

Gennemgang af systemets regler

Handlinger

Sværhedsgrads tabel :

Sværhedsgrad		Terning slag	Beskrivelse
Rutine	(1)	1t4	Handling udføres automatisk
Let	(2)	1t8	Handling udføres med den mest basale viden
Normal	(3)	1t12	Handling udføres på et amatør niveau
Svært	(4)	1t20	Handling udføres med kompetance
Komplekst	(5)	1t30	Handling udføres professionelt
Problematisk	(6)	1t100	Handling udføres på expert niveau
Umuligt	(7)	1t1000	Handling udføres på et urealistisk niveau

Alle færdigheder, besværgelser og grundegenskaber er med vilje beskrevet meget bredt. Pointen med dette er at rollespillerne stort set er i stand til at gøre **alt** hvad de kan finde på så længe de holder sig inden for den kategori som navnet på færdigheden/besværgelsen/grundegenskaben omfatter.

Eksempel :

The master practitioner har en besværgelse som hedder ”beskyttelse”. Er rollespilleren ikke særlig opfindsom så kan han nøjes med at lave ting som at lave et magisk skjold foran sig selv hvad ikke umiddelbart vil være noget problem for ham. Har rollespilleren tilgængelig fantasi så kan han lave alt fra at lade alt metal pasere harmløst igennem sig til at fremmane en sværm af ætsene insekter som sværmer rundt om gruppen. Dette er dog også en hel del sværre end at lave et magisk skjold.

Hver gang rollespillerne gør noget så beskriver han hvad der skal udføres. Rollemesteren beslutter så bag sin skærm/inde i hovedet hvor svært det vil være for rollespilleren at udføre sin handling. Det samme gør rollespilleren men når han har valgt hvad han tror er en passende sværhedsgrad til sin handling så tager han terningen som matcher hans valg af sværhedsgrad og forsøger at slå under sin færdigheds/besværgelses/grundegenskabens værdi.

Lykkedes det ikke så vil det mislykkes at udføre handlingen. Har rollespilleren derimod held til at slå lavere end sin værdi så lykkedes handlingen. Nu er spørgsmålet så bare hvad rollemesteren mente var den korekte sværhedsgrad. Ramte rollespilleren den samme sværhedsgrad som rollemesteren så udføres handlingen nøjagtig som rollespilleren har beskrevet det. Tror rollespilleren derimod at det han har beskrevet er lettere end hvad rollemesteren har forestillet sig så vil hans handling have en ringere effekt end den han beskrev.

Hvor ringe afhænger til dels af hvor meget rollespilleren har undervurderet sværhedsgraden men mest er det et skøn fra rollemesterens side. En undervurderet handling kan i bedste fald blot være en klodset succes men i værste fald vil rollespilleren ikke blot erfare at handlingen er fuldstændig urealistisk ; han vil også fumle med efterfølgende konsekvenser for sig selv og sine omgivelser afhængig af hvilken færdighed/ besværgelse/grundegenskab som benyttes.

Overvurder rollespilleren sin beskrevne handlings sværhedsgrad i forhold til rollemesterens skøn så sker det stik modsatte. Hans handling vil vise sig at være overdrevent i forhold til situationen. Hvad der sker vil afhænge af overvurderingens størrelse og rollemesterens skøn og være alt fra at rollespilleren ser ekstra tjekket eller blæret ud under handlingen til at effekten af handlingen løber løbsk til fare for både rollespilleren selv og sine omgivelser. Dette afhænger af færdigheden/besværgelsens/grundegenskaben som rollespilleren benytter samt situationen. En kæmpe overvurdering af skabelsen af en blomster dekoration vil f.eks. næppe gøre mere end at se lidt for prægende ud.

Eksempel : The lore master ønsker at lave et alarm system i en gang. Han bekræfter at han tager en tråd og spænder den op med en klokke ude i den ene side. Rollemesteren tænker at det var en ret simpel måde at lave en alarm på men siden at gangene ikke umiddelbart har nogen steder at sætte en snor fast på samt at der ikke bliver brugt noget fornuftigt værktøj til at bistå projektet så bedømmer rollemesteren at handlingen har sværhedsgraden ”normal”.

