

Kiegészítések a szeráfi alkuhoz 2.



(Véralku és Természetalku)

Vettem a bátorságot egy újabb szeráfi éra kidolgozásához, remélhetőleg élvezettel fogjátok olvasni és forgatni.

A cikk a Szeráfi alku és a Kiegészítések a szeráfi alkuhoz című írásom kiegészítése és folytatása, a szeráfi alku játéktechnikájáról ott írok részletesen, ez a kiegészítő is az abban foglaltak szerint játszandó.

Vér alku

Az alkut egy a Lindingasson élő és Tharral a mai napig hadat viselő entitás tette elérhetővé. Hatalma az elmúlt évezredekben, hála a viszálykodásnak jelentősen csökkent. Már-már elérhetetlenné vált számára Tharr megerősödésének köszönhetően a megistenülés, ezért fordult, mintegy végső kétségbeesésében a formulához. Alkuja sajátossága, hogy ezúttal az alku nem egy irányú, s nem csupán a patronált „élvezheti” annak áldásos hatásait. Az alku értelmében, minden korty vér melyet a patronált megiszik, a Lindingasson élő patronust erősíti.

Természet alku

Az Ynev történelme alatt lezajlott több száz, - ezer háború, csata és a jelenkorban zajló (hála az emberiségnek) népességrobbanás következtében, a természet a Satralis több pontján is hatalmas károkat szenvedett el. Ez nagyhatalmú természet szellemeket ébresztett fel eonok óta tartó álmukból. Az általuk védett területek védelmében ezen ősi lények olyan kétségbeesett eszközökhöz voltak kénytelenek nyúlni, mint a szeráfi alku.



Szt-p- táblázat:

Szint	Szt-p	Avatárrá alakulás jelei
1	0-250	Vér: Minden megivott fél liter vér 1 Szt-p-vel növeli az Szt-p szintet Természet: Semmi.
2	251-500	Vér: Kívánja a vért. Ha legalább 2 hétig nem vesz magához legalább egy kupányit belőle, viselkedése agresszív válik (időleges asztrál csökkenés -1, míg el nem fogyasztja a kérdéses mennyiséget). Természet: A szerafista a természetben sokkal nyugodtabbá és kiegyensúlyozottabbá válik. Időlegesen az itt töltött időre +1 asztrált kap.
3	501-2000	Vér: Javuló szaglás +1 érzékelés, infralátás 5m-ig. (Nem adódik össze a faji hőlátással) Természet: A városokban kellemetlenül érzi magát, időlegesen -1 asztrál.
4	2001-4000	Vér: A bőr enyhe vörös árnyalatot vesz fel, az erek jól látható bíbor színben rajzolódnak ki a testen. Természet: Javuló hallás és szaglás, +2 érzékelés.
5	4001-10000	Vér: A test felpuffad, minden végtag elvizesedik. -1 szépség. Természet: A testsúly csökken. A JK képtelen a hús megemésztésére.
6	10001-25000	Vér: Infralátás 20m (Nem adódik össze a faji értékekkel.) Természet: növekedő átlag életkor (félelf táblázat ember esetén, más fajnál a KM döntése alapján változik az öregedés mértéke, de ajánlott +50%).
7	25001-50000	Vér: A JK mostanra már csak vért tud táplálékként magához venni. +2

		Akaraterő. Természet: Az állatok nyugodtabban viselkednek a környékén. Korlátozottan érzékeli a természet és állat szellemeket. Meg tudja mondani mire van szükségük esetleg.
8	50001-100000	Vér: Teste még jobban felpuffad. Képesse válik vért raktározni a testében. Szt-p. szint/Ép mennyiségben. Egy kupányi vér (2dl) ér fel egy Ép-vel. Természet: Szükséges alvási ideje 2 órára csökken. Egy transzszerű állapotban képes beszélgetni a természet és állat szellemekkel.
9	100001-200000	Vér: Egész teste rozsdavörös színűvé válik, vékony bőre alatt szinte szemmel látható az apró vérrögök vándorlása. A szerafista által elfogyasztott vér, jelentősen megváltoztatja belső felépítését. Szervezet megerősödik +5 max. Ép. Természet: A karakter a KM által előzőleg választott patrónushoz kezd hasonlatossá válni. Pl. : - Nagy farkas szellem: - +1 erő, társaság kedvelő, kihegyesedő fogak, vagy: - Serral hegy fő szelleme : - a hegység kora miatt a JK ráncossá, aszottá lesz, +1 állóképesség, türelem, stb...
10	200000-500000	Vér: Megsemmisül a lélek. – Avatár. Természet: A karakter „elpárolog” az elsődleges anyagi síkról, és tudata egybe olvad a természet szellemmel.

A lélek természetesen küzd egy ilyen agresszív külső behatás ellen, mint a lélek

„erőszakos” torzulása, és a személyes aura képes is havonta K6 pontnyi sztp-t regenerálni, ergo ennyivel csökken egy ynevi 20 napos hónap alatt a sztp, de a testi torzulások már nem fordulnak vissza.

1-es szintű képességek

Rejtek

Típus: természet

Idézési ideje: 5 szegmens

Sztp növekedés: 120

A képességet rajtaütéseknél esetleg, halálos sebből vérezve szokták használni a patronáltak. A használó elfekszik a fűben, bedől egy öreg korhadt, de még élő fa testébe, vagy felmászik a magasba a lombokhoz. A növények körbe ölelik testét és eltakarják azt a kíváncsi szemek elől.

Játéktechnikailag +30-100% rejtőzést adva, a növényzettől függően. Fontos megjegyezni, hogy a képesség csak és kizárólag élő növények közelében működik. Haldokló, vagy gyéren fedett környezetben túl nagy siker nem érhető el vele. Sivatagban az akácia fa nem fog a kedvünkért 100 lábbal odébb mászni, és a felgyújtott erdő se tud túl nagy védelemmel felruházni. A képességet kétszer kell megidézni, egyszer mikor a védelmet szeretnénk, másodsor pedig amikor ki szeretnénk kerülni a védelmező ágak, gyökerek közül.

Alvadék

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 5

A képesség használata lehetővé teszi, hogy a friss vérző sebeinken, (melyekre külön-külön el kell költenünk az 5 sztp-t) azonnal vastag alvadat vérből lévő varr keletkezzen. Ezzel elkerülve a további vérvesztést és az elfertőződést is. A sebek kötözést nem igényelnek. Személyes beleegyezéssel a képesség bárkin végrehajtható.

Gaia barátja

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 50/kör

Az üldözők lerázásának tökéletes módja. A növények szinte önálló életre kelnek, és a menekülő patronált útjából félre hajlanak, míg az üldözők elé rendre visszacsapódnak. Legjobb alkalmazási helyszínek az erdők, de még a mezőkön is nagy segítségére lehetnek a felhasználónak. A rejteknél említett kitételek erre is vonatkoznak.

Sarj

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 250/végtag, végtagonként 25/kör

Lehetővé teszi, hogy a szerafista egy sebéen keresztül (amit akár saját magának is ejthetett, legalább 10 Fp értékben) pillanatok alatt egy új végtagot növesszen. A végtaggal körönként +1 támadásra lesz képes, melynek sebzése K3. A végtaggal akár precíz mozdulatok is végezhetőek azok szinte bármire alkalmazhatóak. Csupán azt kell figyelembe venni, hogy ezek a karok, lábak másodlagos azaz „bal” karként, lábként funkcionálnak. Tehát érvényesek rá egy hosszú kard esetében a képzetlenségből jövő negatív módosítók.

2-es szintű képességek

Kéregvért

Típus: természet

Idézési ideje: 1 kör/SFÉ

Sztp növekedés: 200/SFÉ

A kéregvért során a szerafistának egy megfelelő méretű élő fa alá kell állnia. A használat során a fa kérge, gyökerei, ágai sőt még levelei is (kitömve a réseket) körbeölelik az egész testét és egy fa vértet alkotnak körülötte. Az SFÉ maximum 6-ig halmozható, az első SFÉ-hez nem jár semmilyen negatív módosító, utána viszont minden SFÉ-hez 1 MGT is társul. Egy teljesen kihasznált kéregvért esetén 6 SFÉ, 5MGT-s teljes Kéregpáncélt kapunk. A csata végén a vértet le kell „fűrészelni” vagy más eszközzel levenni, mert az egy egybefüggő a test vonalait többé-kevésbé követő

páncél. Nem bontható külön részekre, mint sisak, mellvért.

Az emlékek íze

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 500

A szerafista a frissen elhunyt halottak véréből fogyaszt el legalább fél liternyit, hogy hozzáférhessen azok közvetlen halál előtti 30 percéhez. A vér megivását követően a patronált ugyanennyi időre csak bambul maga elé a semmibe és átéli a kérdéses fél órát. Jobb gondoskodni ilyenkor a megfelelő védelemről.

3-as szintű képességek

Familiáris

Típus: Vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 40/familiáris, + 100/ liter vér, + 100/kör

A szerafista friss vérből egy körülbelül goblin méretű vérszolgát hozhat létre. A kis lény életének egyetlen célja létrehozójának védelme. Gazdája körül futkos és próbál minden támadás elé bevetődni, amit kapna. A lény értékei 11 vér alapján 5 Ép, 10 Fp és 40-es védőérték. Minden további liter vérral az értékei +5 Ép-vel és 10Fp-vel illetve 10 védőértékkel növekednek. Létrehozásakor 1Ép kb. 2 dl vérral ér fel, 5 Fp pedig kb. 1 dl-el, ez alapján kell kiszámolni mekkora goblint tudunk alkotni.

Amint a szerafista támadást kapna a „vérgoblin” egy vetődéssel próbálkozik, védő értékéhez dobunk további k100-at, ha ez meghaladja az ellenfél támadó értékét, akkor ő szenvedte el a sebzést. A kis „goblinnak” nulla közeli az intelligenciája, így nem tud különbséget tenni veszélyes és kevésbé veszélyes támadás között. Akkor is ugrik, ha a támadó csupán megemeli a kardját gazdájára, ezért előfordulhatnak olyan esetek, amikor a szerafista egy sebzéspontot se vesztett volna védőértéke alapján, a kis lény mégis megsemmisült.

Szellemi erő

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 500 +100/kör

A patronált egy előre meghatározott állat szellemét hívja segítségül. Ha 3 mérföldes környezetben él ilyen állat, akkor a tájegység állatszelleme válaszol hívásra, és a szólított lény alfájának képében azonnal megjelenik, és az idéző segítségére siet. Az alfa értékeit a bestiárum szerint +2 KÉ, +5TÉ, +5 VÉ, +1 sebzéspont szerint kapjuk meg. Ha nem él ilyen állat a környéken az Sztp-t akkor is hozzá kell adni, válasz a hívásra viszont nem érkezik. FIGYELEM! Csak állatokra vonatkozik, bestiákra nem. Egy mókus, farkas, medve, héja szellemét lehet hívni, de már egy öreg medve, vagy medvehiéna szelleméhez ez nem elegendő.

4-es szintű képességek

Kötélék

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Hatóidő: 30 perc/Sztp.szint

Sztp növekedés: 1000

A szerafistának a célszemély legalább 1 Ép értékű vérét kell elfogyasztani, innentől fogva minden sebződés, ami a szerafistát éri, a vér gazdájától vonódik le. Minden sebhely, amit a patronálton ejtenek azonnal, nyomtalanul eltűnik és megjelenik a „véradón”. Ezzel a képességgel a szerafista saját társait is megvédheti, amennyiben ő adja a vért és társa hajlandó is azt meginni. A hatóidő vége előtt a képességet nem lehet megszüntetni.

Nyugalom

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 70/állat

A képességgel a legvadabb állat is lenyugtatható. A legvadabb, legmakrancosabb ló is azonnal kezes báránnyá lesz. A szerafista

egy tucat kiéhezett oroszlán közt is kedélyesen átsétálhat, azok rá se fognak hederíteni.

Bestiákkal nem működik!

Düh

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 100/állat

A képesség a Nyugalom ellentéte. Az állatok féktelen őrjöngésbe kezdenek és megtámadnak mindent és mindenkit aki a közelükbe merészkedik. Nem fog számítani, hogy a harci eb gazdája milyen régóta nevelte az állatot, vagy milyen fokú idomítása van, mint ahogy az állat típusa is mellékes. Farkas, bárány egyre megy, a legközelebbi személyre és/állatra fog támadni. Bestiákkal nem működik!

5-ös szintű képességek

„Agyarak és Karmok”

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Átalakulás ideje: 5 perc

Sztp növekedés: 1000/átalakulás

A természet szellem erőt ad egy állati forma felvételéhez ami a saját „érdekszférájában” őshonos. A természet szellem lakóhelyét előre ki kell jelölni, mivel egy Taba el-Ibarából származó lány számára nincs lehetőség jegesmedve vagy hópárduc testének a kölcsönzésére. A JK/állat értékei a következőképpen módosulnak: Bestiárum + Alfa értékek +2 Ké, +5Té, +5 Vé, +1 sebzéspont + Szeráfi szint/2 HM tetszés szerint elosztva. A JK a saját Ép-it és Fp-it használhatja. Értelmszerűen, átalakult formában csak az arra alkalmas hangszállakkal lehetséges az emberi beszéd illetve a precíziót igénylő kézmozdulatok is csak az arra alkalmas végtaggal hajthatóak végre. Egy hóbagoly akármennyire is akar nem fog beszélni és egy kutya se fog rúnákat a levegőbe rajzolni.

Sajtolás

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 700

A szerafista szája óriásira tágul, álkapocs csontjai megnyúlnak. Áldozatának elszenvedett sebeiből vér szívárog elő, további 50% sebzéspontnyit sebezve. A vércseppek egy láthatatlan fonalat követve egyre gyorsuló ütemben a szerafista nyitott szája felé repülnek, hogy elnyelhesse. Az így okozott sebekből 1 Ép-nyi vér 2dl-nek felel meg, míg 5 Fp-nyi vér 1 dl-nek. Természetesen a táblázatban szereplő fél liter vér +1 sztp. a képességre is vonatkozik.

6-os szintű képességek

Belső vérzés

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Ellenállás: asztál/mentál

Sztp növekedés: 150/E és/vagy 150/K6 Fp

A szerafistának 1 szegmensig az áldozat szemébe kell néznie, ha az áldozat asztrális és mentális ellenállása sikertelen, a belső szervei elfolyósodnak (természetesen ennek mértéke az okozott sebzéstől is függ, a hatások kimerülhetnek egy gyomorvérzésben, de akár a belső szervek teljes elfolyósodása is megtörténhet). Az áldozat annyi körig, ahány Ép pontot vesztett képtelen lesz a vér hányáson kívül más tevékenységre. Az alap erősítés 1, minden további erősítés 150 sztp-be kerül. A sebzés K6 Fp (minden 5. Fp 1Ép veszteséggel is jár) amit további 150 sztp +K6-al lehet növelni.

„A hegy szeme”

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Hatóidő: Tetszőleges, lásd a leírásban

Sztp növekedés: 25/év

A képesség hatására a szerafista kapcsolatba léphet egy a patronusánál gyengébb, alacsonyabb szintű szellemmel és annak emlékeit visszafejtheti, láthatja. Ha egy 100 évvel ezelőtti esemény fél órájára kíváncsi a patronálnak 100x25 azaz 2500 sztp-t kell felírnia és fél órára koma szerű állapotba

kerül. Nem érzékeli a hideget, meleget, sőt a fájdalmat sem. Célszerű ilyenkor barátai védelme alatt egy kunyhóban, vagy barlangban meghúznia magát.

Olyan szellemet kell választani, aki cél időpont jelenében is létezett már. Pl: ha a tölgyeket csak 60 éve telepítették be a környékre, akkor a tölgy szellemét hiába is hívja segítségül, hisz még az se biztos, hogy a saját jelenében már létezik ilyen szellem a környéken. Ha a farkasok szellemét hívja, az se a legjobb választás, hiszen semmi sem garantálja, hogy az adott időpontban tartózkodott a környéken farkas. A legjobb ilyenkor egy hegy szellemét vagy egy folyó szellemét segítségül kérni, mivel azok nagy valószínűséggel léteztek már az adott időpontban. A szellem fajtáját az idézés elején be kell jelenteni a KM-nek aki, ezt követően elbírálja a szellem tudhat e az eseményről, amennyiben az idézés sikertelen, az sztp-t akkor is fel kell írni!

7-es szintű képességek

Átlényegülés - vér

Típus: vér

Idézési ideje: 1 kör

Sztp növekedés: 2500/kör

A patronált teste a környező kiontott vért látványosan magába szívva 1 kör alatt „vérgólemmé” válik. A procedura alatt hiába kap sebet, hiába próbálják pszi- zavarással vagy mágikus úton a folyamatot leállítani, az a kör befejeztével sikeresen véget ér. A víz típusú támadások minimum sebzést okoznak, ezzel szemben a víz paraeleme a fagy maximumot. Fp és Ép értékei a beolvasztott vértől függenek, melyek a karakter alap értékeivel együtt érvényesek. A gólemen 2 Ép-nyi vér 1 Ép-t és 2 Fp-nyi pedig 1 Fp-t gyógyít/ növel. A vérgyűjtő kör sugara 10 láb. Harcértékei az alap harcértékeivel lesznek egyenlők, amennyiben fegyver nélkül harcol sebzése K6/K6 (6 Fp = 1Ép sebzés), ez esetben a pusztakezes harc szabályai érvényesek a patronáltra, ha a képzettség nincs meg neki figyelembe kell venni a HM módosítókat!

Átlényegülés - természet

Típus: természet

Idézési ideje: 2 kör

Sztp növekedés: 3000/kör

A JK bőre vastag fakéreggé alakul, testének több pontján szarú képződmények jelennek meg, szarvak, pikkelyek formájában. Vállából, hátából indák nőnek ki és ezeket önálló végtagként tudja használni, akár támadhat is velük (számuk K10+2). A tűz típusú támadások maximális sebzést okoznak, minden más ellen hála a pikkely- kéreg bőrnek 8 SFÉ-vel rendelkezik. A vért körönként 2 SFÉ-t regenerál magán. A szerafista értékei nem változnak az Ép-t kivéve, ehhez +10 járul. Sebzése pusztakézzel (természetesen az ökölharc képzettséget figyelembe véve) K6/K6 (6 Fp = 1 Ép) + az indák sebzése K6/db.

8-as szintű képességek

Rügy

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 250/kör

A patronált egy élő növényt vagy egy még ki nem kelt magot, spórát befolyásolhat kedve szerint. Növekedését felgyorsíthatja és célirányossá teheti. A szirtfal tövébe kúszósást ültetve elérheti, hogy az pár perc alatt a meredély tetejéig nőjön, megkönnyítve a mászását vagy egy tölgyfa növekedését szabályozva az ágak fonatából egy lakóhelységet is létrehozhat magának. A növény 250 sztp-ért 1lábnyit nő, fa esetén 10 cm-t szélesedik, a gyorsított növekedés 1 kör alatt lezajlik. További 250 sztp. hozzáadása után a növény növekedési iránya sőt, formája is szabályozható, ez esetben a körönkénti növekedés 500 sztp-be kerül.

Iker

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 1000/liter vér

A szerafista a rendelkezésre álló friss vérből, ami akár a csatater földjébe is beivódhatott lemásolja saját magát. Az iker a patronált harcértékeivel (de pszi pontjaival és manna pontjaival nem) rendelkezik. Egy ilyen lény létrehozásához 1 l vérré van szükség, így 1 Ép-vel fog rendelkezni. Minden további 1-l vér hozzáadása +1 Ép-t jelent az ikernek, akinek viszont Fp-i nincsenek. A vérlény mindenben a szerafista akarata szerint fog cselekedni, ha kell, harcol, ha kell fedezi gazdáját. Nincs szükség parancsszavak használatára, a lény teste a patronált számára második testként funkcionál.

9-es szintű képességek

Vörös kód

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 6000/kör - min. 5 körig fenntartandó

A szerafista legalább 1 Ép értékben sebet ejt magán, kiserkenő vére szinte azonnal vörös köddé párologva, a környező 100 láb sugarú körben szétterjed. A területen tartózkodó személyeknek szájába és orrába jutva, ott bedagad és lehetetlenné teszi a légzést. A végeredmény, kínosan lassú fulladás. A vérköd a szerafistával együtt mozog.

A természet haragja

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Ellenállás: asztrál

Sztp növekedés: 3000/kör - min. 5 körig fenntartandó

100 láb sugarú körben a szerafista körül, minden állat a JK segítségére siet, a

növények kitépik magukat a földből és védő burkot formáznak körülötte. A képesség használatának befejezésekor a növények nem térnek vissza a helyükre, az óvó körből a JK-nak magának kell kitörnien.

10-es szintű képességek

Vér úr

Típus: vér

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: Speciális

A képesség használatával a JK azonnal avatárrá alakul. Lelke kitépődik a testéből és megsemmisül. Démonná, vagy legalábbis valami nagyon hasonlónak válik. A karakter innentől NJK-nak tekintendő.

Egyensúly

Típus: természet

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: speciális

A szerafista ezzel a képességgel az öröklétet és a természettel való határok nélküli összekapcsolódást éri el. Saját testét feláldozva egy választott terület szellemévé válhat. Lelke átlényegül s bár az állapot nem teljesen egyenlő az avatárrá válással ám sokban hasonlít hozzá. A patrónus és a szerafista lelke összefonódik és kölcsönösen tanulnak egymástól. Olyasmi ez, mint mikor egy fáról dugványt vágunk, és az megered a friss földben. Egy fáról beszélünk és egy a történetük is, mégis két külön életet élnek.

2022.11.03.

Szerző: Daraboló (Lencsés Norbert)

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely