

Syr Deval



Átokkiáltó

Sok legenda kering a Tinolok-hegység vonzáskörzetében létező rettenetekről, de vajmi keveset sikerült papírra vetni mindarról a szörnyüségéről, melyet az ősidők okádtak a világra egykoron. Számos anyagi testtel rendelkező és nem rendelkező lényt hurcoltak el az Elátkozott Vidékről hősnek hitt kalandozók, hogy óvatlanul is megfertőzzék vele az ártatlan falvakat, amerre útjuk vitt. Nem volt ez másképp ezen teremtmény történelmében sem.

Az első feljegyzések kalandozó kompániák írástudó tagjainak tollából születtek, és meglehetősen elferdített formáját tükrözték a valóságnak. Mind a mai napig úgy hiszi a többség, hogy mint minden egyéb torz kreatúra, az Átokkiáltó is Orwella áldásos tevékenységeként jött létre. Valószínűbb azonban az a feltételezés, mely Krad-papok feljegyzéseiként látott napvilágot. A tanulmány arról értekezik, miszerint az Elveszett lelkek tava az elf-aquir háborúk idejében keletkezett. Egy aquir égi hajó ütötte seb, mely mind a mai napig ékes bizonyítéka a fellegekben kúszó járművek gigászi mivoltának. A Krad-papok szerint a zuhanó hajó a legénységének halálsikolyával nem csupán a földbe, de a hatalomtól átítatott érzelmek hatására a síkok szövedékére is sebet tépett. Ezen a repedésen

szivárogtak aztán át különféle teremtmények, így az átokkiáltó is. Hogy miféle síkról is van szó, nehéz lenne behatárolni hisz sem a külső, sem a belső síkokkal kapcsolatos rituálékra nem reagálnak. Ehhez közelebből kellene megvizsgálni a teremtmény természetét.

Syr'Daval. Így hívták azon kyr harcosokat, kik bosszúra esküdve vonultak szent küldetésükbe, hogy igazságot tegyenek sérelmükért. Furcsa fintort vált ki mindenki, hogyan lehet ilyen dicső titulussal illetni egy szörnyeteget, de tény, hogy hasonló kitartással koslatnak rosszakaróik után.

Az átokkiáltók nem rendelkeznek anyagi testtel, gazdát találva léteznek világunkban. Parazita, de nem asztrális, vagy mentális fertőzés, annál sokkal több. Nincsenek fajfenntartási ösztöneik, nem szaporodnak, a hatalom a lételemük. Ha erős párhuzamot akarnánk vonni, kicsit a zauderekhez tehetnénk hasonlatossá őket, ugyanakkor az átokkiáltót nem vonzzák anyagi javak. Kifacsart természetük folytán nehéz lenne végső következtetéseket levonni, de úgy tűnik, a világot átszövő energia és mana hányadából akarnak minél nagyobb szeletet kiszakítani. Kedvelik a manadús területeket, ősi helyek közelében gyakorta felbukkannak a Tinolokban, de ha találnak arra alkalmas gazdatestet, nem félnek elhagyni azokat, új tudás és nagyobb



hatalom reményében. Ilyen utazásaikhoz általában mágiahasználókat választanak hátsul, kiket aktívan átjár a mana. A testváltáshoz nincs szükségük semmiféle különös rituáléra, egyszerűen átrepülnek és kész. Hogy milyen távolságban, hogyan, azt lásd alább.

Az átokkiáltó legveszedelmesebb képességeinek egyike, hogy semmiféle ellenállást nem kell legyűrnie, hogy ráakaszkodjon valakire és sem asztrális, sem mentális módon nem észlelhető. Érdekes módon azonban van egy metódus, ami megmutatja a jelenlétét. Az átokkiáltó pszi képességet örökít a gazdatestre, mely látszatra pszi pajzsként jelentkezik. Ellenben ha valaki már eleve rendelkezett pajzssal, nem lehet észrevenni, csak ha lerombolja saját pajzsait, ezzel azonban azonnal a lény karjaiba veti magát. Az említett pszi képesség 120 pszi pont birtoklását jelenti (pszi kyr-metódus, pyarroni és Slan, a chi-harc és belső idő kivételével), melyet pajzsepítésről kezdve bármire felhasználhat az átokkiáltó. A teremtmény azonban kizárólag dinamikus pajzsokat használ, azaz ha diszciplínát alkalmaz, pajzsainak erőssége csökken. Ugyanakkor a pajzs magában bontás tekintetében statikus pajzssal egyenértékű. A legszélsőségesebb eset az a bejegyzés, mely szerint egy kutya mérszárolta le egy egész nemesi birtok és falu lakosságát bosszúból, miután óvatlan papok távozásra kényszerítették a magiszter földesúr testéből az átokkiáltót. Ez jól rávilágít bosszúszomjas mivoltukra. Az elmúlást félik, akár csak egy démon. A pszi energiáik maguktól töltődnek vissza. Körönként egy pszi pontot regenerálnak. Ahhoz, azonban, hogy uralmat nyerjenek a gazdatest felett, le kell annak gyűrniük mind az asztrális, mind a mentális pajzsait, innentől kezdve pedig gyakorlatilag tehetetlen az áldozat. Láthatatlan csápjaikkal a tudatra kapaszkodnak és nem engedik felszínre törni a valós ént.