- Rollespilleren tænker i de samme baner og griber den 20 sidede terning for at slå under sin færdighed. Sansynligheden for at det vil lykkes er stor og går den det så vil alarmen bimle når nogen rører ved snoren.
- Rollespilleren tror at det er barnemad at lave en sådan alarm og griber ud efter den 8 sidede terning. Altså undervurderer han handlingen rimelig groft. Det vil lykkes ham at lave alarmen stort set uanset hvad han slår men når nogen rører ved snoren senere så viser det sig at snoren overhoved ikke var suret godt nok fast til vægen eller at klokken slet ikke bimler så højt at den kan bruges til noget.
- Rollespilleren er bare pesemist og tror ikke på nogen måder at det vil blive en let opgave at få hans snor og klokke alarm til at virke så han griber den 100 sidede terning. Altså så overvurderer han handlingen ekstremt. Hvis det ikke lykkes ham at bygge sit alarm projekt så er det sandsynligvis fordi at han her gjort det så kompliceret for sig selv at bygge alarmen med 20 parallel indelte snore i et polygonisk mønster at det hele falder til jorden før alarmen står færdig. Lykkes alarmen til gengæld så vil den være lidt for effektivt og larme hver gang en flue sætter sig på en af snorene eller en uheldig forbipasserende bliver fuldstændigt indviklet i det snoreværk uden chance for at vikle sig ud igen.

I en kamp situation (eller lignende) hvor rollespillernes handlinger møder modspil vil sværhedsgraden justeres afhængig af skøn. Der gives en ide til hvilken modstand de forskellige ISPer er i stand til at yde mod rollespillerne på deres respektive ark. Dette er dog kun en guide. Med andre ord så vil alle handlinger være mere problematiske at udføre under udenstående pres og modstand. Det modsatte gør sig ligeledes gældende. En handling vil blive enklere at udføre hvis rollespillerne har ro og fokus og selv umulige handlinger kan lade sig gøre hvis rollespillerne laver en koordineret indsats.

Eksempel : En tyk tåge er bredt sig ud i gangen og rollespillerne som allerede har problemer med at ramme den hurtige modstander finder det nu næsten umuligt. Sværhedsgraden er simpelt hen steget i takt med at tågen bliver tættere. The arms master beslutter at skyde efter sit mål men ved at det er en svær opgave så han bruger en god del tid på at sigte og undlader at gøre noget fancy ud. Han er tilfreds hvis han blot rammer. Samtidig begynder de andre rollespillere koordineret at skyde til venstre

for at tvinge målet til at bevæge sig i arms masterens retning. Nu vælger the arms master en terning som han mener er svarende til situationen. Tågen samt målets hurtighed ville stort set have krævet at armsmasteren valgte en 1000 sided terning men siden at han både forbereder sig grundigt og for de andre rollepersoners hjælp så vil opgaven pludselig være overkommelig. Nu vil arms masteren ved et skøn kunne udføre sin beskrevne handling (som han beskrev : At skyde silouetten af målet) blot ved at vælge den 30 sided terning.

Hvis en spille slår med en terning som han ikke har 100% sansynlighed for slå under sin handling med så er der en chance for at personen er meget uheldig og fumler sin handling miserabelt. Dette sker når han slår meget højt med terningen og ikke har den nødvendige værdi i det han skal slå under for at afværge en fumling.

Fumle tabel :

Sværhedsgrad	Terning slag
Rutine	4
Let	8
Normal	12
Svært	19-20
Komplekst	27-30
Problematiske	90-100
Umuligt	900-1000

Grundegenskaber

Grundegenskaber fungere nøjagtig ligesom en færdighed. For det meste benyttes disse hvis man skal bruge musklerne eller undgå at falde. Hvis man ikke har en færdighed som dækker det man vil foretage sig så kan man også benytte en grundegenskab til dette. F.eks. så kan en person som vil lave noget akrobatisk nøjes med at slå under smidighed hvis han ikke har færdigheden. Problemet ved at benytte en grundegenskab som en færdighed ligger dog i at sværhedsgraden ligger et godt stykke højere end for en trænet person. D.v.s. at en fundamental mangel på viden og erfaring øger sværhedsgraden. Hvor meget er et rollemester skøn. Hopper en rollespiller over noget vil sværhedsgraden være stort set den samme med eller uden akrobatik. Laver rollespilleren til gengæld stangspring så vil personen uden akrobatik have en sværhedsgrad højere end den øvede. Laver en rollespiller omvendte saltetotaler med spiral i luften så vil sværhedsgraden for den uøvede reelt være umulig mens en øvede under de rette omstændigheder ville kunne nøjes med avanceret eller expert.

Brugen af Sværhedsgrads Kort

Det er simpelt for en rollespiller at håndtere sine sværhedsgrads kort (Røde). Rollespilleren har til en hver tid et forsvars kort (Blå) liggende foran sig som han kan ændre på når som helst men dog kun i starten af hver kamprunde hvis flere handler på en gang. I en situation hvor der er flere som handler så beslutter alle i hovedet hvad de vil gøre og ligger det sværhedsgrads kort på bordet som de mener passer til deres tankegang. Ud for kortene kan der læses hvem som handler hvornår. Efter hånden som folk tager deres tur så kan dem som ikke har lavet deres tur stadig nå at skifte mening og ændre deres sværhedsgrads kort til et højere eller lavere niveau. Dog kan

niveauet ikke ligges lavere eller lige på det niveau som handler er i gang med sin handling i kamprunden.

Eksempel : The Master Practitioner kan se at The Beast Master er i vanskeligheder efter at han er blevet hårdt såret i et angreb i den normale sværhedsgrad. Egentlig havde rollespilleren tænkt sig at lave en kompleks fireball mod angriberen men da det ser ud til at The Beast Master har hårdt brug for en hjælpende hånd så ændre han sin handling. Rollespilleren erstatter sit komplekse handlings kort med et svært i stedet for så han kan handle allerede i næste runde og her beskriver han at han teleportere Beast Masteren ud af farezonen. Desværre for The Master Practitioner så bedømmer rollemesteren at det ville kræve en højere sværhedsgrad at udføre handlingen så selvom det skulle lykkedes rollespilleren at slå under sin teleportations besværgelse så vil resultatet af hans anstrengelser ikke leve op til hans forventninger.

Rollemesteren kan hvis han kan overskue det også benytte sværhedsgrads kort for ISPere men tøv ikke med at simplificere tingene for dig selv om nødvendigt. Hvis du ikke ser et problem med det så benyt et skøn for hvornår ISPerne efter evne kan handle i en kamprunde. Ellers så benyt de gennemsnits indikatore som jeg har sat i ISP rolle liste beskrivelsen.

Initiativ

Hvem som handler først afhænger fuldt ud af hvilken sværhedsgrad rollespillerne vælger. Let kommer før normal, normal kommer før svært o.s.v. Hvis 2 har samme sværhedsgrad så kommer de samtidig hvad vil sige at den ene handling på ingen måde kan nå at påvirke den anden.

En rollespiller kan dog haste en handling igennem før at handlinge burde være fuldført. Det vil resultere i en forøgelse af handlingens sværhedsgrad med det antal niveauer som han handler for tidligt med.

Eksempel : The Reverend of the Spire prøver at kaste besværgelsen berolige på et angribende væsen men han er bange for at væsenet når at angribe ham før besværgelsen er fuldført. Derfor haster han igennem sin handling som han havde planlagt at udføre på et svært niveau (4). Han bryder ind i kamprunden før det er hans tur og siger at han vil handle nu. Siden han brød ind på det sted i kamprunden hvor folk som udførte handlinger på et let niveau (2) så vil de 2 niveaues forskel blive lagt til sværheds graden af berolige besværgelsen hvad bringer den reelle sværhedsgrad op på problematisk (6). Lykkedes berolige besværgelse trods de lave odds så vil han ikke få fordelene af at have lavet en problematisk handling. Dog vil han høste en forhøjelse på 1t2 points i berolige besværgelsen fordi han har formået noget som han ikke gør ofte og høster erfaringerne af dette.

Forsvar

Undtagelsen til initiativ er det instinktive forsvar som er den grad af opmærksomhed som rollespilleren har dedikeret til at være overvågen over for angreb med. Med andre ord så vil en rolleperson altid forsvare sig uanset hvilket initiativ han har. Et sværhedsgrads kort vil altid ligge foran hver spiller uanset om rollespillerens karakter er i kamp eller ej og dette kort vil representere karakterens overvågenhed. I begyndelsen af hver runde vil alle få muligheden for at op eller nedjustere sit forsvar

ved at justere forsvars sværhedsgraden foran sig. Som minimum vil der altid være et rutine forsvar oppe og køre hvad vil sige at karakteren ikke har gjort sig nogle tanker om at forsvare sig mens kortet er foran ham. Ligger der tilgængæld et højere kort foran ham så vil han på en eller anden måde have forberedt sig på et angreb. Rollespilleren skal beskrive sit forsvar og det fungere på nøjagtig samme måde som når han beskriver en hvilken som helst anden handling. Han har mulighed for at over eller undervurdere sværhedsgraden af det forsvar som han stiller op.

Eksempel : Beast Masteren hører en lyd og føler sig ikke tryk ved situationen. Rollespilleren havde allerede et let forsvar på plads som han udførte ved at holde sig tæt op af væggen og bevæge sig forsigtigt rundt om hjørnerne. Nu stopper han helt op og stiller sig med sit våben i en forsvars position og afventer hvad som helst. Rollespilleren mener at hans øgede forsvar hæver hans forsvars kort fra let til komplekst. Hvis noget dukker op og angriber ham nu så er han redde til at forsvare sig langt bedre end han var det før.

Hvis en beskrevet handling involvere elementer som virker forstyrrende på et forsvar så bliver auto forsvaret automatisk reduceret med det antal sværheds grader som handlingen er på. Dog kan rollepersonen sige at han ønsker at opretholde sit forsvar samtidig med at han udføre sin handling hvilket vil resultere i at handlingens sværhedsgrad bliver forøget med forsvarets sværhedsgrad. Dog vil hverken handling eller forsvar på nogen måde komme over det umulige eller under det rutinerede niveau.

Eksempel : Beast Masteren bliver angrebet. Rollemesteren har bedømt at hans forsvar hverken var over eller undervurderet så når rollepersonen slår med en 30 sided terning og det lykkedes ham at slå under den våben færdighed som han benytter i sit forsvar så tæller hans forsvar som et komplekst forsvar. Angrebet viser sig dog at være latterlig ude af stand til at trænge igennem Beast Masterens komplekse forsvar da rollemester har bedømt sværhedsgraden for angrebet kun ligger på normal niveau. Med andre ord så var Beastmasterens Armor absorberings evne 5 gange så stor som normalt (Se Tabel).

Beast Masteren bliver modigere og laver et angreb med en normal sværhedsgrad. Siden han ikke sagde at han bibeholde sit forsvar så vil det nu være reduceret til et let forsvar da det normale angreb på sværhedsgrad 3 vil reducere det komplekse forsvar på sværhedsgrad 5 ($5 - 3 =$ sværhedsgrad 2 "Let"). Havde rollepersonen tilgængæld forsøgt at udføre både forsvaret og angrebet med samme grader af kompleksitet så ville både et evn.t. forsvar samt et angreb have sværhedsgraden 7 ($5 + 3 = 8$ men dog kun 7 "Umuligt" da dette er max). Læg dog mærke til at selvom handlingerne er umulige (og rollespilleren genkender dem som sådan og derfor vælger en 1000 sided at slå med) så vil forsvar eller angreb stadig kun ligge på henholdsvis komplekst og normalt. Lykkedes det derfor trods de umulige odds rollespilleren at slå under sin færdighed så vil han ikke få fordelene af at have lavet en umulig handling. Dog vil han høste en forhøjelse på 3t4 points i den færdighed han slog under fordi han har formået et stunt som ingen stort set har gjort før og høstet erfaringerne af dette.

Alternativ 1 : En regel man kan benytte er at lade en rollespillers grundegenskaber diktere det naturlige forsvar. D.v.s. at en person med gode grundegenskaber i smidighed og intelligens pr. automatik altid vil være mere overvågen og rede til

handling med det resultat at denne persons forsvarskort aldrig ville ligge på Rutine niveau. I stedet ville denne person nyde af konstant at have et mere fordelagtigt forsvarskort foran sig pr. automatik. Hvor højt forsvars kortet er afhænger af hvor meget personen ligger ud over normen i sine grundegenskaber. De samme regler gælder for et naturligt forsvar som ved et normalt forsvar. Blot fordi at ens forsvar er en del af ens person så betyder det ikke at de ikke kan reduceres til Rutine under en handling med en høj sværhedsgrad.

Alternativ 2 : Erfaringer har vist at forsvarskortene ofte bliver glemt i kampens hede. Derfor så kan man fjerne forsvarskortene helt fra bordet og i stedet sige at alle spillere i en kampsituation ikke blot skal beslutte sig for et alment sværhedsgrads kort (rødt) men samtidig også ligge et forsvarskort ved siden af. Og sådan gør man i starten af hver kamprunde. På den måde så glemmer rollepersonerne heller ikke at deres Problematiske handlinger går hånd i hånd med et ikke eksisterende forsvar hvis de skal gøre sig håb om at have succes med deres handling.

Alternativ 3 : Erfaringer har vist at forsvarskortene ligeledes ofte bliver glemt udenfor kampens hede. Derfor så kan man fjerne forsvarskortene helt fra bordet og i stedet sige at alle spillere altid har et forsvar tilsvarende til deres naturlige forsvar (beskrevet i Alternativ 1). Dog kan en spiller som ønsker ekstra forsvar i en situation lægge et forsvars kort foran sig og beskrive sit øget forsvar over for rollemesteren. Dette ønskede forsvars niveau vil dog kun være gældende så længe at situationen som rollespilleren reagerede på er aktuel. F.eks. vil en indbrudstyv som bryder ind i et hus drage nytte af at beskrive sit forsvars niveau over for rollemesteren mens han er i huset. Men når han efterfølgende sidder nede i den lokale pub og fejre sit rov så får han ikke mere end sit naturlige forsvar med mindre at han igen over for rollemesteren beskriver et nyt forsvars niveau for pubben. Også selvom at han har glemt at fjerne sit forsvarskort fra indbruds situationen.

Det er selvfølgelig også muligt at booste ens naturlige forsvar på unaturlig vis men hvilket regler så er gældende vil så også være op til rollemesteren.

Skade

Når et våben giver skade så kan de normale regler i Drager og Dæmoner systemet benyttes. Se tabeller i Drager & Demon Expert bøgerne for at få et indtryk af hvad de mest gængse våben og besværgelser kan give i skade. En tabel over rustningers absorberings evne er også præsenteret i disse bøger. Disse tabeller er dog kun vejledende og hvis rollespillerne får fat i et våben som ikke står nævnt så er det et rollemester skøn som afgøre hvor effektivt våbenet/besværgelsen/rustningen er. Alle tabellerne beskriver dog kun hvilken værdier som er gældende under normale omstændigheder. Resultatet af et våbens skade samt værdien af en rustning vil blive modificeret hvis en rollespiller over eller undervurdere sværhedsgraden. Følgende tabel udnyttes til at finde modifikatorene:

Sværhedsgrad vurdering

5 - 6 Sværhedsgrad lavere
4 Sværhedsgrad lavere
3 Sværhedsgrad lavere
2 Sværhedsgrad lavere

Skades modifikator

forsvar værdi x100
forsvar værdi x20
forsvar værdi x10
forsvar værdi x5

1 Sværhedsgrad lavere lige på	forsvar værdi x2 ingen modifikatore
1 Sværhedsgrad højere	skades værdi x2
2 Sværhedsgrad højere	skades værdi x5
3 Sværhedsgrad højere	skades værdi x10
4 Sværhedsgrad højere	skades værdi x20
5 - 6 Sværhedsgrad højere	skades værdi x100

Uanset hvilken sværhedsgrad rollespillerne vælger så vil et ternings rul mellem 1- 4 altid resultere i max.skade.

Ekstra ordinær skade som f.eks. at det lykkedes en rollespiller at borre en kniv ind i et øje eller at hugge en arm af vil ikke give mere skade i form af tabte hitpoint. I stedet så er det rollemesterens skøn at give alternative former for skader i form af at modificer sværhedsgraden af efterfølgende angreb/forsvar (på grund af smerter, shock, fysiske mangler, reduktion af færdigheder og grundegenskaber o.s.v.)

Eksempel : En af rollespillerne for en kniv i halsen. Kniven giver kun få points skade men rollemesteren bedømmer at spilleren skal slå under sin psyke for ikke at gå i panik eller besvime og for hvert minut som går vil rollespilleren miste 1 hitpoint ind til såret er lukket igen.

Hvis en rollespilers hitpoint komme under 0 points så besvimer rollepersonen af sine skader og der er en god chance for varige men (knogle brud, ar, handicap m.m.) Kommer han ned på den negative værdi af hans totale hitpoints så dør han.

PSY virker på samme måde. Hvis rollespilleren kommer under 0 points så besvimer rollespilleren som følge af shock og der er ligeledes en god chance for varige men (fobier, sindsyge, nervesammenbrud m.m.)

Livs Energi / PSY

Det er meget simpelt at finde frem til hvor meget livs energi som en magiker benytter på at udføre en besværgelse :

Sværhedsgrad	PSY brugt
Automatisk	ingen
Rutine	ingen
Let	½
Normal	1
Svært	2
Komplekst	3 - 4
Umuligt	5 ->

En taros sten suger livs energi fra de rollespillere som er i umiddelbart nærhed af stenen når den aktiveres. Hvor meget den bruger afhænger af hvor stort objected som skal transporteres er samt hvor mange de er i fællesskab om at løfte byrden. Det er et rollemester skøn hvor meget der er tale om.

Hvis en rollespilers Livs energi komme under 0 points så besvimer rollepersonen og der er en god chance for varige men. Kommer han ned på den negative værdi af hans totale livspoints så dør han.

Udvikling

Beløn altid originale rollespillere. En succesfuld expert handling vil øge rollespillerens færdighed med 1t2 points. En succesfuld umulig handling vil give 3t4 points oven i den benyttede færdighed.

Alternativ : Hvis disse regler bliver benyttet i en længere Campagnie frem for et Scenari så bør en udvikling som den står ovenfor nedtones.

Rollespils manuskriptet "Chaos Fortress" er min helt egen kreation og jeg reservere copywrite rettighederne til historien som er udskitset samt bilag som og skabt til brug i rollespillet.

Sværhedsgrads kort som er kædet sammen med forskellige typer terninger samt alle de regler og tabeller som indvolvere sværhedsgrads kortene er min helt egen kreation og jeg reservere copywrite rettighederne til disse systemer.

Jeg har kun en reservation hvis nogen ønsker at benytte hele eller dele af mit rollespil "Chaos Fortress" eller mit rollespilssystem og det er at disse aldrig bliver overdraget mellem 2 parter mod en betaling. Dette rollespil og regelsystem er gratis for alle at benytte og en kopi/opdatering af disse kan anskaffes gratis ved at kontakte mig på e-mail adressen eccentric@worldonline.dk

(Rollespils Supplement 2)

Slå : 1t4 Instinkt (uforberedt forsvar) Rutine	Slå : 1t4 Handling udføres automatisk Rutine
Slå : 1t8 Basale foranstaltninger Let	Slå : 1t8 Handling udføres med den mest basale viden Let
Slå : 1t12 Overvågen Normalt	Slå : 1t12 Handling udføres på et amatør niveau Normalt
Slå : 1t20 Forsigtig Svært	Slå : 1t20 Handling udføres med kompetence Svært
Slå : 1t30 På vagt Komplekst	Slå : 1t30 Handling udføres professionelt Komplekst
Slå : 1t100 Fuld Defensiv Problematisk	Slå : 1t100 Handling udføres på expert niveau Problematisk
Slå : 1t1000 Paranoid Umuligt	Slå : 1t1000 Handling udføres på et urealistisk niveau Umuligt

(Rollespils Supplement 3)

Sværhedsgrads tabel :

Sværhedsgrad		Terning slag	Beskrivelse
Rutine	(1)	1t4	Handling udføres pr. automatik
Let	(2)	1t8	Handling udføres med den mest basale viden
Normal	(3)	1t12	Handling udføres på et amatør niveau
Svært	(4)	1t20	Handling udføres med kompetance
Komplekst	(5)	1t30	Handling udføres professionelt
Problematisk	(6)	1t100	Handling udføres på expert niveau
Umuligt	(7)	1t1000	Handling udføres på et urealistisk niveau

Fumle tabel :

Sværhedsgrad	Terning slag
Rutine	4
Let	8
Normal	12
Svært	19-20
Komplekst	27-30
Problematisk	90-100
Umuligt	900-1000

Skade / Armor Modifikator Tabel :

Sværhedsgrad vurdering	Skades modifikator
5 - 6 Sværhedsgrad lavere	forsvar værdi x100
4 Sværhedsgrad lavere	forsvar værdi x20
3 tri Sværhedsgrad n lavere	forsvar værdi x10
2 Sværhedsgrad lavere	forsvar værdi x5
1 Sværhedsgrad lavere	forsvar værdi x2
lige på	ingen modifikatore
1 Sværhedsgrad højere	skades værdi x2
2 Sværhedsgrad højere	skades værdi x5
3 Sværhedsgrad højere	skades værdi x10
4 Sværhedsgrad højere	skades værdi x20
5 - 6 Sværhedsgrad højere	skades værdi x100

Magisk Dræn Tabel :

Sværhedsgrad	PSY brugt
Automatisk	ingen
Rutine	ingen
Let	½
Normal	1
Svært	2
Komplekst	3
Problematisk	4
Umuligt	5 ->