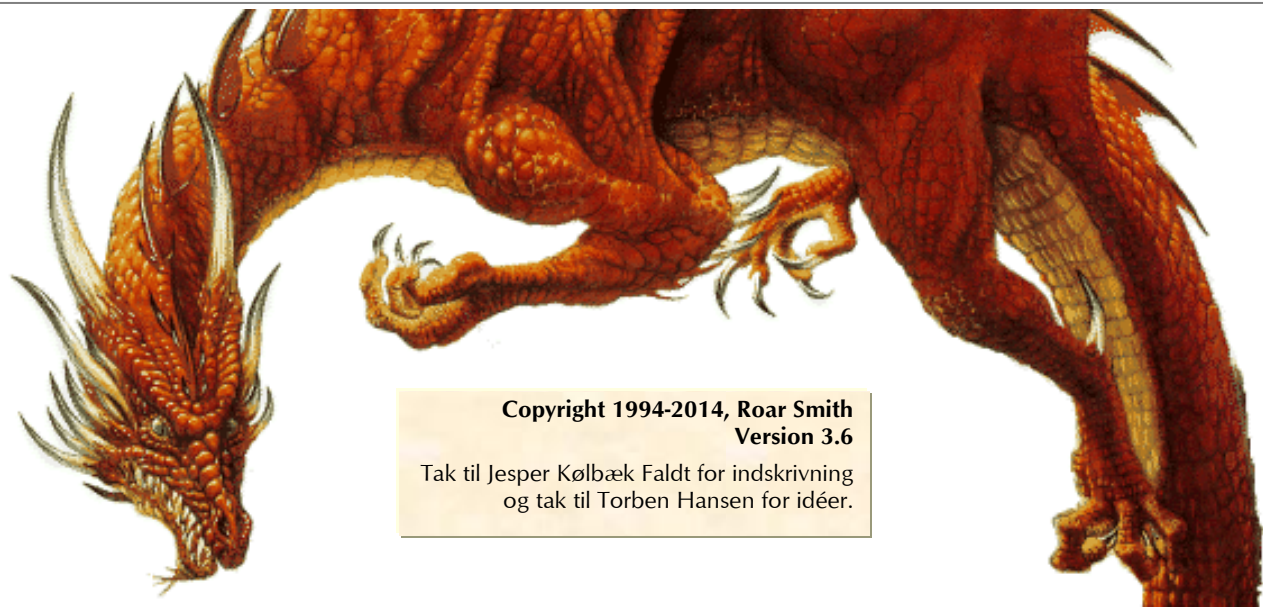


SAFFODS³

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System © – System Beskrivelse



Copyright 1994-2014, Roar Smith
Version 3.6

Tak til Jesper Kølbæk Faldt for indskrivning
og tak til Torben Hansen for idéer.

Indhold

INDHOLD	1	MAGIKER	8
GENERELT	2	MAGIST (TROLDMAND, MAGUS, WIZARD).....	8
ATTRIBUTTER	2	META	8
FÆRDIGHEDER	3	LOGRIST, KAOSLOGRIST	8
POTENTIELLE FÆRDIGHEDER	3	PSIONIKER	8
VÅBEN SPECIALISERING.....	3	PSIONICIST, PSION	8
GENERELLE FÆRDIGHEDER	3	ENERGIST.....	8
FRIMANDS FÆRDIGHEDER.....	3	LAMBDAIST	8
OVERNATURLIGE EVNER	4	GEJSTLIG	8
MAGI (MAGIKERE).....	4	PRÆST, GURU	8
PSI (PSIONIKERE)	4	DRUIDE	8
MYSTIK (MYSTIKERE)	4	MYSTIKER	9
TRO (GEJSTLIGE).....	5	MUNK	9
SAVE	5	BASHAR	9
HELBRED	5	KARAKTER KIT	10
SKABELSE AF NY KARAKTER	5	KAMP	11
KLASSER OG KIT	6	TIDSREGNING.....	11
HOVEDKLASSER	6	ANGREBS SEGMENTER	11
MULTIPLE KLASSER	6	INITIATIV OG SPEED FAKTOR	11
KIT	6	OVERRASKELSE	11
ERFARING (KXP).....	6	VÅBEN OG KAMPKUNSTER	11
REALIST	7	ANGREBS BONUS OG ARMOR CLASS	11
KRIGER	7	PARERING.....	11
DUELIST	7	TYPER AF FYSISK SKADE.....	11
CIVIL.....	7	ARMOR VALUE	12
AGENT	7	KARMA BONUS	12
		KARMA RESISTANS	12
		KONFRONTATIONER	12

Generelt

Forskellige typer checks af attributter, færdigheder, fysiske angreb, magiske angreb og psioniske angreb gør brug af samme model: Man ruller d20 og lægger den relevante bonus til, og resultatet skal mindst være lig med en **sværhedsgrad (sg)** som kan variere. Typiske sværhedsgrader er: sg5 (let), sg10 (normalt), sg15 (svært), sg20 (meget svært), sg30 (næsten umuligt).

Overnaturlige evner klassificeres ofte i fire grupper: Magi, Psi, Tro og Mystik. For hver af disse findes der en hovedklasse af karakterer med fuld adgang til at manifestere effekter. Disse karakterer kaldes operante, f.eks. operant magiker - eller bare magiker.

Nogen karakterer udenfor hovedklassen kan i mindre grad manifestere evner og kaldes sub-operante, f.eks. sub-operant magiker - eller bare sub-magiker.

Attributter

Hver karakter har fysiske og åndelige attributter, som beskriver evnen til at interagere med sine omgivelser.

- ♦ **Styrke (Sty):** Evne til at løfte, åbne døre, bøjne jerngitre. Giver bonus til skade i fysisk kamp.
- ♦ **Behændighed (Beh):** Reaktionsevne, bonus for at ramme og undgå at blive ramt i fysisk kamp.
- ♦ **Konstitution (Kon):** Helbred og evne til at modstå og regenerere kropslig skade.
- ♦ **Intelligens (Int):** Evnen til at analysere og lære. Høj intelligens giver immunitet overfor illusioner.
- ♦ **Visdom (Vis):** Instinkt, indsigt, forståelse og vilje. Høj visdom giver immunitet overfor *charms*.
- ♦ **Karisma (Kar):** Udstråling, overtalelsesevne og evne til at skabe tillid og loyalitet.
- ♦ **Udseende:** Fysisk attraktivitet for nært relaterede racer (mennesker, elvere, dværge og hobbitter). Relateret til karisma men ikke en egentlig attribut.

Attributter for normale personer er mellem 3 og 18, med 10-11 som gennemsnit. En attribut på 19 svarer til det ypperste opnåelige for en person ad naturlig vej (f.eks. verdensmesteren i styrkeløft), 23 svarer til hvad en eventyrer kan nå f.eks. med ønsker, færdigheder eller lignende, 25 svarer til det højeste et dødeligt menneske legeme kan klare - men 24-25 kan kun opnås ad kunstig vej (magi eller lignende) eller ved guddommelig hjælp.

Attribut værdien er logaritmisk, hvor en forskel på 4 betyder en fordobling af kapaciteten (for attributter over 3). Kapaciteten er lineær og betyder forskellige ting for forskellige attributter.

For Styrke er kapaciteten hvor mange pund man kan bære rundt på i længere tid. Man kan løfte 50% mere over hovedet i et stød, og 100% mere op fra jorden.

For Intelligens er kapaciteten ens IQ.

