



Az aquir nyelv ősi idők emléke, azon sötét népek hagyatéka, kik évezredekkel ezelőtt uralták Ynevet, s talán más anyagi síkokat is. Számuk azóta jelentősen mecsapant, elsősorban önnön összeférhetetlenségüknek, másrészt a fiatalabb népeknek: embereknek, törpéknek, elfeknek köszönhetően. Habár az aquir meghatározás alatt nem egyetlen faj, hanem számtalan, egymástól sokban különböző ősi, gonosz népet értünk, az aquir nyelv közös kincsük. Talán azért van így, mert az aquir – ellentétben a ma beszélt és ismert nyelvekkel – még tartalmazza a misztikus és mágikus jelentéssel telt ősi szavakat. Nem a közlés eszköze, nem halandók alkották saját céljaikra, hanem az univerzumot átszövő és irányító erők szavakba öntött megnyilvánulása. Több a füllel hallható hangoknál, több az egyszerű beszédnél.

Éppezért az aquirók a közlésben ritkán folyamodnak a beszédhez, többnyire telepatikusan társalognak. Ha az aquir nyelvet használják, a közlés messze túlmutat a szavak hétköznapi jelentésén, hiszen a mágikus tartalom által nem csak hangokat adnak ki, hanem hihetetlenül pontos és bonyolult érzeteket is közölnek, olyan többletjelentést, mely szavakkal kifejezhetetlen. Beszédük megértésére és utánzására az új fajok nem képesek, az aquir szavak hallatán gyakran megőrülnek, testileg vagy lelkileg károsodnak, mert képtelenek befogadni a többlet jelentéstartalmat.

Kráni bölesek az aquir három dialektusát különböztetik meg, holott csak a legősibb, az *ős-aquir* számít valóban aquirnak. Az *ős-aquir* az, mely maradéktalanul megőrizte a mágikus tartalmat, a többletjelentést. Ezt a dialektust kizárólag a nemes-aquirók és a valóvérfiek beszélik, más nem is képes kiejteni szavait, s létrehozni a szavakon túli hatásokat.

A *beszélt-aquir*ként ismert dialektus már mentes a mágikus tartalomtól; nem több a szavaknál, melyek legfeljebb hangzásukban – de többlet jelentéstartalmukban már egyáltalán nem – emlékeztetnek az *ős-aquirra*. A beszélt-aquir a kores-és kis-aquir fajok nyelve szerte Yneven, rajtuk kívül kizárólag a nemes-aquirók és a valóvérfiek használják, mikor nem kívánnak többletjelentést kölesőzni

szavaiknak. A beszélt-aquir nem különbözik más ősi nyelvektől: hihetetlenül bonyolult, s belső logikája idegen az új fajok számára, sok tanulás után mégis képesek többé-kevésbé megérteni. Beszélni ellenben még ezt a dialektust sem tudják, mert hangszállaik nem alkalmasak az aquir hangzások megszólaltatására.

Az *emberi-aquir* szavait már az új fajok is képesek kiejteni. Ezt a dialektust a Shackallorral szövetség-re lépett nemes-aquirók fejlesztették ki, kifejezetten az emberi faj számára. A nyelvjárás meglehetősen hiányos és teljes mértékben mentes a mágikus tartalomtól, ellenben minden aquir faj megérti. Elsődleges célja, hogy megteremtse a kommunikációt az emberek és az aquirók között, s lehetővé tegye az új fajok számára az aquir mágia alapjainak megértését. Az Ősi nyelv ismerete Képzettségben járatos karakter általában ezt a dialektust tanulja, meszterfokon pedig valamennyire megérti a beszélt-aquirt is.

ŐS-AQUIR

Az *ős-aquir*t az új népek, a nem aquir eredetű humanoid fajok (ember, elf, törpe, goblin, ork... stb) soha nem érthetik meg, mert nem képesek befogadni a szavakon túli többlet jelentést. Ha meghallják az *ős-aquir* szavakat, az azokban rejlő, számukra ellenőrizhetetlen mágikus energiák rombolólag hatnak testükre és lelkükre egyaránt. Hiába dugják be a fülsüket, hiába övezik magukat mágikus csenddel, az aquir szót a süket is hallja, mágia nem némíthatja el. 20 méter sugarú körön belül az aquir kifejtí káros hatását.

A beszédként, csupán közlésre használt *ős-aquir* szavak romboló hatása nem feltétlenül magától a szótól, sokkal inkább be áldozattól függ. Attól, mennyire képes ártalmatlanul magába fogadni a mágikus tartalmat. Minél többet képes szemléseíteni belőle, annál alacsonyabb rendű formában nyilvánul meg a mágia, s annál kevésbé végzetes a következmény.

Mivel az *ős-aquir* szavak nem külső hatásként, hanem egyszerű szóként hatolnak be az elmébe, nem közvetlenül, kívülről idézik fel a mágikus hatást, hanem az áldozat elméjében ültének fomát,

ártalmas hatásuk ellen nem véd az asztrál és mentál pajzs. Romboló hatásuk mértéke kizárólag az áldozat szellemi képességeitől, s túlnyomórészt a szerencséjétől függ.

Aki meghallja (20 méter sugarú körön belülre kerül) az ős-aquir nyelvet, K100-zal köteles kidobni, milyen rombolást, elváltozást eredményeztek esetében a szavakban rejlő mágikus energiák. A dobott számhoz hozzáadhatja szellemi Képességeit: Intelligenciája, Akaratereje és Asztrálja 10 feletti részét. Ha a dobással összeadott érték 20-nál kevesebb, az áldozat azonnal meghal – nem védi meg semmilyen amulett vagy mágia. Ha az érték nagyobb 100-nál, sikerült tökéletesen úrrá lennie a mágikus erőknél, azok semmilyen káros hatással nem voltak rá... ezúttal. A két érték között különböző testi és lelki ártalmak érik, az alábbi táblázat szerint. Az egyszerűség kedvéért a legtöbb esetben az adott hatáshoz hasonlító boszorkány ill. boszorkánymesteri varázslatot adtuk meg. Dacára annak, hogy a M.A.G.U.S. játékszerében így jelenik meg, a valóságban az aquir szavak mágiájának semmi köze a két kaszt tudományához – legfeljebb a következmény hasonló.

Mínél hosszabb ideig hallja az áldozat az aquir nyelvet, annál több ártalom éri, és annál nagyobb az esélye, hogy komoly károsodást szenved el. Össze-függő beszéd esetén az ártó hatás körönként újra dobandó, s akkor is teljes mértékben érvényesül, ha az adott körben mindössze egyetlen szó hangzott el ős-aquirül. Mágiaellenállásnak, Képesség-próbának nincs helye, hiába szerepel másként a varázslat leírásában – mint már említett nyert, az aquir mágia nem azonos a hasonló hatású varázslatokkal!

Az ártó hatás minden esetben végleges – ill. az áldozat haláláig tart – de hatását megszüntetni vagy jóvátenni lehetséges (lásd Gyógyítás, Feltámasztás, Átokűzés, Destrukción).

HATALOMSZAVAK

Az aquir hatalomszavak az ős-aquir célirányos felhasználását jelentik. Olyan mágikus hatásokat sürítenek magukba, melyeket elsöprő erejükért rettegnek szerte Yneven. A hatalomszavak bizonyos része akkor sem veszíti el mágikus tartalmát, ha nem aquir ejti ki a száján – ezen szavakat használják többek közt a kráni Birodalmi Fejlesztésklán tagjai.

A Hatalomszavak hasonlóképp hatnak áldozataikra, mint az ős-aquir beszéd. Elegendő kimondani őket, 20 méter sugarú körben mindenkire

kifejtik hatásukat. Szintúgy csak az elmen belül teljednek ki, miáltal az asztrál és mentál pajzsok nem védenek ellenük. Az áldozat kizárólag szellemi Képességeiben bízhat, sikeres Képesség-próbával kivonhatja magát a Hatalomszó hatása alól, ellenkező esetben menthetetlenül áldozatul esik.

Aquir Hatalomszavakat kizárólag Kránban tanulhat az érdeklődő. A tökéletes kiejtéshez először mesterfokon el kell sajátítania az aquir Ősi nyelvet; ennek hiányában képtelen lesz a helyes kiejtésre, miáltal önmagát sodorja veszélybe. Egy Hatalomszó kimondása többet követel a hangsor tökéletes utánzásánál, megfelelő asztrális és mentális töltést is igényel. Az aquir mesterfokú ismerete általában tizenöt, húsz évbe kerül, s Kránban is megválogatják, kit ruháznak fel ekkora hatalommal. Egy-egy Hatalomszó megtanulása aztán már csak néhány, óvatos gyakorlással töltött hónap kérdése. Minden egyes Hatalomszó Képzettség-pontokba kerül, a tanulás végével sikeres Intelligencia-próba függvénye, hogy siker koronázza-e az igyekezetet, vagy pedig hiábavaló volt. Utóbbi esetben a tanulás kezdődhet előről, újabb Képzettség-pontokért.

Az új fajok számára egy Hatalomszó kimondása még ekkor is veszélyektől terhes. Elegendő a legapróbb hiba, a legkisebb figyelemkiesés és a szó másként hat: visszaít felhasználójára. Amikor valaki kimond egy aquir Hatalomszót, +2-vel Intelligencia-próbát tesz (a 0 minden esetben kudarc, az 1 pedig siker!); ha megdobja, nem követett el hibát, a szó kifejtéi mágikus hatását a 20 méter sugarú körön belül tartózkodókra, de öt magát nem károsítja. Ha elvétí, a hatás elmarad, ellenben a mágikus energiák elszabadulnak, s az alkalmazóban tesznek kárt – miként bármelyik ős-aquir szó. Az elszennvedett Ártalom szintűgy a fenti táblázatból dobandó, a leírt módon.

A nehézségek azonban még itt sem érnek véget. A Hatalomszó kimondása, a felszabaduló mágikus energiák semlegesítése hihetetlen mértékben igénybe veszi az emberi testet. A szó hatalmától függően az alkalmazó elveszít k6, 2k6 vagy 3k6 pontot az Egészségéből; így akár bele is halhat a Hatalomszó kimondásába. Ne feledjük, az Egészség 10 feletti része az ÉP-be is beleszámít, így bizonyos mértékig az is csökken; továbbá 4 ÉP alatt Állóképesség-próbát kell dobni az eszmélet megőrzéséhez. Az elveszített Egészség pontok gyorsabban térnek vissza, mint a sebesülést követő gyógyuláskor: az alkalmazó minden eltelt órában dobhat a K6-on, 6-os dobás esetén visszakap 1 Egészség pontot.



TÁBLÁZAT

LEIKER ÁLLUFELTÁS

01-19 azonnali halál, a mágia kitépi a lelket a testből

20-29 RONTÁS (BOSZORKÁNYMESTERI MÁGIA)

- 20 Szívbenítés
- 21 Vörös halál
- 22 Vérdermesztés
- 23 Idegroncsolás
- 24 Izomsorvadás
- 25 Végtagsorvadás
- 26 Vérzékenység
- 27 Nyelvrohadás
- 28 Izzó idegek
- 29 Álomkór

30-39 LÉLEKOLÁS

- 30 Lélekaltatás (*Varázsló varázslat*)
- 31 Tudatrablás (*Boszorkány varázslat*)
- 32 Haláltánc (*Boszorkánymesteri mágia*)
- 33 Bódulat (*Boszorkány varázslat*)
- 34 Kínokozás (*Boszorkány varázslat*)
- 35 Ámokfutás (*Boszorkány varázslat*)
- 36 Sütétté gyalázás (*Boszorkánymesteri mágia*)
- 37 Álmatlanság (*Boszorkány varázslat*)
- 38 Rémálom minden éjszaka (*Boszorkány varázslat*)
- 39 Akaratrablás (*Boszorkány varázslat*)

40-49 MENTÁL CSAPÁS (MOZAIK MÁGIA)

- 40 Tudatlanság
- 41 Zavarodottság
- 42 Bénultság
- 43 Kábaság
- 44 Teljes amnézia
- 45 Részleges amnézia
- 46 Érzéketlenség
- 47 Tömpítés
- 48 Némaság
- 49 Dadogás

50-59 ÁSZTRÁL CSAPÁS

- 50 Viszály, az aquir beszédet meghallók között.
(*Boszorkány varázslat*)
- 51 Üldözési mánia (*Boszorkány varázslat*)
- 52 Önbecsülés eltiprása (*Boszorkány varázslat*)
- 53 Rettegés, a beszélő aquirtól (*Boszorkány varázslat*)
- 54 Irtózat, a beszélő aquirtól (*Boszorkány varázslat*)
- 55 Gyűlölet, a beszélő aquirral szemben
(*Boszorkány varázslat*)
- 56 Gyanú (*Boszorkány varázslat*)
- 57 Felelősségérzet megszüntetése
(*Boszorkány varázslat*)
- 58 Bűbáj a beszélő aquirral szemben
(*Boszorkány varázslat*)
- 59 Ásztrál képesség 3-mal maradandóan csökken

LEIKER ÁLLUFELTÁS

60-69 ÁTKOK

- 60 Egészség K6-tal maradandóan csökken
- 61 Erő K6-tal maradandóan csökken
- 62 Gyorsaság K6-tal maradandóan csökken
- 63 Úgyesség K6-tal maradandóan csökken
- 64 Állóképesség K6-tal maradandóan csökken
- 65 Egészség K6-tal maradandóan csökken
- 66 Támadó Érték 2K10-zel maradandóan csökken
- 67 Védő Érték 2K10-zel maradandóan csökken
- 68 Max. Pszi-pont k10-zel maradandóan csökken
- 69 Max. Mana-pont 2k10-zel maradandóan csökken

70-71 SEBEK (NEKROMANCIA)

- 70 7 ÉP (seb nyílik a testen)
- 71 6 ÉP (seb nyílik a testen)
- 72 5 ÉP (seb nyílik a testen)
- 73 4 ÉP (seb nyílik a testen)
- 74 3 ÉP (seb nyílik a testen)
- 75 2 ÉP (seb nyílik a testen)
- 76 1 ÉP (seb nyílik a testen)
- 77 2k10 FP
- 78 k10 FP
- 79 k6 FP

80-89 JELLEMTORZULÁS (BOSZORKÁNY MÁGIA)

- 80 Öngyilkos hajlam
- 81 Gyilkos hajlam
- 82 Hazugság
- 83 Csalás
- 84 Lopás
- 85 Tisztetlenség
- 86 Iszákosság
- 87-89 Szószátyárság

90-99 TŰZMÁGIA (TŰZVARÁZSLÓ MÁGIA)

- 90 Lángoszlop az áldozaton
- 91 Tűzgejzír az áldozaton
- 92 Tűzteremtés az áldozaton
- 93 Lángteremtés az áldozaton
- 94 Tűzaura az áldozat körül
- 95-99 Pirotechnika az áldozat körül
- 00 nincs ártalmas hatás

Magyarázat a táblázathoz:

Sebek: az áldozat testén, véletlenszerű helyen sebek nyílnak.

Tűzmágia: a tűz egyszeresak fellobban, a mágikus hatás, következmény egyszerűen megjelenik az áldozat testén.

Nyulászi Zsolt