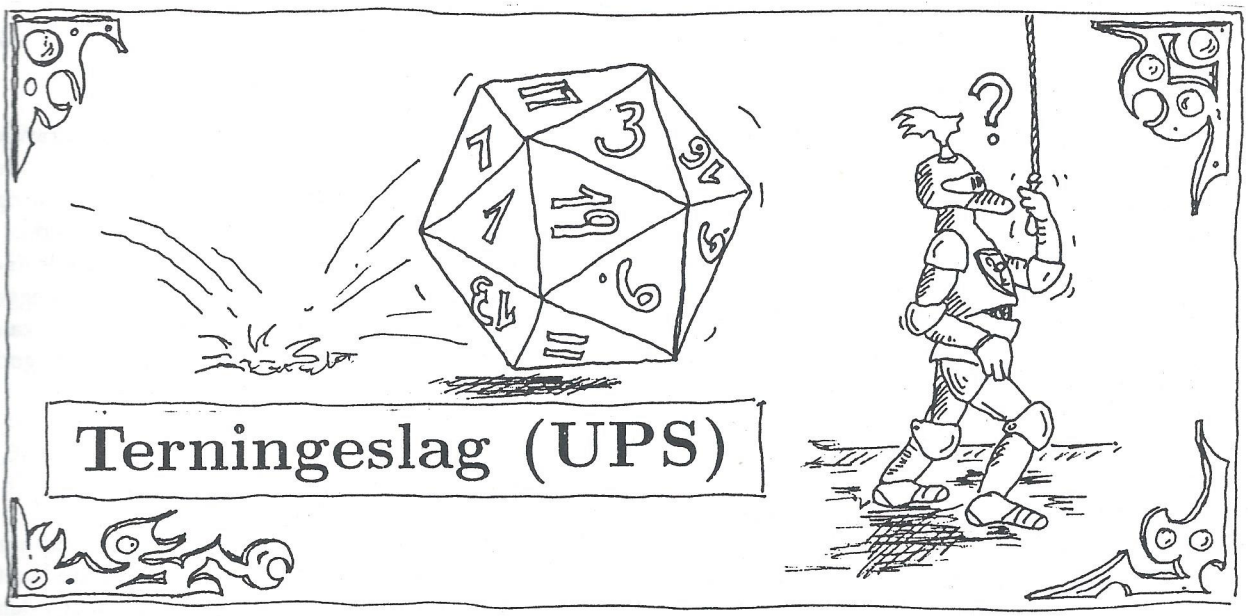


Terningeslag (UPS)

Indledning

Terningerne er til for at give rollespillet et chancemoment. Dvs. nogle dele af spillet afgøres (som i virkeligheden) mere eller mindre tilfældigt. Hvad er chancen for at klatre op af en husgavl f.eks? Til at afgøre dette benyttes flere forskellige måder at slå på, og til hver metode benyttes en eller flere terninger.

Vi benytter os af UPS, Udvidet Procentisk System, hvor de enkelte slag og betegnelser er beskrevet i det følgende:

Almindeligt procentslag

Dette er det mest brugte slag. Slaget foretages ved at slå to 10-sidede terninger i en bestemt rækkefølge, og lade den første være 10'erne og den anden være 1'erne. Hvis man har to forskellige terninger, kan man selvfølgelig slå dem samtidig og sige, at den ene er 10'erne og den anden 1'erne. Slagene går fra 00 til 99. 00 er altid en succes[1], ligemeget hvor lidt man har i evnen, og 99 er aldrig en succes.

Terningerne bruges i næsten alle tilfælde til at finde ud af, hvorvidt man med held bruger en af sine evner. Hvis man slår mindre end eller lig med sin evne, har man klaret slaget, og jo højere slaget er, desto bedre har man klaret det. Dette betyder, at nok kan man bruge sin evne, selv om man kun har lidt i den, men for trænede folk vil det lykkes oftere og bedre. Dette får især betydning, når der er tale om modslag, som beskrevet nedenfor.

Nemt procentslag

Dette er en betegnelse for et procentslag, der er nemmere end normalt. Det bruges f.eks. når man giver sig god tid, eller forholdene er specielt gode for det, man vil. Spilleren kan selv vælge rækkefølgen af sine to 10-sidede terninger. Dvs. hvis spilleren slår en 4'er og en 7'er, kan han selv vælge om han har slået 47 eller 74. Hvis han har under 74 i evne men over (eller netop) 47, vil han selvfølgelig vælge at sige 47, mens hvis han har 74 eller derover, i evne vil han selvfølgelig vælge 74 slaget. (Bemærk, at man helst skal slå så højt som muligt uden at komme over sin evne!)

Svært procentslag

Dette er modsat af 'nemt slag', og bruges hvis man laver hastværk, eller prøver at lave noget under specielt svære omstændigheder. Terningernes rækkefølge vælges så dårligt som muligt. Det vil normalt være den højeste terning først, så man har mindre chance for at klare sit slag, men hvis man klarer slaget, uanset hvilken terning der er først, vælges den laveste først, således at man ikke klarer det så godt.

Dobbelt nemt/svært slag

Hvis en handling har 2 (eller flere) gange 'nemt slag', skal evnen ganges med antallet af gange, man har nemt slag, derefter slåes et nemt slag. F.eks. vil det være et dobbelt nemt slag at klatre op ad en klippeside, hvis man giver sig god tid og har et reb til hjælp.

Hvis en spille ønsker at lave en ting, der, efter Spillemesterens opfattelse, er så trivielt, at man skal have tre-, fire- eller femdobbelt nemt slag, skal der ikke slåes på nogen evne. Dvs. spilleren gør det bare.

Hvis en spiller skal lave en handling, der har to gange 'svært slag', skal evnen deles med 2. Hvis den har 3 gange, skal den deles med 3 osv. F.eks.

[1] Det er endda en strike.

vil det være et tredobbelt svært slag at skynde sig op ad en lodret væg, der er våd af regn.

Modslag

Denne betegnelse bruges tit, når to personer skal lave handlinger der går imod hinanden. F.eks. Snige mod Opmærksomhed eller Angreb mod Undvige. Et modslag vil i sidst nævnte eksempel sige, at angriberen siger, hvor meget hans procentslag blev, og forsvareren skal så slå højere end eller lig med dette (og lavere end eller lig med sin evne). Hvis en spiller har 73% i angrebsevnen og slår 14% i sit slag, og forsvareren har 28% i sin Undvige evne, skal han slå fra 14 til 28 i sit procentslag for at undvige. Bemærk, at en spiller godt kan have 89% i evne, men kun slå f.eks. 07 og dermed risikere, at en modstander med kun 10 % i evnen klarer det bedre.

Hvis man slår det samme som sin modstander, i f.eks. en konkurrence, vil man opnå samme resultat som vedkommende. I kamp vil det sige, at man undviger, parere eller benytter sit skjold mod det pågældende slag. Hvis en magiker forsøger at fortrylle én og man slår det samme på Psykisk Styrke, som magikeren slog på sin Magi, vil man undgå at blive fortryllet.

Kontrolslag

Når en person har udført en handling, der har krævet et slag på den relevante evne, kan han eller hans kammerater kontrollere, at det, der er lavet, er blevet lavet godt nok, eller om der er tale om noget bras. En person, der ønsker at kontrollere en handling, skal slå på samme evne, som handlingen krævede. Hvis det lykkes, kan personen afgøre om det er i orden eller ej, men hvis det ikke lykkes vil personen være sikker på, at det er i orden. Hvis det viser sig at handlingen ikke var god nok, vil kontrolleringen give mulighed for et nyt forsøg.

Eksempel: Smeden Søren har slået sig selv så hårdt over foden, at han tror, den er brækket. Han forsøger at lægge en skinne, så han kan støtte på sin fod, og slår derfor på sin Førstehjælp. Han slår 46, men Søren har kun 32 i evne, hvorfor hans skinne ikke er særlig god. I det samme kommer Healeren Hanne ind af døren og beslutter sig for at checke Sørens benskinne. Hun har 78 i Førstehjælp og slår 42, så hun kan med det samme se, at Sørens skinne ikke er god nok. Hun lægger derfor en ny med et slag på 75.

På denne måde vil en gruppe have store chancer for at få lagt ordentlige forbindinger, bygget en god tømmerflåde eller skjult sporene godt. Dette kræver dog, at man har tid til det (se side 39). Når alle personer i gruppen har kontrolleret handlingen og fundet den i orden, kan der ikke slåes yderligere.

Hvis en person fumler vil han overbevise alle andre, at det er godt nok, eller værre endnu ødelægge en ellers god tømmerflåde. Med en strike kan spilleren ikke bare se, at den forbinding ikke er god nok, men også lægge en perfekt.

Strike

Hvis en spiller slår to ens i sit procentslag, og har slået under (eller netop) sin evne, vil han have lavet et strike. Strike giver forskellige forbedringer i den handling, spilleren laver. Spilleren må gerne komme med en idé til, hvad der kan ske, men Spillemesteren afgør det. I tilfælde af et modslag kan en strike give succes overfor et højere slag: Hvis en spiller slår 43% i angreb og man undviger med 22%, vil man undvige. Hvis man skal lave et modslag mod en strike, skal man slå en strike, der er højere eller lig med. (F.eks. angreb 44%, undvige 55%) Hvis man ikke kan lave en strike der er højere eller lig med, kan man lave angrebet om til et almindelig slag ved at slå et slag, der er højere eller en strike, der er lavere. (F.eks angreb 44%, Undvige 52%, angriberen vil så ingen strike fordel have). Bemærk, at eksemplerne gælder for succesfulde angreb og Undvige slag.

Strike med to ens bliver bedre, jo højere det er, dvs. at strike 00 bare ser godt ud, mens strike 88 kan dræbe en mand i et hug! En anden mulighed for at slå strike, er hvis man har over 100% i evne, da alt hvad man har over 100, vil tælle som strike, hvis terningslaget er under evnen minus 100. F.eks. en spiller med 112 i evne vil kunne lave strike på 01-10,12 og dobbelt strike på 00 og 11! Hvis en spiller kommer over 200% vil alle hans/hendes almindelige slag være strikes, og der bliver så mulighed for dobbeltstrikes og fra 300 tre-dobbelt strikes osv. Her skal lige nævnes, at hvis man har 100 eller derover i en evne, vil man ikke klare sin evne, hvis man slår 99, men det er heller ikke en fumle. Man kan altså blive så god, at man aldrig fumler, men man kan aldrig være sikker på at klare slaget.

En strike, der ikke består af 2 ens, (når man har over 100 i evne) vil regnes for den strike der ligger umiddelbart før. Dvs. terningslagene 01 til 10 giver strike 00, 12 til 21 strike 11 osv. Dette har en betydning for, hvad resultatet bliver, hvilket er beskrevet ved strike-/fumletabellerne nedenfor. Med hensyn til modslag er det, hvad terningerne viser, der afgør, hvem der vinder. En strike, man har slået med 05, vil således tælle som et højere slag end når modstanderen slår strike med 03, selvom begge slag svarer til en strike 00.

Fumle

Dette er modsætningen til strike. En spiller, der slår over sin evne, og slår to ens vil lave en fumle. Dette giver beklagelige bivirkninger i spillerens handlinger. Hvis spilleren ikke selv kan finde på en passende katastrofal virkning, må han spørge Spillemesteren. En spiller, der har 99 eller mere i evne overhovedet kan ikke fumle, dog vil 99 altid fejle, så hvis en person slår 99 på sin evne, vil den handling som vedkommende er i gang med mislykkes.

I modsætning til strike bliver fumle farlig, når slaget bliver lille. Dvs. at en fumle 99 måske gør, at man taber våbenet, mens man kan dø af at slå en fumle 11. Der er ikke noget, der hedder en dobbelt fumle.

Strike- eller fumlefaktor

Man finder faktoren ved at lægge en d6 til den strike/fumle, man har slået, divideret med 11. F.eks. har en spiller slået 44, vil han få en strikefaktor på 4+d6.

Hver dobbelt strike giver +10 på strikefaktoren. En person, der f.eks. laver en dobbelt-strike med 11 (evne=112) vil altså få en strikefaktor på 1+10+d6. Tredobbelt-strike giver +20, firdobbelt-strike giver +30 osv.

