

Szeráfi alku



Sokat gondolkodtam a szeráfi alkun, ez egy akkora potenciál számomra a játékban amit mindenképpen szerettem volna kihasználni, tenném hozzá a jó játékelményhez M.A.G.U.S.-ban eddig megjelent megoldások elég gyengére sikeredtek. De vágjunk is bele.

Egy rendhagyó táblázatot akartam létrehozni, amin a mozgás sokkal dinamikusabb a rendes tapasztalati szintlépéshez képest. A mozgás lehetséges előre és korlátozottan hátra felé is, abban az esetben ha a szerencsés/szerencsétlen játékos kezébe egy paktum töredék- netán teljes paktum kerül, és azt fenn hangon felolvassa 1-es szintű szerafistává lép elő. A rendes kaszt mellé kéretik felvezetni például: **Harcos/lovag – Szerafista.** A szintjelölő rubrikába hasonló képen kéretik felvezetni például: 6/1.

Harcérték, kp., esetleges mannapontok, pszi-pontok mind megegyeznek az eddig megszerzett értékkel, azok semmilyen más módon nem változnak kizárólag az eredeti kaszt szintlépésével.

Szerafista specialitás

Szerafista tapasztalati pontok (továbbiakban Sztpt). A szerafista, a paktum minőségétől, a patrónus hatalmától és a szöveg töredezettségétől függően akár 10 egyedi képességet is kaphat szintekre tagolódva. Egy szinten belül akár több képességet is szerezhethet. A KM majd a játék során megszabja –

eldönti játékosának hány szintet engedélyez. Az egy szinthez kapcsolódó képességeket csak akkor használhatja ha azt a szintet már elérte. Tehát hiába engedélyez a KM 6-os szintű képességet, ha játékos még csak most szerezte meg a paktumot és első szinten van, a szerafista csupán 1-es kategóriába tartozókat tudja használni. A táblázat szigorúan 10 szintű. Amikor a karakter eléri a legutolsó Sztpt-t NJK-vá válik, ergo ő lesz a patrónus megtestesült Avatárja. A lélek természetesen küzd egy ilyen agresszív külső behatás ellen és a személyes aura képes is havonta K6 pontnyi Sztpt-t regenerálni, ergo ennyivel csökken egy ynevi 20 napos hónap alatt a Sztpt, de a testi torzulások már nem fordulnak vissza. Fontosnak tartom kiemelni, hogy nem a patrónust kényszerítjük ebbe a helyzetbe, hanem ő akarja- akarta valamikor. Avatárja segítségével, az ő lelkének magába olvasztásával közelebb kerül az istenné váláshoz. Nagyon kevesen tudják, még a tapasztalt szerafisták között is, hogy a paktum szövegét visszafelé elmondva a szerződés semmissé válik. Természetesen az eddig szerzett testi torzulások nem tűnnek el, és a személyiségünkben szerzett esetleges plusz jellemvonások is megmaradnak, de lelkünk maradványát legalább megtarthatjuk. A patrónus ez ellen ugyan semmit sem tehet, de jobb résen lenni, ki tudja, talán a következő patrónált jobban



szeretne a köztes lény kedvében járni, mint mi.

Az egyes fokozatú képességek az olvasás követően beleivódnak a szerafista tudatába, természetes módon tudja őket használni. A többit viszont csak akkor, ha már elérte az említett fokozatot, a paktum azon része ép volt és el tudta olvasni ill. ha saját maga valamilyen véletlen folytán rá jön. Például rá dőlne egy fa, ő a puszta kezével kapja el és itt bekapcsol egy 3-as szintű képesség, ami bizonyos patrónusok esetében +4 erőt ad.

Sztp táblázat

Szint	Sztp	Avatárrá alakulás jelei
1	0-250	semmi
2	251-500	Fény: Világosabb színű szem.
		Föld: Sötétebb haj
3	501-2000	Fény: +1 szépség
		Föld: +1 Erő
4	2001-4000	Fény: Magasság növekedés. Max. 10 cm.
		Föld: Súlygyarapodás Max +20kg. Barnás, repedezett bőr.
5	4001-10000	Fény: Pénisz méret csökkenés, vagy vagina szűkülés. (kezd unisex-é válni.)
		Föld: Kérges bőr, szürke bőr szín. Gyorsaság -1
6	10001-25000	Fény: A másik nem pározó szerve megjelenik. (hermafroditává vált)
		Föld: +1 erő, -1 ügyesség
7	25001-50000	Fény: Hegek, forradások eltűnése. Maradandó heg soha nem lesz rajta. 1-2 hét alatt eltűnik.
		Föld: Az egész testen 1-3 cm vastagságú fehéres erek jelennek meg. A fej szögletessé kezd torzulni.
8	50001-100000	Fény: +1 gyorsaság – 1 erő
		Föld: Lábujjak eltűntek, az ízületek darabosan recsegve mozognak.

9	100001	Fény: Állandó jelleggel glória a fej fölött.
	200000	Föld: Butulás -1 intelligencia
10	200000	Fény: Szárnycsont növekedése – 500.001 Sztp, Szárny – Avatár
	500000	Föld: Újak összenőnek, képes a föld alatt mozogni. Max 10m-t. – 500.001 Sztp – Avatár

A szerafista Sztp-t csak úgy szerezhet, ha használja a patrónus által biztosított képességeit, ezek minden a használattal töltött körrel pontokat adnak az Sztp-hez, kivéve ha a szövegezésben erre külön kitérnek. A képességek megidézése mindig azonnali kivéve, ha a szövegezésben erre külön kitérnek.

Kettő patrónust próbálok a következőkben leírni, szolgáljanak ezek a KM-eknek példaként, hogy létrehozassák a sajátjaikat, a partiba leginkább beillőt.

Tegyük fel, ha létezik a „tűzkobra” aki a lángraknak is felette áll, miért ne létezhetne egy „földféreg” nevezetű entitás. Jelen entitás még nem érte el a kellő hatalmat az istenné válás rögzös útján, hogy síkja felett átvehesse teljes egészében a hatalmat, így patronáltakon keresztül, avagy az avatárjain át akar Yneven hatalmat szerezni. Ő az egyik patrónus.

Tegyük fel, hogy az éterben lévő síkok egyikén létezik egy istenét megtagadott angyal, vagy egy a mi fogalmaink szerint az angyalhoz nagyon hasonló entitás, aki ilyen- vagy- olyan úton de a tökéletesség egy olyan szintjére jutott el ami már súrolja az istenné alakulás határát. Ő a másik patrónus.

Tehát van 2 entitásunk, egyik felel „A fény” képességeért, a másik „A Föld” képességeért. **Külön kiemelném, hogy minden patrónushoz más-más képességek tartoznak. A fény patrónusa még véletlen se fog tud sziklabórt bocsájtani a patronáltra. A lent vázolt képességek mind csupán iránymutatásként szolgálnak a KM-eknek.** Egy szerafistának akár több patrónusa is lehet ezek Sztp-jét mind külön-külön kell

számolni, és a testi torzulásokat is halmozottan kapják, ezzel nagyon érdekes élethelyzeteket és „lényeket” is létrehozhatunk.

1-es szintű képességek

Fáklyaszem

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 6/kör

A szerafista szeméből fénysugár csap ki, ami akár 4-5 lábnyi távolságra is elvilágít. Használójának tökéletes látást biztosít a legnagyobb sötétségben is, és megfélemlítő eszköznek sem utolsó. A fény minden esetben követi használója tekintetét.

Nap(i)étek

Típus: fény

Idézési ideje: változó

Sztp növekedés: 1000

A képesség használata egyszeri. A képesség használója kiáll a napfényre (mesterséges fény nem felel meg), testéről a lehető legtöbb ruhát leveszi (természetesen csak annyit, amennyit a helyzet megenged) és a nap erejével oltja éhét. Egy meztelen napfürdővel 10 perc alatt feltöltődik egész napra. Félmeztelen test esetén erre 20 percnyi idő szükséges. Lehet ennél kisebb felülettel is teljes hatást elérni, de természetesen jelentősen több idő alatt, az idő meghatározása a KM feladata. A napozást megszakítani nem lehet, ha bemegy az árnyékba, akkor előről kell kezdeni. Az Sztp-t pedig a folyamat elején kell számolni.

Koszorú árny

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 6/kör

A szerafistát 1 láb sugarú körön belül finom szemű homok veszi körbe. Az árnyak közt lopakodóknak ez kifejezetten

előnyükre is válhat, +15%-ot jelent lopózás képzettségéhez. Nappali fényességnél az elmosódó test kontúr sejtelmes, titokzatos, akár rémisztő is lehet.

A kő ereje

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 7/kör

A szerafista ereje 1-el emelkedik. Különösen jól jöhet, ha hirtelen kell nagyobb erőt bevetni.

2-es szintű képességek

Éles kard

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 7/kör

A szerafista kezében lévő szűrő-vágó fegyvere az érintése hatására extrém élessé, hegyessé válik, ami +1 sebzést jelent. A képességnek fizikai megtestesülése is van, a fegyver élet fénysugár burkolja be. Egy nomád szavaival élve, akit egy ilyen fegyver fosztott meg a karjától:

- „*S mondom, a harcok arca, mint egy északi márványszobor csodás mása, a fegyvere pedig még a fényt is kettévágta... Megtisztelő volt, hogy ő vágta le a karomat.*”

Kesztyűben a kívánt hatást nem lehet elérni, a fegyver és forgatója közt érintkezés szükséges.

Glória

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 8/kör/személy

A szerafista feje felett egy fény glória jelenik meg. Barátságos lényekre ez buzdítóan hat, amennyiben látják: +5 Ké +10 Té +10 Vé-t jelent. A célszemélyek 10-es erősség ellen kötelesek dobni asztális mágiaellenállást. Az Sztp duplázásával az erősség 20-ra, triplázásával 30-ra növekszik, stb.

Gránit bőr

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 10/kör

A szerafista bőre gránit keménységűvé és színűvé válik azonnali +2 SFÉ-t adva. A réteget, ha túlütik, körönként 1 SFÉ-t regenerálódik. Szűrő fegyverrel az SFÉ értéket nem lehet csökkenteni (természetesen sebezni igen), zúzófegyverrel a túlütés hatására – ha sikerül még regenerálódás előtt mind a kettő SFÉ-t átütni – a gránit bőr összetöredezik a testen és leperog a használóról, ezzel K3 Ép sebet okozva. Ha képességet nem tartják fenn addig, míg sikeresen regenerálja az összes SFÉ-t, akkor vérző repedések maradnak vissza testen. Súlyosabb a helyzet, ha a gránit bőr lepergett és semmit sem regenerálódott. A testről foszlányokban hiányozni fog a bőr, a K3 Ép gyógyulásáig nem is lesz képes a szerafista megerőltető mozgásra (futás, harc, mászás stb.)

3-as szintű képességek

Kivonás

Típus: föld

Idézési ideje: 1 kör

Sztp növekedés: 200/kör

A szerafista gyökereket ver a földbe és azon keresztül a környező rétegekből kivonja az őselemi földet, azt saját szervezetének építésére használva. 1 kör alatt K3+2 Ép és kétszer ennyi Fp regenerálására képes. A hatás a kör végén jelentkezik. A környező terület átvizsgálása az őselemi föld után köti le a teljes figyelmét, ezért az adott kör alatt képtelen a harcra vagy pszi- és mágia használatra. Ha a folyamat közben megzavarják, Fp sérülés esetén sikeres akaraterő próbával fenntarthatja a képességet, Ép sebzés esetén a folyamat megszakad és a pontok az Sztp értékhez adódnak, de a hatás nem jön létre.

Szelek szárnyán

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 100/kör

A szerafista fény szárnyakat növeszt és azokkal 200 láb/kör sebességgel képes a levegőben haladni. A repülés nem igényel tőle több odafigyelést, mint mástól a járás. Bármilyen mást végezhet mellette.

4-es szintű képességek

Angyali érintés

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 60/kör

A szerafista képes bármilyen nem mágikus sebet összezárni ezzel a képességgel. Kezét a sérült felület felé kell tenni, amiből gyengén pislákoló fény árad, eztán már minden megy a maga útján. A gyógyulás sebessége K2 Ép/kör. Ezen a módon Fp-t visszaszerezni nem lehet.

Rengés

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 100/használat

A képesség alkalmazása egy dobbantással kezdődik. A használó alatt ennek hatására egy 20-30 cm-es gödör keletkezik. 10 lábás körzetben a föld megremeg, a harcoló ellenfelek elvesztik a kezdeményezést, és meglepetés miatt vesztenek 20-at a Vé-jökből. A képesség egymást követő használatánál már csak a kezdeményezést veszítik el az ellenfelek.

5-ös szintű képességek

A fénynyelő

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 60/kör

A szerafista 20 lábas körzetben az összes fényt magába nyeli. Az érintett területen inntól kezdve csak az ultra- és az infralátás működik. Hátránya, hogy ez igaz a szerafistára is. Amennyiben a fény mesterséges volt, és annak ereje nem haladta meg a 3E-t, a fény forrása is kialszik.

Elemek ura

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 60/kör

A képesség hatására a szerafista mozgása darabos lesz, ez -2 gyorsaság, -2 ügyesség pontot jelent, viszont ember feletti erőre tesz szert (+5 erő). Ezen a fokon a gránitbőrrel kombinálva a szerafista már kőfalakat képes átütni.

6-os szintű képességek

Illanás

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 400/kör

Ezzel a képességgel a szerafista 120 láb/kör sebességgel képes mozogni a földben. Akár tárgyakat is vihet magával, amennyiben azokat nem védi más személy személyes aurája vagy nem mágikusak. A szerafista személyeket semmilyen módon nem vihet magával.

Fény teleport

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 500/kör

A szerafista bármilyen célponthoz képes eljutni, amit lát és az 5 mérföldön belül van. Gyakorlatilag fénné bontja szét a testét és így utazik. Az egyetlen kikötés, hogy mindkét helyen jelen kell lenni ugyanannak a fénynek. Ha csatában egy ellenfél mögé teleportálna akkor elég egy gyertya is, de ha villámsebességgel akar egyik falból a másikba jutni, ott már bizony a nap vagy a holdak fényét kell igénybe vennie. A képesség felhős időben nem működik.

Sugár

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 100/kör/K6 Sp

A szerafista a kezéből kicsapó fénysugár erejével képes komoly égési sebeket okozni, ez minden K6 sebzés után 100 sztp-t jelent. 5K6 sebzés hatására már olvadni kezd a fém, 10K6 Sp hatására pedig akár el is párologhat. Ha akarja akár utat is vághat magának a fémbe.

7-es szintű képességek

Átlátszó

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 250/kör/személy, tárgy

Ezen képességgel a szerafista bármely személyt vagy tárgyat átlátszóvá, kvázi láthatatlanná teheti. A fény pályáját megszabva ráveheti azt, hogy a célszemélyt vagy tárgyat megkerülve a mögötte lévő tájat mutassa. A képességgel csak a szemet tudja becsapni, ha például a szerafista éppen egy három napos tivornyából szabadult, a szag alapján könnyen beazonosítják majd.

Átlényegülés

Típus: föld

Idézési ideje: 1 kör

Sztp növekedés: 2500/kör

A szerafista teste a környező őselemi földet látványosan magába szívva 1 kör alatt elementállá válik. A folyamat alatt hiába kap sebet, hiába próbálják pszi zavarással vagy mágikus úton leállítani, az a kör befejeztével sikeresen véget ér. A föld típusú támadások a sebzésük minimumát okozzák, ezzel szemben a levegő alapúak sebzésük maximumát. A víz és tűz alapú támadások sebzése feleződik. Az elementálokkal ellentétben a szerafistát meg lehet sebezni nem mágikus fegyverrel is, ám Fp értékeit figyelmen kívül kell hagyni, csak túlütéssel sebezhető. Célszerű az alkalmazás előtt az értékesebb ruhákat, ékszereket, páncélokot levenni, mivel a nagy mennyiségű szervezetbe épített őselemi földtől a test térfogat jelentősen megnövekszik, és azok leszakadnak a testről, erősebb páncél esetén, olyan extrém eset is előfordulhat, hogy a szerafistát a saját mellvértje folytja meg.

8-as szintű képességek

Fénybogarak

Típus: fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 60/db

A szerafista fénybogarak idéz, melyeket gondolati úton tud célba juttatni. Sebzésük K6/db. Minden fénybogár találatának meghatározásához célzó dobást kell tenni, a bogarak Cé-je 40.

Igaz-fény

Típus: fény

Idézési ideje: 3 kör

Sztp növekedés: 750/db

A fény fókuszát állítva a szerafista képes átlátni az asztrál- vagy mentál síkra (egyszerre csak az egyikre) és amennyiben megvan a szükséges képzettsége, képes az áldozat asztrál- mentál testéből olvasni. Ezekon túl meglátja még az adott sík őshonos lényeit is.

Mágikus erő

Típus: föld

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 2500/kör

Ezt a képességet az átlényegüléssel együtt lehet csak használni. Hatására egy előre meghatározott testrészt mágikussá válik (körönként kijelölhető). A meghatározott testrészt csak mágikus tárgy lehet sebezni és/vagy a szerafista képes mágikus lényeket sebezni vele.

9-as szintű képességek

A patrónus haragja

Típus: föld/fény

Idézési ideje: azonnali – min. 5 körig fenntartandó

Sztp növekedés: 6000/kör

A patrónus által irányított elem egy 100 lábas körben földön túli erővel pusztít. A föld esetében ez egy kitörő vulkán, míg a fény esetében egy, az égből lecsapó fény pászma. Élő szervezetnek esélytelen a túlélés, a sebzés 15K6, 5 körön keresztül.

10-es szintű képességek

Elementál úr

Típus: föld/fény

Idézési ideje: azonnali

Sztp növekedés: 10.000/kör

A szerafista elementál úrrá válik. A fényhez ez esetben (mivel a fény paraelem) a levegő tartozik. Az ott leírt megkötések és bónuszok mind vonatkoznak rá, a szerafista Ép értékei az elementáléval lesznek azonosak. Visszaalakuláskor a két test közti Ép különbség miatt a veszteséget százalékosan kell számolni, lefelé kerekítve.

Véleményem szerint mindenképp etikátlan 9-es, 10-es képességekkel ellátni a játékosokat. Ezek a képességek NJK-nek valók. Inkább adjatok nekik két, három kettes szintű szeráfi alkut.

Ezen képességeket természetesen csak példa értékűnek szántam, itt már tényleg csak a fantáziátok szabhat határt, hogy megalkothassátok a saját szeráfi alkotokat, a saját patrónusotokkal. Ha új patrónust hoznátok létre, tartsátok szem előtt, hogy 10-es képessége minden patrónusnak van, ez a mércéje annak, hogy van-e elég hatalma egy ilyen alkut létrehozni. Gyakran előfordul, hogy a félisteni entitásnak csupán 1-2 db 1-es szintű és 1db 10-es szintű képessége van. Ne essünk túlzásokba se, ezek a lények nem istenek (még), véletlenül se tudnak 30-40 képességet szerafistájukra ruházni, csupán a nekik már meglévőket tudják részben vagy teljes egészében rájuk testálni.

Kellemes játékot.

2019.08.25.

Szerző: Daraboló (Lencsés Norbert)

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely