

Rezultat Testu Magii

Obliczanie wymaganego Rezultatu czaru						
Liczba Kluczy Czarów			+1 za każdy klucz			
+						
Złożoność Efektu			+1 za każdy element składowy			
kontrolowanie			stworzenie (Żywiot, Bariera)			
nadanie kształtu (Transformacja)			trafienie w cel			
precyzja			upodobnienie			
przemieszczenie (Telekineza)			zmiana (Transformacja)			
samoczynność (Moc)			wymuszenie Przeciętnego Testu			
+						
Sila Efektu		+1 za Ułatwienie/Utrudnienie Testu		+1 za 5 Obrażeń	+1 za 1 Potęgi kontrolowanego celu	
X						
Mnożnik						
Czas trwania (Potęga albo 1k10)	1 Akcja	Rundy	minuty	godziny / 1 sesja	dni	tygodnie / 1 rozdział
	bazowy	1	2	3	4	5
	miesiące	lata / 1 opowieść	dekady	stulecia	tysiąclecia / trwale	
	6	7	8	9	10	
Obszar	na siebie lub dotykając osobę		promień Potęga metrów albo Potęga celów		promień w metrach albo liczba celów (Potęga + Umiejętność)	Oddział
	Bazowy		1		2	3
Zasięg (Potęga+ Umiejętność)	x1 m / zasięg bliski		x10 m / zasięg średni		x 100 m / zasięg daleki	x1 km / okolica
	1		2		3	4
	x10 km / prowincja		x100 km / kraina		x1 000 km / Imperium Lainów	x10 000 km / Stworzenie
	5		6		7	8
Zagrożenie dla czarownika	Nieznaczne		Niewielkie (nieładzie i potwory)		Przeciętne (nieopanowane żywyoty)	Duże (siły życia i śmierci)
	Bazowy		1		2	3
<p>Zsumuj podane modyfikatory i dodaj 1, by uzyskać mnożnik. Jeżeli występuje tylko jeden czynnik za 1, mnożnik to x2 (=1+1). Czar, który ma działać dni (3), w promieniu Potęga metrów (1), rzucający na miejsce oddalone o kilka kilometrów od czarownika (3), na przykład magiczny podsłuch prywatnej komnaty hrabiego na jego zamku, będzie miał podstawowy koszt pomnożony x8 (=1+3+1+3).</p>						

Orientacyjne koszty efektów magicznych w Rezultacie Testu Magii					
Koszt	Efekt	Przykład	Koszt	Efekt	Przykład
3	prosty	zapalenie świecy, przeniesienie książki	18	bardzo trudny	uleczenie zarazy
6	łatwy	przygotowanie kąpeli, uleczenie 1 Rany	21	niesamowity	zmiana pogody nad całą okolicą
9	przeciętny	kula ognia o sile 4 (20 Obrażeń)	24	zadziwiający	powstrzymanie prądu rzeki
12	wymagający	uleczenie 3 Ran	27	tytaniczny	kula ognia zdolna roznieść całą oddział wojska
15	trudny	telepatyczne połączenie z kimś w innym mieście	30+	godny Arcymistrza	ukrycie magiczną iluzją całego miasta.