Strike/fumle tabeller

Hvis en spiller slår strike eller fumle, kan han selv vælge, hvilken effekt dette slag skal have for hans spiller. Hvis spilleren foreslår noget, som Spillemesteren ikke syntes er passende eller effektfyldt nok, kan Spillemesteren gribe ind med sit eget forslag, eller benytte nedenstående tabeller.

Man benytter tabellerne ved at beregne strike/fumle faktoren og finde det tilsvarende nummer i den relevante liste.

Man kan altid benytte en mindre strike- eller fumlefaktor, hvis denne passer bedre eller det slag man har fået ikke er muligt. F.eks. kan man ikke slå våbnet ud af hånden på en modstander uden våben.

Bemærk, at når man benytter en mindre strike- eller fumlefaktor, vil strikes blive mindre effektive og fumle mere farlige for én selv.

Hvis tabellerne benyttes, bør Spillemesteren sørge for at 'dreje' beskrivelsen i tabellen, så den passer til situationen. F.eks. kunne tolkningen af magi fumle 2:

Tredobbelt modsat effekt.

være, at man rammer tre medspillere eller bare taber tredobbelt mana.

Vi vil overlade til Spillemesteren at finde på nye strikes, hvis hans/hendes spillere har over 100 i enkelte eller flere evner.

Generelle strikes
(Bruges som guideline for alle strikes)

Faktor	Effekt	Erfaring	Beskrivelse
1	*1		Flot
2	*1		
3	*1		
4	*1		
5	*1		
6	*2	25	Godt
7	*2	25	
8	*2	25	
9	*2	25	
10	*3	50	Meget godt
11	*3	50	
12	*3	75	
13	*3	100	
14	*4	150	Mesterligt
15	*4	250	
16	*5	250	
⋮	⋮		

Generelle fumle
(Bruges som guideline for alle fumle)

Faktor	Effekt	Tidstab[2]	Beskrivelse
2	*3 modsat	9d10 sek	Katastrofalt
3	*2 modsat	8d10 sek	
4	*2 modsat	7d10 sek	
5	*1 modsat	6d10 sek	Meget farligt
6	*1 modsat	5d10 sek	
7	svag modsat	4d10 sek	
8	svag modsat	3d10 sek	Farligt
9	svag modsat	2d10 sek	
10		2d10 sek	
11		d10 sek	Irriterende
12		d10 sek	
13		d8 sek	
14		d6 sek	Ups
15		d4 sek	

[2]Tidstabet kan bruges i kamp og lign. Man vil i denne tid være paralyseret og kan ingen handlinger lave, heller ikke undvige!. Personen vil f.eks. stå og kigge sig forvirret omkring, eller prøve at få en anden spiller til at forklare, hvad der egentlig sker.

Angreb strike	
1	Modstanderen forvirres d10 sekunder
2	Modstanderen har svært slag på næste forsvarsslag
3	Slå omkuld d10 sek
4	Modstanderen forvirres 2d10 sekunder
5	Slå omkuld 2d10 sek
6	Dobbelt skade
7	Slå våben ud af hånden på modstanderen
8	Modstanderen forvirres 3d10 sek
9	Slå omkuld 3d10 sek
10	Tredobbelt skade
11	Slå gennem rustning (Man finder en sprække el. lign.)
12	Slå modstanderens våben itu. Våbnet får d6*10 dårligere skade[3] og bliver d4*10 sværere at ramme med
13	Slå rustning itu. Rustningen bliver d4*10 dårligere mod alle angreb[4]
14	Firdobbelt skade
15	Slå gennem rustning og giv dobbelt skade
16	Femdobbelt skade

Angreb fumle	
2	Rammer sig selv. Tredobbelt skade[5]
3	Rammer sig selv. Dobbelt skade[5]
4	Våbnet går itu. (Se angreb strike 12)
5	Rammer sig selv[5]
6	Våbnet kastes meget langt væk
7	Forvirret i 4d10 sek
8	Våbnet sætter sig fast. Slå styrke for at få det fri, hvert d4 sek.
9	Forvirret 2d10 sek
10	Taber sit våben. Tager d6 sek at samle op
11	Forvirret d10 sek
12	Falder omkuld. Tager d4 sek at rejse sig op
13	Det næste angreb bliver udsat d8 sekunder.
14	Det næste angreb bliver udsat i d6 sek.
15	Det næste angrep bliver udsat i d4 sek.

Forsvar strike	
1	Angriberen forvirres d10 sek
2	Du får +10 i angreb mod angriberen i det næste angreb.
3	Din næste handling (angreb) kommer 1 sek hurtigere (Min om et sek)
4	Angriberen får slået sit våben ud af hånden (Se angreb fumle 10)
5	Angriberen forvirres 2d10 sek
6	Din næste handling (angreb) kommer d4 sek hurtigere. (Min om et sek)
7	Angrebs våben sidder fast. (Se angreb fumle 8)
8	Angriber slåes omkuld i 3d10 sek
9	Du får et ekstra angreb, slå for at ramme igen (Angriberen kan ikke undvige el. parere)
10	Vælg 2 effekter, strike 1-4
11	Gratis angreb. Rammer altid, slå skade og område
12	Angrebs våben går itu. (Se angreb strike 12)
13	Vælg 2 effekter, strike 1-7
14	Gratis angreb. Rammer altid og går gennem rustning. (Se angreb strike 11)
15	Vælg 2 effekter, strike 1-9.
16	Gratis angreb. Rammer altid, går gennem rustning og giver dobbelt skade.

Forsvar fumle	
2	Angriberen laver tredobbelt skade
3	Din rustning går i stykker (Se angrebs strike 13)
4	Angriber laver dobbelt skade
5	Rustning virker ikke. (Blottes)
6	Alle dine forsvars evner har -30% i de næste 10 sek
7	Forvirret i 4d10 sek
8	Du taber dit våben (Se angreb fumle 10)
9	Taber dit skjold eller hjelm. (Før der slåes skade)
10	Forvirret i 2d10 sek
11	Snubler. (Se angreb fumle 11)
12	Alle dine handlings initiativer nulstilles
13	Dit angreb udskydes d8 sek.
14	Alle andre forsvarsslag i dette sek, virker ikke!
15	Dit angreb udskydes d4 sek.



[3]Negative tal ved våbenskade ignoreres. Våben kan ikke helbrede. Hvis et våben slet ingen skade kan give, kan det ikke længere repareres.

[4]Negative tal betyder at rustningen er særdeles ubrugelig. Rustningen kan øge skaden på angribende våben. Dette skyldes metalsplinter og huller, som giver modstanderens våben større effekt.

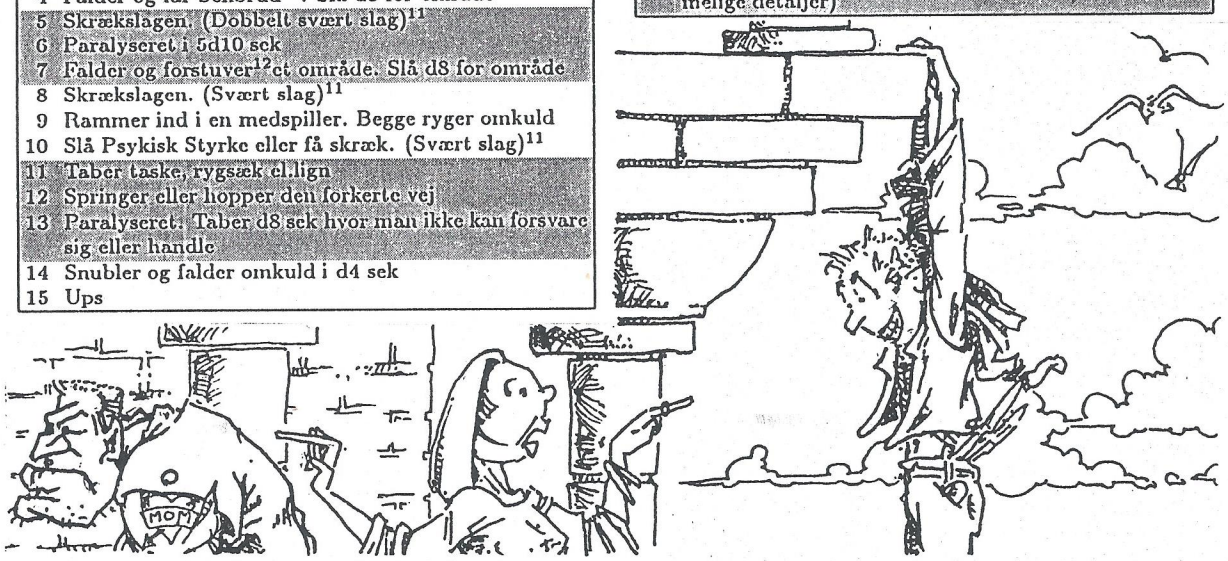
[5]Slå område og træk rustning fra.

Bevægelse strike
1 Næste handling er 1 sek hurtigere, min 1 sek
2 Nulstiller alle modstanderens inits.
3 Fantastisk flot. Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d4 sek[6]
4 Næste handling er d4 sek. hurtigere, min 1 sek.
5 Man lander perfekt og vinder d6 sek på næste initiativ. (dog min 1 sek)
6 Dobbelt effekt. Hopper f.eks. 2 gange så langt.[7]
7 Giver medspillere nemt slag på samme handling.
8 Fantastisk flot. Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d10 sek[6]
9 Bevæger sig udenfor rækkevidde[8]
10 Tredobbelt effekt. Hopper f.eks. 3 gange så langt.[7]
11 Modtag 50 erfarings point på denne evne, der lægges på med det samme
12 Nemt slag de næste gange[9]
13 Man lander perfekt og vinder d12 sek på næste initiativ. (dog min 1 sek)
14 Firdobbelt effekt. Hopper f.eks. 4 gange så langt[7]
15 Dobbelt nemt slag de næste gange[9]
16 Femdobbelt effekt. Hopper f.eks. 5 gange så langt.[7]

Bevægelse fumle
2 Falder og brækker nakken. Død!
3 Falder og brækker nakken[10]. Slå Helbred eller dø!
4 Falder og får benbrud[10]. Slå d8 for område
5 Skrækslagen. (Dobbelt svært slag)[11]
6 Paralyseret i 5d10 sek
7 Falder og forstuver[12]et område. Slå d8 for område
8 Skrækslagen. (Svært slag)[11]
9 Rammer ind i en medspiller. Begge ryger omkuld
10 Slå Psykisk Styrke eller få skræk. (Svært slag)[11]
11 Taber taske, rygsæk el.lign
12 Springer eller hopper den forkerte vej
13 Paralyseret. Taber d8 sek hvor man ikke kan forsvare sig eller handle
14 Snubler og falder omkuld i d4 sek
15 Ups

Viden tabellerne er kun vejledende, da disse slag kraftigt afhænger af Spillemesterens verden og den evne, der er blevet brugt. Bemærk, at der er stor forskel på størrelsen af emner, og bonuser og ekstra viden bør være i forhold hertil.

Viden strike
1 Husker ekstra detalje
2 Kender sjov historie om emnet
3 Kender afdød ekspert (se strike 9).
4 Ved alt almindelig viden om emnet (mere end et 'normalt' slag)
5 Husker vigtig ekstra detalje
6 Ved meget om emnet
7 Ved alt om emnet (dog ikke hemmelige detaljer)
8 Ved alt om emnet (og en enkelt hemmelig detalje)
9 Kender ekspert, der kan give yderligere viden[13]
10 Får +25% på dette emne[14] i fremtiden[13]
11 Ved alt om det konkrete emne (og enkelte hemmelige detaljer)
12 Ved alt om det konkrete emne (incl alle hemmelige detaljer)
13 Gør ny opdagelse (f.eks om plante el.lign)
14 Ved alt om emnet og tilhørende emner (dog ikke hemmelige detaljer)
15 Ved alt om emnet og tilhørende emner (og enkelte hemmelige detaljer)
16 Ved alt om emnet og tilhørende emner (incl alle hemmelige detaljer)



[6]Hvis man er vant til at se den slags, er slaget nemt eller dobbelt nemt.

[7]Man kan dog ikke gøre det umulige. F.eks hoppe 15 meter.

[8]Spilleren vil, næste gang han skal gøre denne handling, få et nemt eller dobbelt nemt slag. Hvis han f.eks. netop er klatret op af en stejl skrænt, vil al fremtidig klatring på denne skrænt være nemt eller dobbelt nemt for ham, eller hvis han netop har kastet et reb over til en medspiller, vil alle fremtidige kast med dette reb være nemme eller dobbelt nemme slag for spilleren. (Den nøjagtige fortolkning er op til Spillemesteren.)

[9]Spilleren laver f.eks. flik-flak forbi en modstander. Han vil nu være udenfor rækkevidde og modstanderen kan kun angribe en anden spiller el.lign. Nogle gange kan Spillemesteren kræve et opmærksomhedsslag for at opdage, hvor spilleren blev af. (Han hoppede f.eks. op i lysekronen).

[10]Brækkede dele vil heale i løbet af 3 måneder, hvis de dagligt behandles med førstehjælp. Skaden svarer til 1/4 af ens max. Helbred. Slå evt Udholdenhed eller besvim. Man kan ikke bruge evner, der kræver det skadede område.

[11]Spilleren 'slap med skrækken'. Han vil dog være bange og usikker næste gang, han skal udføre samme handling. Dette medfører, at alle fremtidige handlinger, der ligner denne, vil være svære eller dobbelt svære slag. Denne effekt vil forsvinde første gang spilleren klarer et slag på denne evne. Særligt modige personer kan opsøge den slags situationer for at komme over skrækken, men man skal klare evnen i en situation, der er mindst lige så farlig som den første før det hjælper. Spillemesteren må bedømme, hvornår man er kureret.

[12]Forstuvede dele vil heale i løbet af 20 dage (-1 dag for hver 10 man har i helbred). Alle evner, der er tilknyttet det forstuvede område, er svære slag. Skaden svarer til 1/8 af ens max. Helbred. Slå evt. Udholdenhed eller besvim.

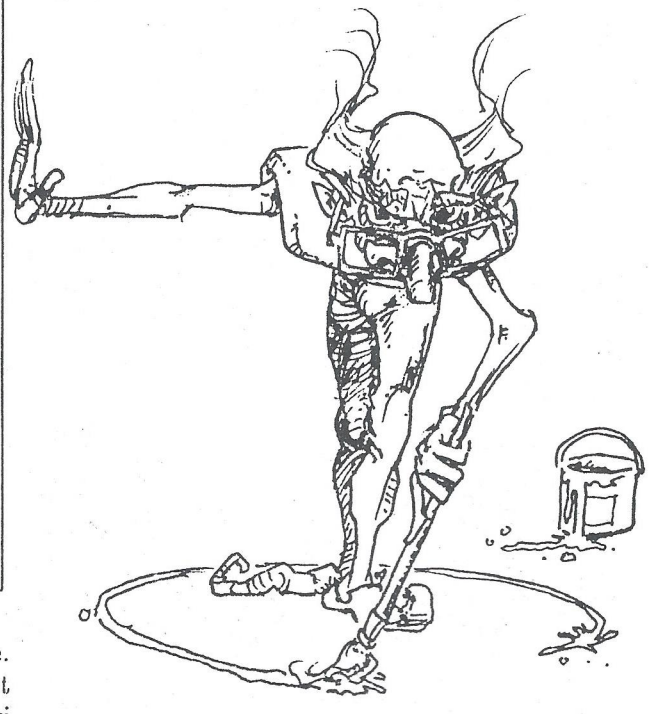
[13]Spilleren har desuden information svarende til strike 4.

[14]Spilleren ved meget om denne plante, dette folk, kultur el.lign. Hvis emnet er meget stort, vil man ikke have bonus på detaljer.

Viden fumle
2 Bliver sindsyg[15] permanent
3 Sindsyg[15] i 6d10 sek. Slå derefter svært slag på Psykisk Styrke eller bliv sindsyg permanent
4 Sindsyg[15] i 3d10 sek. Slå derefter Psykisk Styrke eller bliv sindsyg permanent.
5 Ved intet, og kan aldrig slå på viden om emnet igen
6 Forkerte og omvendte oplysninger
7 Ved intet og har en forneminelse af at noget er galt[16]
8 Lettere forkerte og omvendte oplysninger
9 Interesserer slet ikke spilleren[16]
10 Bliver afsindigt interesseret i dette emne i d4 timer[16]
11 Husker vigtig detalje (som er fuldkommen irrelevant, men lyder spændende)
12 Ved intet, men kender en expert, der kan opsøges. (Han ved heller intet)
13 Fortæller om noget andet
14 Bliver interesseret i emnet, men ved intet[17]
15 Mister koncentrationen

Magi fumle
2 Tredobbelt modsat effekt[21]
3 Dobbelt modsat effekt[21]
4 Sindsyg i 3d10 sek. Derefter slåes Psykisk Styrke for at se om det er permanent
5 Modsat effekt[21]
6 Tab permanent d10 mana point. (0 medfører tab af mana-evnen)
7 Sindsyg i d10 sek. Slå derefter et nemt slag på Psykisk Styrke, ellers er det permanent
8 Mister kontrollen[22]. Alle manapoints bruges (ned til minus mana)
9 Halv modsat effekt[21]
10 Tab permanent d4 % i denne magi evne. (0 medfører tab af evnen)
11 Kaster magien i en anden retning. (Dette kan larme og lign.)
12 Besvim i d10 sek
13 Taber alle materialerne til fortryllelsen
14 Besvim i d6 sek
15 Blind i d4 sek. (Medfører normalt svære slag)

Magi strike
1 En fortryllelse umiddelbart efter er 1 sek hurtigere, dog min 1 sek
2 Lille gunstig sideeffekt
3 En fortryllelsen umiddelbart efter er nemt slag
4 En fortryllelse umiddelbart efter bruger halvt initiativ, dog min 1 sek
5 Flotte effekter! Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d4 sek[18]
6 Dobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed el.lign
7 Alle 'forsvarsslag' mod denne magi er svære slag
8 Flotte effekter! Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i 2d10 sek[18]
9 Permanent +5% evne på denne fortryllelse[19]
10 Tredobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign.
11 Ide til ny fortryllelse (50 erfaring)[20]
12 Sanser al magi med samme effekt indenfor 30 meter
13 Ide til ny fortryllelse (100 erfaring)[20]
14 Firedobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign
15 Ide til ny fortryllelse (400 erfaring)[20]
16 Femdobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign.



Ved magifumle vil fortryllelsen aldrig virke. Spillere, der fumler, vil altid tabe mana mindst svarende til den magi de laver. Se afsnittet om magi side 52.

[15] Sindssygen vil have en sammenhæng med det emne, man forsøgte at få noget at vide om. Det vil normalt være en lille ting, f.eks. at man ikke vil høre om emnet overhovedet, eller mener, der er en sammensværgelse omkring det.

[16] Disse effekter kræver en del rollespil af spilleren. Spillemesteren bør komme med stikord, hvis det virker nødvendigt.

[17] Lad f.eks. spilleren tro, at en magiker har sløret hans hukommelse el.lign.

[18] Hvis man er vant til den slags effekter, er slaget nemt eller dobbeltnemt.

[19] Kun hvis spilleren bruger fortryllelser, opskrifter el.lign. Dette medfører, at prosamagikere ikke kan bruge denne strike. En dæmonmagiker derimod kan få +5% i dæmonmagi mod den dæmon, han netop har arbejdet med. Denne strike bør altid fortolkes af Spillemesteren før den bruges.

[20] Spilleren får en ide til en ny lignende fortryllelse. Spilleren får ekstra erfaringspoint, som han sætter på en beslægtet fortryllelse. Fortryllelsen skal godkendes af Spillemesteren. Spillere uden fortryllelser, opskrifter og lign. kan ikke benytte denne strike. Hvis spilleren får mere erfaring end fortryllelsen koster, vil han få fortryllelsen, og de resterende erfaringspoints ignoreres.

[21] Kun en effekt, f.eks. mana, skade, offer el. lign., bliver ændret.

[22] Magien tager effekt svarende til den brugte mana. Dette kan medføre superlyn, uhensigtmæssige helbredelser (man helbredes så meget, at den legemsdel bliver for stor) eller andre ubehageligheder. Bemærk, at denne fumle ikke altid vil være negativ for spillerne.