

## CHEATSHEET

11: Magiske Ferdigheter og generelle Formler

11.1: **Materie**, jobber med **Logikk**.

11.1.2:

Vanskegrad	Formål
2	Skaffe Informasjon om gjenstand
3	Rense Materiale
4	Påvirke gjenstand
5	Nødreparasjoner
6	Skade død gjenstand (Skadetall opp til Nivået man har i Materie)
7	Endre Egenskap ved Gjenstand
8, X	Reparere Gjenstand, Vanskegrad X er Skadetallet hvis det er kjent
10	Gjøre et Materiale om til et annet, en Mana per kg /unse
13	Skape Materie (Vulgært)

11.2: **Energi**, jobber med **Manipulasjon**.

11.2.2:

Vanskegrad	Formål
2	Skaffe Informasjon om energi
3	Beskyttelse mot energi
4	Sende enkle signaler
5	Tappe energi
6	Lage skadelige energier (Skadetall opp til Nivået man har i Energi)
7	Gjøre en type energi om til en annen
10	Lage energi, lage illusjoner (ofte Vulgært)
12	Oppheve tyngdekraft (Vulgært)

11.3: **Liv**, jobber med den **dårligste Fysiske Ferdigheten**.

11.3.2:

Vanskegrad	Formål
2	Undersøke levende ting
3	Aktivere levende ting
4	Hemme levende ting
5	Skade levende ting (Skadetall opp til Nivået man har i Liv)
X	Fikse Skader (X er skadetallet)
7	Små endringer
10	Endre en form til en annen
11	Skape simpelt Liv
13	Kontrollere levende objekt (Vulgært)
14	Skape avansert Liv (Vulgært)

11.4: **Ånd**, jobber med **Vilje**.

11.4.2:

Vanskegrad	Formål
2	Sanse Ånd
3	Beskytte mot overnaturlige vesener og mental påvirkning
4	Endre følelser
5	Lese tanker, mane frem ånder
6	Mentalt skjold

7	Hemme bevissthet, jage bort ånder, skape hallusinasjoner
8	Påvirke tanker, lese minner, kontrollere ånder
9	Endre minner
11	Styre tanker
12	Lage kunstig intelligens (ekspertsystem), lage ånder
15	Skape kunstig bevissthet (Vulgært)

### 11.5: **Flaks**, jobber med **Utstråling**.

#### 11.5.2:

Vanskegrad	Formål
2	Anslå sannsynlighet, måle avvik
4	Endre enkel sannsynlighet - terningkast
5	Lese aura
6	Endre avansert sannsynlighet - pokerhånd
7	Aksellere entropi (Skadetall opp til Nivået man har i Flaks)
8	Reversere entropi - ublande saft (ofte Vulgært)
10	Endre skjebne

### 11.6: **Romtid**, jobber med **Intuisjon**.

#### 11.6.2:

Vanskegrad	Formål
2	måle tid og rom
3	se inn i nær fremtid
4	se et annet sted
5	se fortid
6	se fremtid
7	reise fremover i tid (kan være vulgært)
8	forflytte seg i rom (som regel vulgært)
9	forflytte andre i rom (vulgært), elde andre (Skadetall opp til Nivået man har i Romtid)
10	åpne portal i rom (vulgært)
11	reise bakover i tid (vulgært)
13	åpne portal i tid (vulgært)
14	reise til andre dimensjoner (vulgært)
16	åpne portal til andre dimensjoner (vulgært)
20+	lage andre dimensjoner

### 11.7: **Kvintessens**, jobber med **Vett**.

#### 11.7.2:

Vanskegrad	Formål
2	Sanse Magi og kvintessens
3	Ødelegge Mana
4	Absorbere Mana
6	Hemme Mana
8	Overføre Mana
9	Overbelaste Kvintessenes (Skadetall opp til Nivået man har i Kvintessens)

**Avstand:**

Vanskegrad	Rekkevidde
0	Berøring eller seg selv
1	Innen 10 meter
2	Innen 100 meter
3	Innen 1000 meter
4	Ubegrenset
eller	
1	For effekter med Romtid

**Varighet eller Utsettelse:**

Vanskegrad	Tid
0	Øyeblikkelig
1	1 minutt
2	1 time
3	1 dag
4	1 måned
5	1 år
10	Så lenge man lever
25	Permanent

**Vanskegrad Område:**

0	1 mål
1	Et område på størrelse med et rom (ca $50\text{m}^3$ )
2	Et område på størrelse med et hus (ca $500\text{m}^3$ )
3	Et område på størrelse med et stort hus (ca $5000\text{m}^3$ )
5	Et kvartal
10	En småby
20	Storby
50	Et lite land
100	Et kontinent
200	Hele verden
1000	Hele universet

**Kan ikke se:**

1	Kan ikke se målet
---	-------------------

**Gjelder ikke alle:**

1	Ikke alle i området
---	---------------------

**Har ikke Formel for effekten:**

Rasjonalitet

**Straff på kastet:**

Mangler en eller flere Magiske Ferdigheter som trengs:

(-) 2

(-) Skade, som vanlig.

**Vulgær Magi:**

(-) 1+Rasjonalitet

## **MANA**

1 Mana investert før man kaster for effekten: Senker Rasjonalitet med 2 (til minimum 0). Dette hjelper deg hvis du kaster Vulgær Magi eller Magi du ikke har Formel for - eller aller best, begge deler.

### 10.2.2.3.1:

Etter at man har kastet for effekten kan man bruke Mana for å øke Resultatet med 1 per Mana man bruker.

## **MOTSTAND OG MOTMAGI**

Motstand bruker Fysikk mot effekter som har med Liv å gjøre, Vilje hvis det har med Ånd, Energi eller Flaks å gjøre og Vett hvis det har med Romtid eller Urkraft å gjøre. De trekker fra halvparten av Magikerens Rasjonalitet fra Motstandskastet - det er vanskelig å motstå Magien fra en Magiker med høy Rasjonalitet. Etter at man har kastet Motstand kan man bruke Energi / Mana og legge til 2 på Resultatet per poeng man bruker.

### 10.2.5.1: Motmagi

En Magiker kan i stedet for Motstand og Fysikk, Vilje eller Vett bruke Motmagi - da kaster man enten Vett/Urkraft eller samme Magiske Ferdighet som er brukt for å skape effekten. De kan også øke kastet med 2 per poeng Mana de bruker etter at de har kastet Motmagi.

## **GALSKAP**

10.2.6.2.2: Harmonisk Magi som mislykkes: (alle resultater gjelder)

10.2.6.2.2.1: Hvis man ender opp med å få et Resultat som er lavere enn 0 så får man like mange poeng Galskap som Resultatet er under 0.

10.2.6.2.2.2: Hvis man Fomler (slår 1'ere på alle Terningene): 1 poeng Galskap.

10.2.6.2.3: Vulgær Magi som lykkes (uavhengig om noen bruker Motmagi eller Motstand): 1 Poeng Galskap

10.2.6.2.4: Vulgær Magi som mislykkes: (alle resultater gjelder)

Rasjonalitet i Galskap

10.2.6.2.4.1: Hvis man ender opp med å få et Resultat som er lavere enn 0 så får man like mange poeng Galskap som Resultatet er under 0.

10.2.6.2.4.2: Hvis man Fomler (slår 1'ere på alle Terningene): 1 poeng Galskap.