

# SAFFODS<sup>3</sup> Psi

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System © – Psionisk Kompendium

## Indhold

Copyright 1998-2014, Roar Smith – Version 3.6

INDHOLD.....	1	KONTAKT.....	4
GENERELT.....	1	<b>MENTAL KAMP</b> .....	<b>5</b>
<b>PSI</b> .....	<b>2</b>	SINDETS OPBYGNING.....	5
PSIONISKE STYRKE POINT (PSP).....	2	INDRE SKJOLD OG INDRE BUFFER.....	5
PSIONISK ANGREBS BONUS (PAB).....	2	DYBE SKJOLD OG DYBE BUFFER.....	5
FORSTYRRELSE.....	2	YDRE MENTALE SKJOLDE.....	5
MANIFESTATIONENS POWER.....	2	MENTAL ARMOR VALUE.....	5
TRÆNING OG SPECIALISERING I EFFEKTER.....	2	KREATIV LÆNKNING (LINK).....	5
IMPROVISATION.....	2	MENTALE ANGREB.....	5
MAKSIMUM PSP PER AKTION.....	2	MENTAL SKADE.....	6
SPEED FAKTOR.....	3	MENTAL PARERING.....	6
FJERNANS.....	3	REGENERATION AF PSP OG MAV.....	6
BETVINGNING.....	3	AFBRYDELSE AF KONTAKT.....	6
REDAKTION.....	3	<b>METAKONCERT</b> .....	<b>7</b>
PSYKOKINESE.....	3	OVERSigt.....	7
PARASTASE.....	3	DELTAGERE.....	7
KREATIVITET.....	3	ARKITEKT.....	7
RÆKKEVIDDE OG OMRÅDE.....	3	DIRIGENT.....	7
AKTIVE OG REAKTIVE EFFEKTER.....	4	SIMPEL METAKONCERT.....	7
UBEMÆRKETHED (STEALTH).....	4	KOMPLEKS METAKONCERT.....	7
KONTRAMANIFESTATION.....	4	DYB METAKONCERT.....	8
KREATIV FORSTÆRKNING.....	4	INDRE METAKONCERT.....	8
KREATIVT SKJOLD.....	4	YDRE METAKONCERT.....	8
MENTAL ARMOR CLASS.....	4	METAKONCERT OVERBELASTNING.....	8

## Generelt

**SAFFODS Psi** er et system for håndtering af psioniske kræfter, som bruges af psionikere og sub-psionikere. Alle regler og procedurer i **SAFFODS Psi** overtrumfer tilsvarende tidligere regler og procedurer.

En af universets overnaturlige kræfter er den psioniske kraft, også kaldet den metapsyriske kraft. Visse intelligente væsener har en indre psykisk katalysator kaldet  $\psi$  (psi) som sammen med livskraft  $\lambda$  (lambda) bevirker at de kan manifestere effekter. Disse kaldes for psionikere eller sub-psionikere, afhængigt af hvor fleksible deres evner er, mens andre kaldes for latente.

Psi effekter opdeles i tre power lag kaldet **talenter**, **videnskaber** og **kunster**. Talenter er af 0.-4. power, videnskaber er af 5.-7. power, og kunster er af 8.-9. power.

Psi inddeles i seks discipliner: betvingning, fjernans, kreativitet, parastase, psykokinese, og redaktion.

Når man manifesterer en effekt, laves et **psionisk check** ved at rulle d20 og addere **psionisk Angrebs Bonus (pAB)**, hvor resultatet mindst skal være lig med sværhedsgraden. Et antal **Psioniske Styrke Point (PSP)** afhængigt af effekten trækkes fra **PSP bufferen**.

Sværhedsgraden for at manifestere en effekt er normalt power plus 10: **d20 + pAB  $\geq$  10 + power**.

Totalt antal PSP, også kaldet **psionisk potentiale**, er 5 PSP per karma niveau plus 15 per psioniker niveau.

Psionikere og sub-psionikere har psionisk angrebs bonus (pAB) som er ½ per karma niveau plus ½ per psioniker niveau; dertil lægges bonus for Intelligens.

Psionikere lærer psioniske effekter på en måde, hvor de kendte effekter i samme power lag (talent, videnskab, kunst) indenfor en disciplin trænes ved brug af en enkelt færdighed.

Sub-psionikere træner effekter én ad gangen som en færdighed. En sub-psioniker kan kun træne en videnskab i en disciplin, hvis han først har trænet et talent i samme disciplin, og han kan slet ikke træne en kunst.

En psioniker, som har lært talenterne i en disciplin, kaldes **operant**, f.eks. operant kreator, en der har lært videnskaberne kaldes **mester**, f.eks. mester redaktor, og en der har lært kunsterne kaldes **stormester**. En stormester i alle seks discipliner, kaldes **komplet stormester**.

Kontakt er ikke længere en separat effekt eller aktion men derimod resultatet af et vellykket psionisk angreb af fjernansende, betvingende eller redaktiv natur.

## Eksempel Karakterer

Disse to karakterer vil blive anvendt som eksempler:

**Palindar:** Psionicist-12, Agent-12, Intelligens 16 (+3), Karma Niveau KN-14.

**Alindra:** Agent-10 (sub-psioniker), Intelligens 14 (+2), Karma Niveau KN-10.

# SAFFODS<sup>3</sup> Psi

## Psi

### Psioniske Styrke Point (PSP)

Levende væsner har livskraft som lagres, bruges og regenereres, og som kaldes  $\lambda$  (lambda). Lambda lagres i en **lambda buffer**. De fleste kan ikke bruge lambda aktivt, og kaldes derfor latente. Psionikere og sub-psionikere kan bruge lambda, som måles i Psioniske Styrke Point (PSP).

PSP bufferens fulde psioniske potentiale er 5 PSP per karma niveau plus 15 PSP per psioniker niveau.

Når en effekt manifesteres bruges der typisk 4 PSP per power af manifestationen – se dog effektens beskrivelse. Hvis manifestationen ikke lykkes bruges dog kun det halve. Prisen for brug af de enkelte effekter står beskrevet i kompendiet: **Psionic Effects in SAFFODS<sup>3</sup>**.

Psionikere regenererer 2 PSP per turn per psioniker niveau; sub-psionikere og latente regenererer 1 PSP/turn.

### Psionisk Angrebs Bonus (pAB)

Psionikere har psionisk Angrebs Bonus (pAB) som er  $\frac{1}{2}$  per karma niveau plus  $\frac{1}{2}$  per psioniker niveau; dertil lægges bonus for Intelligens. Sub-psionikere har pAB som er  $\frac{1}{2}$  per karma niveau plus bonus for Intelligens.

Når man manifesterer en psionisk effekt laves et **psionisk check**; sværhedsgraden af check er normalt power plus 10: **d20 + pAB  $\geq$  10 + power**; mentale angreb skal også ramme mental Armor Class.

**Eksempel:** Palindar er Psionicist-12/Agent-12 (KN-14), Intelligens 16 (+3). pAB =  $\frac{1}{2} \times 14 + \frac{1}{2} \times 12 + 3 = 16$ .

**Eksempel:** Alindra er sub-psioniker Agent-10 (KN-10), Intelligens 14 (+2). pAB =  $\frac{1}{2} \times 10 + 2 = 7$ .

### Forstyrrelse

Hvis man under manifestation af en effekt bliver skadet, er det vanskeligere at kontrollere effekten; man får -4 straf til pAB for den aktuelle manifestation.

### Manifestationens Power

Psi effekter opdeles i tre power lag kaldet Talenter, Videnskaber og Kunster. Talenter er af 0.-4. power, videnskaber er af 5.-7. power, og kunster er af 8.-9. power. En manifestation kan have en effekt op til 3 gange power, f.eks. op til 27. niveau for en 9. power kunst.

En psioniker kan blive operant i alle discipliner og mester i en enkelt disciplin før 6. niveau. Fra 6. niveau kan han træne til mester i én ny disciplin per niveau; ved 10. niveau kan han være mester i alle discipliner.

En psioniker kan blive stormester i én disciplin ved 14. niveau, og i én ny disciplin per niveau derefter; ved 19. niveau kan han være stormester i alle discipliner, også kaldet en komplet stormester.

### Træning og Specialisering i Effekter

Psionikere og sub-psionikere kan træne færdigheder for at opnå specialiserings grader i en effekt. Dette giver nogle fordele og +4 bonus til pAB og -1 bonus til SF per grad. Graderinger over 3S kan kun opnås af psionikere.

#	Gradering	Forkortelse	Bonus	SF	Niveau	Krav
-	Utrænet	UT	-4	+1		
0/1	Trænet	T	$\pm 0$	$\pm 0$		
+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

**Tablet 1 – Specialisering i Psionisk Effekt**

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

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

**Tablet 2 – Specialiserings fordele**

Hvis forbrug af PSP 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 "instantaneous" som f.eks. *Ego Whip*. 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:** Alindra (pAB=7) er 3S specialiseret i *Cat Leap* (RD-1), har +12 bonus til pAB med SF=-2. Hun manifesterer *Cat Leap* refleksivt med brug af 0 PSP.

### Improvisation

Psioniske mestre kan improvisere nye effekter indenfor sine mester discipliner. En psioniker, som kun er operant i en disciplin, kan kun improvisere variationer af kendte effekter. Sub-psionikere kan ikke improvisere.

Når en effekt improviseres regnes psionikeren for utrænet med -4 straf til pAB. Improviserede effekter kan studeres og læres, således at man bliver trænet i effekten. Træning af en ny effekt tager ca. 1 dag per power.

Improviserede effekter koster 4 PSP per power. Effekter med varighed på en runde eller mere kan vedligeholdes for 1 PSP per power per varighed, hvilket normalt er det samme som  $\frac{1}{4}$  af initial omkostningen.

### Maksimum PSP per Aktion

En simpel aktion på 10 AS kan bære op til 16 PSP for talenter, op til 28 PSP for videnskaber og op til 10% af det psioniske potentiale for kunster, dog altid op til 36 PSP.

En 20 AS kompleks aktion kan bære op til 32 PSP for talenter, op til 56 PSP for videnskaber og op til 20% af det psioniske potentiale for kunster, dog altid op til 72 PSP.

# SAFFODS<sup>3</sup> Psi

## Speed Faktor

Psioniske effekter har en speed faktor som typisk er lig med deres power, d.v.s. 0-4 for talenter, 5-7 for videnskaber og 8-9 for kunster. Mentale angreb har SF=2.

Hurtige mentale multi-angreb følger ikke helt det normale initiativ system; angrebene sker i segment 2 og 7 i en del-runde uanset initiativ, hvilket svarer til SF=2.

## Fjernsans

Fjernsans er evnen til at sanse og kommunikere over afstande og på måder ud over de fem normale sanser.

Fjernsans på et andet væsen kræver at det psioniske check er højt nok til at ramme væsnets mentale Armor Class, ud over at være højt nok til sværhedsgraden. Dette kaldes også at skabe ydre fjernsansende kontakt.

## Betvingning

Betvingning er evnen til at få andre til at gøre som man vil, ved at charmere eller mentalt tvinge dem.

Betvingning på et andet væsen kræver at det psioniske check er højt nok til at ramme væsnets mentale Armor Class, ud over at være højt nok til sværhedsgraden. Dette kaldes også at skabe ydre betvingende kontakt.

I den normale situation, hvor offeret stadigvæk har sit indre mentale skjold, er der et normalt mentalt save for enhver betvingende effekt. Hvis det indre mentale skjold er nedbrudt er der et mentalt save med -10 straf.

## Redaktion

Redaktion er evnen til at påvirke krop eller sind for sig selv eller andre, med henblik på at reparere, skade eller ændre permanent eller midlertidigt.

Redaktion på et andet væsen kræver at det psioniske check er højt nok til at ramme væsnets mentale Armor Class, ud over at være højt nok til sværhedsgraden. Dette kaldes også at skabe ydre redaktiv kontakt.

I den normale situation, hvor offeret har sit indre mentale skjold og dybe mentale skjold i behold, er der et mentalt save med +10 bonus for redaktive effekter. Hvis det indre mentale skjold er nedbrudt er der et mentalt save uden straf, og hvis det dybe skjold også er nedbrudt er der et mentalt save med -10 straf.

Redaktive effekter kan helbrede skade på psionikeren eller andre svarende til 1 HP per 2 PSP med normal begrænsning for maksimum PSP per aktion: 28 PSP for en mester og 10% af potentiale for en stormester.

## Psykokinese

Psykokinese er evnen til at flytte, løfte, accelerere og decelerere objekter eller dets bestanddele. Psykokinese kræver ikke at man rammer mAC.

Psykokinetske effekter kan imitere de forskellige *Bigby's Hands* formularer. Psykokinetske slag mod et enkelt mål kan gøre skade på d8 per 2 PSP uden mulighed for save. Multiple mål kan angribes som en område effekt, men skaden er så kun d6 per 2 PSP, og fysisk save halverer skaden. Der er den sædvanlige begrænsning for maksimum PSP per aktion.

## Parastase

Parastase er evnen til at ændre, bøje, forbinde eller ophæve forbindelser i tid, rum eller plan (virkelighed). Parastase kræver ikke at man rammer mAC.

## Kreativitet

Kreativitet er evnen til at skabe, ødelægge eller ændre objekter eller effekter, især egne psioniske effekter. Kreativitet kræver ikke at man rammer mAC.

Kreative effekter kan permanent skabe en simpel substans (f.eks. sten, vand) tilsvarende 1' radius per 4 PSP brugt, eller en kompleks substans (f.eks. træ, syre, øl) tilsvarende 6" radius per 4 PSP, eller en forfinet substans (f.eks. frugter, fin vin) tilsvarende 2" radius per 4 PSP. Hvis en håndværkermæssig konstruktion skabes på denne måde, så vil denne være af underlødige kvalitet med mindre psionikeren kan håndværket.

Kreative effekter kan ødelægge f.eks. ved ætsning eller afbrænding af et enkelt mål med en skade på d12 per 2 PSP, save fysisk til halv skade, eller d8 per 2 PSP uden mulighed for save. Multiple mål kan angribes som en område effekt, men skaden er så kun d6 (fysisk save) eller d4 (uden save) per 2 PSP brugt.

## Rækkevidde og Område

Forskellige discipliner har forskellig rækkevidde og område for en simpel aktion afhængig af power og niveau. En kompleks aktion kan have den dobbelte rækkevidde eller mere afhængig af forberedelsestid. Fjernsans, betvingning, redaktion og parastase stoppes ikke af fysiske forhindringer, men psykokinese og kreativitet gør (dog med undtagelse af en kreativ link).

Type	Talent	Videnskab	Kunst
Redaktion af dybe sind	1m.	1m/niveau.	10m/niveau.
Redaktion af krop, indre sind	1m/niveau.	10m/niveau.	100m/niveau.
Betvingning	1m/niveau.	10m/niveau.	100m/niveau.
Psykokinese	10m/niveau.	100m/niveau.	1km/niveau.
Kreativitet	10m/niveau.	100m/niveau.	1km/niveau.
Parastase	1km/niveau.	1000km per niveau.	1 million km per niveau
Fjernsans	1km/niveau.	1000km per niveau.	1 million km per niveau

Tabel 3 – Rækkevidde af Simpel Psionisk Effekt

En område effekt omfatter normalt alle indenfor et område; man kan dog i stedet vælge at ramme hver enkelt ønsket måls fysiske eller mentale Armor Class.

Type	Talent	Videnskab	Kunst
Redaktion	Et mål.	Et mål.	1 mål/niveau. Radius: 1m/niveau
Betvingning	Et mål.	1 mål/niveau. Radius: 1m/niveau.	10 mål/niveau. Radius: 10m/niveau.
Psykokinese	Et mål.	1 mål/niveau.	10 mål/niveau.
Kreativitet	Radius:	Radius:	Radius:
Parastase	1m/niveau.	10m/niveau.	100m/niveau.
Fjernsans	1m/niveau.	10m/niveau.	100m/niveau.

Tabel 4 – Område for Simpel Psionisk Effekt

## 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.

## Ubemærkethed (Stealth)

Visse psioniske effekter kan manifesteres ubemærket, f.eks. de fleste personlige og fjernsansende effekter. Betvingende og redaktive effekter kan ofte manifesteres i ubemærkethed; betvingning kan manifesteres ubemærket med en sværhedsgrad på +4 over målets mAC, og redaktion kan manifesteres ubemærket med en sværhedsgrad på +8 over målets mAC. I alle tilfælde vil betvingning og redaktion bemærkes hvis de ikke rammer mAC. Mental kamp bemærkes altid.

## Kontramanifestation

En effekt kan negeres mens den manifesteres, ved at en anden psioniker manifesterer en effekt til at modstå den første effekt. Sub-psionikere kan kun manifestere kontraeffekter, hvis de er specialiseret i selve effekten. Kontraeffekter har samme power og træningstilstand som den egentlige effekt.

Kontramanifestationer kræver at man opdager hvilken effekt, man skal forsøge at negere, hvilket betyder at man skal bruge *Psionic Lore* eller lignende, eller ad anden vej, f.eks. *ESP*, ved hvilken effekt der bruges.

Man skal være indenfor rækkevidde af den egentlige effekt, f.eks. røre hvis rækkevidden er "*Touch*", og man skal reagere så hurtigt, at kontramanifestationen påbegyndes inden manifestationen er afsluttet.

Hvis både effekten og kontraeffekten lykkes, afgøres udfaldet som en **konfrontation** efter normale regler, hvor power er ens og derfor kan ignoreres.

## Kreativ Forstærkning

Psioniske effekters rækkevidde og område kan kreativt forstærkes; dette er en separat aktion der udføres før eller efter den forstærkede manifestation. Der er den sædvanlige begrænsning for PSP per aktion.

En mester kreator kan ved kreativ forstærkning forlænge rækkevidden af en effekt med en faktor x2 for 4 PSP. Hvis der bruges mere end 4 PSP på forstærkningen så fordobles forstærkningen for hver 4 PSP ekstra, d.v.s. 8 PSP giver en faktor x4, 12 PSP giver x8, 16 PSP giver x16 o.s.v. op til x128 for 28 PSP. En stormester kan f.eks. forstærke med en faktor x256 for 32 PSP eller x1024 for 40 PSP, og eventuelt mere (x2 for hver ekstra 4 PSP). Den kreative forstærkning gælder for en enkelt effekt i dennes varighed op til en turn, og kan eventuelt vedligeholdes for en fjerdedel af den oprindelige PSP pris per turn.

En mester kreator kan ved kreativ forstærkning udvide området for en effekt. Effektens volumen udvides med en faktor x2 for 8 PSP og så fremdeles svarende til forlængelse af rækkevidde men til den dobbelte pris; radius udvides som kubik-roden af volumen.

Det er muligt at både forlænge rækkevidde og udvide området for en effekt, dette bliver en kompleks aktion hvis PSP overstiger det man normalt kan per aktion.

## Kreativt Skjold

En mester kreator kan manifestere et ydre kreativt skjold, der beskytter mod mentale og/eller fysiske angreb. Skjoldet er enten kropsnært eller har en radius på op til 10m/niveau, eller 100m/niveau for en stormester; skjoldet kan gøres større ved kreativ forstærkning. Et kreativt skjold er synligt og typisk gennemsigtigt og varer i 1 turn. Der er den sædvanlige begrænsning for PSP per aktion brugt på at skabe skjoldet.

Et standard kreativt skjold stopper alt andet indkommende end uskadeligt synligt lys og uskadelige lyde, men kreatoren kan vælge at gøre skjoldet transparent overfor visse typer kræfter og uhindret lade disse passere i den ene eller den anden retning. Skjoldet kan eventuelt ignorere en eller flere af følgende kræfter: Mentale angreb, ikke-mentale angreb (altså angreb med fysisk effekt), psioniske effekter, magiske effekter, energi, lys, lyd, fysiske angreb og effekter. Skjoldet kan dog ikke skelne mellem f.eks. venner og fjender eller mellem andre parametre der kræver en vurdering.

Når skjoldet rammes af en effekt, som det ikke skal ignorere, så absorberer skjoldet effekten og skjoldets styrke reduceres tilsvarende. En psionisk effekt absorberes direkte PSP for PSP, en magisk formular gør 4 PSP i skade per power, fysiske angreb gør 1 PSP i skade per hit point skade. Hvis skjoldet ikke kan absorbere hele effekten, så kollapser skjoldet og den overskydende skade eller effekt rammer sit oprindelige mål. Hvis effekten ikke kan deles, f.eks. en *Charm Person* formular, så får psionikeren et save mod effekten med +1 bonus for hver 5% absorberet af skjoldet.

Et kreativt skjold kan beskyttes af **kreativ lænkning**, som beskrives nedenfor. Se: [Kreativ Lænkning \(Link\)](#).

Et kreativt skjold har en mental Armor Class på 10.

## Mental Armor Class

Mental Armor Class (mAC) beskriver evne til at undgå mentale effekter af psionisk og magisk natur.

mAC er 13 plus ½ per psioniker/magiker/gejstlig niveau for disse klasser, mAC er 13 for mystikere og 10 for realister; dertil adderes Intelligens bonus. Bonusser til mAC summeres kun for niveauer over 10.

**Mind Blank** (8. power psi/magi/mystik) giver +4 til mAC.

Hvis et mål er uden for synsvidde forbedres vedkommendes mAC med +4, ved 1km afstand øges dette til +8, ved 10km til +12, ved 100km til +16 og så videre med +4 ekstra for hver faktor 10 i afstand.

Hvis man gerne vil rammes af en mental kontakt kan man vælge at trække sin psioniske Angrebs Bonus (pAB) fra sin mAC for at gøre kontakt nemmere.

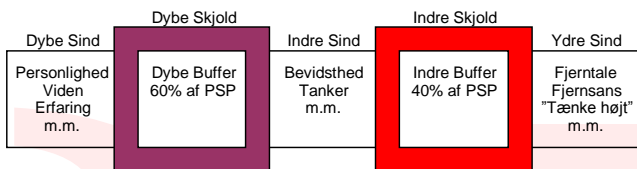
Hvis man har direkte øjenkontakt med en modstander, så får begge to -4 straf til mAC overfor hinanden.

## Kontakt

Kontakt opnås hvis en psionisk manifestation eller et mentalt angreb lykkes og rammer målets mAC. Vedligeholdelse af kontakt koster 1 PSP per runde, medmindre der allerede vedligeholdes en effekt.

## Mental Kamp

### Sindets Opbygning



Det dybe sind indeholder erfaring, viden og personlighed. Det indre sind indeholder bevidsthed og tanker. Det ydre sind rækker udenfor kroppen, og indeholder det man tænker højt eller forsøger at projicere eksternt.

### Indre Skjold og Indre Buffer

Imellem det indre og det ydre sind ligger den indre buffer i det indre skjold. Den indre buffer indeholder op til 40% af alle PSP. Skjoldet er **elastisk** og beskytter det indre sind og det dybe sind. Det indre skjold har en **indre mental Armor Value (imAV)**.

Elastisk betyder at kun den skade som overstiger Armor Value gør skade på bufferen eller på skjoldet selv.

### Dybe Skjold og Dybe Buffer

Imellem det dybe og det indre sind ligger den dybe buffer i det dybe skjold. Den dybe buffer indeholder op til 60% af alle PSP. Skjoldet er både elastisk og **reflekterende** og beskytter det dybe sind. Det dybe skjold har en **dyb mental Armor Value (dmAV)**.

Reflekterende betyder at hvis skaden ikke overstiger Armor Value, så reflekteres hele angrebet uformindsket.

### Ydre Mentale Skjolde

Psionikere og magikere kan skabe ydre mentale skjolde for at beskytte sig og andre mod mentale angreb. Der er ingen kendt måde, på nær en metakonzert, hvorpå disse skjolde kan gøres elastiske eller reflekterende.

En mester kreator kan manifestere et ydre kreativt skjold med en mAC på 10, som stopper mentale og eventuelt også andre angreb (se [Kreativt Skjold](#)). Et kreativt mentalt skjold er uelastisk og synligt men gennemsigtigt. Skjolde kan ligge udenpå hinanden.

*Protection from Evil* (Magist-1 formular) svarer til et ydre uelastisk mentalt skjold med mAV=4.

*Mind Blank* (Magist-8, Betvingning-8, Mental&Physical-8) svarer til et ydre uelastisk mentalt skjold med mAV=32.

*Prismatic Sphere* (M-9) har et blåt lag, der fungerer som et ydre uelastisk mentalt skjold med mAV=36.

### Mental Armor Value

Intelligente væsner har en imAV på 4 og en dmAV på 6, dertil lægges Visdom bonus plus ½ per psioniker niveau. En mester/stormester betvinger har +2/+4 til imAV, og en mester/stormester redaktor har +3/+6 til dmAV.

### Kreativ Lænkning (Link)

En operant eller sub-operant kreator kan lænke skjolde og buffere således at PSP kan flyde igennem en link. Hver link koster 1 PSP per runde at opretholde og peger altid udad i forhold til ens dybe sind. En link kan vedligeholde en kontakt uden ekstra omkostning. At oprette eller nedlægge en link tager en aktion. Følgende lænkninger kan forekomme:

- ♦ Dybe buffer → Indre buffer (koster ikke noget).
- ♦ Indre eller Dybe buffer → Erobrer buffer.
- ♦ Indre eller Dybe buffer → Ydre skjold.
- ♦ Indre eller Dybe buffer → Metakonzert.

Når en lænket buffer, skjold eller metakonzert skades vælger psionikeren reflektivt om der skal overføres PSP igennem lænken; man kan vælge at overføre et bestemt antal PSP eller vælge at kompensere for hele skaden (eller en brøkdel af skaden for en metakonzert), men man kan ikke vide hvor mange PSP der er nødvendigt. Operante og sub-operante kan overføre op til 16 PSP per gang, mestre kan overføre op til 28 PSP, og stormestre kan overføre op til 10% af sit potentiale, dog mindst 36 PSP.

### Mentale Angreb

Mentale angreb rettes mod et sind, et skjold eller en buffer. Man kan ikke forbigå et skjold og det yderste relevante skjold rammes først. Et mentalt angreb er betvingende og/eller redaktivt og har en primær og eventuelt en sekundær komponent. Angrebet kan gøre skade på en buffer, på et skjold, eller på selve sindet. Mentale angreb på det dybe sind, dybe skjold, eller dybe buffer, kræver en redaktiv primær komponent.

På en aktion kan man nå 2 hurtige multi-angreb, der ikke koster PSP, eller ét normalt angreb der koster PSP.

Hurtige mentale multi-angreb følger ikke helt det normale initiativ system; angrebene sker i segment 2 og 7 i en del-runde uanset initiativ, hvilket svarer til SF=2.

Et angreb med en betvingende primær komponent gør d4/d6/d8 skade for en operant/mester/stormester betvinger; en sub-operant betvinger kan gøre d4 i skade. En eventuel sekundær redaktiv komponent giver +1/+2 for en mester/stormester redaktor. Dertil lægges Karisma bonus plus ½ per psioniker niveau.

Et angreb med en redaktiv primær komponent gør d6/d8/d10 skade for en operant/mester/stormester redaktor; en sub-operant redaktor kan gøre d6 i skade. En sekundær betvingende komponent giver +1/+2 for en mester/stormester betvinger. Dertil lægges Karisma bonus plus ½ per psioniker niveau.

Et normalt mentalt angreb tager en hel simpel aktion, og giver samme skade som et hurtigt angreb, men psionikeren adderer skade ved at bruge PSP på dette; hver PSP giver +1 i skade. Et normalt mentalt angreb kan udføres som en område effekt, men skaden er så halveret. Der er den sædvanlige begrænsning for PSP per aktion.

## Mental Skade

Når et mentalt angreb rettet mod et skjold rammer og gør skade sker der følgende: Hvis skjoldet er uelastisk, så trækkes skaden direkte fra skjoldets mAV. Hvis skjoldet er elastisk og hvis skaden overstiger skjoldets mAV, så trækkes skaden først fra i en eventuel buffer i skjoldet og derefter fra skjoldets mAV.

Når et mentalt angreb rettet mod en buffer indeni et skjold rammer og gør skade sker der følgende: Hvis skjoldet er elastisk og hvis skaden overstiger skjoldets mAV, så trækkes skaden først fra i en eventuel buffer i skjoldet og hvis bufferen tømmes og der er overskydende skade, så **erobrer man bufferen** med et antal PSP tilsvarende den overskydende skade; disse PSP tages først fra PSP investeret i selve angrebet og dernæst fra en valgfri buffer.

Hvis man erobrer en modstanders indre buffer, så er modstanderen nødt til at erobre denne tilbage før han kan rette psioniske angreb mod andre.

En erobret buffer indeni et skjold fungerer så at sige som når man erobrer et fæstningsværk i modstanderens borg – skjoldets mAV beskytter stadigvæk indholdet, som nu bare er erobret af fjenden!

Et mentalt angreb rettet mod det indre eller dybe sind kan kun gøre skade, hvis de beskyttende skjolde er erobret eller nedbrudt.

Skade på det indre sind er skade på Intelligens eller hit points (efter angriberens valg) – Intelligens reduceres midlertidigt med ét point per 8 i skade, og regenereres med samme rate som hit point. Hit points skade er 1 hp per 1 i mental skade, og er *non-lethal* d.v.s. at 25% er normal skade mens 75% forsvinder efter en turn.

Skade på det dybe sind er skade på Intelligens, Visdom, Karisma, hit points eller niveau (efter angriberens valg) – en attribut reduceres midlertidigt med ét point per 8 i skade, og regenereres med samme rate som hit point. Hit point skade er 1 HP per 1 i mental skade og er 100% normal skade. Niveau, i en klasse valgt af angriber, reduceres med ét niveau per 8 i skade, og regenereres med samme rate som hit point.

Når niveau skades på denne måde, så reduceres offerets PSP tilsvarende, men hit points og andre bonusser påvirkes ikke. Et offer der mister et niveau på denne måde, kan dog ikke bruge de evner som er direkte forbundet med niveauet, f.eks. kan en magist, der mister sit 14. niveau, ikke længere manifestere 7. power formularer.

Hvis den indre buffer erobres, så kaldes det også for indre kontakt – indre betvingende kontakt hvis angrebet var betvingende, og indre redaktiv kontakt hvis angrebet var redaktivt. Hvis den indre mentale buffer er erobret har offeret –10 straf til save mod betvingende effekter og charms og lignende magiske formularer, og ingen bonus eller straf til save mod redaktive effekter.

Hvis den dybe buffer erobres, så kaldes det også for dyb kontakt eller dyb redaktiv kontakt idet angreb på den dybe buffer nødvendigvis er primært redaktive. Hvis den dybe mentale buffer er erobret har offeret –10 straf til save mod redaktive effekter.

## Mental Parering

En psioniker eller sub-psioniker kan parere mentale angreb i stedet for at angribe. Latente kan ikke parere.

Man kan afsætte en aktion eller en hel runde til at undgå at blive ramt ved at parere i stedet for selv at angribe. mAC bliver forbedret med halvdelen af karma niveau (rundet op). Mens man parerer, fungerer den forbedrede mAC mod alle mentale angreb i (del-)runden.

## Regeneration af PSP og mAV

Psionikere regenererer 2 PSP per turn per psioniker niveau; sub-psionikere og latente regenererer 1 PSP/turn.

Man kan ikke regenerere til et skjold eller en buffer som modstanderen har erobret. PSP regenereres til den dybe buffer og flyder ud til den indre buffer. Hvis den dybe buffer er erobret vil den normale regeneration i stedet fungere som en degeneration af modstanderens PSP i ens dybe buffer. Mental Armor Value regenereres kun fra en fuld buffer med 1 mAV per PSP regenereret.

PSP i ydre og erobrede buffere regnes ikke med i ens total i forhold til om man regenererer eller ej, de kan således midlertidigt udvide ens psioniske potentiale.

## Afbrydelse af Kontakt

Når en kontakt eller erobring af en modstanders buffer ikke længere ønskes vedligeholdt, så kan man afbryde kontakt og trække sig tilbage. I den udstrækning at man har plads i sine buffere kan man trække PSP med tilbage – eventuelt overskydende PSP tabes.

Hvis afstanden bliver for stor til at man kan bevare en redaktiv kontakt, så nedgraderes den automatisk til betvingende kontakt, og tilsvarende nedgraderes en betvingende kontakt automatisk til fjernsansende kontakt når afstanden bliver for stor. Fjernsansende kontakt er ikke nok til at vedligeholde en erobret buffer, og en erobring ophører derfor også automatisk. Betvingning er ikke nok til at vedligeholde en erobring af en dyb buffer, og en sådan erobring ophører derfor også automatisk.

En psioniker eller sub-psioniker, som har fået erobret sin indre buffer, kan forsøge at generobre den. Han er dog nødt til at have kontrol over sin dybe buffer for at gøre dette. Generobring håndteres som et mentalt angreb på et elastisk skjold (ens eget tidligere indre skjold), som nu er erobret af modstanderen, med normale regler for mentale angreb.



## Metakoncert

### Oversigt

Flere psionikere og sub-psionikere kan samarbejde om at skabe en fælles mental struktur med psioniske evner, hvilket kaldes en **metakoncert** og findes i varianterne: Ydre, Indre, og Dyb metakoncert.

En metakoncert har altid en **arkitekt**, en **dirigent**, og et antal **aktive** eller **passive deltagere**. Arkitekten kan være dirigent, og begge er også aktive deltagere.

En metakoncert kaldes for **simpel metakoncert**, hvis alle dens medlemmer er psionikere og sub-psionikere, og kaldes for **kompleks metakoncert** eller **hierarkisk metakoncert** hvis mindst én af deltagerne i sig selv er en metakoncert.

Metakoncerter manifesterer typisk psioniske effekter med et niveau og en psionisk angrebs bonus svarende til dirigenten. Når metakoncerten angriber mentalt har den samme skade og bonus som dirigenten.

Hvis en dirigent lader en metakoncert manifestere eller angribe med flere PSP på en aktion, end dirigentens eget psioniske potentiale, så vil han selv tage fysisk eller mental skade; for fjernsansende, betvingende og redaktive discipliner er skaden mental, og for psykokinetske, parastatiske og kreative discipliner er skaden fysisk. For hver 2 PSP ud over sit psioniske potentiale er den fysiske skade 1 hit point, mens den mentale skade er -1 til en tilfældig mental attribut per 8 PSP ud over det psioniske potentiale.

### Deltagere

Passive deltagere i en metakoncert overfører PSP til metakoncertens psioniske buffer. Aktive deltagere gør det samme, men de lænker også sin egen indre eller dybe buffer til metakoncerten. Dirigent og arkitekt er per definition aktive deltagere.

Alle aktive deltagere i en metakoncert skal altid være indenfor kreativ rækkevidde af arkitekt eller dirigent, og dirigent og arkitekt skal også være indenfor kreativ rækkevidde af hinanden. Rækkevidde i den ene retning er tilstrækkeligt og kan være kreativt forstærket.

### Arkitekt

Arkitekten er en mester eller stormester kreator, der skaber selve metakoncertens struktur, samler bidrag fra alle medlemmer, og samler eventuelle lænkninger fra aktive medlemmer. Arkitekten bliver herefter selv dirigent eller overlader kontrollen til en anden dirigent.

### Dirigent

Dirigenten er en mester eller stormester kreator, der styrer metakoncerten og afgør hvordan og hvornår den angriber, forsvarer sig, eller manifesterer effekter. Hvis en dirigent bliver bevidstløs, så overgår rollen automatisk til metakoncertens arkitekt, som kan vælge at udnævne en villig aktiv deltager til ny dirigent; hvis arkitekten ikke er ved bevidsthed på dette tidspunkt, så tabes kontrollen over metakoncerten med samme resultat som en overbelastning (se nedenfor).

Dirigenten kan ikke både dirigere metakoncerten i en aktion og samtidigt psionisk agere individuelt.

### Simpel Metakoncert

En simpel metakoncert har deltagere, der alle er psionikere eller sub-psionikere.

Når arkitekten skaber en simpel metakoncert bruger han et antal PSP til at skabe en ydre mental struktur med en tom psionisk buffer. For hver PSP brugt på at skabe strukturen får metakoncerten et potentiale på 10 PSP. En metakoncert varer i én turn, men kan dog vedligeholdes. Der er den sædvanlige begrænsning for PSP per aktion.

**Eksempel:** En mester kreator kan skabe en metakoncert med et potentiale på op til 280 PSP, eller op til 560 PSP ved at bruge en kompleks aktion på skabelsen.

Arkitekten samler bidrag til metakoncertens psioniske buffer fra alle medlemmer, der hver overfører 1 PSP eller mere til metakoncerten. Kun frivillige deltagere indenfor arkitektens kreative rækkevidde kan indtræde i metakoncerten. Denne fase tager en aktion.

Arkitekten samler eventuelle lænker fra de deltagere, som vil være aktive i metakoncerten så de kan overføre flere PSP om nødvendigt. Aktive deltagere kan senere trække sig ud og blive passive, med visse undtagelser beskrevet nedenfor, men passive deltagere kan ikke senere blive aktive og oprette link til metakoncerten.

På dette tidspunkt kan metakoncertens kontrol overleveres til en anden, der så bliver dirigent.

Alt i alt er dette en kompleks aktion á 20 AS.

### Kompleks Metakoncert

En kompleks metakoncert skal have en arkitekt, der er stormester kreator; arkitekten behøver dog ikke at være en enkelt person – arkitekten kan også være en simpel metakoncert med en stormester kreator dirigent!

En kompleks metakoncert skal have en dirigent, der er stormester kreator; dirigenten behøver dog ikke at være en enkelt person – dirigenten kan også være en simpel metakoncert med en stormester kreator dirigent!

Kun stormestre kan være direkte deltagere i en kompleks metakoncert, mens andre må være indirekte medlemmer igennem en simpel metakoncert.

En kompleks metakoncert skabes ved at væve andre metakoncerter og deltagere sammen i en overordnet struktur. Dette koster 4 PSP per metakoncert og direkte deltagere, og arkitekten kan ikke bruge mere end 20% af sit potentiale på dette. En stormester kreator kan skabe en kompleks metakoncert bestående af 14 eller flere direkte deltagere og metakoncerter. Skabelsen af metakoncerten er en kompleks aktion, og metakoncerten varer normalt i én turn, men kan dog vedligeholdes. Kontrollen kan overleveres til en anden, der så bliver dirigent.

En kompleks metakoncert har et psionisk potentiale, som er summen af de deltagende metakoncertyes potentiale; direkte deltagende stormestres potentiale bidrager dog ikke til metakoncertyes potentiale.

## Dyb Metakonzert

En dyb metakonzert er kendetegnet ved at den ikke kan have passive deltagere, og at alle deltagere lænker fra sin dybe og indre buffer til metakonzerten. Alle deltagere i en dyb metakonzert tænker som en helhed, og har fuld adgang til hinandens erindringer, erfaring og viden. En dyb metakonzert er derfor meget usædvanlig, og kræver total tillid og accept af fuld intimitet mellem deltagerne; dette sker næsten kun for tvillinger, trillinger og lignende.

En dyb metakonzert har et ydre elastisk og reflekterende skjold med en mental Armor Value tilsvarende den bedste dmAV blandt deltagerne; skjoldet omfatter deltagerens kroppe men ikke området imellem dem. En dyb metakonzert har en psionisk angrebs bonus, mental skade, og mental Armor Class svarende til det bedste blandt deltagerne.

En dyb metakonzert kan ikke angribe sine deltagere, ikke engang ved et uheld. De enkelte deltagere i en dyb metakonzert kan ikke angribes direkte mentalt; hvis nogen prøver dette så angriber de metakonzerten i stedet; til gengæld kan deltagerne ikke individuelt angribe mentalt – de kan dog godt manifestere psioniske effekter eller gøre andre ting.

Deltagere i en dyb metakonzert kan ikke trække sig ud, medmindre alle deltagere tillader dette. Hvis en deltager dør, vil hans sind stadigvæk kunne eksistere så længe metakonzerten vedligeholdes, dog højst en time.

En dyb metakonzert kræver ikke nogen vedligeholdelse for at opretholdes, men kræver derimod at den aktivt nedbrydes svarende til det omvendte af en skabelse. Kreative lænkninger til en dyb metakonzert kræver heller ikke nogen vedligeholdelse for at opretholdes.

Hvis deltagerne bevæger sig udenfor kreativ rækkevidde bliver den dybe metakonzert midlertidigt passiv men nedbrydes ikke; dette betyder at metakonzerten ikke kan angribe eller manifestere, men den fungerer stadigvæk som forsvar med skjold, mAC og mAV.

## Indre Metakonzert

En indre metakonzert er kendetegnet ved at alle deltagere kan mærke hinandens tanker, og det kræver derfor stor tillid og accept af intimitet mellem deltagerne.

En indre metakonzert har et ydre elastisk skjold med en mental Armor Value tilsvarende den bedste imAV blandt deltagerne; skjoldet omfatter deltagerens kroppe men ikke området imellem dem. En indre metakonzert har en psionisk angrebs bonus, mental skade, og mental Armor Class svarende til det bedste blandt deltagerne.

En indre metakonzert kan ikke angribe sine deltagere, ikke engang ved et uheld. De enkelte deltagere i en indre metakonzert kan ikke angribes direkte mentalt; hvis nogen prøver dette så angriber de rent faktisk metakonzerten i stedet; til gengæld kan deltagerne ikke individuelt angribe mentalt – de kan dog godt manifestere psioniske effekter eller gøre andre ting.

Deltagere i en indre metakonzert kan ikke umiddelbart trække sig ud, medmindre arkitekten og dirigenten tillader dette, eller hvis de dør eller bliver bevidstløse, eller kommer udenfor kreativ rækkevidde. En aktiv deltager kan dog blive passiv, og automatisk træde ud af koncerten efter en turn eller ved en *Ejection*, der lykkes.

## Ydre Metakonzert

En ydre metakonzert har en buffer men intet skjold. Metakonzerten har samme psioniske angrebs bonus, mental skade, og mental Armor Class som dirigenten. En ydre metakonzert er den mest udbredte form for metakonzert idet den ikke kræver at deltagerne åbner sit indre sind for hinanden. I princippet kan en ydre metakonzert angribe sine egne deltagere ved et uheld eller ved forræderi af dirigenten, og kan eventuelt overbelastes indefra af sine aktive deltagere. Dette gælder ikke de andre metakonzertyper!

## Metakonzert Overbelastning

Hvis en metakonzert tager så stor skade, at hele den psioniske buffer tømmes og et eventuelt skjold nedbrydes, så siges metakonzerten at være overbelastet, hvilket har ubehagelige følger for alle aktive deltagere. En metakonzert der overbelastes bliver ødelagt.

Den skade som overstiger metakonzertens buffer og skjold, rammer dirigenten med fuld kraft, og alle andre aktive deltagere med halv kraft. Som normalt vil den skade, som er et resultat af overbelastning, først ramme deltagerens eventuelle ydre skjolde, derefter de indre skjolde og så fremdeles. Begrænsninger i rækkevidde for mentale angreb gælder ikke i tilfælde af en overbelastet metakonzert, idet kreative links er i stand til at overføre skaden baglæns til de aktive deltagere.

En ydre metakonzert kan overbelastes, hvis en eller flere aktive deltagere med vilje pumper flere PSP ind igennem deres link til metakonzerten end metakonzertens potentiale kan rumme. Konsekvensen er den samme som, hvis metakonzerten var blevet overbelastet af et angreb med en overskydende skade lig med metakonzertens potentiale; dirigenten bliver ramt med fuld kraft og alle andre aktive deltagere med halv kraft. Dette er en meget farlig måde at angribe dirigenten på, idet den eller de aktive deltagere, som med vilje overbelaster metakonzerten, selv bliver ramt.

En indre eller dyb metakonzert kan ikke overbelastes indefra på denne måde – metakonzertens buffer vil automatisk afvise forsøg på overbelastning indefra.