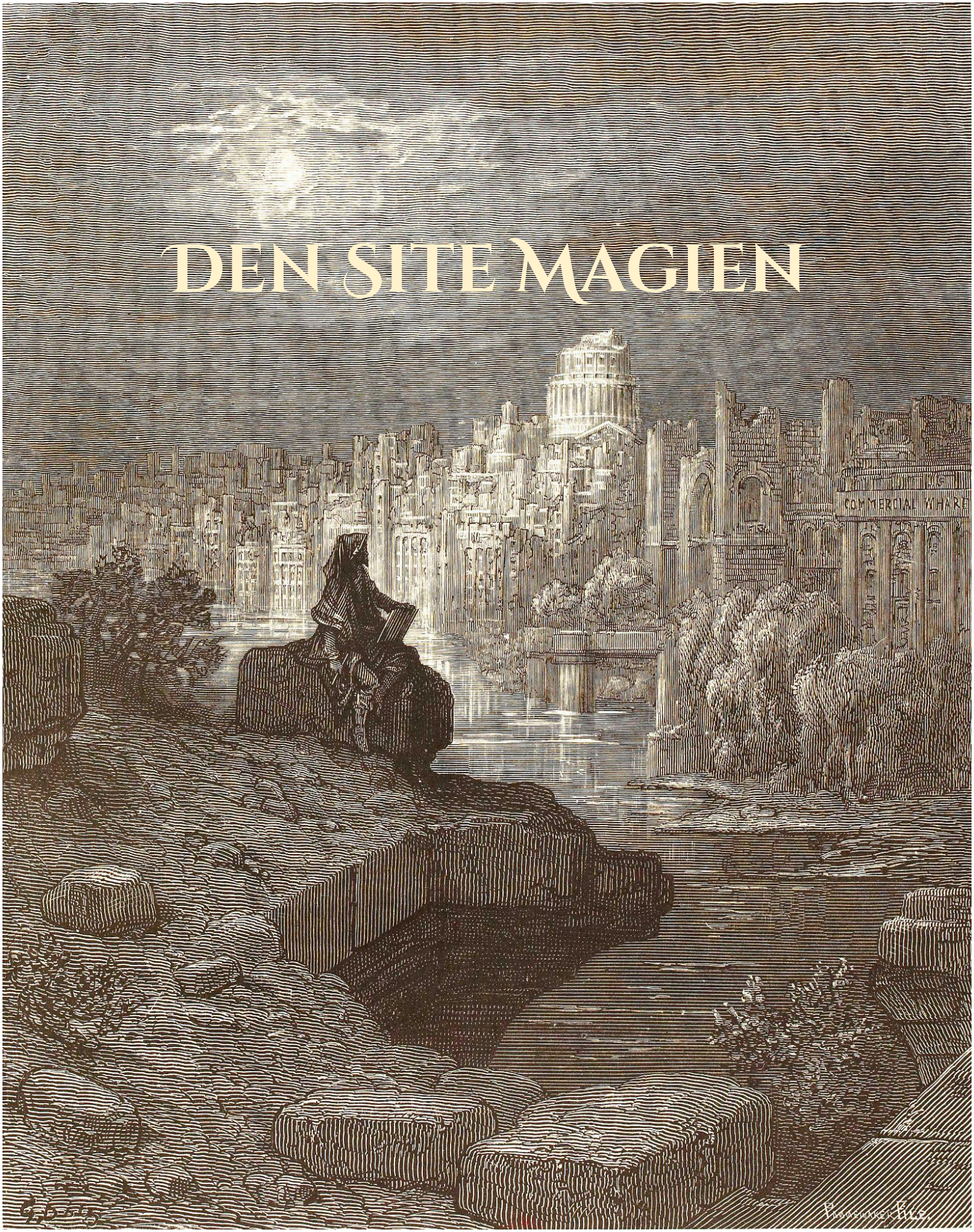

DEN SITE MAGIEN
COMMERCIAL WHARF

I en verden der magien pleide og brillere, og trollmenn kry overalt, blomstret det sterke kongedømmer.
Vi lever nå i en gullalder, kultur er på det ypperste, kriger er ferdige, og de fleste hverdagsfolk lever fint nok.

Men dere er ikke hvedagsfolk.
Dere er de siste magikerne.

Magi er overalt i luften, i bakken, i vannet. Magikernes kunst er å dra denne energien fra elementene, ved hjelp av sine magiske bøker, og manipulere dem for å utforme tryllekunster.

Dere er lærlingene av de siste store magikerne, og før deres død, fikk dere trolldomsboken deres. De siste som finnes.

Nå er det opp til dere å bære magien. Og når dere er ferdige med den, er magien æra over.

Hva trenger man
Noen tilfeldige bøker ingen bryr seg om, tusj, highlighter-penn.
Helst en av disse per spiller.
En bunke post-it lapper er også lurt.

Spillets gang
Spillet spilles med 2-5 spillere, og en GM.
GM kan finne på et eventyr selv, eller bruke et fra et annet eksisterende rollespill.
Hver spiller har en ekte bok hver for seg, som symboliserer sin trolldomsbok.

Spillere spiller fritt til de skal forsøke noe der man i et annet rollespill måtte kaste terninger. Om dette involverer noe annet enn magi, feiler spillerne.

Om det involverer å bruke magi, da må de bruke eller lage en trylleformel.

Hvordan lage en trylleformel
Når spilleren er klar, så åpner de en helt tilfeldig side. Spilleder starter en timer på 3 minutter (alternativt 2 eller 5 om man syns det skal være mer hektisk eller avslappende).

Spilleren tar sin highlighter-penn og markerer ord man i teksten på de to tilfeldige sidene tilgjengelig det de åpnet opp. De kan ikke bla vekk (med mindre disse to sidene er alt brukt, da blar man en til høyre/venstre).

Når spilleren endelig har nok ord til å skrive en effekt av en trylleformel. Skriv denne på en post-it lapp, og plasser den på en av disse sidene.

Rekker spilleren alt dette før timeren går ut, kan de utføre denne trylleformelen om de vil.

Om tiden går ut, får GM lov til å se de highlightene ordene, og velge en fæl konsekvens av å tukle med magien inspirert av dette. GM får lov til å tolke disse ordene veldig åpent.

Det er helt lov at flere spillere forsøker å lage trylleformler samtidig. Selv om det tar noen minutter i virkeligheten, skjer dette bare på noen sekunder inne i fiksjonen.

MERK: Bestem før session starter om man kan bruke sidetall. Anbefaler ofte å ikke gjøre det, i så fall max ett siffer fra det. Men kan også være morsomt å la det gå for et mer kaotisk spill.

Gi trylleformelen en styrke
Etter at trylleformelen blir lagd, så vurderer GM (med mulig innspill fra) hvor sterk trylleformelen er. Gi den en styrke ved hjelp av tabellen under. Noen eksempler kommer senere.

Trylleformelens kraft		
Enkel	1 side	Gjør morsomme og enkle ting
Lett	2 sider	Hverdagsting, ofte ting som kunne vært en APP i dagens verden
Merkbart	5 sider	Kan løse en del problemer, og alle som ser den blir imponert.
Sterk ★	10 sider	Ofte bruktart, påvirker ting sterkt.
Mektig ★	20 sider	Kan alltid gjøre noe for å snu situasjonen
Utrolig ★	50 sider	Denne kan løse de fleste problemer

Hvordan bruke en trylleformel
Første gang har lagd en trylleformel, kan du bruke den gratis om styrke-nivået ikke har en stjerne. Har den en stjerne må du betale halvparten av kostnaden første gang.

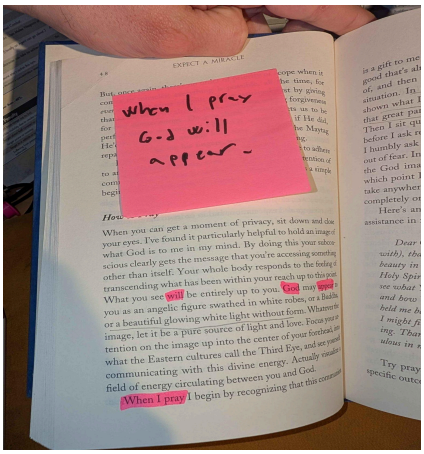
Kostnaden er sider fra boken som kommer etter de to sidene formelen er fra.
Riv dem ut (eller tusj over dem). Om dette ødelegger en trylleformel senere i boken mister du den.

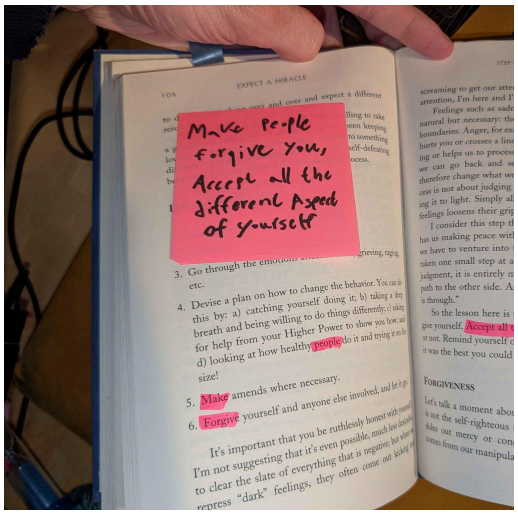
Når du er ferdig med spillet
Om boken fortsatt er brukbar, behold den, eller gi til en spiller til å ta vare på. Neste gang noen spiller kan de fortsette med deres bøker.

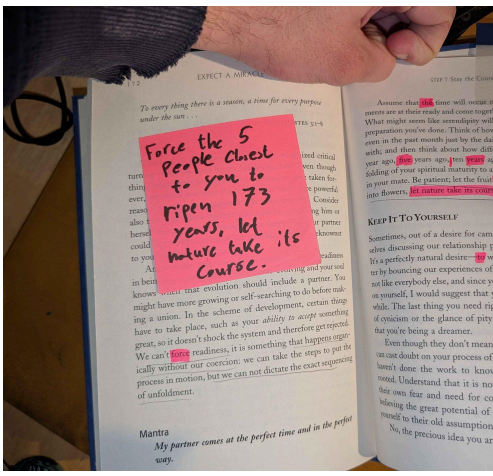
GM bestemmer hva som er innafor
GM bestemmer hva som er godkjent lesning av hva trylleformelen gjør.
Gjør ditt beste for å sette ordnene i din favør, men noen ganger kan det hende GM er gavmild, og lar deg gjøre noe hvis de syns det er til sin glede.

Herregud! Hater du bøker?!
Nei
Dette spillet er insipert av flere turen til loppemarkede, og igjenbrukstasjoner. Her finnes det evig med bøker som alltid blir kastet. Enten det er gamle ukjente bøker, eller skolebøker som ikke lenger brukes.
Dette spiller er for å berge dem, og gi dem et siste liv.
Her er et eksempel jeg så i et loppemarket. Det begynte å regne kort etter, så hadde jeg ikke reddet disse bøkene når regnet kom hadde de blitt kastet

Eksempelformeler







Hva skal jeg bruke dette spillet til
Spilelt funker nok best for spill der du hjelper lokal-samfunnet og viser at magi fortsatt bør bli husket.
Kan også brukes i dungeons, men bedre i situasjoner der du kan la kreativiteten lede deg ville veier!

Ha det gøy!
Lev med magien!
La den lede deg

Den Siste Magien 2026
Bidrag til R.I.S.K. 2026

Tekst, og spill designet av Mikkel Keilhau

Forsidebilde: Gustave Doré, *The New Zealander*, fra "*London: A Pilgrimage"* (1872).

Bok brukt for eksempel-trylleformeler
Freston, K. (2003). Expect a miracle: 7 spiritual steps to finding the right relationship. St. Martin's Press.

Alt skrevet og formatert i Googledocs
Fonter brukt fra google-pakka: Arial

Takk til Sofienberg Miljøstasjon, og Tåsen Skolekorps Loppemarked for bøker.