

SAFFODS³ Acceleration

Simplificeret Afbalanceret Fleksibelt Fangehuller Og Drager System[®] - Acceleration Kompendium

Acceleration

Copyright 2014, Roar Smith – Version 3.6

Her beskrives hvordan forskellige former for acceleration af aktioner fungerer sammen, f.eks. mystiske manøvrer som *Speed* og *Instinctive Speed*, spells som *Haste*, og *Speedy*, psi manifestationer som *Accelerate*, *Time Dilation*, *Time Stretch*, *Split Mind*, *Triple Mind*, men også multi-angreb som f.eks. *Double-Fist Punch*, *Windmill Kick*, *Dual Weapon Attack*, *Akiyama's Offensive Defense*.

Komprimerede Aktioner

Har man 65 AS eller mere til rådighed 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.

Har man f.eks. 65 AS til rådighed kan man enten bruge 10 AS i 6 delrunder, eller man kan bruge en komprimeret aktion i en valgfri delrunde (1-5). De overskydende 5 AS går videre til næste runde som i alt 70 AS.

Komprimerede aktioner kan ikke accelereres, men kan dog være multi-angreb (se nedenfor).

Summering af Acceleration

Speed, *Haste*, *Speedy* og *Accelerate* kan fordoble antallet af fysiske aktioner i en runde (i nogen tilfælde mere). *Time Dilation* fortynder tiden og kan øge fysiske aktioner, og i en vis udstrækning også psi manifestationer og formularer, med en faktor $\times 2$, $\times 3$, $\times 4$ eller $\times 5$. Grænsen for sådanne effekter kan ikke overstige følgende, hvis aktionerne skal have effekt på andre end én selv:

Power	Fysisk Acceleration	Manifestations Acceleration	Objektiv Varighed
Talent	$\times 2$ (+1)	-	1 turn
Videnskab	$\times 3$ (+2)	$\times 2$ (+1)	1 runde
Kunst	$\times 4$ (+3)	$\times 2$ (+1)	½ runde
Omni	$\times 5$ (+4)	$\times 2$ (+1)	1 delrunde

Tabel 1 – Grænser for Acceleration

Forskellige accelerationer summerer kun med det, der overstiger $\times 1$, og ikke over $\times 5$ for fysisk acceleration eller over $\times 2$ for manifestations acceleration; f.eks. giver mystik manøvreren *Speed* ($\times 2$) kombineret med en *Time Dilation* ($\times 3$) en samlet fysisk acceleration på $\times 4$ og manifestations acceleration på $\times 2$.

Mystic arts af typerne *Spirit* og *Shadow* eller som bruger SSP regnes for ækvivalent med Tro, og mystic arts i disciplinen *Sound* regnes for ækvivalent med Magi.

Multi-Angreb

Hurtige psioniske angreb er multi-angreb ligesom visse mystiske manøvrer udgør multi-angreb, idet de tillader multiple angreb/forsvar mod samme modstander.

- *Double-Fist Punch*
- *Windmill Kick*
- *Dual Weapon Attack*
- *Akiyama's Offensive Defense*

Disse giver ekstra angreb, og tæller med i grænsen for acceleration. Hvis man f.eks. er speedet med $\times 2$ kan man bruge to af disse multi-angreb (i alt 4 angreb), hvis man er speedet med $\times 3$ kan man bruge to men ikke tre af disse multi-angreb, hvis man er speedet med $\times 4$ kan man bruge et enkelt, og hvis man er speedet med $\times 5$ kan man slet ikke bruge disse multi-angreb. Psioniske multi-angreb kan ikke accelereres yderligere da de allerede er $\times 2$.

Tornado, *Scissors Kick*, *Double Kick*, *Akiyama's Full Circle*, *Circular Slash* regnes som område angreb, ikke multi-angreb, da de kun øger antal modstandere ramt.

Circle Kick, *Akiyama's Two-Sword Attack* regnes ikke for multi-angreb, da skade bonusser kun tæller med en enkelt gang.

Betingede Aktioner

Betingede aktioner manifesteres som følge af at en predefineret betingelse opfyldes for en predefineret effekt. Dette kan opnås med f.eks. *Contingency* (Magist-6) og *Triggered Delay* (KR-7), eller som en reaktiv effekt der betinges af ophør af en aktiv effekt.

