

Szimbionta



Tesztelte Syabi

Itt egy elsősorban mágikusan létrehozott élő szervezetről van szó, mely segítségével bizonyos képességek növelhetők, illetve újak szerezhetők be.

A szimbiozis lényege, hogy két élőlény él társulásban, melynek mind a kettő hasznát látja. A mi esetünkben a Symbion táplálékot kap a gazdaszervezetből, és cserébe ő is juttat valamit annak. Ha valaki egyszer szert tesz egy ilyen szervezetre, akkor attól már csak "erőszakkal" tud megszabadulni. Ezek a kapcsolatok egy életre szólnak!

Eredetüket tekintve Krán határvidékének melléktermékei. Nem tökéletesek és a hibáikat nem is nagyon lehet kiküszöbölni. Előállításuk tudománya nem tartozik a legbonyolultabbak közé! Aki már próbálkozott vele, az azt mondja, hogy egy gölem elkészítése százszor nehezebb! Vajon miért van az, hogy mégsem olyan elterjedt alkalmazásuk? Magyarázat igen egyszerű! Kevés az olyan halandó, akinek a kráni magiszter megszúgná módját! Persze ez sem mai találmány, s így könyvtárak mélyén, vagy megszállott kutatók laboratóriumaiiban fellelhető róluk szóló írásos mű, netán élő példányuk is!



A Simbionták fajtái és tulajdonságai:

Erőt növelő

1 példány max. **k6/2+2**-vel tudja ezen képességet növelni. Megjelenhet ez úgy, hogy az illetőnek keze lába dagadni fog az izomkötegektől, vagy mint egy pár új végtag. Ha az illető túl sokszor -alaperejét meghaladó erőfeszítést végez (a maximumra hajt), akkor az állóképesség elbukásakor maradandó károsodást szenved (pl: csökken az ereje, vagy állóképessége, vagy lesántul stb, ez a KM-re van bízva, persze nem kötelező használni). Párosával szokás alkalmazni, erre vonatkozik az EK-ja, de egy darab esetén ennek a fele érvényes. Az új végtag formailag egy meglévőt imitál, annak erejével azonos lesz.

EK=32

Ügyességet növelő

1 példány **k6/2+2**-vel tudja ezen képességet növelni. Az alanyak biztosabban mozog a keze, jobban érzékeli a kisebb változásokat pl: úgy át tud bújni a csapda érzékelői között, hogy még véletlenül sem ér azokhoz, stb... A huzamosabb, nagy ügyességet követelő tevékenységek végzése komoly igénybevételt jelent, így ez befolyásolólag hat a karakter



állóképességére. A tevékenységtől, és annak idejétől függően a KM hivatott a negatívumokat meghatározni! Egyszeri növelésre értelmezve!

EK=53

IQ-t növelő

1 példány a k6/2+2-vel tudja ezen képességet növelni. Úgy működik, mint egy második agy, de csak tárolni képes az információkat, tehát nem képes gondolkodni. Lehetővé teszi azt, hogy első ránézésre megjegyyezzen az illető akár egy bonyolult térképet, vagy egy írást, anélkül, hogy a pszi diszciplínákat használná. Az elmében tárolt pszichés energiák is növekedni fognak **10 Pszi ponttal**. Hátránya, hogy az illetőnek a **szépsége 2-vel romlik**, mivel a koponyaformája jelentősen megváltozik.

EK=76

Akaraterőt növelő

1 példány a k6/2+2-vel tudja ezen képességet növelni. Használatakor adódik csak hozzá az alaphoz. Az alkalmazásának ideje maximum 1 perc. Ha ez időt túllépi alkalmazója, akkor egészségi állapota fog rohamosan romlani, körönként 10 Fp-t fog veszteni, az egészségpróba elbukására elájul. Maradandó károsodás is felléphet, pl: megvakul, megsüketül, lebénul, megőrül. Az igazi hatalmat a 21-es akaraterőt meghaladó képesség jelenti, egy újfajta Pszi alkalmazást hoz magával. Ez a Vasakarát. A használója pszi pontjain kívül Fp pontjait is ezen tevékenységre fordíthatja, de egyszerre csak 15 pontnyit. Az első alkalmazását követő 1 órán belül meditációval meg kell tisztítania elméjét a Vasakarát elmét károsító utóhatásaitól!

EK=79

Gyorsaságot növelő

1 példány a k6/2+2-vel tudja ezen képességet növelni. Használatakor adódik csak hozzá az alaphoz. Huzamosabb ideig történő használata bémulást hozhat magával. Folyamatosan 10 percig alkalmazható. A futás képzettséggel együtt a karakter akár egy versenylovat is képes lesz lehagyni. Az időkeret túllépése ájulást von maga után. Használatát követően 1 óra pihenés szükségeltetik, amit az első használatot követően 1

órán belül meg kell kezdeni, különben a karakter akár állva is elalszik a kimerültségtől.

Párosával alkalmazandó! Lábanként egy-egy karonként egy-egy. Párosával értelmezendő az EK!

EK=42

Új képességet adó

Infralátást adó

Egy szem nő ki az illető homlokán, mellyel a környezet hőtésképet látja, de ez nem térlátás, tehát távolságot csak akkor tud megbecsülni, ha a célpont mozog! Előnye, hogy egyszerre lehet alkalmazni a normál látással. (A képesség mértékét a KM hivatott eldönteni!)

EK=17

Ultralátást adó

Az illető szeme fog módosulni, de ennek következtében látása romlik. Működését tekintve világosban a normál látás működik, de a környezet elsötétedése során automatikusan átáll az ultralátásra, ami fekete-fehér képet fog adni.

EK=25

Ultrahallást adó

Az illető hallása megkétszereződik, így jobban fog hallani mint egy elf, de ez számára nagy erőfeszítést igényel, így amennyiben ezt a képességét használja, úgy félóránként állóképességet kell dobni, és ennek elbukása esetén k10 percre teljesen megsüketül.

EK=48

Vizitüdőt adó

Képessé válik az illető a víz alatti levegővételre. Hátránya, hogy a karakter esztétikai megjelenése jelentősen romlik: pocakossá válik, és „elefántnyaka” lesz, szépsége k5-tel romlik. Valódi torzszülötté képes változtatni az embert ez a lény! Maximum 5 hónapot képes egyfolytában a vízben tölteni az illető!

EK=66

Karmot adó

Az illető kinyújtható karmokra tesz szert, melyek az ökölharc képzettséggel **+k6+3** sebzést ad. Hátránya, hogy ezt a szervet tisztán kell tartani! A napi tisztítás elmulasztásakor egészségpróba ellenében romlik szervezete ellenálló képessége, és ez betegséghez vezethet. Minél régebben használja az illető, annál kisebb a megbetegedés esélye. Egy darabra értelmezve.

EK=19

Csákyát adó

Az illető kezéből max. 7 lábára kinyújtható kígyószerű képződmény jön létre. A teherbírása a gazda össztömegének 7 szerese, kinyújtásakor irányítható, így akár egy gerendára is rátekerhető. A végén egy kis kúp található, melyből kis karmok nyithatók ki, melyek visszafelé néznek. A kilövésekor a gazdának a karját oldalra, testével párhuzamosan kell kitartani, különben ő maga is sérülni fog k6-tal. A kilövés gyorsasága egy nyílvezzőével azonos. Egymás utáni gyors kilövések nem lehetségesek, legalább 3 kört kell várnia az újabb kilövésel. A vele történő támadáskor a **TÉ:+20**, és ehhez az ökölharc képzettség is hozzájárul, **sebzése k6**, körönként 2 támadással, **kilövésnél 2k6 sebzéssel!** Visszahúzása akarati tevékenység, **de a gazda testsúlyát nem képes behúzni**, így annak kell rajta, mint kötélen felmászni. A tisztítása nem szükséges, de az illetőnek szeme behályogosodhat, és ekkor látása 1/4-ére csökken. Ez egészségpróba függő!

EK=27

Mérget adó

Az illető nyála, vagy egyéb váladéka mérgezővé válik, de ez ránézve nem veszélyes. Hátránya, hogy más mérgekkel szemben csökkenhet az ellenálló képessége. Azt, hogy milyen erős mérget tud előállítani, és elviselni azt a KM hivatott eldönteni!

EK=20

Szárnyakat adó

Az illető hátán „denevérszárnyak” jönnek létre, melyek segítségével képessé válik a vitorlázó repülésre. A szárny összecukható, a fesztávolsága max. 7 láb lehet. Ha aktív repülést kívánna folytatni a delikvens, úgy ehhez minimum 20-as erőre van szükség, és kevesebb, mint 60kg tömegre! A repülés képessége nem jár együtt a repülés képzettséggel, így ezt külön meg kell tanulnia! Repülés Af 12 kp, ekkor képes fel- és leszállni, vitorlázva repülni. Repülés Mf: 55 kp, ekkor képes lesz bonyolult manővereket végezni, műrepülni a levegőben, szállítani terhet, aktív repülést folytatni. A Légi harc képzettség már komoly előnyökkel jár. Af 10 kp, így képes lesz földön haladó lényekre levegőből támadni TÉ: +15, KÉ: +15. A Mf-on (20kp) már levegőben repülő lények ellen is képes lesz harcolni. Ehhez legalább repülés Af-ra van szüksége. KÉ: +30, TÉ: +40

EK=40

Minden szimbiontának van egy **elviselhetőségi küszöbe (EK)**. Amennyiben ezen összesített küszöbök elérik a karakter **Idegen Testtel Szembeni Ellenálló Képességét (ITSEK)** az menthetetlenül belehal a beavatkozásba.

Az ITSEK kiszámítása:

Alap: Egészség + Állóképesség + Akaraterő(aktuálisak)
 Bizonytalansági tényező:
 $|k100-100|$ = a bizonytalansági tényező (egyszer dobandó az első beavatkozás előtt!)

ITSEK = Alap + Bizonytalansági tényező
 ITSEK < összes EK = biztos halál

A szimbionta csak nyílt seben keresztül képes bejutni a testbe és ott a típusától függően kifejti hatását. A fejlődési ideje 8 és 24 óra közötti. Ezen idő alatt mély folytonos meditációval lehet befolyásolni fejlődését. Ahhoz hogy a kapcsolat teljes legyen a két fél között legalább 2 hétnek kell eltelnie. Ez időn belül a szimbionta irányítása akadozik, bizonytalan. A két hét leteltével a kapcsolat teljes lesz. Az implantátum és a gazda egygyé válnak, s így szimbiontánként +1Ép (FP nélkül) járul a gazda Ép-jéhez. Ha a kéthéten belül a gazda túlerölteti szimbiontáját, akkor az akár el is

pusztulhat, vagy működésében komoly zavarok léphetnek fel.

A szimbionta sérülése nem tartós, hisz regenerálódása igen gyors, a gazda gyógyulásával egybe esik, tehát, ha a gazda Ép-je maximumon van, akkor a szimbionta is egészséges.

Jó szórakozást!

2002.04.09.

Szerző: qty

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon, valamint Csaba MAGUS oldalán és a MAGUS-Site G-portal oldalon is.

