

SAFFODS³ Mystik

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System[®] – Mystisk Kompendium

Mystik

Copyright 2003-2014, Roar Smith – Version 3.6

Mystik er en af de grundlæggende overnaturlige kræfter, på linje med magi, tro og psi. Den mest almindelige måde karakterer kommer i kontakt med mystiske kræfter, er når disse udfoldes som en kampkunst.

Kampkunst

Kampkunst er en kombination af kampstil, kampkunst metoder som slag, spark, kast, låsning og vitale angreb, samt et udvalg af kampkunst færdigheder.

Den første kampkunst man lærer kræver træning af 3 færdigheder – 1 færdighed for kampkunsten og 2 færdigheder for træning i den smalle gruppe Kampkunst Metoder. Der trænes kun en enkelt færdighed for efterfølgende kampkunst; mystikere lærer dog kampkunst og den basale træning i metoder uden brug af færdigheder.

Kampkunst Metoder

Kampkunst metoder indbefatter slag, spark, kast, låsning og vitale angreb fra en kampkunstner (*martial artist*). Disse metoder har forskellig skade, speed faktor og egenskaber, og svarer til hurtige våben kategorier fra 4 til 12, på nær låsning som er langsom.

Metode	Skade	SF	Egenskaber
Låsning	d4	3	Modstander må højst være <i>Large</i> . Skade er udenom AV og <i>Stoneskin</i> .
Slag	d6	3	-
Spark	d8	5	-
Vitalt	d10	7	-
Kast	d12	9	Man skal kunne løfte modstander. Modstander lander på jorden og skal rejse sig op, medmindre refleks save lykkes. Skade kan halveres af <i>Fall</i> eller <i>Tumbling</i> færdighed.

Tabel 1 – Kampkunst Metoder

Kampkunst Specialisering

Man kan træne og specialisere sig i en enkelt kampkunst metode eller i alle kampkunst metoder som en smal våben-gruppe ved brug af 1 eller 2 færdigheder.

Specialiserings graderinger over 3S kan kun opnås af karakterer fra hovedklasserne realist og mystiker. Specialiserings grader og bonus kan ses i Tabel 2.

Gradering	Forkortelse	Angreb/ Parering	Skade	SF	Niveau Krav
Utrænet, kampkunst	UT	-3	-6	+3	
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 2 – Kampkunst Specialisering

Mystik Discipliner & Færdigheder

Mystik færdigheder opdeles i discipliner, hvor nogen af dem svarer til kampkunst metoder, og kan inddeles efter power. Kendte discipliner ses i Tabel 3.

Disciplin	(Engelsk)	Begrænsninger
Slag	<i>Strike</i>	-
Spark	<i>Kick</i>	-
Kast	<i>Throw</i>	(Se under kampkunst metode).
Låsning	<i>Lock</i>	(Se under kampkunst metode).
Vitalt	<i>Vital Area</i>	-
Bevægelse	<i>Movement</i>	-
Skub	<i>Push</i>	-
Våben	<i>Weapon</i>	-
Mental- Fysisk	<i>Mental & Physical</i>	-
Lyd	<i>Sound</i>	Kun mystikere har adgang til 2. power og derover.
Ånd	<i>Spirit</i>	Kun mystikere har adgang.
Skygge	<i>Shadow</i>	Begrænset adgang.

Tabel 3 – Mystik Discipliner

Disciplinerne Lyd og Ånd kendes kun af få mystikere. Disse discipliner ligner Magi og Tro mere, end de ligner fysiske kampkunst færdigheder.

Skygge kan læres i stedet for Ånd af de, som får deres kraft fra kaos, skygge og mørke. Derudover kan de, der følger Zen Tao balance, lære både Ånd og Skygge.

For disciplinerne Slag/Spark/Kast/Låsning/Vitalt, der har en grundlæggende skade, lægges de sædvanlige skade bonusser oveni; for andre discipliner som mental-fysisk/lyd/ånd, er der kun den basale skade som færdigheden indeholder.

Kampkunst Våben Færdigheder, som f.eks. *Weapon Breaker*, kan bruges med et vilkårligt relevant våben, som man er trænet i.

Vitale angreb udføres med kroppen, med våben, eller med forhåndenværende genstande, mod et sårbart punkt. Angrebsbonus og skade er afhængig af specialisering i Kampkunst Metoder eller Vitale Angreb men uafhængig af evt. våben specialisering.

Der findes fire typer af kampkunst færdigheder:

- ♦ **Simpel færdighed:**
Variationer af den basale metode, som har samme basis skade og speed faktor som selve metoden.
- ♦ **Kompleks færdighed:**
Kraftfulde manøvrer, der tager dobbelt så lang tid at udføre (kompleks aktion á 20 AS).
- ♦ **Konstant færdighed:**
Færdigheder der giver en konstant evne, bonus eller resistans, og ikke udgør en separat aktion.
- ♦ **Refleksiv færdighed:**
Færdigheder der kan bruges når som helst, og som ikke udgør en separat aktion.