

SAFFODS³ Magi

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System[®] – Mønster Magi Kompendium

Indhold

Copyright 1996-2016, Roar Smith – Version 3.6.1

INDHOLD.....	1	TRÆNING & SPECIALISERING	2
GENERELT	1	IMPROVISATION	3
MØNSTER MAGI.....	1	RESISTANS	3
MAGISKE STYRKE POINT (MSP).....	1	AKTIVE OG REAKTIVE EFFEKTER	3
MAGISK ANGREBS BONUS (MAB)	1	ACCELERATION OG MULTI-ANGREB	3
SPELL, FORMULAR, IMPROV OG VILD.....	2	RUSTNINGER OG SKJOLDE	3
LET, TUNG, SOLID OG META MAGI	2	DISPEL MAGIC OG DISJUNCTION	4
UDELADE KOMPONENTER	2	KONTRA MAGI.....	4
SPELL POWER	2	ÆRKEMAGIKER OG HØJMAGIKER	4
PUMPE POWER.....	2	MØNSTER, META OG LOGRUS	4
μMAGI.....	2	OVERSIGT.....	5

Generelt

SAFFODS Magi er et system for håndtering af magi baseret på **mønster** og **mana**. Magi af logrist typen baseret på **logrus** og **anam**, også kaldet **skygge**, beskrives ikke detaljeret her.

Magi er en overnaturlig kraft, der gennemstrømmer universet, og som kan samles, kontrolleres, og bruges af magikere og sub-magikere. Magi optræder normalt i form af **spells** inddelt efter **power** og **skole**.

Magister bruger deres magiske intellekt **logos** sammen med et akkumuleret indprentet **mønster** til at manifestere en **spell**, som bruger ekstern **mana** fra **Vævet**.

Spells kastes med en effekt, der måles som et **niveau** normalt tilsvarende magikerens eget niveau, dog ikke højere end tre gange power.

- ◆ Evne til at kaste spells udtrykkes ved den **magiske angrebs bonus (mAB)**.
- ◆ Magikere og sub-magikere har en buffer af **magiske styrke point (MSP)**, der forbruges når en spell kastes, og som regenererer over tid.
- ◆ Spells kræver normalt to komponenter: **vokale** (lyde) og **somatiske** (bevægelser) eller brug af **tung magi**.

Når man **kaster** altså **manifesterer** en spell, laves et **magisk tjek** ved at rulle d20 og addere magisk angrebs

bonus (mAB), hvor resultatet mindst skal være lig med sværhedsgraden. Et antal magiske styrke point (MSP) svarende til power trækkes fra **MSP bufferen**, uanset om tjek lykkes eller ej.

MSP bufferen indeholder 1 MSP per karma niveau plus 3 MSP per magiker niveau.

Sværhedsgraden for at kaste en spell er normalt power plus 10: **d20 + mAB ≥ 10 + power**.

Magikere og sub-magikere har magisk Angrebs Bonus (mAB) som er ½ per karma niveau plus ½ per magiker niveau; dertil lægges bonus for Intelligens.

For spells, der er betvingende eller redaktive af natur, som f.eks. *charms*, skal samme magiske tjek også lykkes mod modstanderens **mentale Armor Class (mAC)**.

Formularer kastet af sub-magikere har effekt svarende til karma niveau halveret, dog højst tre gange power.

Hvis man under kastning af en spell bliver skadet, er det vanskeligere at styre magien; mAB straffes med -4 for den aktuelle manifestation.

Mønster Magi

Magiske Styrke Point (MSP)

Intelligente væsner har en buffer af Mønster eller *Pat-tern* point, også kaldet pi (π) eller MSP bufferen. Logrister kalder dog deres "anti-mønster" for *Logrus*. De fleste kan ikke bruge pi bufferen aktivt, og kaldes derfor latente.

Magikere og sub-magikere kan gøre brug af pi bufferen, og point deri kaldes for magiske styrke point (MSP).

MSP bufferens fulde **magiske potentiale** er 1 MSP per karma niveau plus 3 MSP per magiker niveau.

Når en formular kastes bruges der 1 MSP per power af formularen, uanset om formularen lykkes eller ej.

Magikere regenererer 2 MSP per turn per magiker niveau; sub-magikere og latente regenererer 1 MSP/turn.

Magisk Angrebs Bonus (mAB)

Når en spell kastes udføres et magisk tjek med d20 plus magisk angrebs bonus (**mAB**); resultatet skal mindst være lig med sværhedsgraden **sg = 10 + power**.

Magikere har mAB som er ½ per karma niveau plus ½ per magiker niveau; dertil lægges bonus for Intelligens.

Sub-magikere har mAB som er ½ per karma niveau plus bonus for Intelligens.

Eksempel: Maeyndar er Magist-10/Agent-12 (KN-12), Intelligens 17 (+3). $mAB = \frac{1}{2} \times 12 + \frac{1}{2} \times 10 + 3 = 14$.

Eksempel: Aluthra er sub-magiker Kriger-10 (KN-10), Intelligens 14 (+2). $mAB = \frac{1}{2} \times 10 + 2 = 7$.

SAFFODS³ Magi

Spell, Formular, Improv og Vild

En magiker, som manifesterer en magisk effekt, siges at kaste en **spell**. En spell kan være en **Formular** også kaldet **Form**, som vedkommende allerede har trænet, eller en improviseret modifikation af en kendt formular, hvilket kaldes en **Improv**, eller en frit opfundet spell til lejligheden, hvilket kaldes en **Vild** spell eller **Fri** spell. Udtrykket Improv bruges også lidt upræcist om en Vild spell.

Let, Tung, Solid og Meta Magi

Let magi er 25% mønster (1p MSP) og 75% mana. Dette er den almindelige normale magi blandt magister. Kaldes også for **mana magi**.

En magist af mindst 10. niveau kan lære at manifestere magi, der bruger mere mønster (MSP) og mindre mana. Dette kræver ikke brug af en færdighed.

Tung magi er 50% Mønster (2p MSP) og 50% Mana. Resistans er 25% (-5) mindre effektiv altså **sg26**.

Solid magi er 75% Mønster (3p MSP) og 25% Mana. Resistans er 50% (-10) mindre effektiv altså **sg31**.

Meta magi er 100% Mønster (4p MSP) uden Mana. Resistans er 100% (-20) mindre effektiv altså **sg41**.

Tunge/solide/meta manifestationer, der fejler magisk tjek, koster dog kun 1p MSP.

Udelade Komponenter

Spells kastes typisk ved brug af vokale og somatiske komponenter ud over MSP. Nogle få spells kræver kun den ene komponent. En magist af mindst 10. niveau kan kaste en spell uden den ene og/eller den anden komponent ved i stedet at supplere op med ekstra MSP. Med **tung magi** kan man udelade en enkelt komponent og med **solid magi** eller **meta magi** kan man udelade begge.

Spell Power

Adgang til spells af power **p** kan trænes af magikere af niveau $\geq 2p$, samt af sub-magikere af niveau $\geq 4p$.

Power	Magiker	Sub-magiker
0 (μ)	0 (4)	
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	
9	18	
10	20	

Tabel 1 – Minimum Niveau for Spells

Magisk tjek for en spell har en sværhedsgrad der normalt er 10 plus power: **sg = 10 + p**.

Spells kan inddeles i lagene: **Talenter** (0-4. power), **videnskaber** (5-7), **kunster** (8-9), og **omni** (10). Mønster omni spells kaldes også for **strukturer**.

Eksempel: Aluthra (mAB=7) kaster en 2. power *Bind* formular. Sværhedsgrad er $10+2 = 12$, så magisk tjek lykkes hvis $d20+7$ er mindst 12; ($d20: 1-4$ fejler, $5-20$ lykkes).

Pumpe Power

En formular af en bestemt power kan **pumpes** til højere power, hvis man har højt nok niveau, også selvom man ikke har trænet den power af spells. Dette kræver brug af flere MSP og har en højere sværhedsgrad, men giver en større effekt som følge af power og niveau.

Dette tæller ikke som en improvisation, og kan udføres af både magikere og sub-magikere.

μ Magi

μ Magi (myMagi) også kaldet **mikroMagi** er en begrænset form for manifestation, som i kraft er under 1. power og regnes for 0. power.

En magist af mindst 4. niveau kan manifestere μ Magi uden brug af MSP ved at bruge sin logos til at binde mana fra Vævet. μ Magi er lettere end let magi og kan ikke gøres tung, solid eller meta. Sub-magikere kan ikke kaste μ Magi.

μ Magi er ikke det samme som en **cantrip**, der er en studeret 0. power spell og et træningsredskab til at blive magiker; μ Magi er en begrænset version af en vild spell, som baserer sig på kreativ adgang til Vævet.

Eksempel: Maeyndar bruger μ Magi til at trække mana fra Vævet, så han kan bruge sin finger som lighter til at antænde tobakken i sin pibe. Dette koster ingen MSP.

Eksempel: Maeyndar bruger μ Magi til at sende et 20 cm langt mikrolyn afsted fra sin hånd og zappe en irriterende mus for 1 hp midlertidig skade. Efter et minuts tid kommer musen til sig selv igen og er uskadt men omtumlet.

Træning & Specialisering

En magist træner alle standard formularer af samme power ved brug af en enkelt færdighed, og indskrives normalt disse i sin tryllebog.

Sub-magikere træner mønster formularer én ad gangen som en færdighed, og de skal trænes nedefra; d.v.s. en 2. power form kan kun trænes, hvis sub-magikeren i forvejen har trænet en 1. power form o.s.v. Formularer over 7. power kan ikke trænes af en sub-magiker.

Formularer af power **p** kan trænes af magikere af niveau $\geq 2p$, samt af sub-magikere af niveau $\geq 4p$, og kan kastes med en effekt op til niveau **3p** og kan evt. pumpes.

Magikere og sub-magikere kan træne specialiseringsgrader i en formular. Dette giver +4 bonus til mAB og -1 bonus til SF per grad. Dertil kommer yderligere fordele. Graderinger over 3S kan kun trænes af magikere.

#	Gradering	Forkortelse	Bonus	SF	Niveau	Krav
-	Utrænet	UT	-4	+1		
0/1	Trænet	T	± 0	± 0		
+1	Specialiseret	1S	+4	-1		
+2	Dobbelt-	2S	+8	-2		5. niveau
+3	Tripel-	3S	+12	-3		10. niveau
+4	Firedobbelt -	4S	+16	-4		15. niveau
+5	Femdobbel -	5S	+20	-5		20. niveau
+6	Seksdobbelt -	6S	+24	-6		25. niveau
+7	Syvdobbelt -	7S	+28	-7		30. niveau

Tabel 2 – Specialisering i Formular

For hver anden grad (1S/3S/5S) bliver manifestationsniveauet +1 højere, og for grader derimellem (2S/4S/6S) bliver det "billigere" at manifestere formularen, som om formularen var én power lavere (ned til 0 MSP).

SAFFODS³ Magi

Spec Bonus SF	Fordele
1S +4	-1 Effekt som niveau +1 (max 3p+1)
2S +8	-2 Bruger MSP som -1 power lavere
3S +12	-3 Effekt som niveau +2 (max 3p+2)
4S +16	-4 Bruger MSP som -2 power lavere
5S +20	-5 Effekt som niveau +3 (max 3p+3)
6S +24	-6 Bruger MSP som -3 power lavere
7S +28	-7 Potentiel bonusaktion hvis SF ≤ 0

Tabel 3 – Specialiserings fordele

Hvis forbrug af MSP når 0 ved 2S/4S/6S, så bliver effekten **refleksiv** ved næste specialisering og den bliver **konstant** ved den efterfølgende specialisering; dette gælder dog kun for effekter med varighed som ikke er "permanent" eller "instant" som f.eks. *Magic Missile*. Konstante effekter kan undertrykkes hvis man vil det.

