



# Rifts.HU Forráskönyv #1: A Mediterráneum

## INFORMÁCIÓK

Írta:

Szanyó Albert (Noro) és Tóth Péter (Petrus)

Tanácsok, ötletek, javítások:

Sándor Gábor (SaGa Jr.), KLM, Karmazsin

A PDF változatot tervezte és szerkesztette:

Tóth Péter (Petrus)

A Rifts® a Palladium Books® és Kevin Siembieda védjegye, beleértve minden egyes kifejezést és meghatározást, amely előfordul a kiadványokban. **Az ebben a kiadványban leírtak nem hivatalosak!**

### Figyelmeztetés!

A Rifts kitalált világa igazán veszélyes és halálos. Ez egy egzotikus birodalom, ahol a mágia olyan valós, akár a technológia és démoni kreatúrák gyötrik az emberiséget.

Néhány szülő úgy találhatja, hogy a játék erőszakossága és természetfeletti elemei nem valók a fiatalabb olvasóknak / játékosoknak. Mi javasoljuk a szülői körütekintést.

A Palladium Books-nál senki – és ezen kiadvány szerzői sem – bátorítják, vagy támogatják az okkultizmust, a mágia gyakorlását, a drogokat, vagy az erőszakot.

Kat.sz.: **IM0101**

bemutató kiadás (2004)

Web: <http://member.rpg.hu/peterpg>

Az Insane Magnet™ logó Petrus saját kiadványainak védjegye, engedély nélküli használata, másolása tiltott!

© 1983, 1987, 1988, 1990 Kevin Siembieda;  
© 1995 Palladium Books, All rights reserved world wide. No part of this work may be reproduced in part or whole, in any form or by any means, without permission from the publisher. All incidents, situations, institutions, governments and people are fictional and any similarity to characters or persons living or dead is strictly coincidental.

## ELŐSZÓ

Az alábbiakban csupa olyan dolgot olvashatsz, amely hiánypótló céllal készült a Rifts játékosok részére. Amit itt találsz az nem hivatalos, azaz nem része a Palladium Books® Rifts® kiadványainak, mindössze néhány “fanboy” fantáziálásainak összessége. Amennyiben megjelenik végre valamilyen részletesebb leírás a Palladium Books kiadásában, az abban leírtak természetesen felülbírálják az általunk itt közölteket, bár a döntés a Tiéd, Olvasó, hogy melyik változatot használod. Mi a magunk részéről igyekszünk részletes és alapos leírásokat adni.

A leírások kapcsán megemlítendő még, hogy az ebben a kiadványban megjelenő összes esemény és személy csak a fantázia műve, a valósággal való bármiféle hasonlatosságuk csak a véletlen fura szeszélye folytán következhetett be, ezekért az esetekért felelősséget nem vállalunk.

Az itt olvasható leírások a Rifts.hu weboldalon fent lévő régebbi anyagok alapján készültek és az itt leírtak felülbírálják az ott olvashatóakat.

A szövegek teljes egészében az írók tulajdonát képezik, kivéve a Palladium Books® által birtokolt kifejezéseket és védjegyeket. A dokumentum szabadon másolható, sokszorosítható és nyomtatható bármilyen formában, amíg egyben marad. Részszövegek kimásolása és más termékben való felhasználása csak a szerzők írásos engedélyével lehetséges!

Státusz: preview\_20040725

Copyright ©1998-2004 Rifts.hu Team. Minden jog fenntartva.

Rifts® is a registered trademark owned and licensed by Kevin Siembieda and Palladium Books, Inc. Cyber-Knight™, Coalition States™, and Triax™ are trademarks owned and licensed by Kevin Siembieda and Palladium Books, Inc.

Az itt leírtak mellett szükséged lesz / lehet még a következő kiadványokra: alapkönyv, Conversion Book #1, Triax and the NGR (World Book #5).



# TARTALOM

**Földrajzi áttekintés** 3

**Az Új Római Köztársaság** 4

**A Hadrian Archmage-féle site teljes fordítása:** 4

Államszervezet 4

A Római Köztársaság részei 5

Hadsereg 5

**Városok** 6

Tagállamok 6

Fő provinciák 6

Tagjelöltek 6

**Római Légios O.C.C.** 7

**Termékek** 8

**A Szicíliai Köztársaság** 8

Korzika és Szardínia 9

A maffia taktikai és stratégiai 9

A maffia és a Koalíció 9

Szicíliai termékek 9

Maffia ügynök O.C.C. 9

**További kiegészítések Itáliához** 10

**A Római Titkosszolgálat** 10

**Új Velence** 11

Techno-mágia tolvajoknak 11

Techno-mágikus kibertechnika 11

Techno-mágikus programok, számítógépek és egyéb eszközök 12

**Málta** 13

A Fónix Napkirályság 13

**Hellász** 16

Történelem 17

Társadalom 17

Náxosz 17

Párosz 18

Tinosz 19

Nikária 19

Számosz 19

Chiosz 19

Szkirosz 19

Thászosz 19

Lézvosz 19

Kéosz 20

Androsz 20

Efsztrátiosz 20

Límnosz 21

Mílosz 21

Rodosz 21

Kréta 21

Théra, "A hellén Atlantisz" 22

Az Olimpiai Birodalom 23

Zelion 24

Delphoi 28

A Gyöngyhalászok 28

Ciprus 29

**Új osztályok** 29

Viharmágus O.C.C. 29

Krétai Bikatáncos O.C.C. 30

Villámmester O.C.C. 31

Hetéra O.C.C. 33

Új-olimpiai R.C.C. 33

**Törökország** 33

**Szkíta nomádok** 33

**Perzsa Protektorátus** 35

**Óriás- királyság** 35

**Arábia** 35

**A Kalifátus** 35

Kuvait (Új Bagdad) 37

Arab Techno-mágia 38

Arab rúnák 38

Technológia 38

**A Hasszaszinok** 38

**A Templomosok** 39

**Sivatagi nomád törzsek** 40

**Izrael** 41

**Yima Király Légioi** 41

**A Fónix birodalom és a Közel-kelet** 41

**Új arábiai osztályok** 42

Bagdadi tolvaj O.C.C. 42

Hasszaszin Fidái O.C.C. 43

Hasszaszin Mester OCC 44

Hasszaszin Gyilkos OCC 44

Templomos lovag O.C.C. 45

Sivatagi nomád OCC 46

Asztrológus O.C.C. 47

Arab techno-mágia 51

Dervis O.C.C. 51

**Abomey** 55

**Új abomey-i osztályok** 56

Ahosi O.C.C. 56

Abomey-i varázsló O.C.C. 57

## OCC/RCC

### Index

Abomey-i varázsló O.C.C. 57

Ahosi O.C.C. 56

Arab techno-mágia 51

Arénamágus 20

Asztrológus O.C.C. 47

A Pegazus-lovasok 18

A Római Titkosszolgálat 10

Bagdadi tolvaj O.C.C. 42

Dervis O.C.C. 51

Elemi gyermekek 27

Elemi kardmesterek 27

Elemi lovagok 27

Hasszaszin Fidái O.C.C. 43

Hasszaszin Gyilkos OCC 44

Hasszaszin Mester OCC 44

Hetéra O.C.C. 33

Krétai Bikatáncos O.C.C. 30

Maffia ügynök O.C.C. 9

Napvarázsló O.C.C. 14

Római Légios O.C.C. 7

Sivatagi nomád OCC 46

Templomos lovag O.C.C. 45

Új-olimpiai R.C.C. 33

Viharmágus O.C.C. 29

Villámmester O.C.C. 31



# Mediterráneum

**Írta:** Szanyó Albert (Noro)  
Tanácsok, ötletek: azokat várom

Felhasználtam "Hadrian Archmage" The New Roman Republic netbookját, mely a következő címen érhető el: <http://www.altnews.com.au/hadrian/palladium/worldbook/rome/index.htm>

Nemrégiben felfedeztem egy igen jó Közel-Kelet netbookot, és nem tudtam megállni, hogy néhány dolgot ne vegyek át belőle. Így beillesztettem a hi-tech Izrael államot, a Perzsa Protektorátus néven ismert (valójában török) városállam-szövetséget, az Arábiába érkező elf és ogre hadseregeket, valamint a Teheránban rejtőzködő élőholt-hordákat.

Ha valaki - neadjisten - játszott volna az előző settingben, annak azt tanácsolhatom, amit én is követtem a mesémben: az új szereplők egy párhuzamos Földről kerüljenek át a "miénkre".

A cím: <http://mywebpages.comcast.net/jacksonsdc/index.htm>

---

## FÖLDRAJZI ÁTTEKINTÉS

A Földközi-tenger területét a hat Mágikus Háromszög egyike uralja. Lefedi Dél-Itáliát, Szicíliát és Máltát, valamint két helyen is belemetsz az afrikai partvonalba: leghosszabb oldala a volt Algirtól Alexandria városáig nyúlik Egyiptomban. Továbbá a Háromszögbe esik a Jón-tenger nagy része is. A Háromszög éles határokkal rendelkezik, melyek meglepő módon a belül rejtőző hatalom nagy részét visszatartják. A ley viharok ugyan nagyon gyakoriak a görög szigetek vidékén, de ennek az előnye is látható: távol tartja a sárkányokat és a démonokat, illetve a legtöbb ilyesmire érzékeny, természetfeletti lényt. Így az egyik leghatalmasabb lény, amivel az utazó találkozhat, a Metztla.

A Földközi-tengeren ma is megvan minden sziget, amit a Kataklyzma előtti térképek mutatnak. Atlantisz kiemelkedésekor ugyanis a Földközi- és a Fekete-tenger szintje nem emelkedett meg. Ez egyfelől a Gibraltári Falnak köszönhető, másfelől a Szezei Iszapdugónak.

Gibraltárt egy ismeretlen eredetű erőter választja el az óceántól. Ezen ugyan átjut némi víz (néhány tízezer köbkilométer évente), de pontosan ugyanez a mennyiség el is tűnik, méghozzá egy több mérföld széles tengeralatti Hasadékban, mely vagy 300 km-rel keletebbre nyílik, de senki nem tudja, hová vezet. (Valószínűleg a Földre,

mert ekkora vízmennyiség kiáramlását 300 év alatt már megérezték volna a világtengerek is.) Mindenesetre ma Gibraltár a Föld legnagyobb vízesése. Úgy ezer Niagarával egyenlő!

Gibraltár és a Hasadék között a tenger persze teljességgel hajózhatatlan. Egy kicsi de erős tengeralattjárónak van legfeljebb esélye az átjutásra. (A német flotta mindenesetre megtette már többször is.)

A Szezei-csatorna a Kataklyzma során földszorossá szélesedett, majd szinte azonnal, misztikus módon iszappal töltődött fel. Itt a mocsár szintje fokozatosan emelkedik fel a Vörös-tenger szintjéhez. Jelentős vízmennyiség itt sem be, sem ki nem juthat.

Mindkét helyet egy-egy titokzatos hatalommal bíró csoport vigyáz. A gibraltári Kódvarázslóknak nem sok dolga volt az idők során, ellenben a szezei Iszapsámánok gyakorlatilag hadban állnak Rama-Szettel.

A nagyobb szigetek, mint Szicília, Szardínia, Korzika és Kréta a kataklyzma során több (4-5) kisebb földdarabra estek szét. A kisebb szigetek jórészt változatlanok maradtak. Málta és testvér-szigete, Gozo ellenben majd' egy kilométerre kiemelkedtek a tengerszint fölé, és a Háromszög közepén állva valahogyan semlegesítik annak a hatalmát. (Mi több, ezen a két szigeten egyáltalán nincs szabad PPE: varázsolni kizárólag saját energiából lehet.)

