Paktumok és szövetségek

MÁGIA

„A túlvilág teremtményeivel kapcsolatban senki sem lehet biztos a dolgában…”

Számtalan történet és legenda él a bárdok emlékezetében melyeket napról-napra, hétről hétre hallhatunk fogadók békés kandallóinak melegénél vagy báli estek emelkedettebb alkalmain. Ezen alkalmakat talán csak viselt ruháink és italunk minősége különbözteti meg, mert ekkor mindannyian a mesére vágyó sihederré vedlünk vissza gondolatban, hogy befogadjuk azt, amit a bárd szavainak erejével és hangszerének zenéjével elénk tár a világ olyan részeiről, ahol sohasem jártunk és olyan emberekről, akikkel sohasem találkoztunk.

Az ilyen történetek hősei között sokan győzhetetlen harcosok vagy legendák igazságtevő zsoldosai, álruhában élő királyok és az általunk ismert világ történelmének formálói, kalandozók. Vannak azonban történetek amelyek mögött sokszor több van, mint amit a cikornyás szavakkal a bárd sejtet és van amikor az igazság borzalmasabb, hogy azt ember hallja és megérthesse, pedig nem olyan szörnyű, mint amilyen emberi inkább…

Egy kalandozó, kinek se hona sem békéje nincsen a köznapi emberek között sokszor nem talál társakra a bolyongásában ám különleges istenektől kapott adományával vagy éppen átkával kitűnhet az őt körülvevő emberek közül és ilyen módon feltűnhet olyan entitásoknak melyek embernél többek, de isteneknél jóval kevesebbek, olyan lényeknek akik maguk is kitaszítottakká váltak a maguk világában és örökös bolyongásra kárhoztattak egy idegen földön.

Nem egy történet szól az ember előtti időkből arról, hogy az elfek és sárkányok népe közösen vette fel a harcot a sötétséget jelentő lények ellen és, hogy ez a szövetség sokszor több volt mint csatában összeforrott fegyvertársi bajtársiasság. Azok alapján a legendák alapján amiket a nagyobb varázslóiskolák összegyűjtöttek és kielemeztek úgy tetszik olyan szövetség alakult ki ezen ősi népek között mely életüket összekötötte és szimbiózisban éltek egymással. Ugyanakkor azok a harcosok is, akik részt vettek az elmúlt idők Zászlósháborúiban és látták a rettegett sárkánylovasokat csatában küzdeni különös jelenségekről számoltak be, sárkánylényekké alakult páncélos lovagokról és emberi nyelven kiáltó őslényekről. Azonban akármilyen is messzire jutottak a bölcsek, nem sokra jutottak volna, ha Arel áldásával, Doran és a Fehér Páholy kapuinál nem jelent volna meg egy északi születésű ilanori bárd, hogy megossza velük azt, amit utazásai során megtudott, ezen különös szövetségkötés módjairól.

Ahogy a fentiekből kiderült, a játékos karakterek egyes tagjai életük során kerülhetnek olyan helyzetbe, hogy egy túlvilági lény paktum és szövetség kötésére tegyen ajánlatot a számukra. Különös és szokatlan lehet ez a laikus számára, de a démoni gondolkodás mindig is távol állt az emberitől, mégis akad mikor sötét együttállások idején a két világ lakói egymás céljainak közössé válásának pillanatában halálig és azon túl tartó szövetséget kössenek.

Az evilági lények számára ennek oka sokféle lehet, önmagukban kevésnek érzik magukat egy vállalt feladat, vérbosszú vagy hosszas kutatás, teljesítésére. Esetleg a fajtársaiknak akarnak bizonyítani azzal, hogy kiemelkedettebbek. Nem egyszer történt meg, hogy magányos harcosok magukban szálltak alá elhagyottnak hitt kripták mélyére és onnan olyan erőkkel tértek vissza, hogy három kisebb falu után, csak a legközelebbi városban akadt olyan varázstudó vagy tapasztalt harcos, hogy levágják a démoni nyelven szavaló, túlvilági hatalommal fertőzött szerencsétlent.

A Dúlás ideje utáni felperzselt pyarroni földeken egymást érték az olyan fogadalmak idézett túlvilági lények és kardforgatók között, mely Krán urainak haláláért köttettek, ám ezek legtöbbje a paktumtársak együttes halálával ért véget a Fekete Határon. A dorani mágusok azon kérdésére, hogy volt e aki tovább jutott ennél az ilanori bárd csak mosolygott.

A démonok számára azonban más, rejtettebb okokból lehet fontos egy-egy ilyen szövetség megszületése. Lehet csupán a saját világába való visszakerülés éppúgy, mint egy evilági cél. A Fehér Páholy démonikus ó-birodalmát kutató magisztereinek legújabb kutatása alapján az egykori nagy háborúnak mind a mai napig vannak utórezgései, még ha nem is a Satralison élők számára. Ez alapján a feltételezés alapján az egykori szerafista birodalom harca a kráni démonidéző hatalmasságokkal nem csak a mi anyagi síkunkon, hanem a démoni síkokon is hatalmas szembenállást váltott ki a patrónusok között és bizonyos részein a világok közötti térnek mind a mai napig zajlanak küzdelmek és csaták a valaha volt birodalmak szembenállásának nevében. Ezen feltevés hallására a különös északi énekmondó felhívta a figyelmét a Fehér Páholy elöljáróinak, hogy nem a mi síkunk körül forog a többi világ és valószínűbb, hogy egy eddig ismeretlen túlvilági konfliktus nyomán lettek az evilági patronáltak harcba rántva. A történeti hitelesség kedvéért fontos tudni, hogy az idegen az egyik fehér páholyi mágus védelmét élvezte az audiencia ideje alatt, hiszen egy ilyen sértés ritkán marad megtorlatlanul a varázslók között is.

A paktum és szövetség kötésére bármelyik szinten van módja a játékos karakternek, de minden esetben a Kalandmester jogköre felajánlani egy-egy életút során a lehetőséget az arra alkalmas játékosnak. A szövetséget kötő játékos lehet **ember, törpe, félelf, amund vagy khál.** A többi faj tagjai számára az ismert korban nincsen módja ilyen paktum kötésére és különösen nem démonokkal. A tisztavérű elfek számára még mindig lenne lehetőség egyesülni a sárkányok szellemével, de ezen szövetségkötés ideje a két faj között a Zöld Hold földre zuhantál véget ért. A wierek már önmagukban is egy ismeretlen lélekkel kötött paktum részesei, a dzsennek pedig nem lennének hajlandóak megosztani sem életüket, sem tudatukat más fajba tartozó lényekkel. Az orkok pedig nincsenek a szövetség kötéséhez megfelelő gondolati szinten, szellemi erejük e téren csekély és tudatosan nem tudnának együtt élni ilyen teherrel. Előbb esnek egy-egy kóbor állatszellem befolyása alá, mintsem egy túlvilági lénnyel léphessenek egyezményre.

A szövetség kötésének módja minden alant leírt démonnál különbözik, úgy okai és az általuk biztosított hatalom is. Nem szóltunk még a paktum kötés áráról, ami az egésznek a sarokköve. A démonok számára nincsen negatív kihatással, de a halandók minden esetben maradandóan elveszítenek valamit lényükből, mely az átalakulás része is egyben. Ezek az „áldozatok” igen változatosak lehetnek és a kátékosnak-mesélőnek közösen érdemes kidolgoznia pontosan milyen külső jeggyel járjon is ez. Legendák szólnak egy olyan shadoni lovagról, aki egy anvariai sárkánnyal kötött paktuma után nem tudott többé beszélni és megértetni magát a világgal. Így végül majdnem a kristályszférák pusztulását okozta azzal, hogy kishúgával sem tudott kommunikálni, akinek kiszabadítására a sárkánnyal szövetkezett. E különös történet népszerű a délvidéki városok tavernáiban

éppúgy, mint a dölyfös Nyugati-városállamok nemesei körében.

A paktum kötése azonban mindennapi életünkre gondolva is megtalálható: fiatalságunk éveit áldozzuk az írás/olvasás elsajátításáért vagy életünk békéje veszik el mindörökre házasságra lépéskor. Mindezen áldozatok egy olyan célért, amely az adott pillanatban betölthetik minden gondolatunkat, de későbbi életünkre is meghatározóak lehetnek.

Az a játékos karakter aki paktumra kíván lépni a faji megkötésen kívül **nem lehet birtokában a pszi tudományának** (később megtanulhatja) és **nem lehet intelligenciája az átlagnál alacsonyabb** sem. Illetve jellemében rendelkeznie kell a paktumtársának megfelelő jellem párjának. A teljes azonosság nem szükséges és nem is tanácsos.

A lehetséges démoni paktumtársak:

Daronne, az Árny

Szükséges jellembeli aspektusok: halál vagy káosz

Démoni elvárás: A daronne elsősorban kémkedéshez veheti hasznát a játékosnak túlvilági urainak parancsára. Képes a síkok között utazni így nem szükséges a jelenléte a patronált mellett, szürke eminenciásként kíséri útját figyelemmel.

Előnyök: A játékos, aki az árnnyal köt szövetséget képes lesz naponta egyszer (később minden második szinten eggyel többször) a daronne sötétség keltő képességét birtokolni és használni. Ennek a mágikus sötétségnek az erőssége a játékos aktuális életerő pontjainak felel meg, hatótávolsága pedig a paktumban megélt szintjeinek felével méterben kifejezve.

Hátrány: A játékos karakter különösen erős fájdalmat érez erős fényhatásokkor, akár meg is bénulhat tőle. Kerüli is a nappal való utazást, így életmódja erősen megváltozhat. Morgena és Noir szent helyein befogadják és támogatják az ilyen paktumot kötötteket.

Morquor, a Tűzköpő

Szükséges jellembeli aspektusok: *káosz vagy halál*

Démoni elvárás: *az öntörvényű démon igen ritkán választ paktumtársat, minden esetben olyasvalakit, akinek szertelen élete közel áll az ő jelleméhez is. Nem ritka, hogy notórius gyújtogatók éjszakánként különös látogatót kapnak a személyében. Mivel figyelmét fel kell hívni magunkra így legkorábban harmadik szinten csatlakozhat a játékoshoz. Ezután pedig vagy egy egyéni célját kell végrehajtaniuk közösen (evilági lény elpusztítása, egykori ígéret teljesítése) vagy csak a bajt kell keverni és városokat lángba borítani, ám ilyenkor a mágikus ellenállás sem késik sokat.*

Előnyök: *a játékos karakter képessé válik a morquor által használt mágiák napi egyszeri felhasználására (minden második szinten eggyel többször). Ezen mágiák erőssége minden esetben a paktumtárs aktuális életerejének megegyező érték, de adott esetben lehet kevesebb is ha úgy ítél. Időtartamuk a varázslatoknak a következőképpen változik.*

Tűzaura – körönként 1 E-vel csökken a hatása ameddig el nem éri a nullát

Tűznyíl – egyszeri

Tűzkitörés - egyszeri

Tűzcsóva - 1kör

Tűzszőnyeg - 1 kör

Tűzzápor - 1 kör

Tűzfal - 1 kör

Hátrány: *a marqor paktumtárs bár a legszélesebb skáláját adja a képességeknek, de megbízhatatlan társ lehet és ugyanakkor megkövetelheti az oktalan pusztítást. Megfelelő ráhatással lehet neki olyan instrukciókat adni, hogy mikor nem érdemes gyújtogatni, de végleg megszelídíteni nehézkes lenne. Egyedül Sogron templomában fogadják szívesen az ilyen szerafistát.*

Seyrine, a Gyötrő

Szükséges jellembeli aspektusok: halál

Démoni elvárás: a gyötrő kiszemeltjei minden esetben nők. Különösen a harcias amazonok vagy az erőskezű nemeshölgyek szövetségét keresik, nem az alsóbb néprétegből. Az adott személy megtartja az adott kasztjának szintjét, de a paktum kötés után már ikerkasztúnak számít. A seyrine a legtöbb esetben

egy boszorkánykör kialakítását tűzi ki célul kiszemeltje oldalán és igyekszik minél kiterjedtebb szektát szervezni. A legutóbb ilyen felszámolt szekta a megdöbbentő méreteket elért pyarroni boszorkányrend volt, amely egy Godda fedőnevű áruló kapcsán bukott el. Mondják a kém a Fehér Páholytól kapott menedéket a bosszúszomjas seyrine és paktumtársa haragja elől.

Előnyök: a boszorkányi varázslatok alkalmazása első szinttől, az ikerkaszt szabályainak megfelelően

Hátrányok: a seyrine kell legyen a szebb. Ezért sokszor öncsonkításra, de maradandó szépség csökkenést okozó önkínzásnak veti alá a paktumtársát. A kapcsolatuk ritkán alakul fényesen, ugyanis a démon egyre inkább igyekszik hatalmát kiterjeszteni és bábbá silányítani a szövetséget kötő halandót, akinek nincsen sok lehetősége a védekezésre tanítójával szemben. Pletykák szerint a fenti példában szereplő Godda maga volt, aki a paktumot kötötte a szektát irányító seyrine-el és csak ilyen módon volt képes kikerülni a közvetlen hatalma alól.

Wirg, az Elvetemült

Szükséges jellembeli aspektusok: *káosz vagy halál*

Démoni elvárások: *a wirg egy menekülő típus, előszeretettel jön az anyagi síkra, hogy megszabaduljon aktuális démoni haragosaitól néhány száz évre. Ekkor szüksége lehet olyan segítőre és kísérőre, akivel könnyen megérteti magát és átvészeli az önkéntes száműzetés idejét. Előfordul, hogy tud módot arra, hogy bántódás nélkül hazatérhessen. Ez lehet egy evilági varázsszer vagy lélek begyűjtése urai számára. Illetve a morquorokat még kevésbé kedvelik mint a wirgeket…*

Előnyök: *a wirg átalakító mágiájának bizonyos aspektusait megkaphatja a játékos karakter. Így első közös szinttől naponta egyszer (minden második szinten eggyel többször) képes magát vagy a környezetét megváltoztatni a következőképpen fejlődve:*

közös szinten: önmagát képes átalakítani (felszerelését nem) Ép/E/kör arányban

közös szinten: tárgyait, személyes szférájában, képes átalakítani Ép/E/kör arányban

közös szinten:5 méter sugarú körben képes érintés nélkül tárgyakat és személyeket (ha elfogadja vagy kábult)

közös szinten és minden további szinten eggyel növekvő méter sugárban

Hátrányok: *a wirg nem a legkényelmesebb útitárs és a paktum kötésének is lehetnek nem kíván aspektusai. A wirg átalakító mágiáját minden esetben hatástalanítja a víz, amelyet nem képes reprodukálni, mert nem képes megérteni sem. Így a karakter is egy idő után hidrofób lesz és a tengeri betegségre is sokkal hajlamosabb, mentődobást sem dobhat. Könnyen megbéníthatják vízalapú mágiák.*

Xing, a Halálhozó

Szükséges jellembeli aspektusok: Halál

Démoni elvárások: a Xing mind közül a legkülönlegesebb paktumtárs. Nem szövetségest vagy társat keres az anyagi síkon, hanem méltó kihívást és alkalmas küzdőfelet. Van, hogy fiatal korban kiválaszt tehetséges gyerekeket és végig kíséri figyelemmel fejlődését, oktatja is, majd mikor elérkezettnek érzi az időt halálos párviadalban elveszi az életét. Egyes nara krónikások egy ilyen paktumnak tudják be a Slan-technikák elterjedését is mely egy ilyen szövetséget kötött emberi mestertől származhat. A Xing a kiválasztott személyt rendszeresen visszatérve kiokítja és mikor elérkezettnek érzi az időt (10+ szintek valamelyikén) eljön, hogy lemérje az átadott tudás értékét. Fontos tudni, hogy ha a paktumtársak egyik meg is hal, akkor a másik változó időre tetszhalálba, kómába esik és mint ilyen kiszolgáltatottá válik. Ugyanakkor legendák szólnak arról, hogy északi kardforgatók miként végeztek mesterükkel majd bujdostak el a világ elől magányukba.

Előnyök: a Xing a pszi különböző típusaira tanítja meg a játékos karaktert. Életének bizonyos szakaszain meglátogatja őt és újabb leckéket ad. Ekkor a játékos köteles a meglévő Kp-it az adott képesség elsajátítására fordítani, de ekkor csak annak a felét, diszciplínák esetében pedig már nem szükséges a Kp ráfordítás. A fejlődés szakaszai:

1. közös szinten: a pyarroni pszi alapfokát

3. közös szinten: a pyarroni pszi mesterfokát

5. közös szinten: slan statikus pszi pajzs, levitáció, jelentéktelenség diszciplínákat

7. közös szinten: zavarás és halálos ujj diszciplínákat

9. közös szinten: tetszhalál

10. közös szinten fennmaradó Slan diszciplínák

Hátrányok: a paktum kötés soráni áldozaton felül az, hogy valaki az egész életét mestere iránit tisztelet és rettegés árnyékában tölti igen erőteljesen kihat az életére. Ez egy olyan különleges kapocs lehet amit emberi elme fel sem foghat és sokan inkább idő előtti önkéntes halált választják. Vannak azonban akik emelt fővel képesek viselni ezt a terhet és a megszerzett tudást igyekszenek másoknak is átadni. Mondják, hogy a pyarroni Fehér holló harcművészeti iskola nagymestere is egy ilyen paktum részese, ami azonban lehet, hogy csak pletyka, mert gyakran látogatják különös, északinak mondott kardművészek edzőtermét és magát a dwoon születésű férfit.

A paktum kötéssel elsajátítható képességek és képzettségek: értelemszerűen a fenti példákban szereplő démonok sok minden mást is taníthatnak kiszemeltjeiknek. A maguk által birtokolt képességeket éppúgy (pszionika) mint az általuk beszélt nyelvet. Így a **Démoni nyelv**et, hála a társakat összekötő telepatikus kapcsolatnak az eredeti képzettség pont befektetés feléért (70 helyett 35 pontért) elsajátíthatják a játékos karakterek, de érdemes megfontolni, hogy megéri e nekik ez a tudás hosszútávon…

Ugyanakkor a paktumban élő karakterek az idő előre haladtával azonosulhatnak paktumtársukhoz fizikailag. Fizikai képességeik megváltozhatnak amely abban nyilvánul meg, hogy minden második szinten képesek egy-egy pontot áthelyezni képességeik között. Ez az áthelyezés azonban minden esetben valami démonikus nyomot hagy rajtuk (feketére változott bőrfelület, egyik szem vörössé válik) ami nehezítheti a világba való beilleszkedésüket, de van aki szerint ez nem nagy ár azért a hatalomért amit a túlvilág erőivel való szövetséggel nyerhetnek.

„Értelmet ad az életednek, hogy aztán elvehesse tőled…”

Mind a dorani, mind a fehér páholyi hatalmasságok megdöbbenve hallgatták az északi bárd beszámolóját, ám amikor követelték, hogy fedje fel forrásait ő ezt megtagadta és mikor északon a Dorani Vigyázók, délen pedig az Inkvizíció érkezett meg érte mindenki legnagyobb megdöbbenésére eltűnt egy hirtelen támadt szélrohamban. A dorani titkosszolgálat később azonosnak találta személyét egy egykori ügynökével, név szerint Alucard Ront’e Ronével aki fél évszázada a lammoni incidensnél vesztette életét. További vizsgálatok megerősítették, hogy a bárd egyazon időben.

2007.11.06.
Szerző: Gulandro
Forrás: Kronikak
Szerkesztette: Magyar Gergely