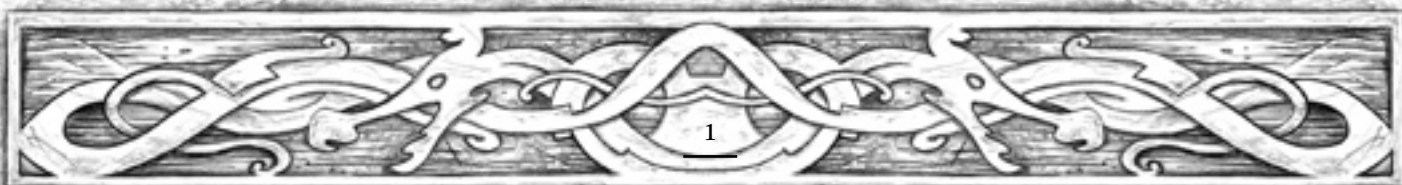




FÖRFATTAT AV: ANDERS JACOBSSON, ILLUSTRATION: ALVARO TAPIA & PER SJÖGREN,

# Besvärjaren





För att bäst kunna ta fördel av denna text behöver du reviderade grundregelboken och magiboken till Drakar och demoner 6. Texten ger råd om hur du ska placera ut grundegenskaperna till din rollperson, hur många besvärjelser du får från början och vilka besvärjelser du ska välja, olika karaktärsdrag de olika magityperna erbjuder och besvärjarens förankring i samhället.

## Grundegenskaper

Den absolut viktigaste grundegenskapen för en besvärjare är Spiritus (SPI). Vilken typ av vitner (hvitavitner, morkvitner och vaagrivitner) som besvärjaren kan hantera, hur många SPI-poäng besvärjaren får, hur hög basen blir för de magiska färdigheterna och hur stor chansen att lära sig en besvärjelse (CLB) är beror på hur mycket besvärjaren har i SPI. En hög SPI gör en bättre besvärjare. Vid sidan av SPI är det bra om besvärjaren har hög Intelligens (INT) och Psyke (PSY). Det är givetvis inte nödvändigt, men INT används bland annat för att höja besvärjarens CLB och PSY används till att motstå vissa besvärjelser. Men, hur är det med de andra grundegenskaperna? Är inte de viktiga? Jo, alla grundegenskaper är viktiga, men inte lika viktiga som åtminstone SPI. Olika typer av besvärjare drar nytta av vissa grundegenskaper mer än andra besvärjare. Sådana trollkarlar som håller till ute i vildmarken, eller vandrar omkring kan ha nytta av en hög Fysik (FYS) och Perception (PER) för att tåla väder och vind och vara uppmärksam på vad omgivningen gömmer. Svärsmagiker har nytta av alla fysiska grundegenskaper då de gör honom bättre i strid, men även av PSY som gör att han lättare kan tåla massiva skador och dessutom vara modig. Besvärjare som har en rådgivande funktion eller underhåller andra kan behöva en hög Karisma (KAR).