Dél-Itáliában és a görög félsziget egyes részein igen furcsa az árapály: dagálykor ezek a területek (több száz négyzetkm) víz alá kerülnek. Nápolytól délre minden eltűnik, csak a csizma "sarka" és "orra" marad, mint két sziget. (Pedig a "sarok" Dél-Itália legmélyebben fekvő földje!) Görögországban eltűnik egy jókora sáv, mely Lefkász szigetétől Óthrisz hegyéig terjed, dél felé pedig a Parnassószig. A Pelopónniszoszon pedig eltűnik a Korinthoszi-öböl egész partvidéke, a legmagasabb hegyekkel együtt, egészen a Mükénéi romokig (melyek viszont megmaradnak). Így Attika szigetté, a Pelopónniszosz pedig két szigetté válik. Ez nyilván egyfajta D-shifting jelenség, bár a rendszeressége igen szokatlan.

- térkép
- Kódvarázslók (OCC)
- Iszapsámánok (OCC)





# AZ ÚJ RÓMAI KÖZTÁRSASÁG

*A következő fejezet az egyetlen Dél-Európa-hoz kapcsolódó komoly anyagról szól, amit a neten valaha is találtam.*

Ezt a viszonylag újonnan létrejött nemzetet wolfen bevándorlók és helyi emberi közösségek hozták létre. Több várost urálnak Itália északi felében, de ellenőrzik a D-shiftelő területeket és a Háromszög határát is. A főváros az újjáépített Róma, ahol a mega-szintű technológia keveredik az antik földi (és wolfen) kultúrával. Technológiájuk főleg egy kiásott 21. századi NATO-támaszponttól származik, ezt Triax és Kittani gépekkel is keverik, és mostanában kezdenek új dolgokat kifejleszteni. Nagyvárosok: Róma, Milánó és Nápoly.

Szicília hivatalosan a Köztársaság része, de a maffia máig harcol a hatalomért. Szicíliai Köztársaság néven kapcsolatban állnak a Koalícióval is.

Szardínia a maffia szövetségese és háterszága.

Korzika egy primitív, idegengyűlölő közösség.

Új Velence a köztársaság szövetségese és reménybeli tagja.

## A Hadrian Archmage-féle site teljes fordítása:

Itália, egy föld, melynek története az ősidőkbe vész: valaha a világ ura volt.

A wolfen, egy törzsekben élő humanoid faj a Palladium Világból: az elmúlt 100 évben a wolfenek egyesültek és létrehozták Birodalmukat, de köztük és az ősi rómaiak között sok hasonlóság van.

Egyes történészek, akik a wolfeneket is tanulmányozták, úgy hiszik, hogy Róma valaha kapcsolatban volt a wolfenekkel, és innen származik Romulus, Remus és az anyafarkas története is.

A Hasadékok Korában ez a kapcsolat újra létrejött: egy wolfen légió érkezett egy hasadékon keresztül, az állomáshelyükként szolgáló várossal együtt. Az emberek látták, hogy az idegenek úgy öltöznek, mint egy római légionárius, és bár nem volt könnyű, megvetették lábukat ezen a világon. A földiek először féltek tőlük, de emberek is voltak a jövevényekkel, akik hamarosan elérték, hogy a túlélőkbe visszatérjen a remény és a bizalom érzése.

Wolfen segítséggel újjáépült Róma városa, a közelben felfedeztek több NATO-bázist is, és a légiókat modern mega-fegyverekkel látták el.

Ebből a szerény kezdetből született meg az Új Római Köztársaság, mely a Wolfen Birodalom és az ókori Róma elveire épült.

## Államszervezet

**Főváros:** Új Róma / Neo Roma

A kormányzati forma a Wolfen Birodalom mintájára, és

a tizenként törzs alkotmányára épült.

**A Nagytanács:** ez a tanács a Római Wolfen Törzsek vezetőiből és a tagvárosok Választott Vezetőiből áll. Szerepe elsősorban jelképes, de ők ratifikálják a Szenátus és a Népgyűlés határozatait. A Nagytanács tagjai maguk közül választják az Elnököt, 5 éves időtartamra. Egy személyt nem lehet újraválasztani, amíg van olyan tag, aki még nem volt Elnök.

**A Szenátus:** minden tagváros 12 választott küldöttet delegál, a provinciák hatot, a tagjelöltek hármat. Ez egy tanácsadó testület, melynek vétőjoga van a Népgyűlés határozatai felett, felülvizsgálja a politikai elveket és választja ill. leválthatja a köztisztviselőket. A szenátorokat élethosszra választják.

**A Népgyűlés:** ez a testület alkotja a törvényeket és határozza meg az adókat. A képviselőket minden tag a maga módján választhatja (van, ahol választják őket, másutt a rang örökletes).

**Imperia:** a Szenátus által választott hat ember, akik a Köztársaság konkrét irányítását végzik.

**Magistia:** a provinciák és tagjelöltek kormányzói. Ideális esetben a helyi önkormány-zattal dolgoznak együtt, de a hadsereg segítségét is kérhetik pozíciójuk biztosításához.

**Praetoria:** a polgári jog bírái. Személyek, városok, cégek, stb közötti vitás ügyekkel foglalkoznak, de a büntetőjog nem hozzájuk tartozik. A tagokat az Imperia, a Magistria vagy akár a Quatoria jelöli, de a Szenátus nevezi ki.

**Quatoria:** rendőrök és büntetőjogi bírák. Távoli területeken egy személyben rendőrség, bíróság és ítélet-végrehajtás.

**Burocra:** a polgári köztisztviselők maradéka (szakértők, adminisztrátorok, könyvtárosok, tolmácsok, posta). Ők működtetik az országot.

**Oktatás:** A Köztársaság hisz az oktatásban és büszke az írástudás elért fokára; 6 és 15 év között minden gyermek kötelező oktatásban vesz részt. A városokban iskolák vannak, távoli vidékeken távoktatás zajlik (rádió keresztl). Az írástudás az országban 80%, ami majdnem világrekord a mai korban.

**Nyelvek:** A főbb nyelvek a köztársaságban a wolfen, olasz, dragonese és euro; a wolfen és az olasz hivatalos nyelvek, a népesség 80%-a legalább egyiket tud írni-olvasni. A használt írás fonetikus, így bármely beszélt nyelvet lehet rögzíteni és tökéletesen visszaolvasni. A wolfen nyelvről az Adventures in the Northern Wilderness című Palladium kiegészítőben lehet olvasni (Meg a Phase World-ben is: eszerint a wolfen nyelv távolról hasonlít a latinra - a ford.)

**Pénz:** Róma elfogadja a német kreditet, de saját kreditet is bevezetett. Utóbbi készpénz formájában is létezik, az érmék a palladiumi wolfen pénzre hasonlítanak, de minden címleten holografikus pecsét van.

## A Római Köztársaság részei

### Ellenséges népek

Ide tartoznak az ellenséges fajok, mint a gargoyle és a brodkil.

**Coyle hordák:** a wolfenekhez hasonlóan, hasadékokon át érkeztek. Az ország határvidékein kóborolnak, néha megtámadják a római erőket, és rossz híret keltik az országnak, amikor megtámadják a közeli független közösségeket. Egyes hírek szerint néhány törzs a gargoyle-ok szolgálatába lépett.

**Gargoyle-ok, démonok, brodkilok, bug bear-ek, Splugorth:** a wolfen minden életformát elismer, és vallja az "élni és élni hagyni" elvét, de ezeknél a fajoknál meghúzták a határt, és a Köztársaság ellenségeinek tartják őket.

### Baráti népek

Ezekkel a fajokkal nincs szövetségük, de barátságosnak tartják őket.

**Elfek, fagyóriások, jégsárkányok:** polgárjoggal rendelkezhetnek (az utóbbi kettő hivatalosan nem is fordul elő Itáliában)

**Medveember, drakin, sárkányfarkas, emirin, tündérek, unikornis, water nix, wing tips:** elfogadott fajok, melyek ideiglenes polgárjoggal rendelkeznek, míg római területen tartózkodnak.

**Alakváltó, törpe, ogre, gigant, troll:** a wolfenek nem kedvelik, de megpróbálják elfogadni őket; az ogréknak, gigantoknak és trolloknak problémákat okoz szervezett közösségben élni, míg az alakváltók és törpék ellen előítéletek élnek.

