

A Kígyó hátán

avagy az időutazás titkai



„Az emberi faj végtelenül kíváncsi és tudásra éhes: sohasem elégszik meg azzal, amit már elért, mindig többet akar. A magasban, a mélyben kutat, az istenek titkait fürkészi. Olyan helyekre teszi be a lábát, amelyeket a bölcsebb fajok messzire elkerülnek. Tanuljátok meg: az ember soha nem tartozott a megfontolt népek közé. Túl sok szorult belé a végtelen kíváncsiságból és tettvágyból, a hataloméhségből, s éveinek számát túl szűken mérték az égiek. Egyetlen ember persze lehet rendkívül bölcs és megvilágosult – a sötétség tömegében azonban elvész a fény, kihuny a parázs, amelyre hideg vizet öntünk. Ti, akik itt vagytok, valamennyien rendkívül felvilágosultnak számítottok, s a tanulás évtizedei alatt remélhetőleg bölcsebbek és higgadtabbak lettetek. A Nagytiszteletű Mágustanács benneteket talált érdemesnek a Világegyetem mélyebb titkainak megismerésére, amelyek az emberi értelem és felfogóképesség határait súrolják, a végtelen Univerzum roppant összetett mechanizmusához képest azonban nem egyebek holmi felszínes tudásnál, a tojás héjánál, amelynél mélyebbre nem adatott meg az emberi fajnak leásni. Tudom jól, hogy kezetekbe helyezve eme tudást, jó helyen lesz, de óva intelek benneteket ama végzetes ballépéstől, hogy érdemtelennek eláruljátok mindezen titkokat, melyekbe most beavatást nyertek. Avatatlan kézbe kerülve e titkok olyan erőket szabadíthatnak fel, amelyeknek

létezését még a Legbölcsebbek is csak sejthetik, s amelyeket halandónak, de talán még isteneknek sem lehetséges megfékezni, ha egyszer tombolni kezdenek.

Halljátok hát az Idő félelmetes titkait, s ne szégyelljétek, ha megbor-zongtok szavaimat hallva. Nem halandó embernek való tudás ez, mert birtoklása nagy hatalmat, de roppant felelősséget is jelent birtokosának.

A Farkába Harapó Kígyó – mindenki így nevezi őt, a végtelen, önmagába visszatérő folyamatot uraló eszméletlen Tudatot, amelyet talán még az Ősi Istenek vertek bilincsbe az idők hajnalán. Létére csak kopott, százezer éves kőtáblák zagyva írásaiból és a bizonyos vidékeken legendává kövesedett mendemondákból következtethetünk. Semmi bizonyosat nem tudunk vele kapcsolatban, de bízzatok ősz fejű tanítótok szavaiban: ez így van rendjén. Bizonyos vagyok benne, ha egyszer fellebbenne előttünk a fátyol, akkor az az egész emberiség, vagy az általunk is mert Világegyetem pusztulását jelentené. Elégedjünk meg egyelőre annyival, hogy számunkra a Kígyó jelenti a végtelen és mérhetetlenül vén Időt.

A Kígyó hátán minden pillanatnak, minden apró részletnek megvan a maga helye. Ha egyszer megszülettünk, nem fogunk ismét megszületni, legalábbis nem abban a formában, azon a helyen, ahol egyszer



ez már megtörtént velünk. Ha egyszer kipotyog egy fogunk, bizonyosan nem fogjuk ama fogunkat még egyszer elveszíteni. Ez a természet rendje, s ez a Kígyó törvénye.

Tessék, ifjú barátom, látom, nagyon csóválod ott a fejed. Mondd, miben nem értesz egyet vén mesterreddel? Bátran elő a farbával, hiszen sosem lehet tudni, miféle új ötleteket, új tudást rejthet egy ilyen ifjú, alkotásra alkalmas elme?

Persze, tökéletesen igazad van. Nincs olyan törvény, amely alól ne lenne kivétel. Éppen rátérnék előadásom lényegére, ha senki nem szól közbe. Nos, mint ahogyan fiatal, heves vérű tanulóársatok is mondotta, bizony minden törvény alól van kivétel. Vagyis... fogalmazzunk inkább úgy, hogy minden falon vannak kiskapuk, rejtett átjárók, csak meg kell őket találni.

Mint már említettem, az Idő végtelen folyamában minden kavicsnak megvan a maga helye. Ám ha egyszer egy kavics úgy határoz, hogy kilép a helyéről, s meg szemléli, miféle köveket koptatnak a folyamon lentebb vagy fentebb a hűs fodrok, megteheti - ha megvan hozzá a hatalma. Nektek, akik itt ültök körülöttem, s szavaimat hallgatjátok, hamarosan meglesz hozzá a hatalmatok. Ti valamennyien az Időmágia rejtettebb bugyraiba fogtok beavatást nyerni - ez azonban lehetetlen a megfelelő elméleti tudás és felkészítés nélkül. Tanulmányaitok legelején jártok még, de az újabb tanulóással eltöltött évek, évtizedek bőséges gyümölcsöt hoznak majd, melyek mézédések a gazdájuk kezében, avatatlanéban azonban halálos méreggé változnak.

Igen, jól sejtitek. Előadásom a Kígyó hátán való utazásról szól, arról, hogy miként lesztek képesek meglovagolni a vén Idő hullámain, hogy oda vessen benneteket, ahová szeretnétek.

Talán most megszedültök a hirtelen feltárukozó lehetőségek érintésétől, de ne feledjétek: az ember ereje véges. A Világegyetem törvényeit nem lehet büntetlenül megbolygatni, s ha mégis megteszitek, óvatosan kell eljárnotok, különben jobbik esetben is elmétek épségét veszélyeztetitek..."

Ehelyütt megszakítom a neves erv származású dorani időmágus, Seunnar cwa Trawa előadását. Azt hiszem, hogy a folytatásból az Olvasó nem sokat értene, hiszen bonyolult folyamatot ír le és misztikus ígéktől terhes.

Tudásra éhes kalandozók! Engedjétek meg, hogy az Időmágia legnagyobb mesterének szavait szerény személyem tolmácsolja nektek, lefordítva azt olyan nyelvezetre, amelyet ti magatok is könnyen megérthettek, ezáltal olyan ismeretekhez juttatva benneteket, amely tiltott tudásnak számít a Kárpiton innen és túl is.

Sok szerencsét hát, vakmerő kalandozó, és légy óvatos! A Kígyó Törvényei szigorúak és roppant titokzatosak. Halandó csak felszínesen ismerheti őket - ahogyan a neves mester említette: csak a tojás héját kapargathatja meg legfeljebb.

Aki időutazásra adja a fejét, roppant terhet vesz a vállára, amely, ha meg gondolatlanul, ostobán cselekszik, könnyedén összeroppanthatja őt, s talán olyan eseményláncolatot indít el, amely kihatással lesz az Idő fonálára is. Jól gondold hát meg, vakmerő kalandozó, hogy nekivágsz-e a hosszú útnak!

Mielőtt még belevágnánk a dolgok közepébe, fontos megjegyezni, hogy az alább közzétett szabályokat csak varázslók ismerhetik és közülük is csak azok, akik elérték a 8. Tapasztalati szintet. E titkot ritkán helyezik méltatlan - értsd: nem varázslók vagy alacsony szintűek - kezébe, ami érthető is.

Csupán két esetet jegyeztek fel a tudorok, mikor e hagyomány méltatlan kézbe került. Az első eset kontinens szerte hírhedté vált: Ryura cwa Timornak, egy fiatal Arel-papnak, egy részeges varázstudó árulta el a félelmetes titkokat, miután az hamis történetekkel traktálta a vén magisztert, s közben mágikus hatású borokkal itatta álnokul. Az ifjú papot megrészegítették a lehetőségek - egy ereklyével időkaput nyitott a végtelen örvénybe.

Nem lehet tudni, mi lett a sorsa. Soha többé nem hallott róla senki emberfia. A bölcsek által alaptalannak vélt mendemondák szerint ott, ahol egykoron a Világegyetem rendjét feldúló förtelmes Kapu állt - s ahol az ereklye végső nyughelyre talált - néha sikoly hasít rozsdás késként a levegőbe, s egy elfúló szellemhang könyörög segítségért. Hiába, mert senki nincs oly ostoba, hogy megszabadítsa szenvedéseitől, s ezáltal megkérdőjelezze az

Isteneknél is vénebb törvények által kiszabott büntetést.

A másik eset jóval kevésbé ismert, még a tudós körökben is, annál több értelmetlen legenda kering róla. Egy névtelen dzsad varázstudó igen különös módját választotta az időutazásnak: kiszakította elméjét és lelkét önmaga testéből, s egy különös, aquir származású varázstárgy révén kicserélte azt a tárgy egykori gazdájának, a kyr Pusztító egy szenturjának valójával.

A továbbiakról ugyancsak keveset tudunk, még a kis számú beavatottak is csak homályos mendemondákat hallottak egy vérengző örültről, aki El Hamedben több tucat embert mészárolt le, mielőtt egy ijász szíven lőtte. A dzsad származású dühöngő állítólag érthetetlen nyelven motyogott, s egyfolytában valami Wey'llahot emlegett... S hogy mi lett a varázstudó sorsa? A Kristálykönyvtár egyik bejegyzésének tanúsága szerint a fendori ütközetet egy örült kyr szentur vezette, akinek szavára holtak keltek ki sírjukból, és aki üvöltő szörnyhordáknak parancsolt. Az akkori akkoriak körében igen nagy riadalmat keltett a nekromancia számukra tiltott és ismeretlen tudománya. A szenturt végül utolérte a sorsa: a vei-anyrok egyik sújtotta halálra, egyesek szerint nem más, mint Weila parancsára.

No de hagyjuk a ködös legendákat, s térjünk rá a lényegre: a kristálytisza és kézzelfogható törvényekre, amelyek a Világegyetem emberi elme számára ismeretlen bugyraiban születtek az idők hajnalán.

A Nagy Út Törvénye

A legelső tisztáznivaló dolog a témával kapcsolatban: az időutazás nem halandó elmének való élmény. A gyarló lélek súlyos károsodásokat szenvedhet egy ilyen utazás alkalmával, mert a korlátolt elme képtelen visszaverni az Ősi Törvények áthágásával önmagára szabadított kozmikus erők nyomását, s befogadni azt a tényt, hogy olyasmi történik vele, amely a

számára megszabott korlátok között képtelenségnek számít.

Ez a játérendszerben a következőképpen fest. Minden időutazó karakternek annyi százalék esélye van a következő veszteségekre, ahányszor öt évet utazott előre vagy hátra az időben: Intelligencia, Akaraterő, Asztrál -3. Ez a veszteség ideiglenes, addig tart, amíg a karakter vissza nem tér a normális idejébe. Természetesen a veszteség hatással van a Pszi és a varázslási képességre is. Ha a karakter (ek) tovább utaznak más időbe, a veszteség ismét jelentkezik, annyi százalékkal, ahányszor öt évet előre vagy vissza utaznak. A hazaútra is így kell számítani a veszteséget, s ha a karakter ilyenkor értékeket veszít, eszméletét veszti, s csak három óra múltán térhet magához egy sikeres egészségpróbával. Ha a próba sikertelen, egy óra múlva ismét lehet próbálkozni. Az elvesztett értékek a megérkezés után három órával kezdenek visszatérni, egy óra alatt egy pontnyi jön vissza minden tulajdonsághoz.

Ha valamelyik érték három alá esik, az illető azon nyomban elájul, ekkor a fent közzétett szabályok érvényesek a magához térésére, akármelyik időpillanatban van is. Ha egy érték eléri a nullát, a karakter nyomban meghal, lelke sikoltva kísért majd az idő legkülönbözőbb bugyaiban, titkos átjáróiban.

A Változás Törvénye

Az idő folyásába avatkozni istenséértő cselekedet, s bizony beláthatatlan következményekkel jár. Ha valaki meg akarja változtatni a múltat, kemény fába vágja a fejszéjét. Ősibb törvényeket sért meg ezáltal, mint amilyen vének maguk az Istenek – a Kígyó törvényét, amely örökkön örökké kergeti a saját farkát, tébolyodott körforgásba veszte.

A legelső és legfontosabb említeni való e témában az, hogy a megváltoztatott múlt (csak a múlt!) milyen hatással lehet az azt megváltoztató elméjére. Hiszen ha a múltat átformálja, ő, a jövőből érkezett elme bizony súlyos károsodásokat szerezhet. A megváltoztatott múlt kisebb-nagyobb változásokat okozhat a jelenben, és abban a múltban is, amely ahhoz az időpillanathoz képest, amelyben az időutazó tartózkodik, a jövő.

Vegyünk egy példát hősünk visszautazik pár évvel ezelőtre, s véletlenül rálök egy követ a

gyermekkori barátjára, akinek megsérül a lába, s ezért egész életében sántítani fog. Ekkor elmentmondás keletkezik hősünk elméjében: a múlt átformálja az abban a pillanatban még ki nem alakult jövőt (a tulajdonképpeni jelent), s ezzel együtt hősünk emlékezetét is, akinek elméjében megjelenik a sántító barátja, s az eset, ami vele történt, és az ebből következő jövő. Magyarul új emlékeket kap, amelyeket befolyásolnak a "régebbi" jövő eseményei is, ám az

Idő Tudata beleszövi a balesetet is. A jelen emberei ebből semmit sem vesznek észre, hiszen ők még meg sem születtek ekkor, mindent természetesen vélnék, s eszükbe sem jut, hogy úgy is lehetne, hogy a hősünk barátja esetleg ne sántítson. Hősünk azonban már jelen van a múltban, ámbár az idő szövedéke őt is megpróbálja átformálni. Ő emlékszik a történet „régebbi” változatára is, egyben azonban tudja, hogy a jelen mégsem ilyen, hiszen a kő rágördült a barátja lábára... A Kígyó ereje igyekszik vele feledtetni a régebbi emlékeket, s átformálni azokat az újak szerint. Ez érthetően olyan kavardáshoz vezet hősünk elméjében, amely bizony a végső tébollyal fenyegeti őt. Ha az elméje esetleg mégis megússza a hihetetlen „rendcsinálást”, a régebbi emlékeit elveszti - nem tudja, hogy mi történhetett volna, ha barátjára nem esik rá a kő - attól kezdve csak az új emlékek élnek benne.

Ha a kaland folyása úgy engedi, a KM bizonyos személyekre, tárgyakra meghatározhatja, hogy megsebesítésük, elpusztításuk, megrongálásuk milyen konkrét hatással lesz a jövőre. Ez különösen jó ötlet a nevesített, fontosabb szereplőknél, akiknek általában a rövid élettörténetét is kidolgozzák a gondos KM-ek és a történet szempontjából különösen fontos tárgyakkal. Ugyanez vonatkozik a különféle tettekre is, amelyek közül a sorsdöntőbbek hatását előre is meg lehet határozni - így az időutazás nem válik feltétlenül halálcsapdává. A Kalandmesternek azonban mindenképpen szem előtt kell tartania, hogy igen sok esemény kihatással lehet a jelenre.

KM-ek figyelem! Soha ne essetek a túlzott engedékenység bűnébe! Nem kell elpusztítani vagy az örületbe kergetni a karaktert, csak mert belerúgott egy kutyába, ha viszont a kyrek bevonulását akarja botor módon megakadályozni, sújts le rájuk teljes hatalmaddal! (Ha a KM úgy határoz, hogy a tett kihatással volt a karakter emlékeire, akkor a később

meghatározott, Akaraterő-próbánál leírt szabályokat kell alkalmazni.)

Persze az improvizációban és a nem olyan lényeges szereplők és tettek esetén jól jöhet az alábbi módszer, amely segítségével véletlenszerűen lehet meghatározni, hogy egy cselekedet miféle hatással lesz a későbbi jelenre így nem marad ki a játékból az idegborzoló, tenyérizzasztó izgalom sem.

A KM választ három jellemző értéket a lentebb feltüntetett három táblázatban közöltek alapján. Mindhárom érték az időutazás egy-egy paraméterét jelzi, az 1. táblázat az átugrott időértéket években, a 2. számú a cselekedet súlyát a történelem színpadán. A leolvasott két értéknek az átlagát kell megszorozni a 3. táblázatban található megfelelő értékkel. Ez az utolsó táblázat az idő folyását megváltoztató cselekedet távolságát jelzi attól a tájéktól, ahol a karakter életében legtöbbször megfordult, vagy ahol a legtöbbet lenni szokott. Nem fontos az utolsó lábíg pontosan számolgatni, hiszen ez lehetetlen is egy kalandozónál, aki oly sok vidéken megfordult már. Mindhárom táblázatban a feltüntetett értékek példák, iránymutatók csupán. A KM, látva a kialakult helyzetet, ezek alapján képes értékeket rendelni a saját számításhoz. A kapott eredmény egy százalékérték, amelyre dobni kell K100-on ahhoz, hogy kideríthessük, hogy a cselekmény kihatással volt-e a karakter múltjára, emlékeire és ismereteire. Ha a dobott érték nagyobb kapott értéknél vagy egyenlő azzal, akkor örült szerencséje volt az illetőnek, s nagyobb lelki sérülések nélkül megússza a rendcsinálást a fejében. Csupán egyetlenegy pontot veszít az asztrál értékéből, persze ideiglenesen.

Ám ha a dobás kisebbnek bizonyul, rettegj, szánandó kérészeltű teremtménye az isteneknek! A játékosnak Akaraterő próbát kell dobnia, amelyet ha elvét, a karakter veszít 2k6 pontot az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál képességeiből. Ha a levonandó érték öt feletti, akkor a karakter végérvényesen megőrül, összeroppan az elméjében keletkező hirtelen zűrzavartól. Intelligenciája, bármennyi is volt azelőtt, 2-re csökken. Semmiféle mágia nem képes többé segíteni rajta - nyáladzó idiótaként fogja leélni egész nyomorúságos életét - hacsak a társai meg nem kegyelmezik neki, s

nyomban szíven nem döfik. Ha azonban a dobott érték' öt vagy az alatti, akkor a karakter elméjében csupán ideiglenesen kavarodtak össze az emlékek - a tudatnak kell egy kis idő, mire sikerül rendszereznie az új ismereteket és elfelednie azokat az emlékeket, amelyeknek immáron semmi helyük ott. A karakter látszólag teljesen összeomlik, forgó szemekkel gagyog mindenféle értelmetlenséget, s bármiféle közeledési kísérletre sikoltozva menekülni kezd. Ilyenkor az tesz legjobbat neki, ha békén hagyják. Ha ráerőltetik magukat a szerencsétlenre, akkor a javulás addig szünetel, míg magára nem hagyják örületével.

Természetesen ha a karakter valamelyik értéke nullára vagy az alá zuhan, akkor az illető elméje nem bírja a rá nehezedő súlyt, s szó szerint önmagát emészti fel. Ez azonnali halálhoz vezet. Ha az érték háromra vagy kevesebbre csökken, akkor a karakter elájul, s csak annyi nap múlva tér magához, amennyi az elvesztett tulajdonság-pont értéke volt. Ilyenkor, ha az elvesztett érték öt vagy az alatti, akkor egészségesen, ámde az új emlékekkel ébred, ha azonban öt fölötti, akkor a már fent említettek vonatkoznak rá.

Ha többen utaztak és valamelyik karakterek dobást kell tennie, akkor a dobást meg kell ismételni a csapat minden egyes tagjára. Ha valamelyikük elvétí, ő is a már fent leírt hatások áldozata lesz.

A számítások eredményeképpen néha igen különös értékeket kaphatunk, de nem feledjük: az idő folyása kiszámíthatatlan. Nem tudhatjuk, hogy mely cselekedetünk milyen folyamatokat indíthat el a történelemben. Lehetséges, hogy csak egy sétára indulunk mondjuk száz évre visszamenőleg, s mire visszatérünk, mindenki legendabeli angyalként beszél rólunk, aki oly hirtelen tűnik fel, mint a pusztító viharok Rualan felett és távoztakor szertefoszlik, akár a hajnali köd. Persze ekkorra már az emlékeink is átrendeződtek - s ha nem diadalmaskodunk régi énünkkel vívott küzdelmünkben, bizony lehet, hogy

nagyon, egészségtelen állapotban hallunk majd a legendabeli angyalokról.

1. táblázat

1 perc - 1 óra	1 %
1 óra - 1 nap	5 %
1 nap - 1 hét	10 %
1 hét - 1 hónap	15 %
1 hónap - 1 év	20 %
1 év - 10 év	30 %
10 év - 100 év	20 %
100 év - 1000 év	10 %
1000 év - 10000 év	5 %

2. táblázat

Mindennapos cselekedet (járás, evés, szükségletek, beszélgetés stb.)	0 %
Egy jelentéktelenebb épület megrongálása	5 %
Fontos, neves épület megrongálása	20 %
Embereknek komoly sérülés okozása, komolyabb összezsapások	20 %
Emberölés	25 %
Több ember halálának okozása	30 %
Kisebb katasztrófák (járványok, természeti katasztrófák)	50 %
Kisebb (országokon belüli) háború kirobbantása	60 %
Néhány ország közötti háború kirobbantása	80 %
Nagyobb (országokra, kontinensre kiterjedő) katasztrófák okozása	90 %
Egész kontinensre kiterjedő háború okozása	100 %

3. táblázat

Távolság a leggyakrabban látogatott helyektől	Szorzó
0-1 mérföld	20
10 - 100 mérföld	5
100 - 1000 mérföld	1
1000 - 10000 mérföld	0,5
10000 mérföld felett	0,1

A Paradoxon Törvénye

Tulajdonképpen mikor a tudósok által Paradoxon Törvénynek nevezett ősi szabályról beszélünk, az Idő egy számunkra roppant felfoghatatlan és idegen védekezési módját értjük alatta. Ám először térjünk ki arra, hogy mi is az az időparadoxon!

A karakterek időkalandozásaik közepette bizony cselekedhetnek olyan dolgokat, amelyellentmondásokhoz vezethetnek az idő fonalában. Mivel a paradoxon olyan gondolatmenet, amely sajátságos módon önmagába kanyarodik vissza vagy meghazudtolja önmagát, az időben is valahogy így működik a dolog. Vegyünk egy igen egyszerű és közkedvelt példát!

Ryr Sontagor visszautazik százötven évet az időben, s összetűzésbe keveredik egy emberrel, akit párbajban megöl. Ezzel roppant nagy ostobaságot csinált, mivel nem tudhatta, hogy az illető valamiképp kapcsolódik-e az ő személyéhez. Ráadásul roppant szerencsétlennek bizonyult, mivel saját ősapját szemelte ki arra, hogy vívótudományával kérkedjen. Abban a pillanatban, ahogyan az ő kileheli lelkét, Ryr megszűnik létezni, hiszen soha nem fog megszületni, mivel - ismét a szerencsétlenség! - ősapja azelőtt halt meg, mielőtt gyermeket nemzhetett volna. Ám, ha Ryr soha nem fog megszületni, nem mehet vissza az időben, hogy megölje a saját ősapját, aki ennek következtében mégsem fog meghalni...

Vagy egy másik példa: egy varázstudó visszaküldte néhány harcosát, hogy pusztítson el egy ereklyét, amelyet száz évvel a jelen pillanat előtt próbál titokban létrehozni néhány velejéig romlott gazember. A harcosok végrehajtják a feladatot, így az ereklye nem készül el. Ám ha az ereklye nem születik meg, és a szervezet valóban a legteljesebb titokban tevékenykedett, akkor senki nem fog tudni róla, hogy bárki is megpróbált volna megalkotni egy ilyen förtelmet, tehát senki sem fogja visszaküldeni a harcosait, hogy megakadályozza az ereklye létrejöttét.

Azt hiszem, érzékeltettem, hogy felesleges megoldáson töprengeni, mert ilyen esetekben olyan ellentmondás jön létre, amely arcul köp minden ismert törvényt. A Kígyóra, az időt uraló öntudatlan tudatra ez a paradoxon úgy hat, mint az alvó emberre a csiklandozás: felriad egy pillanatra, s megrázza magát, eltünteti a paradoxont okozó, zavaró ténytet, vagyis a karaktert. Az idő helyrezökken, minden úgy lesz, ahogyan eddig volt, csak a zavart létrehozó tényező hiányzik - a lelke sikoltva foszlik semmivé a Világűrben. Gyakorlatban ez a következőképpen fest: az illető utazása kezdetén eltűnik az időalagútban - ám soha többé nem bukkan fel sehhol, és semmi nem változik.

Hasonló dolog történik, ha a történelem menetében komoly változás történik. Ynev sorsa ugyanis (ámbar nem a legapróbb részletekig) megíratott ezt bizonyítja a Jelhordozók léte is. Ha valaki - akár szándékosan, akár akaratlanul - olyan tettet készül végrehajtani, amely nagyban befolyásolja az elkövetkezendő időket és nem illik bele az eleve elrendelésbe, akkor mozgásba lendül az Idő „immunrendszere”.

Ez a következőt jelenti: abban a pillanatban, mikor a tett gondolata megfordul az illető fejében, az összes Jelhordozó megérzi a készülődő bajt mintha csak egy zivatar előszele csapta volna meg őket. Velük együtt más, nagyhatalmú lények is érzékelik ezt, olyanok, akik a Teremtő Akarat szándékainak megfelelően ügyelnek a Világegyetem rendjére.

Ezek a lények - sok esetben a Jelhordozók segítségének igénybevételével - igyekeznek "rábeszélni" az illetőt, hogy hagyja abba okatlan és káros tevékenységét. Soha nem indokolnak, nem bocsátkoznak vitába, nem könyörögnek - egyszerűen utasítanak. Ha megjelenésük és hihetetlen képességeik nem rettentik el a nyomorult férget, és annak fejében határozott szándékká kristályosodik a tett végrehajtásának gondolata, újfent mozgásba lendülnek. Ha kell, a jelhordozók segítségével igyekeznek az illetőt örökre elpusztítani Ynevről. Roppant gondosan járnak el - nem okoznak paradoxont, hisz akkor a felriadó Kígyó őket is könnyedén lerázhatja a hátáról, hogy sikoltva tűnjenek el az űrben, s soha ne is bukkanjanak fel újra.

Legcélravezetőbb módszerük az, hogy egyszerűen visszaküldik az illetőt az indulási pillanatba, s kitörlik az emlékezetét, minden emléket, amely az utazással kapcsolatos - akárcsak azokét, akik vele tartottak, vagy időutazásnak előkészítésében részt vettek. Ha az utazás varázstárggyal történik, azt elragadják és jól elrejtik, az emberi kezek elől.

A Hatalom Törvénye

Az időalagút egy roppant összetett és bonyolult működésű mágikus Kapu, amelynek kisugárzását képtelenség leleplezni. Olyan zavart okoz a tér és időhihetetlenül finom és

érzékeny reíldszerében, amelyre minden közelben tartózkodó nagyobb hatalom felfigyel a játék szabályaira lefordítva: minden 500 mérföldes körzetben tartózkodó 15. Tsz feletti Varázshasználó és Pap főkasztú személy érzékeli az időkaput. Pontos hollétét nem tuják meghatározni, de ha képzettek az Idómágia területén - például Doran nagyhatalmú magiszterei - akkor bizonyos jelek alapján 10 mérföldes pontossággal képesek behatárolni a helyet, ahol a Kapu megnyílt.

Azt, hogy ezek az igen nagy hatalmú varázstudók és papok milyen módon reagálnak az észleltekre, nem lehet megmondani. Lehet, hogy elfelejtik az egészet, de az is előfordulhat, hogy hajtóvadászatot indítanak a karakterek ellen, talán meg is öletik őket. Ne feledjük: ilyen magas szinten nagy az esélye, hogy nem magányos személyekről van szó, hanem az illető minden bizonnyal befolyásos személyiség, és akár ezreknek is parancsolhat. Csak bátran, kalandozó!

A Szelek Törvénye

Ez az igencsak rejtélyes megnevezés a jövő kiszámíthatatlanságára utal. Ha egy halandó időutazásra adja a fejét, már ezzel a ténnyel is megváltoztathatja a jövőt. A karakter tehát nem abba a jövőbe érkezik meg, amely akkor történe meg, ha élné nyugodtan az életét, hanem mindenképpen egy másikba, amely a jelen eseményei szerint kialakult. Persze előfordulhat, hogy a változás nem jelentős - talán csak az Időkapu által a jelenben felkavart por-szemek helyzete változik meg, de előfordulhat, hogy egy egész város, ne adják az istenek, egy egész ország sorsát dönti el az utazás. Ezek a változások sok természetesen nincsenek kihatással a karakter elméjére, hiszen a jövőt még nem érte meg.

Ha a jövőutazás olyan eseményláncolatot indít el, amely esetleg paradoxont vagy jelentős történelmi változást okoz, akkor az a Változás Törvényében leírt, a karakter számára nyilvánvalóan végzetes találkozáshoz vezet az Időörökkel.

Ha a karakter visszatér a jelenbe, majd ismét távozik a jövőbe, akkor egy harmadik jövővariációba csöppen, hiszen újbóli utazása következményeképpen a jövő ismét megváltozik. És ez folytatódhat akár a végtelenségig... vagy amíg a vakmerő kalandozó meg nem unja az utazgatást és a rendbontást, esetleg amíg valakik - ha kell, igencsak kíméletlen eszközökkel - észhez nem térítik...

Bestiárium

Időörök

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: K10

Termet: N

Sebesség: 200 (SZ) 250 (L)

Támadás/kör: 4

Kezdeményező érték: 120

Támadó érték: 180

Védő Érték: 250

Célzó Érték: 100

Sebzés: 4K6+20

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 300

Asztrál ME: lásd a leírást

Mentál ME: lásd a leírást

Méregellenállás: immunis

Pszí: 100 (pyarroni Mf)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 300

Jellem: rend

Max. Tp: 300

Az Időörök a Kígyó örök álmának hős lovagjai - evilági halandó számára szinte felfoghatatlan hatalommal rendelkeznek. Már külsőre is félelemmel vegyes tiszteletet keltőek - leggyakrabban az áldozat elméjéből olvasták ki a legmegfelelőbb képet és olyan alakot választanak, amelytől a halandó retteg vagy amelyet tisztel. Megjelenésük 100 lábnyi sugarú körön belül 100 E-s félelemvarázslat hatását kelti arra nézve, aki megpillantja őket.

Mindig együtt érkeznek, s árnyas helyekről kifolyó ködből lépnek elő.

Halandó nem sok eséllyel szállhat szembe velük. Már varázstudományuk is félelmet keltően magas szintű - kiválóan alkalmazzák az idők során kialakult összes mágiaformulát.

Mivel a Kígyó álmából táplálkoznak, lelkük bizonyos szempontból egybefügg magával a Tudattal. Így mágia ellenállásuk oly erős, hogy azt halandó - de még isten sem - le nem gyűrheti, bármekkora hatalommal rendelkezzen is.

Ha harcra kerül a sor, bármilyen fegyvert megjeleníthetnek a kezükben. A fent közölt értékek már a fegyverrel együtt értendők.

Roppant hatalmukat szinte sosem használják teljesen ki, s ha lehet, csupán megleckéztetik a megtévelyedett halandót. Csak a legvégső esetben hajlandók elmenni a végletekig - ekkor azonban jaj annak a szánalmas porszemnek, aki botor módon felfingerli őket!

Ha valaki akár egymaga (amelynek esélye finoman szólva is a nullával egyenlő), akár segítséggel legyőzi az összes megjelent Ört, akkor ugyanabban a szegmensben kétszer annyi jelenik meg, s a szemtelen halandó és segítőtársai elpusztítására törekednek.

Sohasem hibáznak - ha ez egyszer mégis előfordulna, az végzetes következményekkel járna az idő folyására, és az egész Univerzum rendjére, amely úgy omlana össze, akár az ingatag kártyavár a feltámadó erős szélben.

De hát kedves KM-ek, ezt ugye nem hagyhatjátok?

Rajta hát, halandó! A lehetőség nyitva áll! Olyan titkok tárulhatnak fel előtted, amelyekről még a legvadabb álmaidban sem gondoltál. Vágj neki az útnak, amely messzebb vezet a legtávolabbi csillagnál is. Ám vigyázz: a titkok átkot rejthetnek méhükben, amelyek, ha feltámadt mohóságodban túl mélyre ásol, kiszabadulhatnak, örület és halál szelét lehelve feléd...

Ints hát búcsút könnyes szemekkel szeretteidnek, barátaidnak - hiszen soha nem tudhatod, hogy ép elmével bukkansz-e fel újra, ha felbukkansz egyáltalán valaha is...

1998.10.

Szerző: Szabó „Dragon” Péter

Forrás: Rúna magazin IV.évf./5.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely