

SAFFODS³ Konvertering

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System © - Konvertering til version 3

Generelt

Copyright 2003, Roar Smith - Version 3.0

SAFFODS³ indeholder en del ændringer, som til dels er inspireret fra *Dungeons & Dragons 3rd Edition*. Hovedtemaet i ændringerne er at tabeller erstattes af generelle mekanismer, at unødvendige specialregler er fjernet, og at terning-baserede checks generelt (men ikke fuldt ud) er konverteret til rul med d20 op mod en sværhedsgrad, hvor det gælder om at slå så højt som muligt, altså som f.eks. et *Saving Throw* allerede fungerer i SAFFODS version 2.

Ruller man 1 på en d20 er det ikke længere automatisk mislykket, og ruller man 20 på en d20 er det ikke

automatisk lykkedes. For fysiske angreb betyder 20 på d20 dog at skade maksimeres, og tilsvarende betyder 1 at skade minimeres. En 19'er betyder ikke længere noget specielt, og en 20'er betyder ikke længere at skaden er udenom modstanderens rustning (AV). Reglen om minimal og maksimal skade gælder ikke for magiske formularer, psioniske manifestationer, hellige bønner og komplekse kampkunst manøvrer!

Mange bonusser er nu afhængige af **Karma Niveau**, der er højeste niveau plus ekstra niveauer over 10.

Attributter

Evner kaldes nu attributter og er ensrettet med hensyn til, hvor stor en bonus man får for en attribut af en hvis størrelse; f.eks. giver en behændighed på 16 nu en bonus på 3 til både initiativ, angrebs bonus ("*to hit*"), forsvars bonus (*Armor Class*), og refleks *Save*, mens en konstitution på 16 tilsvarende giver en bonus på 3 til helbred (*Hit Points per Hit Die*) og til fysisk *Save*. De specielle regler for *Open Doors* og *Bend Bars/Lift Gates* i forhold til styrke er erstattet af generelle regler for attributcheck; se nedenfor.

Attributter og visse andre evner kan checkes op mod forskellige sværhedsgrader, f.eks. når en generel færdighed baseret på en attribut skal checkes, eller hvis man skal undgå effekten af et angreb med et *Save*. Et check har en sværhedsgrad, som kan variere men typisk er 5 (let), 10 (normalt), 15 (svært) eller 20 (meget svært). Spilleren ruller en d20 op mod sværhedsgraden med eventuelle bonusser (eller straffe) for den relaterede attribut, hvor det modificerede rul så mindst skal nå sværhedsgraden.

Save

Saving Throws kaldes nu bare *Save*, og forbedres inden for visse rammer på en måde man selv vælger når man stiger i niveau; man er ikke tvunget til at bruge en bestemt tabel afhængig af ens klasse.

Der er fire forskellige saves; to kropslige og to åndelige: **Refleks**, **Fysisk**, **Mentalt** og **Vilje**.

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. Behændigheds attributten 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.

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

Man kan selv vælge hvilket af de relevante saves man vil prøve, hvis der er flere muligheder for at forsøge at undgå eller minimere en effekt, men man kan dog kun forsøge et enkelt save selvom der er flere mulige. DM kan oplyse om de relevante, hvis der er tvivl.

Uanset hvilken effekt man skal forsøge at save imod, under forudsætning af at der overhovedet kan saves imod effekten, så kan man altid uden undtagelse vælge at bruge sit vilje save!

Konfrontationer

Attributter, formularer og visse andre evner kan komme i konflikt med hinanden, hvis f.eks. to karakterers intelligens konfronterer hinanden direkte. Generelle regler for håndtering af konfrontationer er

indført baseret på et power rating princip, hvor power og kontrol indgår i power rating, og hvor power rating adderes som bonus til d20 i et konfrontationscheck.

SAFFODS³ Konvertering

Overnaturlige Evner

Magi

Magisk Styrke er nu delt op i to elementer; Magiske Styrke Point (MSP), som er de point der forbruges og regenereres, og magisk Angrebs Bonus (mAB) som er bonus til check med d20 i et magisk check mod en sværhedsgrad; den grundlæggende sværhedsgrad er 10 + power, og magikerens mAB er lig med niveau plus intelligens bonus.

Specialisering i skoler er droppet.

Psi

Antal PSP er ændret, og man får nu også effektivt PSP for ikke-psiioniker niveauer, selvom disse ikke kan bruges aktivt for latente. Latent betyder nu bare at man har passive PSP, som ikke kan bruges aktivt.

Psi manifestationer checkes nu ved psiioniske check med d20 plus psiionisk Angrebs Bonus (pAB) op mod en sværhedsgrad; den grundlæggende sværhedsgrad er 10 + power (3, 6 eller 9), og psiionikerens pAB er lig med niveau plus intelligens bonus.

Våben og Kampkunst

Våben er nu inddelt i fem kategorier, hvor skade og speed faktor er den samme indenfor hver kategori. For at kende et våbens skade (som er ens mod alle størrelser modstandere) og samtidigt dets SF skal man kun kende kategorien, på nær ganske få undtagelser. Dette betyder at visse våben er ændret en smule i skade og/eller SF.

Pile og bolte fra buer og armbrøste bliver nu modstået af den samme armor value som andre våben, til gengæld gør buer og armbrøste generelt mere skade end før. Der skelnes ikke længere imellem krigspile og flugtpile, eller mellem forskellige bue-kvaliteter (simpel, forstærket, lamineret, komposit) ud over normal skelnen mellem gode og dårlige våben.

Kampkunst metoders skade, speed faktor med videre er justeret i forhold til tidligere, og ligger med skade fra d4 til d12 og SF fra 3 til 9.

Den første kampkunst (*martial art*) man lærer kræver nu tre færdigheder – en færdighed for selve kampkunsten og to færdigheder for træning i den smalle våben-gruppe Kampkunst Metoder (slag, spark, kast, låsning, vitalt). Efterfølgende kampkunster kræver kun en enkelt færdighed; mystikere lærer dog dette uden brug af færdigheder. Kampkunst færdigheder, der før hed *martial art special maneuvers*, kræver stadigvæk at man træner en færdighed.

Visse kampkunst færdigheder er ændret i forhold til tidligere og inkluderer blandt andet:

Distance Death (Vital 4), Iron Fist (Strike 1), Iron Foot (Kick 1), Quick Strike (Mental & Physical 4), Awareness (M&P 5), Steel Cloth (Weapon 3), Missile Deflection (Movement 4), Arrow Cutting (Weapon 4), Summon Strength (M&P 3), Mystic Touch (M&P 8).

Kamp

Alle normale aktioner tager nu 10 angrebs segmenter for alle karakterer, hvilket bevirker at runder kan håndteres som 6 del-runder á en aktion.

Komplekse aktioner bruger 20 AS, altså det dobbelte af normale aktioner, og får først effekt i den del-runde hvor de afsluttes. Eksempler på komplekse aktioner er: *Eagle Claw*, *Summon Planar Energies*, og formularer der ifølge spell beskrivelsen ”varer hele runden”.

Overraskelse er ikke længere noget der er 30% chance for, med risiko for at miste op til 40 AS. I stedet bruges der nu refleks save, hvor konsekvensen ved at fejle kun er tab af en aktion á 10 AS.

Armor Class er vendt om så den starter ved 10 og stiger når den bliver bedre.

Skjolde er modificeret, således at der er små, medium og store skjolde. Små skjolde giver +1 til AC og bruger 2 AS, medium skjolde giver +3 til AC og bruger 6 AS, og store skjolde giver +5 til AC og bruger 10 AS.

Parering er nu en aktion, som virker i 10 AS mod alle angreb som måtte komme i dette tidsrum.

THAC0 er udskiftet med en angrebs bonus, der lægges til d20 for at nå op på sværhedsgraden – altså målets Armor Class.

Håndtering af 1'er, 19'er og 20'er er ændret, og er mere konsekvent. En 1'er er ikke nødvendigvis fejlet, og en 20'er er ikke nødvendigvis lykkedes. For fysiske angreb giver 1 minimum skade og 20 maksimum skade – der er intet specielt ved en 19'er og en 20'er giver ikke skade udenom Armor Value.

Initiativ og Speed Faktor er nu ”parallelle”; 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 terningen er ændret, og starter ved d10.

Halvangreb er droppet, men man kan i stedet træne færdighederne **Serie Angreb** og/eller **Masse Angreb**, der i en vis grad kan opnå samme resultat.