

# SAFFODS<sup>3</sup> Færdigheder

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System © - Færdigheds Kompendium

## Færdigheder

Copyright 2003-2014, Roar Smith - Version 3.6

### Generelle Færdigheder

#### Rytterkunst - *Equestrian*

**Behændighed baseret.** Med denne færdighed kan man ride på en hest, kæmpe fra hesteryg med håndvåben, missilvåben og formularer. Et check er nødvendigt for at tilkalde sin hest med et fløjt eller lignende, bruge hesten som skjold ved at hænge på hestens flanke, springe over en forhindring, og for at undgå at blive kastet af hesten i visse situationer. Kastes man af hesten vil det give d6 HP skade, save til halv skade.

#### Kamp Instinkt - *Fighting Instinct*

**Behændighed baseret.** Giver mulighed for at reagere hurtigt i starten af en kamp situation. Hvis det lykkes får man -2 bonus til initiativ i første runde i kamp.

#### Udendørs Sniger - *Outdoor Stealth*

**Behændighed baseret.** Giver mulighed for at snige sig ubemærket i stilhed udendørs ved brug af naturligt forekommende skjul. Hvis det lykkes får man +10 bonus til *Move Silently* og *Hide in Shadows* check.

#### Årvågenhed - *Alertness*

**Behændighed baseret.** Giver mulighed for at undgå en del af konsekvensen ved at blive overrasket i en kamp-situation, og giver mulighed for at man vågner fra søvn ved den mindste mistænkelige støj.

#### Intimidere - *Intimidate*

**Styrke baseret.** Giver mulighed for fysisk at skræmme andre til at adlyde. Dette virker på civile som ikke kan lide at slås. Forsøger man at intimidere soldater, eventyrere e.l., kan de modstå med mentalt eller fysisk save.

#### Muskelbrug - *Muscle*

**Styrke baseret.** Erfaring med tunge løft og hårdt fysisk arbejde. Giver mulighed for at dirigere andre til at udnytte deres fysiske kræfter optimalt. Inkluderer viden om brug af simple mekaniske hjælpemidler. Hvis det lykkes får man +2 bonus til styrkecheck af mekanisk natur - f.eks. at bryde døre op (*Open Doors*), bøje jernstænger (*Bend Bars*) eller løfte jerngitre (*Lift Gates*). Man får ikke en generel bonus til styrkecheck.

#### Alternative Magier - *Alternate Magics*

**Intelligens baseret.** Grundlæggende viden om magier ud over magiske formularer, inklusive viden om kendte væsners magiske evner, ekstra-planare væsner og kendskab til højere ordens magi ("udødeligt niveau").

#### Doktor - *Doctor*

**Intelligens baseret.** Giver mulighed for at behandle andres sår og diagnosticere sygdom. Hvis det lykkes helbreder man personen for d4 hit points; dette kan kun gøres én gang for den samme skade. Man kan ikke behandle sine egne sår.

#### Kend Markedsværdi - *Know Market Value*

**Intelligens baseret.** Kender automatisk markedspris for almindelige varer inklusive husdyr, ædelstene etc. Et færdighedscheck giver mulighed for at estimere prisen på specielle varer som f.eks. magisk udstyr og skatte.

#### Magisk Håndværk - *Magical Engineering*

**Intelligens baseret.** Giver mulighed for at genkende de grundlæggende principper, som et magisk objekt er baseret på. Hvis det lykkes kan man genkende almindelige magiske objekter og objekter med særlige kendetegn. Inkluderer ikke praktisk træning i design og konstruktion af magiske objekter.

#### Militær Taktik - *Tactics*

**Intelligens baseret.** Træning i at bruge tropper på en optimal måde i en militær konflikt. Kan lede 8x så mange tropper med Militær Kommando.

#### Planar Geografi - *Planar Geography*

**Intelligens baseret.** Generel viden om det primære plan, indre planer, elementære planer, ydre planer, det æteriske og det astrale plan. Inkluderer viden om metoder til at rejse imellem planer og om de almindeligt forekommende racer på velkendte planer.

#### Fare Sans - *Danger Sense*

**Visdom baseret.** Giver mulighed for at erkende om man befinder sig i en farlig situation eller ej, men ikke hvordan eller hvorfra faren stammer. Check udføres af DM. Hvis checket fejler fortsætter man med at have samme forud indfattede mening om situationen som før; så hvis man allerede tror at situation er farlig bliver man ikke beroliget hvis checket fejler.

#### Førstehjælp - *First Aid*

**Visdom baseret.** Giver mulighed for at give førstehjælp til en person. Hvis det lykkes helbreder man personen for d4 hit points. Førstehjælp kan kun gøres én gang for den samme skade. Man skal have mindst ét hit point for at udføre førstehjælp på sig selv. Førstehjælp skal gives indenfor ti minutter efter en skade er påført.

#### Modighed - *Bravery*

**Visdom baseret.** Giver mulighed for at modstå naturlig og overnaturlig påført frygt. Hvis det lykkes, så får man +10 bonus til save.

# SAFFODS<sup>3</sup> Færdigheder

## Opdag Bedrag - *Detect Deception*

**Visdom baseret.** Giver mulighed for at opdage bedragerisk opførsel fra andre. Dette giver ikke indsigt i om enkelte udsagn er sande eller falske, eller indsigt i motivationer eller bedragets natur, men kun hvorvidt man bliver bedraget med vilje. Check udføres af DM. Hvis checket fejler fortsætter man med at have samme forud indfattede mening om situationen som før.

## Rådgivning – *Guidance/Counsel*

**Visdom baseret.** Giver mulighed for at rådgive andre. Spilleren fortolker situationen, formulerer sit råd, og DM checker hvor hjælpsomt rådet er.

## Ære [Guddom] – *Honor [Deity]*

**Visdom baseret.** Giver evnen til at ære et bestemt navngivet højere ordens væsen, typisk en guddom, eller en filosofi som f.eks. Zen Buddhisme, for at opnå vedkommendes gunst og ro i sjælen. Dette inkluderer viden om passende optræden, levevis og eventuelle ritualer. Gejstlige lærer altid denne færdighed.

## Afskrække - *Terrorize*

**Karisma baseret.** Giver mulighed for at skræmme andre til at adlyde. Dette virker på civile som ikke kan lide at slås. Forsøger man at afskrække soldater, eventyrere e.l., kan de modstå med mentalt eller fysisk save.

## Bedrage - *Deceive*

**Karisma baseret.** Giver mulighed for at få andre til at tro på hvad man siger eller gør, selvom man lyver eller ikke mener hvad man siger og gør. Færdigheden kan ikke narre en *Detect Lie* formular.

## Købslå - *Bargain*

**Karisma baseret.** Giver mulighed for at opnå den bedste opnåelige pris for varer, ydelser eller information. Hvis to karakterer købslår mod hinanden, håndteres situationen med et konfrontationscheck.

## Overtale - *Persuade*

**Karisma baseret.** Giver mulighed for at overtale andre om ens oprigtighed, under forudsætning af at man selv tror på det man siger. I farlige og truende situationer, eller når en NPC er mistroisk eller fjendtligt indstillet, så vil sværhedsgraden stige til 15 eller 20.

## Vind Tillid - *Gain Trust*

**Karisma baseret.** Giver mulighed for at vinde andres tillid gennem en kombination af høflighed, respekt for traditioner, viden om menneskelig natur, og ærefuld optræden. Hvis færdighedscheck lykkes vil en NPC acceptere personen som en man kan have tillid til, indtil det modsatte er bevist. I farlige og truende situationer, eller når en NPC er mistroisk eller fjendtligt indstillet, så vil sværhedsgraden stige til 15 eller 20.

## Specielle Færdigheder

### Masse Angreb (Refleksiv)

Et masse angreb kan bruges når som helst i fysisk kamp med et våben eller en kampkunst metode, men kræver at man aktivt beslutter dette.

Masse angrebet betyder, at angrebs check og skade automatisk er minimeret, tilsvarende  $d20=1$ .

Et antal modstandere man er i fysisk kamp med, enten i nærkamp eller via missil våben, udpeges som mål for masse angrebet. De modstandere som rammes tager skade på en måde, så de deler skaden af angrebet i lige dele (rundet ned) og derefter fratrækker Armor Value. Det er ikke muligt at skade mere end 10 modstandere indenfor en enkelt aktion.

Hvis man udfører masse angreb ved hjælp af missil våben, er det nødvendigt at anvende multiple missiler.

Hvis man bliver ramt af et masse angreb, vil det ikke være nok til at forstyrre koncentrationen hos en magiker der kaster en formular, eller nok til at aktivere en *Stoneskin* effekt (*Stoneskin* forhindrer skaden, men begynder ikke at tælle ned).

### Serie Angreb (Refleksiv)

Et serie angreb kan bruges når som helst i fysisk kamp med et våben eller en kampkunst metode, men kræver at man aktivt beslutter dette.

Serie angrebet betyder, at angrebs check og skade automatisk er minimeret, tilsvarende  $d20=1$ .

Hvis en modstander rammes af angrebet, og tager nok skade til at helbred kommer ned på 0 HP, så fortsætter serie angrebet på næste mulige modstander. Hvis næste modstander rammes af angrebet, tager han den overskydende skade med fratæk af Armor Value. Hvis den anden modstander også skades nok til at helbred når ned på 0 HP, så fortsætter serie angrebet på tredje modstander og så videre. Det er ikke muligt at skade mere end 10 modstandere indenfor en enkelt aktion.

Hvis man bliver ramt af et serie angreb, vil det ikke være nok til at forstyrre koncentrationen hos en magiker der kaster en formular, eller nok til at aktivere en *Stoneskin* effekt (*Stoneskin* forhindrer skaden, men begynder ikke at tælle ned).