Hvis Speed Faktor er 0 eller lavere ved 7S, så kan effekten udføres som en potentiel **bonusaktion**. Bonusaktioner kan kun udføres én gang per runde, og selv om man har specialiseret sig til multiple potentielle bonusaktioner, så kan kun én af dem udføres per runde.

Eksempel: Maeyndar (mAB=14) er 3S i 3. power formularen *Fireball*, og har +12 til mAB med SF=0. Han kaster *Fireball* på 11. niveau (3x3+2) 11d6 og bruger kun 2 MSP.

Eksempel: Aluthra (mAB=7) er specialiseret i 2. power formularen *Web*, og har +4 bonus til mAB og -1 til SF. Check er: $d20+7+4 \geq 10+2$; altså en sikker succes.

Improvisation

Magikere kan efter behov og kreativitet improvisere spells op til den power, de har trænet adgang til. Power vurderes ud fra andre kendte formularer. Sub-magikere kan ikke improvisere spells. Pumpning af spell til højere power regnes dog ikke som improvisation.

Dette kan være en modifikation af en kendt formular, hvilket kaldes en **Improv**, eller det kan være en frit opfundet spell, hvilket kaldes en **Vild** eller **Fri** spell eller bare en **Vild**. Improv er en forkortelse af *improvised improvement*.

En Improv har træningsgrad -1 lavere end den ellers ville have haft. Det vil sige at en 3S specialisering reduceres til 2S og en Trænet reduceres til Utrænet (-4 til mAB).

En Vild spell er altid Utrænet (-4 til mAB).

En Improv eller Vild spell kan studeres og indskrives i tryllebogen, således at man bliver trænet. Træning af en ny formular tager normalt ca. ½ dag + ½ dag per power ved 8 timers studie pr. dag, og kan kræve udgifter op til ca. 10 GP per power til magisk litteratur og andet.

Resistans

Magisk Resistans (Mana Resistans) modstår Mønster og Spirit der bindes til Mana som Magi eller Tro.

Logrus Resistans (Anam Resistans) modstår Logrus og Spirit der bindes til Anam som **Skygge** eller **Tvivil**. Logrus resistans kan først opnås hvis magisk resistans allerede er 100%. Det er ikke muligt at give sig selv logrus resistans medmindre man selv kan manifestere logrus.

Når begge resistanser når +20 (100%) kaldes det for **Meta Resistans**, og den del som overstiger +20 er resistans mod første ordens overnaturlige manifestationer inklusive magi, mønster, logrus, spirit, shadow, hellige bønner, tvivlende meditationer, psi og lambda, samt my-

stiske effekter af lyd, ånd, og skygge typen og visse mental-fysiske kunster og omni.

Resistans understøttet af kXP kan ikke reduceres af første ordens effekter, som ikke selv understøttes af kXP.

Kun højere ordens væsner har meta resistans. Sværhedsgrad af meta resistans tjek er sg41: **d20 + MR ≥ 41**.

Aktive og Reaktive Effekter

To ens vedvarende effekter kan ikke samtidigt være aktive i samme område, men der kan være én **aktiv** effekt og én **reaktiv** effekt, hvor den reaktive effekt aktiveres momentant hvis den aktive ophører; der kan heller ikke være flere ens reaktive effekter.

Ens magiske potentiale begrænser hvor mange aktive og reaktive effekter man kan have samtidigt – deres samlede power kan ikke overstige magisk potentiale.

Eksempel: Maeyndar (44 MSP) kan have en aktiv *Stoneskin* (M-4), en reaktiv *Stoneskin*, en aktiv *Fly* (M-3), en *Wall of Stone* (M-5) og 28 *Light* (M-1) forskellige steder kørende på en gang, men han kan ikke have tre *Stoneskin* på sig selv samtidigt – heller ikke hvis én af dem er kastet af en anden magiker. Hvis hans aktive *Stoneskin* ophører, vil den reaktive *Stoneskin* aktiveres momentant på nul tid.

Acceleration og Multi-Angreb

En magiker af mindst 10. niveau kan vælge at kaste to spells som en aktion i stedet for at kaste en enkelt spell. Summen af power af de to spells må ikke overstige den højeste power spell, man kan kaste, og summen af Speed Faktor må ikke overstige 10. Dette er en form for multi-angreb og tæller med i grænserne for acceleration.

En 12. niveau magist kan f.eks. kaste en *Fireball* og en *Lightning Bolt* som en aktion i stedet for en 6. power spell.

Ved 14. niveau opnår magikere evnen til at accelerere spells indenfor rammerne af **SAFFODS Accelerate**. Dette er en **refleksiv** evne som kan bruges hver turn i 1 runde +1 ekstra runde per niveau over 14 op til et maksimum på 5 runder ved 18. niveau (ærkemagiker). Fysiske angreb, psi, bønner, magiske objekter og lignende accelereres ikke af denne evne.

Rustninger og Skjolde

Skjolde bruges næsten aldrig af magikere, da det forstyrrer somatiske komponenter, som derfor må erstattes af MSP ved brug af tung magi.

Field Plate og *Full Plate* rustninger forstyrrer både vokale og somatiske komponenter, som derfor må erstattes af MSP ved brug af solid magi eller meta magi.

Rustninger kan i princippet bruges af magikere, men det sker kun sjældent, da kun træning som stridsmand, frimand eller gejstlig giver fuld mobilitet med rustning på.

Rustninger og skjolde er derfor næsten ligeså sjældne for enkelt-klasse magikere som det er at se en fisk med paraply. Elvere med stridsmand/frimand og magist træning bruger dog ofte læder eller (elver) ringbrynje.

SAFFODS³ Magi

Dispel Magic og Disjunction

Magister træner **Dispel Magic**, som er en klasse af formularer startende ved 3. power. Fra 8-10. power kaldes formularen **Disjunction** i stedet for. Disse virker ikke mod logrus effekter eller effekter understøttet af kXP, men man kan så f.eks. bruge *Minor Wish*, *Limited Wish* eller *Wish*.

En sub-magiker kan træne 3. power *Dispel Magic* ved brug af en færdighed og kan eventuelt pumpe til højere power, når formularen kastes.

Dispel Magic

3rd...7th Power Mønster Spell (Invocation)

Tid (SF): 3-7	Range: 10 m per niveau
Komponent: V, S	Område: 10 m radius
Varighed: Instant	Effekt: Ophæver magi
Save: Special	Noter: Virker ikke mod logrus

En enkelt udvalgt Mønster- eller Tro-baseret effekt kan umiddelbart ophæves med følgende **undtagelser**:

- En effekt som i sig selv blokerer Mønster magi (f.eks. *Anti-Magic Shell* og *Prismatic Wall/Sphere*)
- En Mønster- eller Tro-baseret effekt (Bøn), som er understøttet af kXP (f.eks. *Limited Wish*, *Wish*)
- En Tro-baseret effekt (Bøn) af samme power
- En personlig Mønster effekt af samme power centreret omkring den pågældende effekts kaster (f.eks. *Stoneskin*)
- En Mønster eller Tro effekt (Bøn) af højere power

Alternativt kan alle Mønster (men ikke Tro) effekter, hvis power er 2+ lavere, ophæves i området.

Effekter understøttet af kXP (f.eks. *Wish*) kan kun ophæves af andre effekter med tilsvarende eller flere kXP.

Disjunction

8th...10th Power Mønster Spell (Invocation)

Tid (SF): 8-10	Range: 10 m per niveau
Komponent: V, S	Område: 10 m radius
Varighed: Instant	Effekt: Ophæver magi
Save: Special	Noter: Virker ikke mod logrus

Dette er en kraftigere version af *Dispel Magic*, som også kan annullere magi i et magisk objekt. Normalt vil en *Disjunction* ignorere kasterens egne magiske effekter og objekter, medmindre man eksplicit gerne vil ophæve dem.

Denne spell kan enten bruges som en kraftigere version af *Dispel Magic*, eller den kan i stedet bruges til at permanent annullere en effekt i et magisk objekt. Kun en enkelt effekt kan annulleres med en *Disjunction*, men man kan enten specifikt vælge en kendt effekt eller lade tilfældighederne råde.

