

Aqir mágia

ŐSMÁGIA

Az aqir nyelv ősi idők emléke, azon sötét népek hagyatéka, kik évezredekkel ezelőtt uralták Ynevet, s talán más anyagi síkokat is. Számuk azóta jelentősen megcsappant, elsősorban önnön összeférhetetlenségüknek, másrészt a fiatalabb népeknek: embereknek, törpéknek, elfeknek köszönhetően. Habár az aqir meghatározás alatt nem egyetlen fajt, hanem számtalan, egymástól sokban különböző ősi, gonosz népet értünk, az aqir nyelv közös kincsük. Talán azért van így, mert az aqir - ellentétben a ma beszélt és ismert nyelvekkel - még tartalmazza a misztikus és mágikus jelentéssel telített 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 aqirok a közlésben ritkán folyamodnak a beszédhez, többnyire telepatikusan társalognak. Ha az aqir 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 aqir szavak hallatán gyakorta megőrülnek, testileg vagy lelkileg károsodnak, mert képtelenek befogadni a többlet jelentéstartalmat.

Kráni bölcsek az aqir három dialektusát különböztetik meg, holott csak a legősibb, az ős-aqir számít valóban aqirnak. Az ős-aqir az, mely maradéktalanul megőrizte a mágikus tartalmat, a többletjelentést. Ezt a dialektust kizárólag a nemes-aqirok és a valóvérűek beszélik, más nem is képes kiejteni szavait, s létrehozni a szavakon túli hatásokat.

A beszélt-aqirként ismert dialektus már mentes a mágikus tartalomtól; nem több a szavaknál, melyek legfeljebb hangzásukban - de többlet jelentéstartalmukban már egyáltalán nem - emlékeztetnek az ős-aqirra. A beszélt-aqir a korcs- és kisaqir fajok nyelve szerte Yneven, rajtuk kívül kizárólag a nemes-aqirok és a valóvérűek használják, mikor nem kívánnak többletjelentést kölcsönözni szavaiknak. A beszélt-aqir 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 hangszálaik nem alkalmasak az aqir hangzások megszólaltatására.

Az emberi-aqir szavait már az új fajok is képesek kiejteni. Ezt a dialektust a Shackallorral szövetségre lépett nemes-aqirok fejlesztették ki, kifejezetten az emberi faj számára. A nyelvjárás meglehetősen hiányos és teljes mértékben mentes a mágikus tartalomtól, ellenben minden aqir faj megérti.



Elsődleges célja, hogy megteremtse a kommunikációt az emberek és az aqirok között, és lehetővé tegye az új fajok számára az aquir mágia alapjainak megértését. Az Ősi nyelv ismerete Képzettségben járatos karakter általában ezt a dialektust tanulja, mesterfokon pedig valamennyire megérti a beszélt-aquirt is.

Ős-aquir

Az ős-aquirt 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 többletjelentést. Ha meghalljak az ős-aquir szavakat, az azokban rejlő, számukra ellenőrizhetetlen mágikus energiák rombolólag hatnak testükre és lelkükre egyaránt. Hiába dugják be a fülüket, hiába övezik magukat mágikus csenddel, az aquir szót a süket is hallja, mágia nem némíthatja el. 20 méter sugarú körön belül az aquir kifejti káros hatását.

A beszédkent, csupán közlésre használt ős-aquir szavak romboló hatása nem feltétlenül magától a szótól, sokkal inkább az áldozattól függ. Attól, mennyire képes ártalmatlanul magába foglalni a mágikus tartalmat. Minél többet képes semlegesíteni 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 öltenek formát, 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 erőkön, azok semmilyen káros hatással nem voltak rá... ezúttal. A két érték között különféle 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. játékkönyvében így jelenik meg, a valóságban az aquir szavak mágiájának semmi köze a két kaszt tudományához - legfeljebb a következmény hasonló.

Minél hosszabb ideig hallja az áldozat az aquir nyelvet, annál több ártalom éri, és annál nagyobb az esélye, hogy komoly károsodást szenved el. Összefüggő beszéd esetén az ártó hatás körönként újra dobandó, s akkor is teljes mértékben érvényesül, ha az adott körben mindössze egyetlen szó hangzott el ős-aquirul. Mágiaellenállásnak, Képzettségpróbának nincs helye, hiába szerepel másként a varázslat leírásában - mint már említést 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, Destrukció).

Hatalomszavak

Az aquir hatalomszavak az ős-aquir célirányos felhasználását jelentik. Olyan mágikus hatásokat sűrítenek magukba, melyeket elsőprő 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 Fejvadászklán tagjai.

A Hatalomszavak hasonlóképp hatnak áldozatukra, mint az ős-aquir beszéd. Elegendő kimondani őket, 20 méter sugarú körben mindenkire kifejti hatásukat. Szintúgy csak az elmén belül teljesednek ki, miáltal az asztrál és mentál pajzsok nem védenek ellenük. Az áldozat kizárólag szellemi Képességeiben bízhat, sikeres Képességpróbával 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 ezek után 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 előlről, 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: visszaüt 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 kifejti mágikus hatását a 20 méter sugarú körön belül tartózkodókra, de őt magát nem károsítja. Ha elvétí a hatás elmarad, ellenben a mágikus energiák elszabadulnak, s az alkalmazóban tesznek kárt - miként bármelyik ős-aquir szó. Az elszenvedett Ártalom szintűgy a 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, 3K6 pontot Egészségéből, így akár bele is halhat a Hatalomszó kimondásába. Ne feledjük, az Egészség tíz 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 elvesztett 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

Érték

Ártó hatás

01-19 azonnali halál, a mágia kitepi a lelket a testből.

20-29 RONTÁS (BOSZORKÁNYMESTERI MÁGIA)

20 Szivbénítás

21 Vörös halál

22 Vérdermesztés

23 Idegroncsolás

24 Izomsorvadás

25 Végtagsorvadás

26 Vérzékenység

27 Nyelvrothadás

28 Izzó idegek

29 Álomkór

30-39 LÉLEKÖLÉS

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 Sötétte gyalázás (Boszorkánymesteri mágia)
- 37 Álmatlanság (Boszorkány varázslat)
- 38 Révámom minden éjszaka (Boszorkány varázslat)
- 39 Akaratrablás (Boszorkány varázslat)

40-49 MENTÁL CSAPÁS (MOZAIK MÁGIA)

- 40 Tudattalanság
- 41 Zavarodottság
- 42 Bónultság
- 43 Kábultság
- 44 Teljes amnézia
- 45 Részleges amnézia
- 46 Érzektelenség
- 47 Tompítás
- 48 Némaság
- 49 Dadogás

50-59 ASZTRÁL 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 Búbáj a beszélő aquirral szemben (Boszorkány varázslat)
- 59 Asztrál képesség 3-mal maradandóan csökken

60-69 ÁTKOK

- 60 Egészség K6-tal maradandóan csökken
- 61 Erő K6-tal maradandóan csökken
- 62 Gyorsaság K6-tal maradandóan csökken
- 63 Ügyesség 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

70-79 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 Tiszteletlenség

86 Iszákosság

87-89 Szószátyárság

90-99 TŰZMÁGIA (TŰZVARAZSLÓ 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 nyílnak.

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

?.

Szerző: Nyulászi Zsolt

Forrás: Talizmán, II. szám, 34-36. oldal

Szerkesztette: Magyar Gergely