter, slik som å skape ild, krever at runene «aktiveres» på et vis. En vanlig måte å gjøre dette for enkle effekter er å skrive de inn på for eksempel et pergament, for deretter å rive pergamentet i to for å aktivere effekten. Dette skal da etterfølges av et uttalt «Magi - <effekt>». Denne noe tungvinte aktiveringsmåten, og det faktum at brukeren allerede må kunne magi, gjør at aktivering av runer kun brukes i svært sjeldne tilfeller. Runer brukes i størst grad for de passive effekter, eller i ritualer.

Kompendium Magica

Rune	Element	Rune	Domene	Rune	Navn
	Lys (Ill)		Sjel		Beskytte [Effekt]
	Mørke (Nox)		Legeme		Reparere/ lege [Effekt]
	Jord		Sinn		Forsterke (Mas) [Effekt]
	Vann		Seali		Svekke [Effekt]
	Luft		Fjellvandrer		Skape [Effekt]
	Ild		Ork		Ødelegge [Effekt]
	Dødelighet/ Død		Menneske		Rense [Effekt]
	Fødsel/Liv		Drage (Drak)		Forflytte [Effekt]
	Grådighet		Demon (Phel)		Transformere [Effekt]
	Barmhjertighet		Gudenenes Rike		Befeste [Effekt]
	Orden		Underverden		Is [Elementform]
	Kaos		Mellomverden		Lyn [Elementform]
	Overgang		Fjell		Storm [Elementform]
	Tilbakekomst		Eter		Stein [Elementform]
	Synd (Hext)		Syndenes Rike		Håp [Effekt]
	Dyd		Laurina		Ro/ Fred [Effekt]

Kompendium Magica

	Tre		Land/ Rike (Amar)		Frykt [Effekt]
	Metall		Sol		Kamp/ Krig [Effekt]
	Aethyr		Måne		Balanse [Effekt/Element/Domene]