

# SAFFODS<sup>3</sup> Magi

Simplificeret Afbalanceret Flexibelt Fangehuller Og Drager System © - Magisk Kompendium

## Indhold

Copyright 1996-2014, Roar Smith - Version 3.6

INDHOLD.....	1	IMPROVISATION .....	2
GENERELT .....	1	UDELADELSE AF KOMPONENTER .....	3
EKSEMPEL KARAKTERER.....	1	FORSTYRRELSE .....	3
MAGI.....	2	RUSTNINGER .....	3
MAGISKE STYRKE POINT (MSP) .....	2	MULTIPLE FORMULARER.....	3
MAGISK ANGREBS BONUS (MAB) .....	2	AKTIVE OG REAKTIVE FORMULARER .....	3
FORMULARENS POWER.....	2	KONTRAFORMULARER .....	3
TRYLLEBØGER .....	2	RESULTATET AF MAGISK CHECK .....	3
TRÆNING & SPECIALISERING I FORMULARER .....	2	OVERSIGT .....	4

## Generelt

**SAFFODS Magi** er et detaljeret system for håndtering af magi af **Magist** typen, altså den magi der bruges af magikere og af sub-magikere. Alle regler og procedurer overtrumfer tilsvarende tidligere regler og procedurer.

**Magi af Logrist typen, altså baseret på Logrus, Anam, og Kaos beskrives ikke detaljeret i dette dokument.**

Magi er en overnaturlig kraft, der gennemstrømmer universet, og som kan samles, kontrolleres, og bruges af magikere og sub-magikere. Magi optræder normalt i form af **formularer** (*spells*) inddelt efter **power** og **skole**.

Formularer kastes med en effekt, der måles som et **niveau** (*level*) normalt tilsvarende magikerens eget niveau, dog ikke højere end tre gange power.

I SAFFODS Magi er der hovedsageligt følgende forskelle i forhold til tidligere regler:

- ◆ Nye formularer kan improviseres efter behov og fantasi! Dette er vanskeligere end at kaste velkendte formularer.
- ◆ Evne til at kaste formularer udtrykkes ved den **magiske angrebs bonus (mAB)**.
- ◆ Magikere og sub-magikere har en buffer af **magiske styrke point (MSP)**, der forbruges når en formular kastes, og som regenererer over tid.
- ◆ Formularer kræver normalt kun to komponenter: **vokale** (lyde) og **somatiske** (bevægelser).
- ◆ Materielle komponenter kræves kun der, hvor det er indlysende nødvendigt, f.eks. *Enchant an Item*.
- ◆ Formularer kan kastes uden vokale og somatiske komponenter, men dette er dog vanskeligere.
- ◆ En formular kan negeres mens den kastes ved at man kaster en kontra-formular.
- ◆ Specialisering i en formular er muligt, hvilket øger magikerens chance for at kaste formularen.

Når man kaster en formular, laves et **magisk check** ved at rulle d20 og addere magisk angrebs bonus (mAB), hvor resultatet mindst skal være lig med sværhedsgraden. Et antal magiske styrke point (MSP) svarende til formularens power trækkes fra **MSP bufferen**, uanset om formularen lykkes eller ej.

MSP bufferen indeholder 1 MSP per karma niveau plus 3 MSP per magiker niveau.

Sværhedsgraden for at kaste en formular er normalt formularens power plus 10: **d20 + mAB ≥ 10 + power**.

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.

Hvis det magiske check fejler med 5 eller mere giver formularen **magisk bagslag**, og man skades af rå ukontrolleret magisk energi!

For formularer, der er betvingende eller redaktive af natur, som f.eks. *charms*, skal samme magiske check også lykkes mod modstanderens mentale Armor Class.

Magikere lærer magiske formularer, også kaldet *spells*, på en måde, hvor en lang række formularer af samme power trænes ved brug af 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.

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

Formularer kastet af sub-magikere har 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 Karakterer

I den følgende tekst vil følgende to karakterer blive anvendt som eksempler:

**Maeyndar:**  
Magist-10, Agent-12, Intelligens 17 (+3), Karma niveau 12.

**Aluthra:**  
Kriger-10 (sub-magi), Intelligens 14 (+2), Karma niveau 10.

Slettet: magist

Slettet: og hekse

# SAFFODS<sup>3</sup> Magi

## Magi

### Magiske Styrke Point (MSP)

Intelligente væsner har en buffer af Mønster eller *Pattern* point, også kaldet pi ( $\pi$ ) eller MSP bufferen. Logrister kalder dog deres "anti-Mønster" for *Logrus*. De fleste kan ikke bruge pi bufferen aktivt, og kaldes derfor latente.

Magikere og sub-magikere kan gøre brug af pi bufferen, og point deri kaldes for magiske styrke point (MSP).

MSP bufferens fulde magiske potentiale er 1 MSP per karma niveau plus 3 MSP per magiker niveau.

Når en formular kastes bruges der 1 MSP per power af formularen, uanset om formularen lykkes eller ej.

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

### Magisk Angrebs Bonus (mAB)

Når en formular kastes udføres et magisk check ved at rulle d20 og addere magisk angrebs bonus (mAB); resultatet skal mindst være lig med sværhedsgraden.

Magikere har mAB, som er  $\frac{1}{2}$  per karma niveau plus  $\frac{1}{2}$  per magiker niveau; dertil lægges bonus for Intelligens.

Sub-magikere har mAB, som er  $\frac{1}{2}$  per karma niveau plus bonus for Intelligens.

**Eksempel:** Maeyndar er Magist-10/Agent-12 (KN-12), Intelligens 17 (+3). mAB =  $\frac{1}{2} \times 12 + \frac{1}{2} \times 10 + 3 = 14$ .

**Eksempel:** Aluthra er sub-magiker Kriger-10 (KN-10), Intelligens 14 (+2). mAB =  $\frac{1}{2} \times 10 + 2 = 7$ .

### Formularens Power

Formularer af power  $p$  kan trænes af magikere af niveau  $\geq 2p$ , samt af sub-magikere af niveau  $\geq 4p$ .

Power	Magiker	Sub-magiker
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	
9	18	

Tabel 1 – Minimum Niveau for Formularer

Magisk check for en formular har en sværhedsgrad der normalt er formularens power plus 10:  $sg = p + 10$ .

**Eksempel:** Aluthra (mAB=7) kaster en 2. power *Bind* formular. Sværhedsgrad er  $2+10 = 12$ , så magisk check lykkes hvis  $d20+7$  er mindst 12; hendes chance er 16 ud af 20 (d20: 1-4 fejler, 5-20 lykkes).

### Tryllebøger

Formularer nedskrives i tryllebøger, eller på separate pergamenter (*scrolls*). Hvis en formular kastes direkte fra tryllebogen, modificeres mAB med +4.

### Træning & Specialisering i Formularer

Man anses at være **trænet** i formularer, som man har i sin tryllebog og har studeret, ellers er man **utrænet**. Sub-magikere træner hver formular separat, mens magikere lærer en hel power af gangen.

Magikere og sub-magikere kan træne specialiserings grader i en formular. Dette giver +4 bonus til mAB og -1 bonus til SF per grad. Dertil kommer yderligere fordele. Graderinger over 3S kan kun opnås af magikere.

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

Tabel 2 – Specialisering i Formularer

For hver anden grad (1S/3S/5S) bliver manifestations niveauet +1 højere, og for grader derimellem (2S/4S/6S) bliver det "billigere" at manifestere formularen, som om formularen var én power lavere (ned til 0 MSP).

Spec	Bonus	SF	Fordele
1S	+4	-1	Effekt som niveau +1 (max 3p+1)
2S	+8	-2	Bruger MSP som -1 power lavere
3S	+12	-3	Effekt som niveau +2 (max 3p+2)
4S	+16	-4	Bruger MSP som -2 power lavere
5S	+20	-5	Effekt som niveau +3 (max 3p+3)
6S	+24	-6	Bruger MSP som -3 power lavere
7S	+28	-7	Potentiel bonusaktion hvis SF $\leq 0$

Tabel 3 – Specialiserings fordele

Hvis forbrug af MSP når 0 ved 2S/4S/6S, så bliver effekten Refleksiv ved næste specialisering og den bliver Konstant ved den efterfølgende specialisering; dette gælder dog kun for effekter med varighed som ikke er "permanent" eller "instantaneous" som f.eks. *Magic Missile*. Konstante effekter kan undertrykkes hvis man vil det.

