

SAFFODS³ Spellfire

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

Indhold

Copyright 2003-2014, Roar Smith – Version 3.6

GENERELT	1	EVNER, ANGREB OG FÆRDIGHEDER	1
KLASSER	1	SPELLFIRE EVNER	1
FÆLLES FOR SPELLFIRE KLASSER	1	SPELLFIRE ANGREB	1
ENERGIST	1	SPELLFIRE FÆRDIGHEDER	3
LAMBDAIST	1		

Generelt

Spellfire er en kombination af evner, som kun ganske få personer har, men kombinationen er meget kraftfuld og farlig for især magikere. Spellfire er evnen til at absorbere og transformere magi og andre energi-former, lagre dem som lambda energi, og senere bruge energien til at manifestere *Spellfire Angreb* eller andre effekter.

Spellfire kan bruges af karakterer i klasserne **Energist** og **Lambdaist**, som begge er psioniker klasser.

Psioniske Styrke Point (PSP) bruges og regenereres som for en psionicist af samme niveau, dog regenereres der ikke til en buffer, som er fyldt ud over sit normale maksimum (før *Buffer Udvidelse* er indregnet). Hvis *Lambda* buffer er fyldt udover x2 regenereres ikke til *Pi* buffer og vice versa. Sigma buffer påvirker ikke de andre to buffere.

Maksimum PSP per aktion er som for psionicister, men når lambda buffer er fyldt ud over sit normale maksimum, så stiger psionisk potentiale tilsvarende (midlertidigt).

Klasser

Fælles for Spellfire Klasser

- ♦ Har 6 hp per niveau plus konstitution bonus.
- ♦ Fysisk Angrebs Bonus er +1/2 per niveau.
- ♦ Træner 2 eller flere færdigheder i den specielle færdighed *Absorbér Energi* (mindst 1S).
- ♦ Træner færdigheder for maksimal specialisering i den specielle færdighed *Buffer Udvidelse*.
- ♦ Træner 1 færdighed for den specielle færdighed *Pi-Lambda Transformation* ved 2. niveau.
- ♦ Træner 1 færdighed for den specielle færdighed *Sigma til Lambda Transformation* ved 5. niveau.
- ♦ Træner 1 færdighed for den specielle færdighed *Lambda til Sigma Transformation* ved 10. niveau.
- ♦ Træner 2 færdigheder for at blive Kreativ Mester.
- ♦ Træner 1 færdighed for at blive Redaktor.
- ♦ Ki-evne – *Undgå Effekt*: Kan en gang per dag vælge at undgå skade og effekt af et enkelt angreb af op til 7 power og/eller 70 hp.

Energist

- ♦ Krav – Int ≥ 14, Vis ≥ 14 og Kon ≥ 16.
- ♦ Krav – Magisk Resistans på 50% (+10) eller mere.
- ♦ Kan træne yderligere som Kreative og Redaktor men ikke andre psioniske discipliner; en Energist bliver normalt Kreativ Stormester ved 14. niveau.

Lambdaist

- ♦ Krav – Alle attributter ≥ 16.
- ♦ Krav – Magisk Resistans på 75% (+15) eller mere.
- ♦ Krav – En Lambdaist må ikke bruge magiske eller psioniske hjælpemidler, som giver permanente bonusser udover hvad han har naturligt, eller som øger psionisk kraft (PSP).
- ♦ Kan træne yderligere discipliner som en psionicist.

Evner, Angreb og Færdigheder

Spellfire Evner

Magisk Resistans

Magisk Resistans kan f.eks. opnås v.h.a. ønsker, og koster kXP: 5% per 10 kXP op til 20% og 5% per 50 kXP over 20% op til max [75 + 25 × rang] %.

Denne evne kan opnås og forbedres med *Wish*, *Alter Reality*, eller lignende. Færdigheds træning er ikke nok!

Spellfire Angreb

Spellfire kan bruges direkte som kreativt angreb, f.eks. en blåhvid glødende elektrisk ildkugle eller sølvfarvet energistråle. Ildkuglen har område effekt op til 1m per niveau i radius og gør d12/d8 skade per 2 PSP med/uden save til halv skade, mens strålen er mod et enkelt mål og gør d6/d4 skade per 1 PSP med/uden save til halv skade.

For Omni angreb (40 PSP+) er ildkugle radius op til 10m per niveau (d6/d4 skade per 1 PSP med/uden save), og strålen gør 2d10/2d8 skade per 3 PSP med/uden save..

Angreb har kreativ rækkevidde: 10m/100m/1km per niveau for talent/videnskab/kunst. For Omni angreb er rækkevidde 10km per niveau. Der rammes automatisk.

Herefter følger eksempler på Spellfire angreb...

Slettet: 9

Slettet: 90

Slettet: ; dog ikke angreb af power op til psionikerens niveau eller over fulde hp

SAFFODS³ Spellfire

Spellfire Blast

KR 3

Time/SF: 1	Range: 10m per level
PSP: 12	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 6d12 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a blue-white incandescent electrical fireball, half fire and half lightning, inflicts damage in a spherical area; a physical save can halve damage and AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 8d12.

Spellfire Destruction

KR 3

Time/SF: 1	Range: 10m per level
PSP: 12	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 6d8 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a green sphere of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on everyone within a spherical area of effect; no save or AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 8d8.

Spellfire Bolt

KR 3

Time/SF: 1	Range: 10m per level
PSP: 12	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 12d6 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a violet incandescent electrical bolt consisting of half incandescent fire and half lightning inflicts damage on a single target; a successful physical save will halve damage and AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 16d6.

Spellfire Beam

KR 3

Time/SF: 1	Range: 10m per level
PSP: 12	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 12d4 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a silvery beam of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on a single target; no save or AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 16d4.

Giga Spellfire Blast

KR 7

Time/SF: 5	Range: 100m per level
PSP: 28	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 14d12 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a blue-white incandescent electrical fireball, half fire and half lightning, inflicts damage in a spherical area; a physical save can halve damage and AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 16d12.

Giga Spellfire Destruction

KR 7

Time/SF: 5	Range: 100m per level
PSP: 28	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 14d8 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a green sphere of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on everyone within a spherical area of effect; no save or AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 16d8.

Giga Spellfire Bolt

KR 7

Time/SF: 5	Range: 100m per level
PSP: 28	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 28d6 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a violet incandescent electrical bolt consisting of half incandescent fire and half lightning inflicts damage on a single target; a successful physical save will halve damage and AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 32d6.

Giga Spellfire Beam

KR 7

Time/SF: 5	Range: 100m per level
PSP: 28	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 28d4 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a silvery beam of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on a single target; no save or AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 32d4.

True Spellfire Blast

KR 9

Time/SF: 7	Range: 1km per level
PSP: 36	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 18d12 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a blue-white incandescent electrical fireball, half fire and half lightning, inflicts damage in a spherical area; a physical save can halve damage and AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 20d12.

True Spellfire Destruction

KR 9

Time/SF: 7	Range: 1km per level
PSP: 36	Area: 1m per level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 18d8 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a green sphere of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on everyone within a spherical area of effect; no save or AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 20d8.

True Spellfire Bolt

KR 9

Time/SF: 7	Range: 1km per level
PSP: 36	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 36d6 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a violet incandescent electrical bolt consisting of half incandescent fire and half lightning inflicts damage on a single target; a successful physical save will halve damage and AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 40d6.

True Spellfire Beam

KR 9

Time/SF: 7	Range: 1km per level
PSP: 36	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 36d4 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a silvery beam of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on a single target; no save or AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 40d4.

SAFFODS³ Spellfire

Omni Spellfire Blast

OM 10

Time/SF: 8	Range: 10km per level
PSP: 40	Area: 10m/level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 40d6 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a blue-white incandescent electrical fireball, half fire and half lightning, inflicts damage in a spherical area; a physical save can halve damage and AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 44d6.

Omni Spellfire Destruction

OM 10

Time/SF: 8	Range: 10km per level
PSP: 40	Area: 10m/level radius
Duration: Instantaneous	Effect: 40d4 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a green sphere of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on everyone within a spherical area of effect; no save or AV will reduce damage. Radius may be limited as desired.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 44d4.

Omni Spellfire Bolt

OM 10

Time/SF: 8	Range: 10km per level
PSP: 40	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 26d10 damage
Save: ½ Physical	Notes: AV reduces dmg

Spellfire in the form of a violet incandescent electrical bolt consisting of half incandescent fire and half lightning inflicts damage on a single target; a successful physical save will halve damage and AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 29d10.

Omni Spellfire Beam

OM 10

Time/SF: 8	Range: 10km per level
PSP: 40	Area: One target
Duration: Instantaneous	Effect: 26d8 damage
Save: None	Notes: AV is ineffective

Spellfire in the form of a silvery beam of pure positive disruptive energy inflicts irresistible damage on a single target; no save or AV will reduce damage.

Power Manipulation/Specialized: Damage is 29d8.

Spellfire Færdigheder

Følgende specielle færdigheder kan kun trænes af en Energist eller Lambdaist, og kræver ikke færdighedscheck. Ved konfrontationer er power lig den maksimalt opnåede specialiseringsgrad, og kontrol er lig psioniker niveau (max 3x power) plus den opnåede specialiseringsgrad.

Buffer Udvidelse

Denne færdighed udvider kapaciteten af ens buffere. Når en udvidet buffer fyldes op til over x4 af normal kapacitet begynder man at lyse svagt og virke varm, ved over x5 af normal kapacitet lyser øjnene som lanterner og andre brænder sig ved berøring (som på et bål), ved over x6 af normal kapacitet lyser øjnene som solen (save mod at blændes ved øjenkontakt), og ved fysisk eller mental berøring udløses automatisk 4d4 PSP som Spellfire ildkugle.

Hvis en buffer er fyldt op til sit normale maksimum (x1), så regenereres der ikke yderligere til den buffer. Hvis *Lambda* buffer er fyldt udover x2 regenereres der ikke til *Pi* buffer og vice versa. *Sigma* buffer påvirker ikke regenerati-on af de to andre buffere eller omvendt.

Træning	Lambda	Sigma	Pi
T	x2		
1S	x3		
2S	x4	x2	x2
3S	x5	x3	x3
4S	x6	x4	x4
5S	x7	x5	x5
6S	x7	x6	x6
7S	x7	x7	x7

Tabel 1 – Buffer Udvidelse

Pi-Lambda Transformation

Kraft kan flyttes og transformeres uden tab mellem *Pi* bufferen og *Lambda* bufferen; 1 MSP svarer til 1 PSP.

Dette er en refleksiv evne, som ikke udgør en aktion.

Sigma til Lambda Transformation

Kraft kan flyttes og transformeres uden tab fra *Sigma* bufferen til *Lambda* bufferen; 1 SSP bliver til 1 PSP.

Dette er en refleksiv evne, som ikke udgør en aktion.

Kan først trænes ved 5. niveau.

Lambda til Sigma Transformation

Kraft kan flyttes og transformeres fra *Lambda* bufferen til *Sigma* bufferen; 10 PSP bliver til 1 SSP.

Med en simpel aktion kan overføres op til 40 PSP eller 10% af nuværende psioniske potentiale – hvad der er højest. Multiple aktioner kan bruges til at overføre mere.

Kan først trænes ved 10. niveau.

– fortsættes næste side –

SAFFODS³ Spellfire

Absorbér Energi

Immunitet opnås mod almindelige energier som f.eks. normal ild, kulde og elektricitet (f.eks. bål og lyn, men ikke drage-ånde, *Lightning Bolt*, eller hvidglødende metal).

Immunitet mod *Energy Drain* og andre første-ordens effekter, som dræner livskraft (hp) eller lambda (PSP) direkte, f.eks. *Psychic Drain*, *Psionic Vampirism*, og effekter baseret på *Unlife*. Immuniteten virker ikke mod angreb, der indirekte reducerer livskraft v.h.a. skade eller angriber lambda med lambda, f.eks. mentale angreb, *Ultra Blast*, o.l.

Specialisering giver adgang til nogen **simple aktioner** man kan vælge at udføre, hvis man har nok AS tilbage i runden. Hvis man selv er mål for den effekt, der skal absorberes, kan det gøres parallelt med andre aktioner, man allerede er i gang med at udføre. Hvis man ikke har nok AS til at bruge Absorbér Energi parallelt med en anden endnu ikke udført aktion, kan man vælge at droppe den anden aktion, og kun bruge Absorbér Energi. Hvis man ikke har nok AS tilbage, så må man forholde sig passiv.

Når kapaciteten af ens lambda buffer er nået kan man ikke absorbere mere, men energi og magi, som man modstår eller er immun overfor, gør stadigvæk ikke skade.

Rækkevidde er som Kreativitet, regnet som korteste afstand til manifestationen eller til den der manifesterer: 10m/100m per niveau for (1S)-(4S) henholdsvis (5S)-(7S).

Specialiseret (1S):

Visse typer af energi kan absorberes som livskraft til lambda bufferen. For energier, hvor man er det eneste mål, er absorptionen 100% effektiv med 4 PSP absorberet per power. For områdeeffekter er absorptionen kun 75% effektiv, således at der absorberes 3 PSP for hver power. Energier, der ikke har en power, som f.eks. en rød drages ildånde, absorberes som 1 PSP per 6 hit point skade.

Ved områdeeffekter vil de 25%, som ikke absorberes, gøre halv skade på andre i området, med save til ingen skade. Ved alt-eller-intet effekter, som normalt ikke giver save, får de ramte et normalt save, og hvis der ellers ville være et save bliver der en bonus +4.

De energier, som kan absorberes, er:

- Energi, som man er immun overfor
- Effekter baseret på *Mana*, som man modstår med Magisk Resistans; f.eks. magiske formularer og bønner
- Andre effekter som man modstår med Meta Resistans
- Andre effekter baseret på *Mana*, som man modstår helt ved at save, men ikke hvis man kun saver til delvis skade
- Andre ikke-overnaturlige energier som f.eks. ild, lyn, og kulde fra drage-ånde, som man modstår delvist ved save

Energier, som **ikke** kan absorberes, er f.eks.:

- Overnaturlige manifestationer, som ikke er baseret på *Mana*, med mindre disse modstås af en Meta Resistans på over 100% (+20), f.eks. meta-magi og meta-tro
- Manifestationer fuldstændig baseret på anti-energi (*Void*)

Hvis flere absorberer energi fra samme effekt, vil de tilsammen absorbere 100%; fordelingen afgøres ved en konfrontation. Hvis der er mere end én vinder, vil vinderne dele energien ligeligt og taberne vil intet absorbere. Hvis der kun er én vinder, vil han absorbere 75% og resten vil absorberes blandt de(n), der blev #2.

Dobbelt Specialiseret (2S):

Kraft fra magiske objekter med ladning (*charges*) kan absorberes ved berøring. Denne absorption er 100% effektiv og giver 1 PSP per power per ladning, f.eks. 3x80 PSP for en *Wand of Fireballs* med 80 charges.

Tredobbelt Specialiseret (3S):

Kraft fra permanente magiske objekter kan absorberes ved berøring. Absorptionen er 100% effektiv, og giver PSP, der vurderes af DM; f.eks. 40 PSP per "plus" i et våben. Artefakter og relikvier kan ikke absorberes. Objekter med intelligens kan save (vs. disintegration) for at modstå.

Firedobbelt Specialiseret (4S):

Magiske formularer og hellige bønner baseret på *Mana* kan absorberes på afstand inden for kreativ rækkevidde mens de manifesteres (af andre), forudsat man vinder en konfrontation. Absorption er 100% effektiv.

Hvis man forsøger at absorbere på lang afstand, får man en straf til kontrol i konfrontationen: -4 ved 100m og -8 ved 1km.

Femdobbelt Specialiseret (5S):

Eksisterende magiske og hellige manifestationer baseret på *Mana* kan absorberes på afstand inden for kreativ rækkevidde. Undtaget er dog formularer, der udgør barrierer mod både magi og psi (f.eks. *Prismatic Wall/Sphere*). Absorption er 100% effektiv.

Hvis den, der har manifesteret effekten, stadigvæk er indenfor rækkevidde af sin manifestation (baseret på formularens eller bønnens rækkevidde), skal man vinde en konfrontation for at kunne absorbere. Samme straf for lang afstand gælder som ved (4S).

Seksdobbelt Specialiseret (6S):

Metamagiske manifestationer baseret på *Pattern* kan absorberes, hvis man er mål for dem og modstår ved at save helt; hvis man kun saver delvist, slipper man for skaden/effekten men absorberer ingen PSP. Hvis der ikke er noget save, eller man fejler, eller man ikke er mål for manifestationen, kan man hverken absorbere eller modstå.

Spellfire Angreb kan absorberes 100% effektivt, hvis man er mål for dem og modstår ved at save helt; **hvis man kun saver delvist, slipper man for skaden/effekten men absorberer ingen PSP**. Hvis der ikke er noget save eller man ikke er mål for *Spellfire* angrebet, kan man hverken absorbere eller modstå effekten.

Syvdobbelt Specialiseret (7S):

Levende og udøde væsner kan drænes for livsenergi (*Energy Drain - ED*) ved berøring. Man kan vælge at dræne hit point (dobbelt ED), hvilket dræner 10+10 hp og giver 20 PSP; der er ikke noget save til at modstå effekten.

Man kan i stedet vælge at dræne 30 PSP, med et vilje save til at modstå dræningen. Hvis der drænes fra den dybe buffer har offeret +10 til vilje save.

Absorbér Energi giver immunitet mod disse dræn, men udøde er ikke immune mod disse former for ED.

Slettet: Metamagiske manifestation af op til 4. power (talenter) baseret på *Pattern* kan absorberes inden for kreativ rækkevidde, mens eller efter de manifesteres; dette er dog under forudsætning af at man vinder en konfrontation. Samme straf for lang afstand gælder som ved (4S).¶