Kontra Magi

Mønster magi kan negeres ved at man påbegynder at kaste *Dispel Magic* eller *Disjunction* inden den oprindelige magi er helt manifesteret. Sub-magikere kan også gøre dette, hvis de har trænet *Dispel Magic*. De sædvanlige begrænsninger for *Dispel Magic* og *Disjunction* gælder.

Det er nyttigt at genkende den oprindelige magi for at vælge den optimale power af kontra magi.

Ærkemagiker og Højmagiker

En magist som har trænet og kan kaste alle standard formularer af 1-9. power, kaldes en **Ærkemagiker**. Med nok potentiale og erfaring er dette opnåelig for en magist og nås ved 18. niveau. En magist forbliver ærkemagiker også selvom han senere bliver højmagiker.

En Ærkemagiker af mindst 20. niveau, som har kreativitet nok i sig til at skabe helt ny magi, træner en færdighed for at opnå adgang til 10. power spells, også kaldet **Strukturer** eller **Omnis**. I modsætning til lavere power træning, giver dette ikke adgang til en liste af standard formularer, men giver muligheden for at skabe spells af 10. power; man kan enten skabe spells som en improvisation, som man så gentager og træner og derefter gør til en formular der kan skrives i tryllebog, eller man kan udvikle en spell bevidst med henblik på at det skal være en formular. En sådan ærkemagiker har så efter mindst én spell af 10. power er skabt nået status af **Højmagiker**. Guderne formodes kun at tillade acceptable kandidater at blive højmagiker.

En ærkemagiker kan potentielt kaste spells af ligeså højt niveau og power som en højmagiker ved at pumpe power, men højmagikeren har vist at vedkommende kan skabe helt ny magi af den højeste slags.

Hvis man udtrykkeligt vil markere, at der er tale om Mønster og ikke Logrus, kan betegnelserne **Ærkemagist** og **Højmagist** bruges.

En 30+ niveau højmagiker kan kaldes for "Lord/Lady High", f.eks. *Lord High Wizard*.

Mønster, Meta og Logrus

Mønster, Meta og Logrus effekter interagerer på forskellige måder, hvoraf følgende indtil videre er kendt:

- ♦ **Anti-Magic Shell** har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Anti-Magic Shell* forhindrer bindingen mellem Mønster og Mana, hvilket er irrelevant.
- ♦ Lette, Tunge og Solide Mønster effekter, der kommer ind i *Anti-Magic*, bliver midlertidigt inaktive.
- ♦ **Suppress Magic** (psionisk videnskab) har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Suppress Magic* forhindrer bindingen mellem Mønster og Mana, hvilket er irrelevant.
- ♦ **Magic Dead** har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Magic Dead* betyder at Mana delen af Vævet ikke er tilgængeligt, hvilket er irrelevant.
- ♦ Lette, Tunge og Solide Mønster effekter, der kommer ind i *Magic Dead* områder kollapsede og vender ikke tilbage. Meta og Logrus magi er upåvirket.
- ♦ **Spell Turning & Volley** har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Spell Turning* fungerer ved at fravriste den adgang en spell har til Mana, og vende effekten imod kasteren, hvilket er irrelevant.
- ♦ **Prismatic Wall/Sphere** fungerer mod både magi af Mønster og Logrus typerne inklusive meta.
- ♦ **Dispel Magic** og **Disjunction** bekæmper Mønster og virker mod meta magi men ikke mod Logrus magi.

SAFFODS³ Magi

Oversigt

Magiske Styrke Point (MSP)

MSP =	0
Karma Niveauer	+ 1 per niveau
Magiker Niveauer	+ 3 per niveau

Magisk Angrebs Bonus (mAB)

mAB =	0
Karma Niveauer	+ ½ per niveau
Magiker Niveauer	+ ½ per niveau
Intelligens	+ Intelligens Bonus

Diverse

Skadet under kastning: -4 til mAB

Magisk Tjek

$d20 + mAB \geq 10 + \text{power}$
for mentale spells derudover:
 $d20 + mAB \geq mAC$

Forbrug og Regeneration

Forbrug af MSP for mislykket Magi:	-1 per power
Forbrug af MSP for Let Magi:	-1 per power
Forbrug af MSP for Tung Magi:	-2 per power
Forbrug af MSP for Solid Magi:	-3 per power
Forbrug af MSP for Meta Magi:	-4 per power
Regeneration/turn (magikere):	+2 per niveau
Regeneration/turn (sub/latente):	+1

Resistans mod Let/Tung/Solid/Meta

Let magi giver normal Resistans:	sg 21
Tung magi giver -25% Resistans:	sg 26
Solid magi giver -50% Resistans:	sg 31
Meta magi giver -100% Resistans:	sg 41

Magisk Resistans Tjek

$d20 + MR \geq 21$

Træning og Specialisering

Spec Bonus SF	Fordele	
UT	-4	+1 Improvisation af effekt
T	±0	±0
1S	+4	-1 Effekt som niveau +1 (max 3p+1)
2S	+8	-2 Bruger MSP som -1 power lavere
3S	+12	-3 Effekt som niveau +2 (max 3p+2)
4S	+16	-4 Bruger MSP som -2 power lavere
5S	+20	-5 Effekt som niveau +3 (max 3p+3)
6S	+24	-6 Bruger MSP som -3 power lavere
7S	+28	-7 Potentiel bonusaktion hvis SF ≤ 0

Specialiserings fordele

Mønster, Meta og Logrus

- ◆ **Anti-Magic Shell** har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Anti-Magic Shell* forhindrer bindingen mellem Mønster og Mana, hvilket er irrelevant.
- ◆ Lette, Tunge og Solide Mønster effekter, der kommer ind i *Anti-Magic*, bliver midlertidigt inaktive.
- ◆ **Suppress Magic** (psionisk videnskab) har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Suppress Magic* forhindrer bindingen mellem Mønster og Mana, hvilket er irrelevant.
- ◆ **Magic Dead** har ingen indflydelse på meta eller logrus magi; *Magic Dead* betyder at Mana delen af Vævet ikke er tilgængeligt, hvilket er irrelevant.
- ◆ Lette, Tunge og Solide Mønster effekter, der kommer ind i *Magic Dead* områder kollapse og vender ikke tilbage. Meta og Logrus magi er upåvirket.
- ◆ **Spell Turning & Volley** har ingen indflydelse på meta eller Logrus magi; *Spell Turning* fungerer ved at fravriste den adgang en spell har til Mana, og vende effekten imod kasteren, hvilket er irrelevant.
- ◆ **Prismatic Wall/Sphere** fungerer mod både magi af Mønster og Logrus typerne inklusive meta.
- ◆ **Dispel Magic** og **Disjunction** bekæmper Mønster og virker mod meta magi men ikke mod Logrus magi.

Mønster Gloser

Mønster	Basis for Mønster manifestationer
Magist	Klasse af væsener der kan bruge Mønster til at skabe Mønster manifestationer
Mønster Magi	Magi baseret på Mønster (ikke Logrus)
Formular = Form	Tillært eller udviklet Mønster Spell som kan manifesteres senere
Improv	Improviseret modifikation af Mønster Formular eller en Vild improvisation
Vild = Fri	Frit improviseret Mønster manifestation, ikke eksisterende eller modificeret Form
Spell	Formular eller improviseret Formular (Improv) eller Frit Improviseret (Vild)
Skabe Formular = Udvikle Spell	Udvikle Formular der kan bruges senere Skrives typisk i tryllebøger
Mana Magi = Let Magi	25% Mønster og 75% Mana fra Vævet Andet navn for den normale magi
Tung Magi	50% Mønster og 50% Mana fra Vævet
Solid Magi	75% Mønster og 25% Mana fra Vævet
Meta Magi	100% Mønster (ingen Mana)
Omni Magi	10. power Mønster Spell
Struktur	10. power Mønster Form (ikke Vild)
Ærke­magiker	18+ niveau magist som kan kaste alle standard 9. power spells
Højmagiker	20+ niveau magist som har udviklet 10. power Formular