Hvis Speed Faktor er 0 eller lavere ved 7S, så kan effekten udføres som en potentiel bonusaktion. Bonusaktioner kan kun udføres én gang per runde, og selv om man har specialiseret sig til multiple potentielle bonusaktioner, så kan kun én af dem udføres per runde.

**Eksempel:** Maeyndar (mAB=14) er 3S i 3. power formularen *Fireball*, og har +12 til mAB med SF=0. Han kaster *Fireball* på 11. niveau ( $3 \times 3 + 2$ ) 11d6 og bruger kun 2 MSP.

**Eksempel:** Aluthra (mAB=7) er specialiseret i 2. power formularen *Web*, og har +4 bonus til mAB og -1 til SF. Check er:  $d20+7+4 \geq 10+2$ ; altså en sikker succes.

### Improvisation

Magikere kan improvisere nye magiske formularer efter behov og fantasi, dog kun op til én power lavere end han normalt kan kaste; 9. power formularer kan dog improviseres af magikere af mindst 20. niveau. En improviseret formulars power vurderes ud fra lignende eksisterende formularer. Sub-magikere kan ikke improvisere formularer.

**Slettet:** Ved kast af formularer af en højere power end det, som magikeren eller sub-magikeren er i stand til at styre, er han nødsaget til kaste direkte fra tryllebogen!

**Slettet:** Magikere og sub-magikere kan træne færdigheder for at opnå specialiserings grader i en formular. Dette giver +4 bonus til mAB og -1 bonus til SF per grad. Graderinger over 3S kan kun opnås af magikere.

**Slettet:** som de dog kalder for MSP bufferen,

**Slettet:** point fra MSP bufferen, nemlig

**Slettet:** ,

**Slettet:** og

**Slettet:** per

**Slettet:** magisk angrebs bonus (

**Slettet:** )

**Slettet:** magisk Angrebs Bonus (

**Slettet:** )

**Slettet:** trænet

**Slettet:** 5

**Slettet:** Dream

**Slettet:** ingen bonus/straf til

**Slettet:** Check er:  $d20+14 \geq 10+5$ ; altså en sikker succes

# SAFFODS<sup>3</sup> Magi

Når en improviseret formular kastes, regnes magikeren for utrænede med  $\downarrow$  dertil hørende straf til mAB. En improviseret formular kan studeres og indskrives i tryllebogen, således at man bliver trænet. Træning af en ny formular tager normalt ca. 1 dag per power af formularen (ved 8 timers studie pr. dag), og kræver udgifter på ca. 10 GP per power til magisk litteratur og komponenter.

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.

## Udeladelse af Komponenter

Formularer kastes normalt ved brug af to komponenter, vokale og somatiske. Nogle få formularer kræver kun den ene komponent. Det er muligt at kaste en formular uden den ene og/eller den anden af disse komponenter; for hver udeladt komponent er der -4 straf til mAB.

Visse formularer virker dog på en materiel komponent, som ikke kan udelades - f.eks. *Enchant an Item*.

**Eksempel:** Maeyndar (mAB=14) er blevet bundet til en stol og kneblet. Han improviserer en 1. power formular "Kællinge Knob" til at binde rebene op, med straf for utrænede på -4. Hans chance er normalt 100% ( $d20+14-4 \geq 11$ ), men han har nu en -8 straf for udeladelse af både vokale og somatiske komponenter, hvilket giver en chance på 60% ( $d20+14-4-8 \geq 11$ ).

## Forstyrrelse

Hvis man under kastning af en formular bliver skadet, er det vanskeligere at kontrollere formularen; mAB modificeres med -4 for den aktuelle formular.

## Rustninger

Rustninger forhindrer brug af somatiske komponenter for de højeste power formularer, men visse rustninger og power af formularer kan kombineres uden modifikationer.

Rustningstyper med fuld hjelm (*Field* og *Full Plate*) forstyrrer både vokale og somatiske komponenter, som derfor må udelades med dertil hørende straffe.

### Rustning Kastes uden modifikationer

Læder	1-7. power formularer
Studded	1-6. power formularer
Elven Chain	1-6. power formularer
Chain Mail	1-5. power formularer
Scale Mail	1-4. power formularer
Plate Mail	1-3. power formularer

Tabel 4 - Rustninger og Formularer

## Multiple Formularer

Hvis man har nok angrebs segmenter kan man kaste multiple formularer i en runde. Der bruges de sædvanlige antal AS på at kaste hver formular; normalt 10, og MSP forbrug for den anden og efterfølgende formularer i samme runde er det samme som normalt.

- formular kastes som normalt.
  - formular kastes med en -4 straf til mAB.
  - formular kastes med en -8 straf til mAB.
- ...og så videre op til en -20 straf til mAB.

## Aktive og Reaktive Formularer

To ens vedvarende formularer kan ikke samtidigt være aktive i samme område, men der kan være én aktiv formular og én reaktiv formular, hvor den reaktive formular aktiveres momentant hvis den aktive ophører; der kan heller ikke være flere ens reaktive formularer.

Ens magiske potentiale begrænser hvor mange aktive og reaktive formularer man kan have samtidigt - deres samlede power kan ikke overstige magisk potentiale.

**Eksempel:** Maeyndar (44 MSP potentiale) kan have en aktiv *Stoneskin* (M-4), en reaktiv *Stoneskin*, en aktiv *Fly* (M-3), en *Wall of Stone* (M-5) og 28 *Light* (M-1) formularer (forskellige steder) kørende på en gang, men han kan ikke have tre *Stoneskin* kastet på sig selv samtidigt - heller ikke hvis én af dem er kastet af en anden magiker. Hvis hans aktive *Stoneskin* ophører, vil den reaktive *Stoneskin* aktiveres momentant på nul tid.

## Kontraformularer

En formular kan negeres mens den kastes, ved at en anden magiker kaster en formular til at modstå den første formular. Sub-magikere kan kun kaste kontra formularer, hvis de er specialiseret i selve formularen.

Kontraformularer kræver at man er i stand til at opdage hvilken formular, man skal forsøge at negere, hvilket betyder at man skal kunne overvære brug af vokale eller somatiske komponenter, eller ad anden vej kan vide hvilken formular der bruges, f.eks. ved ESP. Man skal være indenfor rækkevidde af den egentlige formular, f.eks. røre hvis rækkevidden er "Touch". Man er nødt til at reagere så hurtigt, at kontraformularen påbegyndes inden formularen er afsluttet. Kontraformularer har samme power og træningstilstand som den egentlige formular.

Hvis både formularen og kontraformularen lykkes, så afgøres udfaldet som en konfrontation efter normale regler, hvor power er ens og derfor kan negligeres.

## Resultatet af Magisk Check

Efter at alle modifikationer til mAB er indregnet ruller d20, og hvis resultatet ( $d20 + mAB$ ) er mindre end sværhedsgraden så lykkes formularen. Hvis der fejles med mindst 5 giver det bagslag fra den påkaldte Mana.

Ved magisk bagslag rammes man af rå magisk energi og tager skade. Fejler man med 5-9 betyder det d6 HP i skade per power, 10-14 betyder 2d6 i skade per power og 15+ betyder 3d6 i skade per power; i alle tilfælde kan man save til halv skade med fysisk, mentalt eller vilje save.

Power	Fejler med 5-9	10-14	15+
1	1d6 i skade	2d6 i skade	3d6 i skade
2	2d6 i skade	4d6 i skade	6d6 i skade
3	3d6 i skade	6d6 i skade	9d6 i skade
4	4d6 i skade	8d6 i skade	12d6 i skade
5	5d6 i skade	10d6 i skade	15d6 i skade
6	6d6 i skade	12d6 i skade	18d6 i skade
7	7d6 i skade	14d6 i skade	21d6 i skade
8	8d6 i skade	16d6 i skade	24d6 i skade
9	9d6 i skade	18d6 i skade	27d6 i skade

Tabel 5 - Resultat af Magisk Bagslag

For formularer, der er betvingende eller redaktive af natur, som f.eks. *charms*, skal samme magiske check også lykkes mod modstanderens mentale Armor Class.