Betingede aktioner som ikke udelukkende har direkte effekt på kasteren selv, men som har en direkte effekt på andre, på andet, eller på et område, tæller som accelererbare aktioner af typen Magi/Tro eller Psi.

Betingede aktioner kan sammen med andre accelererbare aktioner højst udføres 5 gange på en delrunde, kan sammen med Magi/Tro/Psi højst udføres 3 gange per delrunde, og kan sammen med sin egen type højst udføres 2 gange per delrunde.

Hvis man har brugt alle sine mulige accelererbare aktioner i en delrunde før betingelsen for en betinget aktion bliver opfyldt, så bliver den betingede effekt udskudt til starten af næste delrunde.

Bonusaktioner og Primal Aktioner

Bonusaktioner er aktioner som højst kan udføres én gang per runde, men ikke kan udføres i samme delrunde som en komprimeret aktion. Kan f.eks. opnås ved 7S specialisering i visse Magi, Tro og Psi effekter (ikke Mystik).

Primal aktioner er reserveret højere-ordens væsner.

Disse aktioner defineres ikke yderligere her.

Overblik

Overblik over de forskellige typer aktioner:

Accelererbare Aktioner			Ikke Accelererbare	
Fysisk	Magi/Tro	Psi	Komprimeret / Bonus	Primal
0...5	0...2	0...2	1	1
0...5	0...3		1	1
1...5			1	1

Tabel 2 – Maksimum Aktioner per 10 AS

SAFFODS³ Acceleration

Eksempler

Victorius Maximus er Kriger-30, Meta-22, Psion-18 med 70 AS per runde. Han starter *Triple Mind*, og kan således udføre en fysisk, en magisk og en psi aktion per 10 AS. Hans *psionic mind* starter en *Time Dilation*, og kan derefter udføre to psioniske aktioner per 10 AS. Hans *thinking mind* starter en improviseret omni spell der gør, at han kan kaste to spells per 10 AS.

På nuværende tidspunkt kan Victorius udføre 3 magi/tro/psi aktioner per 10 AS, hvor enten magi/tro eller psi er accelereret med $\times 2$ men ikke begge samtidigt.

Victorius starter også en *Instinctive Speed* med sin *original mind*, og kan nu i en del-runde udføre 5 aktioner per 10 AS, hvoraf højst 3 kan være magi/tro/psi og højst 2 kan være f.eks. psi.

Victorius kan ikke udføre multi-angreb med sine 5 accelererede angreb, men da han også har en komprimeret aktion til rådighed, kan han bruge denne præcist som han vil til f.eks. et *Double-Fist Punch*.

Victorius har tidligere kastet en *Contingency*, som starter en *Stoneskin* på ham selv når han er skadet for 100 hp. Victorius har også en *Triggered Delay* som starter en *Dimension Blade* på sit tohåndssværd når han trækker det. Han har også en *Triggered Delay* som starter *Energy Control* når han bliver ramt af ild eller elektricitet. Han har også en *Triggered Delay* som starter *Intellect Fortress* når han bliver ramt af et mentalt angreb.

Victorius står over for en blå drage og en mind flayer, og han manifesterer en *Mass Concussion* på dem begge to, han kaster en magisk *Disintegrate* på mind flayeren, som dog modstår angrebet, og trækker sit tohåndssværd som betinget starter en *Dimension Blade*. Han har nu allerede brugt 3 accelererbare Magi/Tro/Psi aktioner på andet end sig selv. Han angriber nu med sit tohåndssværd og har nu brugt 4 ud af sine 5 aktioner.

Den blå drage angriber Victorius med sin ånde af lyn, som gør over 100 hp i elektrisk skade, samtidigt med at mind flayeren angriber ham mentalt.

Stoneskin startes af *Contingency*, idet det er en effekt som kun direkte påvirker ham selv.

Energy Control startes af *Triggered Delay*, idet det også er en effekt som kun direkte påvirker ham selv.

Intellect Fortress som burde startes af *Triggered Delay*, udskydes til starten af næste delrunde, da det er en område effekt, og han er løbet tør for accelererbare aktioner af typerne Magi/Tro/Psi.