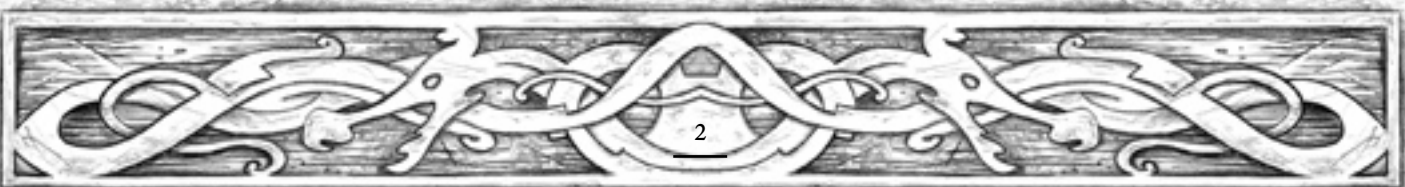
## Besvärjelser

En fråga som många spelare ställer sig är hur många besvärjelser deras rollperson får från början. Huvudregeln är att spelaren ska bestämma detta tillsammans med spelledaren. Ett par bra tips är att en nybörjarbesvärjare inte bör ha en besvärjelse som har en SPI-kostnad på högre än 10. Tänk dock på att det är FV i Besvärjelsekonst som avgör hur mäktiga besvärjelser en person kan lära sig. Hur många besvärjelser en besvärjare får kan antingen slumpas fram eller köpas. Rekommenderat är att en nybörjarkaraktär antingen får 1T4+1 besvärjelser som högst får ha SPI-kostnad 8, eller får 30 SPI-poäng att köpa besvärjelser för.

När du sedan väljer besvärjelser kan det vara lämpligt att välja ett tema istället för att bara plocka på måfå eller för att få de coolaste besvärjelserna. Olika teman kan vara: natur (välj besvärjelser som härrör till naturen), rörelse (välj besvärjelser



som påverkar rörelse), element (välj besvärjelser som härrör till ett visst element: luft, eld, vatten eller jord); ondska (välj skadande och mörka besvärjelser) och så vidare. Tanken är inte att det ska bli några magiskolor i fysisk eller psykisk form utan att rollpersonen får en filosofi, en utgångspunkt för hanterandet av vitner som är unik för den besvärjaren. En trollkarl som har bestämt sig för att hantera eld ser vitnern





som undflyende och beroende av sin omgivning, vilket i sin tur kan påverka rollpersonen att bli utåtriktad, nyckfull och destruktiv. Försök att välja ett tema för besvärjelserna och utveckla en personlighetsdanande filosofi till rollpersonen (mer om personlighet nedan).

## Karaktersdrag

För att komma ifrån konceptet att alla trollkarlar är gamla, kloka och har långt skägg finns det vissa karaktärsdrag du kan ge din besvärjare beroende på vilken vitnertyp han använder och vilket besvärjelsesätt han valt. För att skapa personlighet till din besvärjare så välj en eller flera karaktärsdrag under både den valda vitnertypen och besvärjelsesättet. Vissa karaktärsdrag motsätter varandra och då är det bara att välja den som passar bäst. En tumregel är att försöka ha åtminstone ett positivt karaktärsdrag (exempelvis: noggrann, energisk, kreativ) OCH ett negativt karaktärsdrag (exempelvis: slarvig, lat och skrytsam).

## Vitnertyp:

Hvitalja -	Renlig, noggrann, asketisk, energisk, sparsam/snål, enkelspårig
Vaagritalja -	Rättrådig, traditionell, obeslutsam, tråkig
Morkvitalja -	Orenlig, slarvig, frossare, lat, slösaktig, girig

## Besvärjelsesätt:

Galdra -	Kreativ, skrytsam, lustfull, filosofisk
Sejdra -	Beslutsam, framfusig, översittande, intolerant
Staafrirja -	Självisk, osocial, modig, grym
Steinateckra -	Praktisk, kreativ, noggrann, rutinbunden
Vyrda -	Osocial, kysk, rastlös, modig/dumdrigtig

## Samhälle

Trollkarlar har olika funktion i samhällen runt om i Trudvang. Det finns de som vandrar omkring i vildmarken eller till små samhällen och antingen delger sig av sin visdom eller håller sig för sig själva (vedun, se Osthem; och ghandman, se Mittland); de lärda som lever i biblioteken och letar efter ny kunskap och rådger styrande personer (hellawes, se Mittland); de som för traditionerna vidare och underhåller folk (skwildgyrd, se Magiboken); de som deltar i krig och försvar (fhomor, se Mittland); och de som skapar magiska föremål med sina färdigheter och vitner (galf, se Magiboken).

Din besvärjare behöver givetvis inte vara någon av ovanstående typer, men fundera över hur rollpersonen passar (eller inte passar) in i samhället. Hur förhåller sig besvärjaren till folk, andra raser och yrken? Hur skapar sig besvärjaren sitt uppehälle? Hur ser besvärjaren på religionerna och gudarna?