Slettet: den

Slettet: allerede

Slettet: i formularen

Slettet: 7 dage plus

Slettet: 1.000

Slettet: giver ikke mulighed for at

Slettet: e

Slettet: magisk angrebs bonus

Slettet: . Hvis resultatet er mindre end sværhedsgraden,

Slettet: så mislykkes formularen - med

Slettet: magiske energi

Slettet: hvis der fejles med mindst 5

Slettet: M

Slettet: medfører at man

Slettet: 3

Slettet: 4

# SAFFODS<sup>3</sup> Magi

## Oversigt

### Magiske Styrke Point (MSP)

MSP =	0
Karma Niveauer	+ 1 per niveau
Magiker Niveauer	+ 3 per niveau

### Magisk Angrebs Bonus (mAB)

mAB =	0
Karma Niveauer	+ ½ per niveau
Magiker Niveauer	+ ½ per niveau
Intelligens	+ Intelligens Bonus

### Træning

Utrænet / Improviseret:	-4 til mAB
Trænet:	±0 til mAB
Specialisering:	+4 til mAB per grad

Utrænet / Improviseret:	+1 til SF
Specialisering:	-1 til SF per grad

### Multiple Formularer

2. formular i samme runde: -4 til mAB
3. formular i samme runde: -8 til mAB
4. formular i samme runde: -12 til mAB
5. formular i samme runde: -16 til mAB
- 6+ formular i samme runde: -20 til mAB

### Diverse

Kaster formular fra tryllebog:	+4 til mAB
For hver komponent udeladt:	-4 til mAB
Skadet under kastning:	-4 til mAB

### Forbrug og Regeneration

Forbrug af MSP:	-1 per power
Regeneration/turn (magikere):	+2 per niveau
Regeneration/turn (sub/latente):	+1

**Slettet:** For kraftfuld: . -4 til mAB (oveni utrænet)¶

**Slettet:** -magikere

### Minimum Niveau for Formularer

Power	Magiker	Sub-magiker
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	
9	18	

Minimum Niveau for Formularer

### Resultat af Magisk Bagslag

Power	Fejler med 5-9	10-14	15+
1	1d6 i skade	2d6 i skade	3d6 i skade
2	2d6 i skade	4d6 i skade	6d6 i skade
3	3d6 i skade	6d6 i skade	9d6 i skade
4	4d6 i skade	8d6 i skade	12d6 i skade
5	5d6 i skade	10d6 i skade	15d6 i skade
6	6d6 i skade	12d6 i skade	18d6 i skade
7	7d6 i skade	14d6 i skade	21d6 i skade
8	8d6 i skade	16d6 i skade	24d6 i skade
9	9d6 i skade	18d6 i skade	27d6 i skade

#### Resultat af Magisk Bagslag

Save til halv skade med fysisk, mentalt eller vilje save.

### Specialiserings Fordele

Spec Bonus SF	Fordele
1S +4 -1	Effekt som niveau +1 (max 3p+1)
2S +8 -2	Bruger MSP som -1 power lavere
3S +12 -3	Effekt som niveau +2 (max 3p+2)
4S +16 -4	Bruger MSP som -2 power lavere
5S +20 -5	Effekt som niveau +3 (max 3p+3)
6S +24 -6	Bruger MSP som -3 power lavere
7S +28 -7	Potentiel bonusaktion hvis SF ≤ 0

#### Specialiserings fordele

### Rustninger og Formularer

Rustning	Kastes uden modifikationer
Læder	1-7. power formularer
Studded	1-6. power formularer
Elven Chain	1-6. power formularer
Chain Mail	1-5. power formularer
Scale Mail	1-4. power formularer
Plate Mail	1-3. power formularer

#### Rustninger og Formularer

Rustningstyper med fuld hjelm (*Field* og *Full Plate*) forstyrrer både vokale og somatiske komponenter, som derfor må udelades med dertil hørende straffe.

### Magisk Check

$$d20 + mAB \geq 10 + power$$

for mentale formularer derudover:

$$d20 + mAB \geq mAC$$

### Magisk Resistans Check

$$d20 + MR \geq 21$$