Attributter kan checkes op mod forskellige sværhedsgrader, f.eks. når en generel færdighed baseret på en attribut skal checkes. Et **attributcheck** har en sværhedsgrad, som kan variere men typisk er sg10.

Eksempel: Janus har 17 i Styrke. Et normalt styrke check foretages ved at rulle d20 og addere +3 (bonus for 17 i styrke); hvis resultatet er 10 eller højere er checket vellykket.

Open Doors håndteres som et Styrke check med en sværhedsgrad på 10 for døre der binder, og 20 for låste, holdte eller barrikaderede døre. *Bend Bars* og *Lift Gates* håndteres som Styrke check med sværhedsgrad sg15.

Attributter og tilhørende bonusser kan ses i [Tabel 1](#).

Værdi	Bonus	Kapacitet	Konstitution: Intell/Visdom:	
			Regen. af HP	Immunitet
1	-5	2	1/måned	
2	-4	3	1/måned	
3	-4	13	1/uge	
4	-3	18	1/uge	
5	-3	25	2/uge	
6	-2	42	3/uge	
7	-2	50	4/uge	
8	-1	59	4/uge	
9	-1	71	5/uge	
10	±0	84	6/uge	
11	±0	100	1/dag	
12	+1	119	2/dag	
13	+1	141	2/dag	
14	+2	168	3/dag	
15	+2	200	3/dag	
16	+3	238	4/dag	
17	+3	283	4/dag	
18	+4	336	5/dag	1. Power
19	+4	400	5/dag	2. Power
20	+5	476	6/dag	3. Power
21	+5	566	6/dag	4. Power
22	+6	673	7/dag	5. Power
23	+6	800	7/dag	6. Power
24	+7	951	8/dag (1/dag)	7. Power
25	+7	1131	8/dag (1/dag)	8. Power
26	+8	1345	9/dag (2/dag)	9. Power
27	+8	1600	9/dag (2/dag)	10. Power
:	:	:	:	:

Tabel 1 – Attributter og Bonusser

Færdigheder

Potentielle Færdigheder

Enhver kan potentielt træne færdigheder; dette kræver tid og erfaring. Træning af en færdighed, ud over hvad der automatisk følger med en klasse, kræver at man bruger 10 kXP på træningen. Disse kXP er permanent brugt og trækkes fra i totalen; man kan ikke bruge kXP som allerede er bundet i opnåede niveauer.

#færdigheder giver følgende

- 1 1 generel færdighed (én trænings gradering).
- 1 1 våben færdighed (én trænings gradering)
- 2 1 smal våben-gruppe færdighed.
- 3 1 bred våben-gruppe færdighed.
- 3 Første kampkunst inklusiv træning i metoder.
- 1 1 efterfølgende kampkunst.
- 1 1 kampkunst færdighed (*special manœuvre*)
- 1 1 power af magiske formularer
- 1 1 power af hellige formularer
- 2 +1 til en attribut indtil 16
- 4 +1 til en attribut over 16 (husk loft ved 23)

Tabel 2 – Potentielle Færdigheder

Våben Specialisering

Træning og specialisering kan gøres i et våben eller i en kampkunst metode. Man kan træne i en smal gruppe af relaterede våben eller i en bred gruppe ved brug af 2 eller 3 færdigheder. Det er muligt at specialisere sig i en smal gruppe men ikke i en bred gruppe.

Specialiserings graderinger over 3S kan kun opnås af karakterer fra hovedklasserne realist og mystiker. Specialiserings grader og bonus kan ses i Tabel 3.

Gradering	Forkortelse	Angreb/ Parering	Skade	SF	Niveau Krav
Utrænet, kampkunst	UT	-3	-6	+3	
Utrænet, våben	UT	-1	-2	+1	
Trænet	T	±0	±0	±0	
Specialiseret	1S	+1	+2	-1	
Dobbelt-	2S	+2	+4	-2	5.
Tripel-	3S	+3	+6	-3	10.
Firdobbelt -	4S	+4	+8	-4	15.
Femdobbel -	5S	+5	+10	-5	20.
Seksdobbelt -	6S	+6	+12	-6	25.
Syvdobbelt -	7S	+7	+14	-7	30.

Tabel 3 – Våben Specialisering

Generelle Færdigheder

Generelle færdigheder som f.eks. *Svømning*, *Ridning*, *Etiket*, baserer sig på en attribut, f.eks. intelligens, og kan trænes af enhver. For nogle færdigheder kan man visse ting automatisk; f.eks. kan man med *Svømning* automatisk svømme korte afstande i stille vand (uden rustning), ellers må man lave et færdighedscheck.

Et **færdighedscheck** har en sværhedsgrad, som kan variere men typisk er 10 (sg10). Der kan eventuelt være attribut bonus/straf og bonus for specialisering.

Eksempel: Janus har en behændighed på 15 (+2) og er specialiseret i Rytterkunst; dette kan f.eks. noteres således: **Rytterkunst (1S): Beh+4**

Et normalt færdighedscheck foretages ved at rulle d20 og addere +2 (behændighed) og +4 (specialisering); checket lykkes hvis resultatet er 10 eller derover.

Hvis attribut bonus og specialiseringsbonus tilsammen er mindst +9, så kan et normalt check ikke fejle; der kan dog være situationer med en højere sværhedsgrad.

Afhængig af situation kan det være muligt at checke flere gange, dette er dog mindst en aktion per check, og sværhedsgraden vil typisk stige grundet udmattelse.

Specialiserings grader for færdigheder ses i Tabel 4.

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

Tabel 4 – Færdigheds Specialisering

Frimands Færdigheder

Frimands færdigheder kan trænes af realister og af mystikere, men det er kun frimænd der får en bonus tilsvarende niveau; andre kan i stedet vælge at forbedre disse færdigheder ved at træne specialiserings grader. Frimands færdigheder checkes ligesom en generel færdighed op mod en sværhedsgrad, der normalt er sg10.

Magiske fælder har sværhedsgrad sg15 + power.

Frimands færdigheder baseret på behændighed kan kun bruges med læderrustning eller mindre; forstærket læder (*studded leather*) og elver ringbrynje kan dog bruges med en sværhedsgrad som er 5 højere.

Behændigheds baseret	Intelligens baseret
Back Protection (BP)	Disguise (Dis)
Climb Walls (CW)	Investigate (Inv)
Escape (Esc)	Read Languages (RL)
Find/Remove Traps (F/RT)	Read Magic (RM)
Hear Noise (HN)	
Hide in Shadows (HiS)	
Move Silently (MS)	
Open Locks (OL)	
Pick Pockets (PP)	
Rope Walk (RW)	

Tabel 5 – Frimands Færdigheder

Overnaturlige Evner

Magi (Magikere)

Magikere lærer magiske formularer på en måde, hvor de kendte formularer af samme power trænes med en enkelt færdighed.

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

En formular koster Magiske Styrke Point (MSP) når den kastes. MSP bufferen indeholder 1 MSP per karma niveau plus 3 MSP per magiker niveau.

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

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.

Sværhedsgraden for at kaste en formular er normalt formularens power plus 10: **d20 + mAB ≥ 10 + power**; mentale angreb skal også ramme mental Armor Class.

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

Eksempel: En 3. power *Fireball* formular vil kunne kastes af magikere af 6. niveau, samt af sub-magikere af 12. niveau, og kan opnå en effekt op til 9. niveau.

Sub-operante kaster formularer med en effekt svarende til karma niveau halveret, dog højst tre gange power.

En sub-operant, der specialiserer sig i en formular, kan hæve dens power et antal tilsvarende sin specialiserings grad, dog ikke over hvad han kan træne direkte.

Eksempel: Fessaril er Kriger-13 og Præst-12, og har et karma niveau på 15 (13 + (12-10)). Fessaril har trænet *Sleep* (2S), *Invisibility* og *Fireball*.

Fessaril har 15 MSP (karma niveau), og vil kunne træne formularer op til 3. power (15/4 rundet ned). Fessaril kan kaste *Sleep* som en 1./2./3. power formular på niveau 3, 6 eller 7 fordi hun er dobbelt-specialiseret. Som følge af specialiserings bonus vil hun dog kunne kaste *Sleep* med effekt ét niveau højere end her beskrevet. Fessaril kan kaste *Invisibility* på niveau 6 (3 × power), og kan kaste *Fireball* på niveau 7 (½ × karma-niveau).

Se i øvrigt **SAFFODS Magi**.

Psi (Psionikere)

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, fjernsans, kreativitet, parastase, psykokinese, og redaktion.

Psionikere lærer effekter på en måde, hvor de kendte effekter i samme power lag (talent, videnskab, kunst) indenfor en disciplin trænes med 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.

For at manifestere en effekt bruges der Psioniske Styrke Point (PSP). PSP bufferen indeholder 5 PSP per karma niveau plus 15 PSP per psioniker niveau.

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

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.

Sværhedsgraden for at manifestere en effekt er normalt power plus 10: **d20 + pAB ≥ 10 + power**; mentale angreb skal også ramme mental Armor Class.

En psioniker som har trænet 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 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.

Se i øvrigt **SAFFODS Psi**.

Mystik (Mystikere)

Mystikere lærer mystiske evner enten som Ki evner, eller som kampkunst færdigheder, også kaldet mystic arts. Når mystikeren har lært sin første kampkunst fuldt ud, så kan han frit lære andre kampkunst færdigheder uden at disse behøver at være struktureret i en kampkunst.

Andre kan kun lære mystiske kampkunst færdigheder efter forud definerede strukturer i en eksisterende kampkunst, og har begrænset eller ingen adgang til visse discipliner (Lyd, Ånd, Skygge = *Sound*, *Spirit*, *Shadow*). Enhver der har lært en grundlæggende kampkunst og mindst én kampkunst færdighed er en sub-operant mystiker (sub-mystiker).

Kampkunst færdigheder af power 1-6 kan læres af enhver. Kampkunst færdigheder af power 7 kan kun læres, hvis karma niveau er 14 eller mere. Kampkunst færdigheder af power 1-7 manifesteres på karma niveau op til maks. 21. niveau.

Kampkunst færdigheder af power **p** (**p**≥8) kan kun trænes af mystikere hvis mystiker niveau er mindst **2p**.

Kampkunst færdigheder indenfor disciplinerne Ånd (*Spirit*) og Skygge (*Shadow*) kan kun læres af mystikere. Kampkunst færdigheder af 2. power og højere indenfor disciplinen Lyd (*Sound*) kan kun læres af mystikere.

Disse kampkunst færdigheder manifesteres på mystiker niveau op til 3 gange power (**3p**).

Se i øvrigt **SAFFODS Mystik**.

Tro (Gejstlige)

Gejstlige lærer hellige formularer, også kaldet bønner, på en måde, hvor en lang række formularer af samme power trænes ved brug af en enkelt færdighed.

Sub-gejstlige træner hellige formularer én ad gangen som en færdighed, og de skal trænes nedefra; d.v.s. en 2. power formular kan kun trænes, hvis den sub-gejstlige i forvejen har trænet en formular af 1. power o.s.v. Formularer over 7. power kan ikke trænes. Den relevante guddom eller filosofi skal være indforstået med træningen.

At manifestere tro kaldes at "bede en bøn" og bruger Spirituelle Styrke Point (SSP). SSP bufferen indeholder 1 SSP per karma niveau plus 3 SSP per gejstligt eller mystisk niveau. SSP regenereres over 24 timer.

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

Sub-operante manifesterer tro med en effektivitet tilsvarende karma niveau halveret, eller tre gange power af formularen – hvad der måtte være lavest.

Save

Refleks Save repræsenterer muligheden for at undgå en effekt ved at reagere hurtigt nok til at springe væk, f.eks. fra en magisk *Lightning Bolt* effekt. Behændighedsattributten giver bonus (eller straf) til refleks save.

Fysisk Save repræsenterer muligheden for at kroppen modstår en fysisk effekt, f.eks. hvis man indtager gift eller bliver ramt af en magisk *Fireball* effekt, som man ikke kan springe væk fra. Konstitution giver bonus (eller straf) til det fysiske save.

Mentalt Save repræsenterer muligheden for at ens sind modstår en effekt der forsøger at påvirke det, f.eks. en magisk *Charm* effekt eller en psionisk betvingning. Intelligens giver bonus (eller straf) til det mentale save.

Wilje Save repræsenterer muligheden for at ens rå vilje nægter at lade sig påvirke af en effekt som forsøger at udslutte eller ændre en, f.eks. en magisk *Magic Jar* effekt eller en skadelig psionisk redaktiv effekt. Visdom giver bonus (eller straf) til vilje save.

Man kan selv vælge hvilket relevant save man vil prøve, hvis der er flere muligheder, men man kan dog kun

forsøge et enkelt save selvom der er flere mulige. Uanset hvilken effekt man skal save imod, under forudsætning af at der kan saves imod effekten, så kan man altid uden undtagelse vælge at bruge sit vilje save!

Saves har typisk en sværhedsgrad sg20.

Basis vilje save bonus er +1/2 per karma niveau.

De tre andre saves forbedres inden for visse rammer på en måde man selv vælger, når man stiger i niveau, dog kun op til +20 (plus bonusser), hvor disse tre saves alligevel overhales af vilje save.

Basis bonusserne starter på nul, og for hvert karma niveau 1-10. får man 2 point til fordeling, og for niveauer fra 11 op til 50 får man 1 point til fordeling mellem de tre save bonusser. På intet tidspunkt må forskellen mellem det bedste og dårligste af disse tre være mere end ± 2 .

Magisk Resistans (MR) håndteres som et magisk resistans check med en sværhedsgrad sg21.

Eksempel: 25% magisk resistans svarer til +5 bonus. Magisk resistans check er: $d20+MR = d20+5 \geq 21$.

Helbred

Helbred er afhængig af opnåede klasser, niveauer, og konstitution og måles i *Hit Points* (hp). Regeneration af helbred afhænger af konstitution (se [Tabel 1](#)).

For konstitution op til 21 regenereres kun hit points; lemmer genskabes ikke og ild og syre skade regenereres højst med 1hp per dag. For en konstitution på 22-23 regenereres lemmer og al anden skade med den højere rate, på nær ild og syre; dette gælder dog ikke når man er død. For en konstitution på 24-25 regenereres også ild og syre skade med den højere rate,

og en død person regenereres tilbage til live hvis man ikke er under -100hp. Regenerationsraten mens man er død er lavere – angivet i parentes i [Tabel 1](#).

Hit Points per niveau for de forskellige hovedklasser kan ses i [Tabel 6](#). (Kon = Konstitution bonus).

Realist	Gejstlig	Magiker	Mystiker	Psioniker
10+Kon	6+Kon	4+Kon	8+Kon	6+Kon

Tabel 6 – Hit Points

Skabelse af Ny Karakter

En ny karakter skabes fra grunden ved at vælge et eller flere karakter kit og/eller klasser, og tildele klasserne tilsammen 200 kXP. Ud af en pulje på yderligere 250 kXP trænes der færdigheder til en pris af 10 kXP per styk, som trækkes fra kXP puljen.

1. Alle attributter og *udseende* sættes til 6.
2. 2d6 rulles og lægges til *Udseende*, den største d6 lægges til *Karisma*, og samtidigt trækkes denne fra 57, hvilket giver $57 - \max(d6, d6)$ resterende point.
3. For hver resterende attribut rulles 1d6 og lægges til og trækkes samtidigt fra de resterende point.
4. Til sidst kan de resterende point fordeles frit, dog må ingen attribut hæves over 19.

5. Check: Summen af alle attributter (ikke *udseende*), hvor point over 16 tælles dobbelt, skal give 93.

Dernæst kan der trænes færdigheder for at hæve attributter, med tilsvarende fradrag i puljen af ikke allokerede kXP. Eventuelt overskydende kXP kan beholdes i puljen for ikke allokerede kXP eller bruges på at træne niveauer, hvis der er nok kXP til dette.

Hvis *Karisma* hæves over udgangsværdien, så forbedres *udseende* halvt så meget; hvis f.eks. *Karisma* hæves med 4 point, vil *Udseende* hæves med 2 point. Dette er dog frivilligt, hvis man selv forbedrer sin *Karisma*.

Klasser og Kit

Hovedklasser

Der findes fem kendte karakter hovedklasser tilsvarende fire overnaturlige kræfter plus naturlige kræfter. Hovedklasserne indeholder klasser, der kan trænes niveauer i; hovedklassen kan derimod ikke trænes.

Realist er hovedklassen for karakterer, som baserer sig på naturlige fysiske evner, og repræsenterer de fleste eventyrere og andre som har erhvervet sig niveauer. No-gen realister er mere offensive end defensive, disse kaldes under ét for **stridsmænd**, mens andre er mest defensive og kaldes for **frimænd**.

Magikere har overnaturlige evner baseret på viden om at manifestere magiske formularer ud fra et Mønster (Pattern) og Mana fra det magiske væv, eller alternativt ud fra Logrus og Anam fra skyggevet.

Psionikere har overnaturlige evner baseret på sindets evne til at manifestere effekter ud fra rå livskraft.

Gejstlige har overnaturlige evner som følge af tro på en religion eller filosofi (f.eks. Zen Buddhisme).

Mystikere har overnaturlige evner baseret på deres livsenergi kaldet Ki, og studerer disse som ki-evner og kampkunst færdigheder af varierende kraft.

Multiple Klasser

Har man kun en enkelt klasse kaldes man også for single klasset, mens en person med flere klasser kaldes poly klasset. Når man har multiple klasser, er der visse evner som summeres og visse som ikke summeres.

Alle niveau afhængige evner og bonusser (f.eks. *Hit Dice*, *Hit Points*, *Save*, *Angrebs Bonus*) summeres kun for niveauer over 10. niveau; 10. niveau kaldes også **Mester Niveau** (*name level*) og er knæpunktet for hvornår man skal bruge 250 kXP per niveau for at stige i stedet for kun 50 kXP. For niveauer op til mester niveau gælder den bedste bonus per niveau.

Har man flere klasser på eller over mester niveau vil ens evne eller bonus derfor være summen af, hvad den bedste klasse giver ved mester niveau, og plus summen for alle niveauer over mester niveau.

Karma Niveau (KN), udtrykker summen af niveauer, og dikterer evnen til at kunne modstå visse kraftfulde effekter som kun virker op til et bestemt antal niveauer eller HD. Antal *Hit Dice* (HD) er normalt lig med karma niveauet. For en single klasset er karma niveau identisk med klasse niveau.

Eksempel: Janus er Magist-14, Agent-12 og Duelist-8.

Janus' Karma Niveau og HD er: $14 + (12 - 10) = 16$.

Det er ikke muligt at træne den samme klasse multiple gange, men man kan kombinere klasser indenfor samme hovedklasse og imellem hovedklasser.

Hvis man kombinerer flere klasser indenfor samme hovedklasse, vil alle klasser hvor man har nået mester niveau fungere på det højeste opnåede niveau indenfor hovedklassen, hvilket også betyder at man kun bruger kXP på at hæve én af klasserne over mester niveau.

Eksempel: Karylla er Magist-14, MetaMagist-10, Munk-15, Bashar-7 og Psionist-5.

Karylla's evner som magist og metamagist fungerer begge på 14. niveau, mens hendes bashar evner kun fungerer på 7. niveau da dette er under mester niveau. Hun kan bruge op til 7. power formularer både af magist og af metamagi typen, og kaster disse formularer på 14. niveau.

Karylla får selvfølgelig **ikke** save bonus, hit points og lignende to gange for magiker niveauerne fra 11-14.

Karylla er 5. niveau psionist, men hun har ekstra PSP for niveau 6-10, 11-14 og 11-15 i andre klasser.

Kit

Karakter kit er en kombination af en eller flere klasser og tilhørende obligatoriske færdigheder. Hvis et nyt kit ikke strider imod en karakters nuværende klasser og færdigheder, kan man tilegne sig et nyt kit, eventuelt ved at træne de manglende færdigheder og klasser.

Erfaring (kXP)

Erfaring optjenes som **karma eXperience Points** til en pulje af ikke-allokerede kXP. For at træne et niveau skal man allokere de nødvendige kXP, hvilket er 50 per niveau for niveau 1-10 i en klasse og 250 per niveau over mester niveau; se [Tabel 7](#).

Niveau	Erfaring (kXP)
1	50 - 99
2	100 - 149
3	150 - 199
4	200 - 249
5	250 - 299
6	300 - 349
7	350 - 399
8	400 - 449
9	450 - 499
10	500 - 749
11	750 - 999
12	1.000 - 1.249
+250 kXP per niveau	

Tabel 7 – Erfaring (kXP)

Har man nok kXP til at træne et niveau i en ny eller eksisterende klasse, så kan man allokere kXP og bruge tid på at træne. Når niveauet er trænet får man en ekstra bonus på 10 ikke-allokerede kXP; dog kun for niveauer á 250 kXP og de fem første niveauer á 50 kXP. Disse bonus kXP kan gemmes eller bruges på at træne en færdighed.

Realist

Kriger

Kriger er den mest almindelige stridsmand type, som træner bredt indenfor våbenbrug, rustninger og skjold, kamp, krig og militær kommando.

- ◆ Er trænet i alle normale håndvåben, og kan træne ethvert nyt håndvåben uden at bruge færdigheder på dette; dette gælder ikke specialisering.
- ◆ Har 10 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +1 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er +1/2 per niveau.
- ◆ Er trænet i *Masse Angreb* og i *Serie Angreb*.
- ◆ *Militær Kommando*: Kan lede en organisation på 2^{niveau} personer (f.eks. 1024 ved 10. niveau).
- ◆ Ki-evne - *Hæv Kriger Niveau*: En gang dagligt kan kriger niveauet hæves med +2 i en turn med tilhørende hp, angrebs og skade bonusser.

Duelist

En duelist er en variant af kriger som har valgt at favorisere en smal våben-gruppe for at opnå det ypperste indenfor disse våben i personlig kamp.

Når en duelist når mester niveau kalder han sig ofte for våbenmester, evt. våbenspecifikt f.eks. sværdmester.

- ◆ Krav – Behændighed ≥ 16 .
- ◆ Har 10 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +1 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er +1/2 per niveau.
- ◆ Karma Bonus er +2 højere end normalt op til +7.
- ◆ Opnår våbenspecialisering i sin favorit våben-gruppe 5 niveauer før andre karakterer og er maksimalt specialiseret i sin valgte våben-gruppe uden at dette kræver færdigheder (f.eks. 2S ved 1. niveau, 3S ved 5.niveau, 4S ved 10. niveau...).
- ◆ Kan ikke bruge et våben indenfor den favoriserede gruppe, hvis våbnet har højere magisk bonus end hans egen karma bonus; hvis han prøver så tæller bonussen i stedet som en straf.
- ◆ Er trænet i *Masse Angreb* og i *Serie Angreb*.
- ◆ *Militær Kommando*: Kan lede en organisation på $2^{(\text{niveau}/2)}$ personer (f.eks. 32 ved 10. niveau).
- ◆ Fysisk AC = $13 + 1/3$ per niveau for læderrustning eller mindre, AC = $10 + 1/3$ per niveau for forstærket læder eller elver ringbrynje. Bonus per niveau er ikke kumulativ med magisk AC bonus.
- ◆ Har en *Save Protection* bonus på +2; bonussen er ikke kumulativ med magisk bonus.
- ◆ Ki-evne - *Maksimal Skade*: Kan én gang per runde gøre maksimal skade med et favoriseret våben, under forudsætning af at han rammer.
- ◆ Ki-evne - *Hvirvelvind Angreb*: Kan én gang per turn med et favoriseret våben angribe alle fjender indenfor en radius af 1' per niveau. Dette er en kompleks aktion á 20 AS med normal angrebs bonus og skade.

Civil

Civil er den mest almindelige frimands type, som træner behændigheds færdigheder, og defensiv kamp. En normal person er en 1. niveau Civil uden særlig træning.

- ◆ Er fra 2. niveau trænet i alle behændigheds frimands færdigheder undtagen *Pick Pockets* og *Open Locks* uden at bruge færdigheder.
- ◆ Bonus til frimands færdigheder: +1 per niveau.
- ◆ Har 10 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +2/3 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er +1/2 per niveau.
- ◆ Fysisk AC = $13 + 1/3$ per niveau for læderrustning eller mindre, AC = $10 + 1/3$ per niveau for forstærket læder eller elver ringbrynje. Bonus per niveau er ikke kumulativ med magisk AC bonus.
- ◆ Ki-evne - *Halvere Skade*: Kan fra 2. niveau vælge at tage halv fysisk skade (hp) af et angreb per turn.

Agent

Agent er en frimands type, som opererer i det skjulte ved hjælp af sine færdigheder og defensive kunnen.

- ◆ Er trænet i alle intelligens baserede frimands færdigheder, samt *Move Silently*, *Hide in Shadows*, *Open Locks* og *Escape* uden at bruge færdigheder.
- ◆ Bonus til frimands færdigheder: +1 per niveau.
- ◆ Har 10 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +2/3 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er +1/2 per niveau.
- ◆ Fysisk AC = $13 + 1/3$ per niveau for læderrustning eller mindre, AC = $10 + 1/3$ per niveau for forstærket læder eller elver ringbrynje. Bonus per niveau er ikke kumulativ med magisk AC bonus.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Bagholdsangreb*: Hvis en modstander overraskes kan man udføre et fysisk angreb med skade bonus = frimandsniveau + 4.
- ◆ Ki-evne - *Halvere Skade*: Kan en gang per turn vælge at tage halv fysisk skade (hp) af et angreb.



"Door to Another Dimension" af Keith Parkinson

Magiker

Magist (Trolldmand, Magus, Wizard)

Magisten er den mest almindelige type af magiker som har adgang til normale *Wizard* formularer og brug af tryllestave og lignende. Se i øvrigt: **SAFFODS Magi**.

- ◆ Krav – Intelligens ≥ 16 .
- ◆ Har 4 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Træner 1 færdighed for at lære alle magiske formularer af samme power i *Players Handbook*.
- ◆ Kan ved lejlighed lære nye magiske formularer af samme power fra andre kilder.
- ◆ Ki-evne – *Maksimer Magist Formular*: En gang per dag kan effekten af en magisk formular af op til 9. power maksimeres (alle terninger er maksimerede).

Meta

Metaen manifesterer formularer med større kontrol end andre magikere ved brug af flere MSP. Se i øvrigt: **SAFFODS Meta**.

- ◆ Krav – Intelligens ≥ 16 .
- ◆ Har 4 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.

- ◆ Ki-evne – *Maksimer Metaformular*: En gang per dag kan en meta formular af op til 9. power maksimeres (alle terninger er maksimerede).

Logrist, KaosLogrist

Hvor magister bruger Mønster og Mana til at skabe Magi, findes der personer som bruger *Logrus* og *Anam* til at skabe *Skygge*, også kaldet skyggemagi. Disse personer kalder sig selv f.eks. *Logrist* eller *Skygge Adept*. Blandt udenforstående kaldes de ofte ved gamle upræcise navne som f.eks. Heks eller Witch, Kogler eller Warlock.

En *KaosLogrist* manifesterer *Kaos* med *Logrus* uden brug af *Anam*, hvilket svarer til skygge versionen af *MetaMagi*. En *KaosLogrist* kaldes også *MetaLogrist*.

Fælles for disse klasser baseret på skyggemagi er:

- ◆ Krav – Intelligens ≥ 16 .
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Har 4 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Træner 1 færdighed for at lære alle skygge eller kaos formularer af samme power.
- ◆ Ki-evne – *Maksimer Skygge Formular*: En gang per dag kan effekten af en skygge formular af op til 9. power maksimeres (alle terninger er maksimerede).

Psioniker

Psionicist, Psion

En psionicist, eller bare *psion*, bruger mentale kræfter på at manifestere effekter med mentalt eller fysisk resultat.

Se i øvrigt: **SAFFODS Psi**.

- ◆ Krav - Intelligens ≥ 16 og Visdom ≥ 14 .
- ◆ Har 6 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Ki-evne – *Undgå Effekt*: Kan en gang per dag vælge at undgå skade og effekt af et enkelt angreb af op til 7. power og/eller 70 hp.

Energist

En energist bruger kreative psioniske effekter og specialiserede evner til at optage og udløse energier.

Se i øvrigt: **SAFFODS Spellfire**.

Lambdaist

En lambdaist er en psionicist, som også har trænet de særlige energist færdigheder.

Se i øvrigt: **SAFFODS Spellfire**.

Gejstlig

Præst, Guru

En præst repræsenterer en guddommelig religion, mens en guru repræsenterer en kosmisk filosofi; begge udfører mirakler baseret på operant tro.

- ◆ Krav – ens tro skal understøttes af en hellig kraft fra en gud, religion, livs filosofi eller lignende.
- ◆ Har 6 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Kan færdigheden *Honor [Deity/Philosophy]*.
- ◆ Træner 1 færdighed for at påvirke udøde.
- ◆ Træner 1 færdighed for alle bønner af samme power.
- ◆ Kan ved lejlighed lære nye hellige formularer fra anden kilde.
- ◆ Træner 1 færdighed per speciel evne nævnt under religionens *Specialty Priests*.
- ◆ Ki-evne – *Save Protection*: Kan en gang per turn få *protection* bonus på +5 for et enkelt save.

Druide

En druide er naturens beskytter, og har adgang til hellige formularer og andre færdigheder som afspejler dette.