Másik veszélyes képességük, hogy elszívják a manát környezetükből. Azonban kizárólag csak a formába öntött mana szipolyozására képesek, a manahálóra nincsenek hatással. Ezt úgy kell elképzelnünk, hogy az átokkiáltónak van 80%-arra, hogy az adott varázslatot hatástalanítja és saját testében tárolja el, hogy később felhasználhassa. Amenyiben nem dobja meg ezt a próbát, úgy a varázslat 1E-vel kisebb erősséggel (ez automatikusan raktározásra kerül az átokkiáltóban) de létrejön. Igaz ez a passzív varázslatokra is, ami alkalmazójára hatna. Ilyetén formában jár el a rá

ható hatalomszavakkal is, hiába a nem mana alapú varázslat. Az átokkiáltóra nincsenek hatással a pszi manipulációk, a mérge ellenben az asztrál és mentál mágia igen. Csak így lehet végső pusztulásra bírni. Az átokkiáltó akkor szűnik meg létezni, ha mind az aktuális pszi pontja, mind a raktározott varázslatainak száma nullára csökken, azaz nincs már energia amiből táplálkozhat. Ekkor végérvényesen eltűnik a világból. Továbbá gazdatest nélkül is képtelen létezni, azaz ha saját testének elhullásakor nem talál új testet, körönként elveszíti raktározott varázslatait, majd pszi pontjait, míg a végén ugyancsak megsemmisül. Így lehetséges, hogy napjainkra meglehetősen kevés létezik belőlük. Fontos azonban, hogy az átokkiáltó nem anyagi, vagy szellemi entitás, ezért nem fogja meg sem elemi erő, sem asztrál, mentál korlát, vagy élőholt varázsjel...egyedül az idő az ellenfele. Az, hogy a lény milyen messzire képes gazdatest nélkül eljutni, mielőtt végképp elenyészik, a sebességének függvénye. A mágikus energiával töltött tárgyakon könnyebben halad át, mint a hétköznapi anyagon, ott sebessége duplázódik (például egy abbitacél telér esetében.)

Nem csak a mágikus energiákat képes azonban magába szívni. A Syr'Daval még a támadások energiáját is képes elraktározni, noha azt nem képes csökkenteni. A harcban ellene bevitt támadások támadó értékét elnyeli (a sebzést elszenvedti), s ha kell felhasználhatja sajátjaként a későbbiekben. Igaz ez arra is, ha szekér sodorja el, rohamával felhasználva ezt a lendületet, hasonló eredményt fog elérni. Kezdeményező és Védő értéke azonos a gazdatestével.

Az sem ritka, hogy a lény a hatalmát használva alakít gazdatestén. Mivel az energia hagyományos formája nyers és kiszámíthatatlan, hasonló stílusjegyeket örökölhet előbb utóbb a bitorolt test is. Izzó szemek, torz küllem, több végtag. Ez persze nem feltétlen, mindig az aktuális lény hangulatától függő.

Végezetül a statisztikák:

Syr'Deval (Átokkiáltó)

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1-2

Termet: -

Sebesség: 80

Támadás/kör: fegyvertől függ

Kezdeményező érték: lásd a leírást

Támadó érték: lásd a leírást

Védő Érték: lásd a leírást

Célzó Érték: lásd a leírást

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: -

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: 60

Mentál ME: 60

Méregellenállás: -

Pszí: 120

Intelligencia: magas

Max. Mp.: lásd a leírást

Jellem: -

Max. Tp: 14000

Kalandötletek a lényel:

Erionban, a Krad szentély felavatására hírneves pap érkezik a városba. Az elátkozott vidék peremét érintve összetűzésbe kerül egy átokkiáltóval, akit hite szerint legyőzött. A syr'davalt valójában saját testében hozza magával, aki új gazdatestet talál egy helyi hitsorosban, s természetéhez hűen bosszúra esküszik a létezésére törővel szemben. A gyilkosságok mögött rivális egyházi érdekeket sejtetnek, mely a játékosok felbéléséhez és homályba vesző konfliktusokhoz vezet.

Egy a Sheral lábainál lévő szerzetes kolostor tagjait szörnyű bestia tizedeli. A hegyekben rejtőző medvék egyike

prédájának tekint minden hívőt, ki a télbe borult fenyvesek közé merészkedik. Aki megúsza élve, az mágikus párbaj nyomairól és elpusztíthatatlan állatról regél. Egy átokkiáltó szállta meg az egyik állatot, s a szerzetesekre támadva kényszeríti azokat, hogy mágikus hatalmukkal védjék életüket, így nyelve el a varázslatokat, s a hatalmat jelentő energiát. Vajon az erre tévedő kalandozók fel tudják-e venni a versenyt a syr'davallal? Egyáltalán valóban csak egy garázdálkodik a vidéken?

Hosszú útról tér vissza Reicchio, a gorviki siedon. Sikeresen kaparintja meg a család egy hön áhitott ereklyéjét, mely egy kalandvagyó őszükkel együtt az elátkozott vidék mocsaraiba veszett. Az ereklyével azonban átkot vonnak fejükre, hisz rögtön utána holtan találják otthonában a családi sacerdot, aki önkezével metszette el torkát. Az ereklyét ezután elvitetik a birtokról, messzire, a családi kriptába, de már hiába, sorra hullanak a családtagok. Az átokkiáltó nem vette jó néven, hogy a tanult sacerdon úgy akarta megmenteni a famíliát, hogy megölve magát, gazdatest nélkül hagyja a lényt. Vajon kit választ testként végül a bestia? Talán a kalandozók egyikét, kiket az átok megsemmisítésére fogadnak fel? Vajon nem családi viszály áll a háttérben, hisz a gorvikiak lételeme az árnyékháborúskodás?

2006.10.27.

Szerző: ismeretlen

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely