

Mitä demonit ovat?

Jokaisella maailmankaikkeuden tasolla (plane) on oma luonteensa ja voimansa, joka muovaa sen maailman sellaiseksi kuin se on - joidenkin ominaisluonne on kaaosta, joidenkin järjestystä, joidenkin elementaalista, joidenkin luontoa ja joidenkin kaupunkia. Velhot pyrkivät vangitsemaan tästä energiasta osan omaan olemukseensa ja jalostamaan sen sellaiseen muotoon, joka auttaa paremmin kanavoimaan sen tason energiaa muillekin tasoille. Tässä on kuitenkin riskinsä. Sitoessaan tavallisesta muodostaan erilleen vedetyn energian omaan olemukseensa, muokkaa velho sen energian enemmän itsensä kaltaiseksi voidakseen sitä hyödyntää - luoden osittain älyllisen olennon, jonka persoonallisuus määräytyy sen perusteella, mistä se on vedetty.

Suurin osa näin luoduista *demoneista* on vähäisiä ja hädin tuskin tietoisia, ja mikäli velho koskaan päättää karkottaa ne olemuksestaan - tai jos velho kuolee, tai jos joku muu ne velhosta irrottaa - lakkaavat ne hyvin nopeasti olemasta, niiden energian kulkeutuessa takaisin alkuperäiselle tasolleen. Voimakkaimpia loitsuja varten velhot joutuvat kuitenkin luomaan niin vahvoja demoneita, että nämä pystyvät elämään ilman isäntääkin. Nämä ovat asemastaan ja tarkoituksestaan tietoisia, ja ne saattavat tehdä isännälleen isojakin vaatimuksia pysyäkseen tyytyväisinä - etteivät vain väkisin revi itseään irti isäntänsä olemuksesta ja tapa tätä ennen kuin lähtevät etsimään joko uutta isäntää, tai paikkaa jossa asua omillaan.

Pääajatus on, että *demonit ovat loitsuja*. Vähäisemmät demonit saattavat muodostua isostakin joukosta vähäisiä, pienivaikutteisia mutta monipuolisia loitsuja, siinä missä erittäin voimakkaat loitsut "vievät itselleen" yhden kokonaisen demonin, antaen hyvin suurta voimaa vastineeksi suurista vaatimuksista ja rajatusta käyttötarkoituksesta. Velhon heittäessä loitsun, ei tämä kuitenkaan kutsu paikalle demonia itseään, sillä demoni on jo tarpeeksi läsnä, velhon kehoon sidottuna. Sen sijaan velho ammentaa demonin itseensä sidottua olemusta tuottaakseen ympäristöstään haluamansalaisen vaikutuksen. Samankaltainen vetää luokseen samankaltaista, ja velho käyttää demonin luonnetta ja energiaa siemenenä kutsuakseen lähistöltä ja muilta tasoilta lisää vastaavaa energiaa, tarpeeksi jotta sillä voisi saada aikaa konkreettisia vaikutuksia ympäröivään maailmaan. Demoninkin voimalla on kuitenkin rajansa, eikä se voi asialle mitään mikäli saatavilla ei vain ole tarpeeksi soveliasta materiaalia - veden elementaalitasolle eivät tulen elementaalitasolta voimansa ammentavat loitsut tahdo saada mitään, ja vaikka saisivatkin, tukahduttaa veden elementaalitason oma ominaisenergia ne ennen kuin ne ehtivät tehdä mitään järkevää.

Löytääkseen uusia loitsuja / demoneita on velhon etsittävä niitä joltain sopivalta tasolta: alla olevassa taulukossa on joitakin esimerkkejä, perinteisten D&D-loitsujen mukaan muotoiltuna. Lista ei ole täydellinen siinä mielessä, että kyseisiä loitsuja voi löytää muiltakin kuin mainituilta tasoilta - esim. Prime Materialilla on varmasti monta soveliasta maailmaa.

Spell	Plane examples
<i>Freedom of Movement</i>	Any chaotically aligned
<i>Geas</i>	Any lawfully aligned
<i>Protection from Evil</i>	Any good-aligned
<i>Protection from Good</i>	Any evil-aligned
<i>Fireball</i>	Elemental Plane of Fire
<i>Water breathing</i>	Elemental Plane of Water, Elemental Plane of Air
<i>Create undead</i>	Negative Energy Plane

<i>Undeath to Death</i>	Positive Energy Plane
<i>Prismatic wall</i>	Quasi-Elemental Plane of Radiance
<i>Commune with Nature</i>	The Beastlands, Elysium
<i>Comprehend Languages</i>	Sigil

Uuden demonin etsiminen on haastava prosessi: velhon on etsittävä sellainen taso, jonka energian uskoo olevan haluamaansa tarkoitukseen sopiva. Tämän jälkeen velhon on käytettävä useita päiviä, ehkä viikkoja tai kuukausiakin, joskus jopa vuosia, kulkien ympäri kyseistä tasoa, hiljalleen tunnustellen sen ominaisenergiaa ja etsien paikkaa josta voisi parhaiten irrottaa ja muovata itselleen kaipaamansalaisen palan energiaa.

Demonin etsiminen käsitellään vastustettuna kykytarkastuksena velhon magiataidon ja demonin voimakkuuden välillä. Kullakin demonilla on aina kasa loitsuja jonkin tietyn aihealueen tai teeman ympärillä, joka velhon pitää määrittää kun lähtee demonia estämään (”etsin demonia, joka pystyy ainakin tekemään minut näkymättömäksi”, ”etsin kakkosvoimakkuuden demonia petos-teeman ympäriltä”).

Voima	Esimerkkiloitsuja	Loitsuja/ demoni
0	<i>Detect Magic, Mending, Alarm, Comprehend Languages, Detect Undead, Sleep, Animate Rope, Feather Fall</i>	5-9
1	<i>Protection from Arrows, Detect Thoughts, See Invisibility, Command Undead, Bear's Endurance, Darkvision, Fox's Cunning, Dispel Magic, Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law, Tongues, Suggestion, Fireball, Invisibility Sphere, Water Breathing</i>	4-6
2	<i>Dimensional Anchor, Remove Curse, Arcane Eye, Scrying, Ice Storm, Wall of Fire, Hallucinatory Terrain, Greater Invisibility, Polymorph, Mage's Private Sanctum, Teleport, Dominate Person, Mind Fog</i>	3-4
3	<i>Antimagic Field, Acid Fog, True Seeing, Geas/Quest, Chain Lightning, Shadow Walk, Create Undead, Disintegrate, Mage's Magnificent Mansion, Plane Shift, Mass Invisibility, Control Weather</i>	2-3
4	<i>Prismatic Wall, Incendiary Cloud, Trap the Soul, Clone, Create Greater Undead, Gate, Teleportation Circle, Power Word Kill, Meteor Swarm, Time Stop, Wish</i>	1

Mikäli velholla on jo ennestään palveluksessaan paljon joko saman tai vastakkaisen suuntauksen (hyvä/paha, kaaos/järjestys, tuli/vesi, luonto/kaupunki...) demoneita, voi tästä saada demonin etsimiseen 1-3 lisä- tai sakkonoppaa.

Heiton onnistuttua velho on vajonnut transsiin ja saanut hetkellisesti esiin soveliaan palan eristettyä raakaa energiaa, joka tämän täytyy muovata ja sulauttaa osaksi omaa itseään. Transsikokemuksen alussa demoni näyttäytyy velholle puhtaana energiana, mutta kosketus tietoisien olennon mieleen alkaa nopeasti muovata sitä. Tällöin velhon tulee rituaalisesti suorittaa mielensä maalaamassa maailmassa sekä ne riitit, jotka muovaavat demonista halutunlaisen, että sellaiset riitit, jotka sitovat demonin velhon tahtoon.

Muovaamisen oletetaan joka tapauksessa onnistuvan, mikäli velho onnistui ensimmäisessä heitossaan, mutta tahtoon sitominen voi olla vaikeampaa - tarinat kertovat demoneista, jotka velho on pitkällisen työn jälkeen saanut tehtyä voimallisiksi ja vahvoiksi, ja jotka ovat saman prosessin aikana saavuttaneet tietoisuuden ja saman tien surmanneet luojansa. Tähän käytettävä taito riippuu demonin tyyppistä ja siitä tavasta, jolla se on kannattavin sitoa: *Sorcerer* listaa muutamina esimerkkeinä demonin kanssa painimisen, rasittavan miehuusrituaalin läpikäymisen, suoran oman auktoriteettinsa julistamisen, palvelusten vaihtamisen, emotionaalisen viettelyn, eläin-tyyppisen dominanssin osoittamisen, kuvan tai riimukuvion maalaamisen tai käsityön tekemisen. (Mitään näistä asioista ei konkreettisesti tosimaailmassa tehdä - kaikki on velhon mielen tapa esittää se prosessi, jolla olento maagisesti sidotaan osaksi itseä.) Magiataitoaan voi yrittää heittää sopivan lähestymistavan päättelemiseksi - epäonnistuminen tuottaa vääränlaisen lähestymistavan, joka puolestaan tuottaa sakkonoppia. Vaihtoehtoisesti asian voi vain koettaa päätellä siitä, miltä demoni vaikuttaa kun se alkaa muovautua.

Valittiin sitten mikä lähestymistapa hyvänsä, käytetään valittua taitoa vastustettuna heittona demonin Vastustusta vastaan (usein, joskaan ei aina, sama kuin demonin Voima). Epäonnistumisen seuraukset riippuvat demonista: jotkut yksinkertaisesti poistuvat paikalta, jättäen velhon omilleen. Toiset taas antavat velhon sitoa itsensä joka tapauksessa: etenkin oikukkaat demonit rakastavat sitä, että heillä on isäntä joka ei kunnolla onnistunut sitomaan demonia tahtoonsa. Jos demoni tulee sidotuksi, heiton voittajan ja häviäjän välinen erotus (voitti heiton sitten kumpi tahansa) muodostaa velhon ja demonin välisen *siteen*. Se antaa itsensä verran bonusnoppia hahmojen väliseen toimintaan (demonille jos demoni voitti heiton, velholle jos velho voitti heiton).

Demonin...	Velhon	vastaa demonin
...etsiminen	Magiataito	Voima
...sitominen	Soveliain taito	Vastustus
...rankaiseminen	Magiataito	Vastustus
...karkottaminen	Magataito	Korkeampi Voimasta ja Vastustuksesta
...käskeminen	Magiataito	Vastustus + lisänopat tarpeesta
...sitominen esineeseen	Magiataito	Voima

Voima	Demonin älykkyys
0-1	Häidin tuskin tietoinen
1-2	Eläimen tasoa
2-3	Ihmisen tasoinen
3-4	Yli-älykäs

Kukin demoni on yksilö: jokaisella on oma persoonallisuutensa. Sidotut demonit elävät yleensä isäntänsä ruumiiseen sidottuina ja pysyen siellä, mutta persoonallisuudesta riippuen saattavat jotkut myös ottaa fyysisen muodon ja toimia isäntänsä rinnalla - monen samoojan tai druidin eläinkumppani onkin todellisuudessa demoni. Velhon keho on kuitenkin aina se paikka, johon demoni on loppuviimeksi sidottu, ja velho voi aina vetää fyysisen olomuodon ottaneen demonin takaisin itseensä - ellei demoni sitä erikseen vastusta, tai ellei joku muu maagi ole velhon demonia omalla loitsullaan sitonut. Toinen mahdollinen ongelma tulee, jos velho siirtyy toiselle tasolle eikä fyysisen muodon ottanut demoni seuraa mukana - velhon ja demonin sielut ovat yhä toisiinsa sidoksissa, mutta side ei pääse kunnolla toimimaan eri tasojen lävitse, tuottaen molemmille siteen voimakkuuden tasoisen haitan kunnes asia korjataan.

Demonien yrittäessä tehdä jotain, käytetään niiden taitona niiden Voimaa. Mikäli velho ja demoni ovat sellaisella tasolla, joka sopii demonin suuntaukseen (hyvä/paha, kaaos/järjestys, tuli/vesi, luonto/kaupunki...), tuottaa tämä lisänoppia ja toisin päin sakkonoppia. Magiaan pätevät kaikki *Planescapen* kirjoissa mainitut tasokohtaiset erikoisrajoitukset.

Kullakin demonilla on myös oma *tarpeensa* ja *halunsa*, näiden luonteesta riippuen. Ks. *Sorcerer*, s. 57-58. Heikompien demonien tarpeet ovat vähäisiä, usein eivät sen kummempia kuin olla sidottuina. Vahvemmat demonit taas ovat hyvinkin vaativia.

Demonit tottelevat yleensä kaikkia käskyjä, mutta saattavat ruveta kapinoimaan. Tämä käyttää demonin Vastustusta. Mikäli demonin tarve on jätetty huomiotta, tuottaa tämä ensin yhden bonusnopan jokaista viikkoa kohden kun demoni ei ole saanut tarvettaan tyydytettyä, siihen asti että demonilla olisi kolme bonusnoppaa (jos demonilla on jo huonosta sitomisesta bonusnoppia, saattaa tämä raja tulla vastaan heti). Tämän jälkeen jokainen viikko lisää demonin Vastustus-*kykyä* yhdellä. Kapinoimisesta tarkemmin, ks. *Sorcerer*, s. 93-96.

Pappismagia

Pappismagia perustuu myös demoneihin, mutta toimii hieman eri lailla: papit eivät yleensä lähde etsimään uusia loitsuja, vaan saavat ne jumaliltaan suoraan. Nämä demonit ovat yleensä palvotun jumalan suoria jatkeita, ja niiden tarpeet ja halut ovat sen mukaisia.