- ◆ Krav – ens tro skal understøttes af en højere ordens hellig kraft fra en natur gud eller lignende.
- ◆ Har 6 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Kan færdigheden *Honor Deity*.
- ◆ Træner 1 færdighed for at lære alle hellige formularer af samme power i *Players Handbook* indenfor sfærerne: All, Animal, Plant, Healing, Weather, Elemental, Protection, Guardian, Sun.
- ◆ Kan ved lejlighed lære hellige formularer fra *Tome of Magic: Time, Travelers, Wards*.
- ◆ Træner 1 færdighed per speciel evne nævnt i *Players Handbook*.
- ◆ Ki-evne – *Save Protection*: Kan en gang per turn få *protection* bonus på +5 for et enkelt save.

Mystiker

Munk

Munke træner fysiske og mystiske færdigheder og får derved indsigt i universets mysterier.

- ◆ Krav - Visdom ≥ 16 .
- ◆ Er trænet i en kampkunst og i alle kampkunst metoder (på nær færdigheder).
- ◆ Kan opnå specialiserings grader i gruppen *kampkunst metoder* (slag, spark, kast, låsning, vitalt) 5 niveauer tidligere end andre karakterer.
- ◆ Har 8 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +1 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Karma Bonus er +2 højere end normalt op til +7.
- ◆ Fysisk AC = $13 + 1/2$ per niveau uden rustning, fAC = $11 + 1/2$ per niveau med læderrustning, fAC = $10 + 1/2$ per niveau med forstærket læder eller elver ringbrynje. Bonus per niveau er ikke kumulativ med magisk AC bonus.
- ◆ Fysisk AV kan trænes op ved 1 færdighed per +1 til AV op til +7; dette kan gøres hvert 5. niveau fra 5.
- ◆ Har en *Save Protection* bonus på +2; bonussen er ikke kumulativ med magisk bonus.
- ◆ Er trænet i *Climb Walls*.
- ◆ Er trænet i *Find/Remove Traps*.
- ◆ Er trænet i *Hear Noise*.
- ◆ Er trænet i *Hide in Shadows*.
- ◆ Er trænet i *Move Silently*.
- ◆ Er trænet i *Tumbling (Acrobatics)*.
- ◆ Er trænet i *Masse Angreb* og i *Serie Angreb*.
- ◆ Ki-evne - *Ki Healing*: Helbred d4 plus Karma Bonus hp på sig selv eller ved berøring en gang per turn.
- ◆ Ki-evne - *Halvere Skade*: Kan en gang per runde vælge at tage halv fysisk skade (hp) af et angreb.
- ◆ Ki-evne - *Undgå Effekt*: Kan en gang per turn vælge at undgå skade og effekt af et enkelt angreb af op til 7. power og/eller 70 hp.
- ◆ Ki-evne - *Maksimal Skade*: Kan én gang per turn gøre maksimal skade med en mystiker manøvre eller kampkunst angreb, hvis hans angreb lykkes.
- ◆ Kan træne Ki-evner fra andre klasser.
- ◆ Kan eventuelt træne særlige bashar færdigheder.
- ◆ Bevæger sig med en *move* på $14'' + 1''$ per niveau.
- ◆ Træner 1 færdighed for hver af følgende specielle mystiker og kampkunst færdigheder, der fungerer konstant eller reflektivt. I alt 9:
 - *Suppressed Desire* (M&P-3) ved 2. niveau.
 - *Speak with Animals* ved 3. niveau.
 - *Mental Resistance* (M&P-3) ved 4. niveau.
 - *Immun mod alle Sygdomme* ved 5. niveau.
 - *Simulere Død* ved 6. niveau.
 - *Speak with Plants* ved 8. niveau.
 - *Non-Detection* (M&P-4) ved 9. niveau.
 - *Immun mod alle typer af Gift* ved 11. niveau.
 - *Mind Blank* (M&P-8) ved 16. niveau.

Bashar

En bashar bruger sin fysiske, mystiske og militære træning til at lede missioner og militære aktioner.

- ◆ Krav - Visdom ≥ 14 og Karisma ≥ 14 .
- ◆ Er trænet i en kampkunst og i alle kampkunst metoder (på nær færdigheder).
- ◆ Kan opnå specialiserings grader i gruppen *kampkunst metoder* (slag, spark, kast, låsning, vitalt) 5 niveauer tidligere end andre karakterer.
- ◆ Har 8 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ◆ Fysisk Angrebs Bonus er +1 per niveau.
- ◆ Fysisk Skade Bonus er $+1/2$ per niveau.
- ◆ Karma Bonus er +2 højere end normalt op til +7.
- ◆ Fysisk AC = $13 + 1/2$ per niveau uden rustning, fAC = $11 + 1/2$ per niveau med læderrustning, fAC = $10 + 1/2$ per niveau med forstærket læder eller elver ringbrynje. Bonus per niveau er ikke kumulativ med magisk AC bonus.
- ◆ Fysisk AV kan trænes op ved 1 færdighed per +1 til AV op til +7; dette kan gøres hvert 5. niveau fra 5.
- ◆ Har en *Save Protection* bonus på +2; bonussen er ikke kumulativ med magisk bonus.
- ◆ Er trænet i *Tracking*.
- ◆ Er trænet i *Forhandling*.
- ◆ Er trænet i *Climb Walls*.
- ◆ Er trænet i *Detect Disguise*.
- ◆ Er trænet i *Find/Remove Traps*.
- ◆ Er trænet i *Masse Angreb* og i *Serie Angreb*.
- ◆ *Militær Kommando*: Kan lede en organisation på 2^{niveau} personer (f.eks. 1024 ved 10. niveau).
- ◆ Ki-evne - *Halvere Skade*: Kan en gang per runde vælge at tage halv fysisk skade (hp) af et angreb.
- ◆ Ki-evne - *Undgå Effekt*: Kan en gang per turn vælge at undgå skade og effekt af et enkelt angreb af op til 7. power og/eller 70 hp.
- ◆ Ki-evne - *Maksimal Skade*: Kan én gang per turn gøre maksimal skade med en mystiker manøvre eller kampkunst angreb, hvis hans angreb lykkes.
- ◆ Kan træne Ki-evner fra andre klasser.
- ◆ Kan eventuelt træne særlige munke færdigheder.
- ◆ Bevæger sig med en *move* på $14'' + 1''$ per niveau.
- ◆ Træner 1 færdighed per taktisk eller strategisk færdighed.

Karakter Kit

Barde

En barde er en omrejsende karakter med evner indenfor flere fag, og med en særlig personlighed.

- ◆ Krav – Karisma ≥ 16 .
- ◆ Basis klasser: Frimand og Stridsmand og Magiker. Effektivt niveau skal være indenfor en faktor 2.
- ◆ Træner 1 færdighed per speciel færdighed nævnt i *Complete Bards Handbook*.

Bladesinger

En bladesinger er elvernes variant af en duelist/magist, og udlæres kun til elvere.

- ◆ Basis klasser: Duelist og Magist.
- ◆ Duelist favorit våben-gruppen er Lange Sværd.
- ◆ Træner mindst 3 færdigheder for *Bladesong*, som er teknisk identisk med kampkunsten *Kenjutsu*, men som er stilistisk anderledes og elver specifik.

Bushi

Bushi er en østlig variant af den basale kriger, og er udbredt i *Kozakura* og *Wa* i *Kara-Tur* på *Toril*.

- ◆ Basis klasse: Kriger, eller Duelist og Bashar/Taoist.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Summon Strength*.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Etiket*.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Te Ceremoni*.

Chanshi

Chanshi er en østlig variant af den basale kriger, og er udbredt i *Shou Lung* og *Tu Lung* i *Kara-Tur* på *Toril*.

- ◆ Basis klasse: Kriger, eller Duelist og Bashar/Taoist.
- ◆ Træner mindst 1 færdighed for *Pick Pockets*.

Fægtemester

En fægtemester er en duelist-kriger som har favoriseret alle sværd (som en bred våbengruppe).

- ◆ Krav – Behændighed ≥ 18 .
- ◆ Basis klasser: Duelist og Kriger/Bashar/Taoist, hvor begge skal være mindst 10. niveau.
- ◆ Fægtemester favorit våben-gruppen er alle sværd.

Hellig Kriger (Paladin, Avenger, Sohei)

En hellig kriger er allieret med en kirke, et tempel, eller direkte med sin guddom.

- ◆ Krav – Karisma ≥ 16 .
- ◆ Basis klasser: Kriger eller Duelist.
- ◆ Træner derudover sub-operant (eller operant) tro.

Jæger (Ranger), Skovløber (Forrester)

En jæger/skovløber er en stille udendørs kriger.

- ◆ Basis klasse: Kriger.
- ◆ Træner mindst 1 færdighed for *Hide in Shadows*.
- ◆ Træner mindst 1 færdighed for *Move Silently*.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Tracking*.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Animal Lore*.
- ◆ Jæger træner sub-operant (eller operant) tro. Skovløber træner sub-operant (eller operant) magi.

Kensai

En kensai er en østlig duelist med speciale i en smal gruppe af sværd, typisk *samurai sværd*.

- ◆ Træner 1 færdighed for *Bravery*.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Controlled Breathing*.
- ◆ Træner mindst 3 færdigheder for *Kenjutsu*.

Ninja

Ninja er en østlig magisk variant af en agent.

- ◆ Basis klasse: Agent.
- ◆ Træner sub-operant (eller operant) magi.

Shukenja

Shukenja er en østlig omvandrende præst.

- ◆ Basis klasse: Præst.
- ◆ Træner mindst 3 færdigheder for en kampkunst.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Meditation*.

Spejder

Spejder er en militær version af agent.

- ◆ Basis klasse: Agent.
- ◆ Træner 1 færdighed for *Tracking*.

Tyv (Yakuza, Tong-shu)

Tyv er en civil trænet i tyveri og/eller røveri.

- ◆ Basis klasse: Civil.
- ◆ Træner 2 færdighed for *Open Locks* og *Pick Pockets*.
- ◆ Kan evt. træne *Bagholdsangreb*

Vrek Blade

En Zen harmonisk kombination af duelist og psioniker med ekstra evner indenfor magi eller tro.

- ◆ Basis klasser: Duelist og Psionist/Lambdaist. Forskellen i niveau må ikke overstige 10.
- ◆ Duelist våben gruppen skal indeholde sværd.
- ◆ Træner sub-operante evner i enten tro eller magi.
- ◆ Se i øvrigt separat beskrivelse.

Wu-Jen

Wu-Jen er en østlig variant af Magist.

- ◆ Basis klasse: Magist.
- ◆ Som Magist, dog læres formularer fra *Oriental Adventures* i stedet for *Players Handbook*.

Kamp

Tidsregning

Tid regnes normalt i døgn, timer og **turns**, hvor en turn er 10 minutter. I kamp opdeles en turn i 10 **runder** á ca. 1 minut. En runde opdeles i 6 **del-runder** á 10 **seg-menter** (sekunder).

Hver del-runde giver mulighed for en enkelt aktion.

Angrebs Segmenter

Alle har et antal **angrebs segmenter (AS)** til rådighed per runde, der kan bruges på aktioner. En karakter har 20 AS plus sit karma niveau per runde. Enhver aktion i kamp forbruger et antal AS; Dette kan afhænge af aktionen, men er normalt 10. Når alle AS er brugt kan man ikke gøre mere før næste runde. Er der mindre end 10 AS tilbage, kan disse overføres til næste runde.

Komplekse aktioner tager dobbelt så lang tid som en normal aktion altså to del-runder, til gengæld kan de have væsentlig større effekt. Komplekse aktioners effekt kommer i den del-runde hvor de afsluttes. Mange kampkunst færdigheder er komplekse.

Har man mindst 65 AS tilgængeligt i en runde, kan man bruge **komprimerede aktioner**; dette betyder at man på en del-runde kan bruge yderligere 10 AS og dermed to aktioner eller én kompleks aktion. Man kan udføre én komprimeret aktion per runde for hver 10 AS udover 55 AS. Har man mindst 125 AS tilgængeligt kan man komprimere og nå tre aktioner på en delrunde o.s.v.

Initiativ og Speed Faktor

I kamp vil aktioner få effekt på et tidspunkt i løbet af en del-runde. Tidspunktet afhænger af aktionens type og den udførendes hurtighed. Hver type aktion har en **speed faktor (SF)**, der dikterer hvor hurtigt aktionens effekt kan nås. Afhængig af erfaring, behændighed og held har en karakter et **initiativ**, der checkes hver runde, og som dikterer hvor hurtigt karakteren kan handle. Hverken initiativ eller speed faktor kan effektivt blive mindre end 0. Aktionens effekt nås på et tidspunkt, der dikteres både af speed faktor og af initiativ, og som er det højeste af de to tal.

Initiativ afgøres med en terning, hvis type afhænger af AS per runde, og med bonus fra bl.a. behændighed og færdighederne *Fighting Instinct* og *Quick Strike*.

Terningen afhænger af antal AS tilgængeligt per runde: 1-29=d10, 30-39=d8, 40-49=d6, 50-59=d4, 60+=d2.

Eksempel: Ivan: Krieger-18 (38AS), Beh=16 (+2). Ivan er 3S specialiseret i langsværd (SF=6-3), og kan færdigheden *Fighting Instinct*. Speed faktor er 6-3 = 3. Initiativ er d8 (for 38 AS) -2 (behændighed) = d8-2. Hvis *fighting instinct* lykkes, bliver initiativ d8-4.

Ivan lykkes med *fighting instinct* og ruller d8=6; dette betyder at Ivan kan ramme i 3, idet hans initiativ er d8-4 = 6-4=2 og speed faktor 3 derfor er højere.

Haste, *Speed Time Dilation* og lignende øger antallet af aktioner indenfor en normal aktion og reducerer SF.

- ◆ *Haste* og *Speed* giver -2 bonus til initiativ.
- ◆ *Time Dilation* giver -2, -3 eller -4 bonus.

Se i øvrigt **SAFFODS Acceleration**.

Overraskelse

I visse situationer, hvor man pludseligt møder potentielle modstandere, er der risiko for at man bliver overrasket. Konsekvensen af at blive overrasket er, at man mister sin første aktion. Teknisk vil det sige at man taber 10 af de AS man har tilgængeligt for runden, og man kan ikke agere i første del-runde. Overraskelse kan undgås ved at lykkes med et Refleks Save.

Hvis man har den generelle færdighed *Alertness* kan man reducere konsekvensen ved at blive overrasket; hvis *Alertness* lykkes har man ikke tabt nogen AS men man kan stadigvæk ikke agere i første del-runde.

Våben og Kampkunster

Håndvåben inddeles i kategorier efter størrelse, skade og hastighed. Se i øvrigt **SAFFODS Våben**.

Kampkunster er kombinationer af kampstil, metoder som slag, spark, kast, låsning og kast, samt et udvalg af færdigheder. Se i øvrigt **SAFFODS Mystik**.

Angrebs Bonus og Armor Class

Fysiske og mentale angreb kræver at angriberen rammer sit mål; man ruller d20 og adderer sin **Angrebs Bonus**, og resultatet skal mindst være lig med målets **Armor Class (AC)**, der typisk er 10 eller højere.

Mental Angrebs Bonus (**mAB**) og Mental Armor Class (**mAC**) er betegnelser for de mentale varianter, mens de fysiske varianter kaldes **fAB** og **fAC** eller bare **AB** og **AC** når det ikke kan misforstås.

Et fysisk angreb gør maksimal skade hvis angrebs checket giver en d20=20, og gør minimal skade hvis d20=1, i disse tilfælde ruller skade terningen ikke.

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.

Parering

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

Typer af Fysisk Skade

Når man gør hp skade, vil skaden normalt være permanent indtil helbredt eller regenereret. Med våben og kampkunster er det dog muligt i stedet at gøre blandet skade, hvor den midlertidige skade regenereres på 1 turn:

Fuld (Lethal): 100% permanent (normal) skade.
Trekvart (Injury): 25% midlertidig og 75% permanent.
Halv (Half): 50% midlertidig og 50% permanent.
Kvart (Non-lethal): 75% midlertidig og 25% permanent.

Hvis man er specialiseret med et våben eller kampkunst kan man styre hp skade endnu mere:

Temporær: 100% midlertidig skade.

Armor Value

Når en karakter rammes af fysisk skade fra våben, kampkunster eller andre effekter, kan skaden reduceres med en værdi som betegnes **Armor Value** (AV) og er nul eller højere. Rustninger, skjolde og visse kampkunst færdigheder giver Armor Value.

Små skjolde giver +1 til AV og koster 2 AS, medium skjolde giver +3 til AV og koster 6 AS, og store skjolde giver +5 til AV og koster 10 AS af rundens total.

Hvis AV er højere end angrebets skade, så undgås skade helt. En stor drage eller ridder i plade rustning kan f.eks. have høj nok AV til helt at undgå skade fra en normal person, der angriber med kniv.

Karakterer har også to separate mental Armor Value værdier, nemlig **indre mental Armor Value** (imAV) og **dyb mental Armor Value** (dmAV).

Ikke-psionikere har en imAV på 4 og en dmAV på 6; dertil adderes Visdom bonus.

Psionikere har en imAV på 4, plus 2 for mester betvingere, plus yderligere 2 for stormester betvingere, plus 1/2 per psioniker niveau; dertil adderes Visdom bonus.

Psionikere har en dmAV på 6, plus 3 for mester redaktorer, plus yderligere 3 for stormester redaktorer, plus 1/2 per psioniker niveau; dertil adderes Visdom bonus.

Disse AV værdier bruges kun i psionisk eller tilsvarende mental kamp og er forklaret i **SAFFODS Psi**.

Karma Bonus

Magiske våben har typisk et plus, f.eks. +2, til angrebs bonus og skade bonus, og som også giver evnen til at skade visse ellers resistente monstre. Tilsvarende har karakterer af et vist niveau en **karma bonus**, som giver bonus til både angreb, parering og skade og evnen til at skade resistente monstre.

Karma bonus afhænger af karma niveau og er +1/6 per karma niveau op til et maksimum på +7.

Mystikere og duelister får dog en ekstra karma bonus på +2, men stadigvæk kun op til et maksimum på +7.

Karma bonus og magisk plus er aldrig kumulative; den højeste af de to vil gælde.

Karma Resistans

Visse monstre har en modstandsdygtighed over for fysiske angreb, således at de ikke kan skades af normale våben, men kun kan skades af våben med en vis magisk bonus eller karma bonus.

En **karma resistans** på f.eks. +2 betyder at der skal et fysisk angreb med en karma bonus på +2 eller magisk bonus på +2 til at skade monsteret. Karma resistans over +6 er ikke muligt for almindelige dødelige. Man kan ikke have højere karma resistans end karma bonus.

Et fysisk angreb mod en modstander som har en højere karma resistans end det man kan skade, vil typisk se ud som om angrebet kun giver overfladisk skade som regenereres på få sekunder; for monstre som er mere ånd end legeme vil det i stedet se ud som om angrebet passerer harmløst igennem.

Konfrontationer

I visse situationer opstår der en konfrontation mellem forskellige modstridende effekter eller kræfter, f.eks. en psioniker der psykokinetisk forsøger at stjæle en guldbarre, som en kæmpe forsøger at holde på, dette håndteres som et **konfrontationscheck**.

Hver effekt har en vis **power** af en vis **rang** (eller orden) der styres med en vis **kontrol**.

Rang er altid 1 for almindelige ikke-udødelige effekter; effekter manifesteret af guder og andre højerestående væsner kan have en rang større end 1.

Power er direkte givet for formularer og manifestationer; For naturlige evner som attributter eller attribut-baserede færdigheder er power lig med attribut bonus.

Kontrol er lig med manifestations niveau plus specialiseringsgrad for overnaturlige evner; niveau kan ikke overstige tre gange power. For naturlige evner er kontrol lig med 10 plus specialiseringsgrad.

Effektens **power rating** (PR) udregnes som følger:

$$\text{PR} = \text{kontrol} + 5 \times \text{power} \times \text{rang.}$$

Konfrontationens resultat afgøres ved at de indgående parter ruller d20, adderer power rating, og den højeste vinder konfrontationen: **Højeste (d20 + PR) vinder**.

Eksempel: Disse fire kæmper om samme guldbarre.

Malikin (Magist-17) kaster *Telekinesis* (Magi-5) som han er 3S specialiseret i.

Peregor (Psionist-18) bruger *Greater Telekinesis* (Psi-6).

Sayndra (Kriger-??) har en styrke på 18 (+4) og bruger færdigheden *Muscle*, som hun er 4S specialiseret i.

Suliman er kæmpe med en styrke på 22 (+6).

Malikin har kontrol=18 (15 for niveau og +3 for 3S) og power=5; PR=43 (18+5×5×1).

Peregor har PR=48 (18+5×6×1).

Sayndra har kontrol=14 (10 +4 for specialisering) og power=4 (for styrke +4); PR=34 (14+5×4×1).

Suliman har PR=40 (10+5×6×1).

Der rulles d20 for alle fire og resultatet er:

Malikin: d20 + PR = 13 + 43 = 56.

Peregor: d20 + PR = 7 + 48 = 55.

Sayndra: d20 + PR = 14 + 34 = 48.

Suliman: d20 + PR = 17 + 40 = 57.

Suliman vinder guldet og skynder sig væk!

En konfrontation kan ende uafgjort, med en uændret situation – dette kan betyde at en part, der var dominerende først i konfrontationen, alligevel vinder, medmindre parterne aktivt fortsætter konfrontationen.

Eksempel: Malikin, Peregor og Sayndra møder Suliman igen og prøver at stjæle guldet:

Malikin: d20 + PR = 5 + 43 = 48.

Peregor: d20 + PR = 3 + 48 = 51.

Sayndra: d20 + PR = 12 + 34 = 46.

Suliman: d20 + PR = 11 + 40 = 51.

Malikin og Sayndra taber, mens Peregor og Suliman kan fortsætte; situationen er uændret og Suliman har stadigvæk guldet, så Peregor er nødt til at vedligeholde sin telekinese for at fortsætte konfrontationen.