

# Mesmerism – ny ekomantisk magi

En artikel av Erik Sieurin (med benägen hjälp av Anders Blixt)  
Copyright © Författaren 2001

## Den animala fluxen

Precis som det existerar ett vitalisflöde i jorden, **fluxen**, finns det ett vitalisflöde i alla levande varelser, den **animala fluxen**. Denna flux är det som ger levande varelser deras förmåga att röra sig, fortplanta sig och förnimma omvärlden. Den brukar också kallas för **anima minoris**, den mindre eller djuriska själen, för att skilja den från den egentliga, högre själen, **anima majoris**, som enbart sapienter har. Det är denna som möjliggör tanke, reflektion, moraliska ställningstaganden och alla andra högre själsförmågor. Observation och specifika minne är dock en del av *anima minoris*, och *anima majoris* kan bara interagera med omvärlden via den djuriska själen. Många hävdar att den vanliga fluxen i världen helt enkelt är världens *anima minoris* – *anima majoris* är *Peos Kosmokrator själ*.

När man dör anses ens *anima minoris* upplösas, och ens *animala flux* suddas normalt ut och blir en del av den allmänna fluxen, medan ens *anima majoris* vandrar vidare och tar sin boning i en nyfödd sapient. Spöken, biofager och dylikt är anomalier som innebär att detta inte fungerar som det skall. Detsamma gäller för folk som tycker sig minnas tidigare återfödelse. Djur (och växter) saknar *anima majoris*. När de dör är det slutet. Det finns mystagoger, mentorer och lekmän som anser att detta inte stämmer, och till exempel anser att vissa djur är besjälade. Det är dock sällsynt.

–Ekrit tem-Ulaf ran-Striga, polyhistor

## Bakomliggande principer

Precis som en mystagog (eller aristosof, för den delen) manipulerar den allmänna fluxen med geomanti, kan hon också manipulera den animala fluxen med hjälp av en form av ekomantisk magi som kallas **mesmerism**. Enligt ekomantisk metafysik fungerar mesmerism genom att mystagogen harmoniserar sin animala flux med patientens. Detta gör att mystagogen kan kontrollera den med sin själskraft, precis som hon själv vanligtvis har kontroll över sin egen animala flux.

Metoderna för att mesmerisera en person påminner om en blandning av hypnos och massage. Mystagogen stryker över patientens kropp och talar rytmiskt och

lugnande. Hur och på vilket sätt hon stryker, smeker eller masserar kroppen beror på vad hon vill åstadkomma. Mystagoger anser nämligen att den animala fluxen samlas på vissa punkter i kroppen, s.k. *animala nexa*. Till exempel anses ett sådant nexus finnas i levern och stå för kroppens motståndskraft, medan kroppens förmåga att läka och (hos barn och unga) växa anses belägen i magen. Viljan har sitt säte i hjärtat, minnet mitt i pannan. Dessa lägen är de man använder för att mesmerisera någon. Böcker som beskriver mesmerism innehåller ofta scheman över dessa nexa, men sådana scheman är inte tillräckligt exakta för att någon utan MEP/E skulle kunna använda dem för att utöva mesmerism.

Det är nästan omöjligt att mesmerisera någon som inte är stilla, och det går inte att mesmerisera någon utan att det märks, men det går att mesmerisera någon som inte vill bli mesmeriserad – det är bara mycket svårt.

Vissa personer är dock omöjliga att mesmerisera. Detta är en egenskap som inte nödvändigtvis är kopplad till viljestyrka eller intellekt, utan enligt mystagoger beror på att deras animala nexa är annorlunda placerade, ungefär som vissa människor har hjärtat på motsatt sida. Detta gör att mystagogen inte kan harmonisera sin animala flux med deras, och därmed inte utöva mesmerism. Detta är varken en fördel eller nackdel i spelet, ungefär som att vara vänsterhänt. (En spelare kan ge sin rollperson denna egenskap om han vill; notera det på rollformuläret.)

Däremot går det utmärkt att mesmerisera antropomorfer av annan art. De antropomorfa varelsernas animala nexa är nämligen lika, något som vissa ekomantiska filosofer framfört som ett rent fysiskt bevis på deras liknande struktur och därmed liknande värde. Att mesmerisera icke-antropomorfa varelser är däremot inte möjligt, eftersom denna struktur saknas. Det är heller inte möjligt att mesmerisera icke-sapienter, enligt de flesta därför att de saknar *anima majoris*.

Biofager och andra icke-levande väsen består visserligen av något som liknar animal flux, men de består i princip inte av något annat. Därför fungerar inte mesmerism på dem heller – förutom att behandlingen Ana-

lysera Animala Fluxen ganska snart uppfattar att en viss person är en biofag (om inte slag för Spela Mäniska eller motsvarande lyckas).

## **Mesmerismen i Vidonia**

Mesmerism är inte en fullt lika accepterad ekomantisk magiform som galenik och geomanti, eftersom patienten så uppenbart blir så sårbar för mystagogen. Det blir en patient för en kirurg också, hävdar dess förespråkare, men mesmerism är mer svårgripbart för lekmanen. Många mystagoger hävdar också att det kan vara riskabelt att mesmerisera folk, även om det utförs som medicinsk behandling.

Det kan enligt dem till exempel leda till att man förlorar kontrollen över sin egen vitalis, vilket leder till psykiska och fysiska besvär. (Om SL vill kan de ha rätt – en lämplig regel är att fummel orsakar störningar i den animala fluxen som leder till förlust av vitalis, ungefär som om man blivit angripen av en biofag, och därav följande sjukdom och kanske till och med död. Endast ekomantisk eller annan helande magi kan stoppa denna process.) Många mystagoger vägrar att använda sina kunskaper till annat än att analysera den animala fluxen, som ett hjälpmedel för mer konventionell medicin.

En effekt av detta är att de flesta domstolar inte erkänner mesmerism som förhörsmetod, och inte heller som bestraffning av fångar (eller ”behandling” av kriminella galningar, för den delen, fastän vissa radikala mystagoger hävdar att kriminellt beteende egentligen bara är en sjukdom).

## **Aristosofin och mesmerismen**

Den aristosofiska mesmerismen okänd, vilket gett övriga utövare av mesmerism dåligt rykte. Många historier om hjärntvätt och dylikt är bara amsagor, men sant är att aristosofer inte har skrupler mot att manipulera folk med mesmeriska behandlingar. De flesta mystagoger hävdar att det inte råder samma slags skillnad mellan traditionell mesmerism och aristomesmerism som mellan galenik och aristogalenik eller geomanti och ultravitalisering. Det är bara en fråga om hur mycket skrupler mystagogen har.

Å andra sidan hävdar vissa (däribland skrytsamma aristosofer) att aristomesmerism kan uträtta saker som andra mystagoger inte kan klara av. Några mysterier de påstås ha löst är:

- Att mesmerisera folk utan att behöva röra med dem; att kunna upprätta kontakt med deras animala flux med blotta rösten, gester eller till och med ett ögonkast.
- Att kunna mesmerisera någon som inte är i trans.
- Att kunna mesmerisera icke-antropomorfa väsen, till och med icke-sapienter.

I synnerhet de två första egenskaperna skulle kunna göra aristomesmerister mycket mäktiga. Den ”officiella sanningen” är att detta är en kombination av skräckhistorier bland folk som är rädda för aristosofer, och aristosofiska stormästares skrytsamma propaganda. Om SL vill kan det dock finnas grupper som behärskar dessa ”hemliga tekniker”, okända för resten av samhället. De behöver dock inte vara aristosofer i sådana fall, utan de kan till exempel vara lärjungar till en excentrisk matriark som bor Långt Borta. Det rekommenderas dock att spelarnas rollpersoner inte får tillgång till sådant.

## **Övriga magiformer och mesmerism**

Dan-ši-mystiker håller hårt på den fria viljan, och ogillar skarpt mesmerism, även som behandlingsmetod för sjuka. Att överlåta sin ande i någon annans händer på det viset anses skadligt för ens andliga utveckling, och den som utför det riskerar naturligtvis sin *egen* andliga utveckling genom att utsätta andra för en sådan risk. Å andra sidan anser många ekomantiska lärde och magiker att dan-ši (liksom dodjabisk gymnosofism) enbart är trick för att manipulera sin egen animala flux, trick som i själva verket är mycket skadliga för – rätt gissat – ens andliga utveckling. (SL kan låta mystiker som villigt accepterar mesmeriska behandlingar förlora framför allt Dan, eftersom de undertrycker sin egen dynamiska vilja, och därmed vinden i sin själ.)

Mekanurger är nyfikna på den mesmeriska konsten, även fast de inte kan utöva den själva. Många mekanurger anser att magnetism, som de ju känner till bland annat i form av kompassnålar, är en sorts form av animal flux som de kallar *den ferriska fluxen*. Detta, anser de vidare, skulle kunna undersökas för att leda i bevis att vitalis bara är ett energifenomen bland andra, besläktat med magnetism eller gravitation, och inte alls det minsta gudomligt.

Det finns också vissa mekanurger som tror att det skall gå att skapa mekanismer som kan påverka den animala fluxen genom att använda magneter. Ett flertal sinnrika konstruktioner har uppfunnits, och några hävdar att de kan bota sjuka genom dessa ferriska behandlingar. Hittills har ingen dock bevisats fungera annat än beroende på patientens förmåga att själv återhämta sig, kombinerat med en ”placeboeffekt” – man tror man skall bli bra, så då blir man det. Ekomantiska lärde anser givetvis att allt detta är nys, givetvis ogudaktigt, och till råga på allt kvacksalveri när det bedrivs i medicinska syften. Om SL vill kan det dock ligga något i det; kanske ger ferriska behandlingar någon liten bonus på exempelvis läkning.

## Mesmerism i en kampanj

Mesmerism är en ganska lämplig konst för mer äventyrliga mystagoger (typ rollpersoner). Den är mer direkt användbar än vad geomanti och galenik är. Den har också den effekten att den ställer mystagogen inför fler moraliska dilemman än geomanti och galenik. Det kan vara frestande att använda den för att manipulera folk. Det är mer intressant att spela en person med moraliska hållpunkter om man utsätts för frestelser.

Förutom som medicinsk behandlingsmetod kan den användas i skräck- och detektivkampanjer. Hypnos och ”magnetisering” förekommer ofta i historier med gotiskt skräcktema och i tidiga detektivromaner – se bland annat filmen *Magnetisörens femte vinter*, Bram Stokers *Dracula*, E. A. Poes skräcknovell *Fakta i fallet Valdemar* och Wilkie Collins’ detektivroman *Månstenen*. Kom dock ihåg att mystagoger i de flesta fall oftast har religiösa eller filosofiska skrupler som gör att de inte lånar sig till vad som helst. En grupp soters skulle kunna få hjälp av en mystagog; en samling agenter för en hänsynslös furste har nog inte samma möjligheter.

Glöm inte bort rollspelande kring färdigheten – eftersom det rör sig om interaktion med en annan RP eller en SLP är det lättare att rollspela en mesmerism-session i detalj än galenikmixtrande eller geomantiska ritualer. Tyvärr gör platsbrist att regelbokens beskrivningar saknar mycket av den mystik som skulle behövas för att göra ekomantisk magi – den vanligaste ”magiskolan” i Vidonia – mer intressant. Hur gör en mystagog egentligen när hon manipulerar fluxen? För SL innebär det att man bör fylla i själv. Mesmerism är menat att likna hypnos, animal magnetism och just den ”mesmerism” som till och med medicinare faktiskt trodde på förr, eller ännu mer den som förekommer i romantiska historier. Man kan låta sig inspireras av riktig hypnos om man nu är insatt i sådant, men notera då att ekomantisk mesmerism inte är menat att vara en realistisk beskrivning av hypnos.

## Färdigheten Mesmerism

Mental perception\*

EP-multipel = 1,25

Färdighetsslag: S, T, K, Q

Detta är konsten att utöva mesmerism i spelet. Genomgående används termen ”patient” för den som utsätts för mesmerism. Detta är avsiktligt, även om det går att använda mesmerism på sådana sätt att termen ”offer” blir mer passande. Mesmerism är i första hand en medicinsk-psykologisk teknik – inte för att mystagoger skiljer nämnvärt på fysiska och psykiska åkommor.

## Trans

För att utföra mesmeriska behandlingar krävs det i princip alltid att mystagogen först försätter patienten i trans. Detta tar ca. 2T minuter, och hur djup transen är avgörs av ett Q-slag. Om inte mystagogen väcker patienten tidigare – något som kräver ett S-slag med S4 – avgör Q-slaget hur länge transen varar. Det avgör i sin tur vilka behandlingar som är möjliga att sätta in under transen, eftersom de tar en viss tid.

Situation	Modifikation
Motvillig patient	Patientens VIL
Motvillig patient, som behärskar Mesmerism	–Mesmerism, om större än VIL
Hjälpsam patient, som behärskar Mesmerism (Slå Mesmerism mot S12 för att kunna hjälpa till)	+1T
Patienten i delirium, drogad, chockad, berusad eller allmänt groggy	–1T
Varje misslyckat försök att försätta någon i trans under samma timme	–1T, kumulativt.
I nexus, med villig patient.	+Nexusets bonus

Utfall:	Varaktighet (minuter):
QX	Patienten faller inte i trans
Q4+	5
Q8+	10
Q12+	20
Q16+	30
Q24+	45
Q32+	60
Q40+	Patienten vaknar inte förrän mystagogen vill att han skall vakna. Även när han till synes vaknat till är han i suggestibelt tillstånd.

## Behandlingar

Nedanför beskrivs ett antal behandlingar en mystagog kan utsätta en patient för. Ett fummel väcker patienten ur transen; annars fortsätter personen att vara i trans tills han vaknar upp. Varje misslyckande medför ett avdrag på –1T (kumulativt) på upprepade försök att göra samma sak.

Det är lättare att utföra mesmeriska behandlingar i ett nexus – mystagogen får samma bonus som på övriga ekomantiska färdigheter. Å andra får en ovillig patient samma bonus på sin VIL, vilket har effekt i det fall han får motstå mesmerism med ett VIL-slag. I alla dylika fall får en person som själv behärskar Mesmerism använda den färdigheten istället för VIL om den är högre än hennes VIL.

## Analysera animala fluxen

Tidsåtgång: 5 minuter

Mystagogen försätter sig själv i ett transtillstånd där hon länkar samman sin animala flux med patientens. Hon måste hela tiden behålla fysisk kontakt med patienten, helst hud mot hud. Genom att observera den kan hon dra slutsatser om patientens emotionella, mentala och fysiska tillstånd.

Det krävs någon form av medicinska kunskaper för att analysera intrycken; om mystagogen undersöker en person med hjärtproblem får hon veta det, men hon måste använda någon av färdigheterna Medicin eller Folkmedicin för att förstå situationen närmare, och framförallt vad hon skall göra åt saken. Intrycken av patientens emotionella tillstånd kan hon säga mer om, eftersom hon kan jämföra direkt med egna erfarenheter.

Ett K-slag avgör dels hur mycket mystagogen får veta, och dels vilken bonus hon får på sina medicinska färdigheter för att ställa diagnos och behandla eventuella åkommor.

Utfall	Bonus (snäpp) – Intryck
KX	0 – Inget
K4+	0 – Man får veta enstaka, tämligen uppenbara fakta, som att patienten lider av en dödlig sjukdom <i>eller</i> har djup ångest.
K8+	+1 – Man får veta alla mer uppenbara fakta, som att patienten lider av en dödlig sjukdom <i>och</i> har djup ångest.
K12+	+1 – Man får veta detaljer om dessa fakta, som att sjukdomen är en svulst på levern och att ångesten beror just på sjukdomen.
K16+	+2 – Man får veta mer obskyra fakta, som exakt var svulsten befinner sig och att ångesten är färgad av osjälviskhet.
K24+	+3 – Man får veta detaljer om dessa fakta, som hur snabbt svulsten växer och att ångesten också har drag av skam.
K32+	+4 – Man får veta fullständigt obskyra fakta, som att patienten också har en mindre skada på njurarna som kan förvärra effekterna av svulsten.
K40+	+5 – Man får en fullständig bild av patientens fysiska, mentala och emotionella tillstånd, och till och med enstaka insikter i patientens ytliga tankar. På den här nivån kan man till exempel inse att ångesten beror på att patienten har en närstående som han hemligt hjälper och som kanske far illa om han dör. Av det kan man gissa sig till att patienten har en oäkta dotter som han har ansvar för.

Det finns en fara med denna förhållandevis enkla behandling. Mystagogen kan få en chock om patienten har en åkomma eller något djupt problem som orsakar

stor vända. Det är upp till SL om så är fallet, men i så fall måste mystagogen slå ett T-slag med sin VIL mot utfallet av sitt eget Mesmerism-slag. Om det misslyckas mår mystagogen mycket dåligt i 1T timmar, och kan under denna tid inte använda sin MEP på något sätt, samt har -1T på alla andra handlingar på grund av fysiskt och psykiskt illamående.

## Manipulera minnen

Tidsåtgång: Varierar

Behandlingen får patienten att glömma saker, eller minnas saker som aldrig hänt. Mystagogen upprepar om och om igen vad hon vill patienten skall minnas, samtidigt som hon stryker över dennes huvud, främst pannan. Detta kräver ett T-slag mot patientens VIL för att lyckas. Patientens VIL-slag modifieras av hur stor förändringen är och hur väl den stämmer med andra minnen. En enstaka, obetydlig händelse som förändras endast lite ("Mannen i dörren hade blåa byxor.") ger ingen bonus eller till och med ett avdrag.

Om beskrivningen är lång och komplicerad, inte passar ihop med övriga minnen, rör något som hände nyligen eller något mycket väsentligt i ens liv (ens bröllop, dagen man nästan dog, etc.) får patienten en bonus. Hur lång tid det tar beror på hur stora förändringar mystagogen vill göra, men åtminstone 30 minuter.

Att röra om i folks minnen är tämligen oetiskt och mystagogen riskerar negativa virtuspoäng. Dock kan det i vissa fall vara berättigat – t.ex. för att tillfälligt dämpa minnet av något som gett ett svårt trauma. Kom dock ihåg att "ändamålen helgar medlen" är en aristosofisk princip, inte en allmän ekomantisk.

## Mesmeriskt kommando

Tidsåtgång: 5 minuter

Mystagogen ger patienten en order, som hon upprepar gång på gång medan hennes händer utför rörelser över hjärttrakten som destabiliserar patientens viljestyrka. Slå ett T-slag mot patientens VIL. Om mystagogen vinner, lyder patienten ordern. Om ordern skulle vara motbudande för patienten på något sätt, får denne en bonus på sitt VIL-slag. Det *går* att ge patienter order som går emot deras innersta natur, till och med att beordra dem att begå självmord. Sådana order, oavsett om de åtlyds eller ej, är nästan alltid värda förlust av virtus eftersom de tar ifrån en person dess fria vilja. Dessutom är de lätta att motstå; en direkt order om att begå självmord ger en frisk människa en bonus på VIL-slaget på åtminstone +4T, om inte mer.

Å andra sidan, om mystagogen föreslår något som patienten gärna skulle vilja göra innerst inne får denne ett avdrag på sin VIL. Även detta kan dock leda till virtus-förlust för mystagogen om det är något som skulle skada patienten. Att beordra en djupt deprimerad person att hoppa ut genom fönstret är mord.

Notera också att mystagogen inte *vet* om patienten lyckas motstå kommandot eller ej om det inte är uppenbart. Det är t.ex. fullt möjligt för en mesmeriserad person att ljuga om denne bara motstår kommandot att tala sanning.

En mystagog kan fördröja ett kommando. I sådana fall får patienten instruktioner att följa kommandot först när en viss situation uppstår eller han råkar ut för ett visst stimuli. Detta tar åtminstone 10 minuter för ett enkelt stimuli ("När du kommer hem, gå och lägg dig") till upp till 60 minuter för riktigt komplicerade instruktioner med många speciella villkor. Mystagogen slår två slag.

1. Först ett Q-slag för att se hur länge kommando håller i sig – om den tiden passerar innan situationen inträffar ebbat kommandot så att säga ut. Om kommandot kan åtlydas *fler* gånger än en under den perioden gör patienten det.
2. Sedan, när patienten väl kommer i den situationen, slår man det vanliga T-slaget.

Mystagogen har inte en aning om hon lyckades eller ej. För varje extra 5 minuter det tar att beskriva situationen får mystagogen -1T på sitt Q-slag.

Utfall	Varaktighet (dagar)
QX	Misslyckas
Q4+	1
Q8+	2
Q12+	4
Q16+	6
Q24+	8
Q32+	10
Q40+	Permanent till dess att det upphävs av mystagogen eller en annan mystagog.

Man skulle kunna tro att ett mesmeriskt kommando vore ett bra botemedel mot t.ex. dryckenskap, men om mystagogen med ett kommando försöker tvinga någon att göra något han inte vill (även om det innebär att göra något som i slutändan är *bra* för honom) så kommer dessa drifter att ta sig uttryck på annat sätt. En drinkare har *orsaker* till att han blev alkoholist, och dessa kommer till uttryck på annat sätt.

På samma vis kan t.ex. en person som mesmeriserats att begå ett mord (mycket svårt men möjligt) ge – om han inte är blodtörstig eller känslökall innerst inne – undermedvetna signaler till omgivningen för att de skall stoppa honom.

## Rensa animala fluxen

Tidsåtgång: 20 minuter

Mystagogen stimulerar kroppens försvarssystem genom mesmeriska strykningar kring levern och lugnande, uppmuntrade fraser med bestämd röst. Detta stimulerar patienten att befria sin kropp från ett gift, en drog

eller ett annat främmande, skadligt ämne. Dess effekter upphör att verka om patienten enbart drabbats av ämnets begränsade verkan, och minskas till begränsad verkan om patienten drabbas av dess fulla verkan. Det krävs ett T-slag mot giftet/drogens styrka/potens för att behandlingen skall lyckas.

Som en bieffekt måste patienten svettas, kräkas, urinera, etc. – på något sätt måste giftet ur kroppen. Det är upp till SL vilket det naturligaste sättet är.

## Stabilisera animala fluxen

Tidsåtgång: 10 minuter

Mystagogen talar lugnande och stryker patienten över hjärttrakten. Behandlingen löser alla tillstånd av chock, ångest, stress etc. som patienten befinner sig i. Den tar inte nödvändigtvis bort orsaken till tillståndet i fråga. En person som har ångest på grund av en traumatisk upplevelse glömmet den inte, t.ex. Ett Q-slag avgör hur länge detta lugn varar, om inte det tillstånd man försökt upphäva skulle ändat innan dess i alla fall.

Utfall	Varaktighet (minuter)
QX	Misslyckas
Q4+	1
Q8+	4
Q12+	9
Q16+	16
Q24+	25
Q32+	36
Q40+	49

## Stimulera animala fluxen

Tidsåtgång: 30 minuter

Mystagogen stimulerar den animala fluxens flöde så att det är som kraftigast där det behövs som mest. Detta sker genom strykningar från magtrakten ut mot den skadade/sjuka kroppsdel, eller mot hjärtat för en svårplacerad sjukdom. En åkomma – en sjukdom, skadad kroppsdel, etc. – läker/återhämtar sig dubbelt så snabbt och får +1T på alla läkeslag och andra slag man kan behöva göra rent speltekniskt. Mystagogen behöver utföra en sådan behandling per dag i minst en vecka. Detta kräver ett S-slag, där S avgörs av hur svår åkomman är.

Några exempel:

S8+	Enstaka förlorad TÅL-poäng, förkylning
S12+	Trivialt skadad kroppsdel, magsjuka
S16+	Lätt skadad kroppsdel, influensa
S24+	Medelsvårt skadad kroppsdel, lunginflammation
S32+	Svårt skadad kroppsdel, malaria
S40+	Extremt skadad kroppsdel, cancer

Om mystagogen spenderar 1 virtuspoäng kan hon ge patienten möjligheten att slå ett läkeslag (S12+) även mot en obotlig sjukdom eller automatiskt låta honom lyckas med läkeslaget för en botbar sjukdom.

## Visualisera framgång/misslyckande

Tidsåtgång: Varierar

Mystagogen suggererar fram en bild av något som patienten skall göra och beskriver hur det kommer att gå – dvs. hur mystagogen vill att det skall gå. Under detta måste hon levande beskriva situationen, samtidigt som hon behåller fysisk kontakt med patienten och därmed dennes animala flux.

Situationen måste vara en sammanhängande handling som speltekniskt kan klaras av med ett eller ett par slag för relevanta färdigheter eller egenskaper. Det går t.ex. bara att visualisera det första hugget i en duell.

På detta sätt kan mystagogen skapa en övernaturlig självsäkerhet eller osäkerhet hos patienten, som antingen ökar hans chanser att lyckas med vad-det-nu-är eller garanterar hans misslyckande.

1. Först skall mystagogen slå ett Q-slag, som avgör hur länge visualiseringen har effekt. Om situationen som man visualiserade inte uppträder innan dess, är behandlingen bortkastad.

Utfall	Varaktighet (väkter)
QX	Misslyckas
Q4+	1
Q8+	2
Q12+	4
Q16+	8
Q24+	16
Q32+	32
Q40+	Permanent till dess att situationen uppstår eller visualiseringen upphävs av en mystagog (vilken som helst).

2. Om och när situationen sedan uppstår skall hon (eller egentligen SL i hemlighet) antingen slå ett till Q-slag eller ett T-slag.

- Om mystagogen vill att patienten skall lyckas, skall SL slå ett Q-slag, där utfallet avgör vilken bonus patienten får på relevanta slag – använd bonusvärdena i högerkolumnen i tabellen *Analysera animala fluxen*.
- Om patienten skall misslyckas, skall SL slå ett T-slag Mesmerism mot patientens VIL:
  - Om Mesmerism vinner, misslyckas patienten
  - Om Mesmerism vinner med ett perfekt slag, fumlar patienten.

I bägge fallen modifieras mystagogens slag av hur väl situationen stämmer (SL avgör). Detta är orsaken att man inte kan visualisera långa komplexa handlingar

som t.ex. strider eller schackpartier; ganska snart liknar handlingarna inte längre visualiseringen eftersom det är omöjligt att avgöra hur de förlöper.

## Återställa minnen

Tidsåtgång: Varierar

Behandlingen påminner om Manipulera minnen både till metod och syfte, men här är målet att återställa minnen som försvunnit, förträngts eller manipulerats med magi (t.ex. en annan mystagog). Mystagogen måste först slå ett S-slag eller T-slag.

- Ett S-slag om det rör sig om att få fram minnen som patienten helt enkelt glömt bort. S varierar beroende på hur trivialt minnet är. Något viktigt är S4+, fruktansvärt obskyra minnen är S40+.
- Ett T-slag om patienten själv förträngt minnet (t.ex. för att det är hemskt) eller om yttre källor förträngt eller förvrängt dem. I det första fallet slås slaget mot patientens egen VIL, i det andra mot den källa som orsakade minnesförlusten – potensen hos en drog, Mesmerism för en illvillig mystagog, osv.

När detta är avklarat måste mystagogen slå ett K-slag enligt de vanliga riktlinjer som finns för detta. Det avgör hur mycket patienten nu kommer ihåg. Notera att patienten, som nämnts ovan, fortfarande kan *ljuga* fast han är mesmeriserat, t.ex. om ett minne är skamligt eller känns privat.

Behandlingen tar olika tid beroende på hur djupt begravt minnet är, men åtminstone 20 minuter.