**Vadállatok:** a wolfenek védik az állatvilágot és főleg a ragadozókat tartják nagy becsben.

### Külvilági kapcsolatok

**Triax:** Róma megérti, hogy az NGR miért bánik rosszul a nem-emberekkel, ezért míg titokban segítik az ott élő diliket, Németországot is segítik a Gargoyle Birodalom ellen. A németek nem tartják ellenségnek Rómát, és fontolgatják egy szerződés felajánlását, melynek értelmében a német hadsereg támaszpontokhoz juthat a gargoyle-októl délre.

**A Gargoyle Birodalom:** Róma a gargoyle-okkal szemben áll, de jelenleg nyugalom van, és nem akarják provokálni sem a gargoyle, sem a brodkil erőket.

**Atlantisz:** Róma mindent elutasít, ami kapcsolatban áll a Splugorth-okkal, beleértve a Főnix Birodalmat Egyiptomban.

### Hadsereg

A Római Köztársaság erős hadsereggel rendelkezik, a Római illetve Wolfen Légiók mintájára. A Légiók az Imperia és a Szenátus irányítása alatt állnak. Ezek a Köztársasági Légiók néven ismertek, míg a tagvárosok saját, védelmi célú seregei a Quatoria Légiók (együttal ők a rendőrség is).

### A haditengerészet

Hivatalos flotta nincs, de a velencei Quatoria Légió és a Harmadik Köztársasági Légió használ gyors járatú járőrhajókat és néhány csapatszállítót is. A Szenátus fontolgatja egy haditengerészet megalakítását, mely a Légióktól független lenne, feladata pedig a parti vizek védelme.

### Köztársasági Légiók

Jelenleg három légió aktív Itáliában, de a Szenátus tervezi egy negyedik felállítását is. Az Első légió állomáshelye Milánó, ők felelősek az északi (Gargoyle Birodalom) és volt francia határ védelméért. A Második Légió Szicíliát tartja megszállás alatt, és a Maffiát (a "Szicíliai Köztársaságot") tartja féken. Valójában csak a partvidéket tartják ellenőrzésük alatt, a sziget belsejébe csak felderítőket küldenek. A Harmadik Légió Rómában állomásozik, és a főváros védelméért felelős.

Minden légió 5,000 főből áll. Ebben vannak Szervopáncélosok és robot pilóták is.

#### Köztársasági Légió felépítése:

9 Cohors, mindegyik 500 fős.

1 Scutaria Cohors, tankok és óriásrobotok.

Minden gyalogsági Cohors 18 Manipulusból (25 ember egyenként) és két Cataria manipulusból (szervopáncélosok) áll.

### Quatoria Légiók

Ezek a Honi Gárda, a tartalékos hadsereg vagy a Nemzetőrség megfelelői. Az adott város vezetőinek irányítása alatt állnak. A tisztok az egyetlenek, akik hivatásosak, és általában a Köztársasági Légiók veteránjai. A maradékot önkéntesek adják, akik minden évben néhány hetet szolgálnak és sorkatonai kiképzésben részesülnek. Ez azt jelenti, hogy rengeteg kiképzett katona áll készen otthonának védelmére.

### Rangok

- *Iagia:* közlegény
- *Xavia:* őrmester, egy manipulus második embere
- *Lanipia:* hadnagy, egy manipulus parancsnoka
- *Centuria:* százados, 4 - 6 manipulus parancsnoka, minden cohorsban kettő
- *Quingia:* őrnagy, egy cohors parancsnoka
- *Militaria:* ezredes, ezek afféle plusz tisztok, akik a papírmunkát végzik és a Légiók működését biztosítják. Elhárító és felderítő egységekhez is rendelhetik őket.
- *Legatia:* tábornok, hárman egy-egy Köztársasági Légió parancsnoka, másik négy nem aktív, és az Imperia illetve a Szenátus tagjai.
- *Tribunia:* ők a védelmi légiók parancsnokai.

### Címek

- *Promotia:* ideiglenes rang, harctéri előléptetésekre
- *Imperia:* parancsnok (cohorsé vagy légióé)
- *Tormentia:* mesterlövész
- *Ballistia:* tüzérségi lövész



- *Scutaria*: tankok és robotok
- *Cataria*: szervopáncélok
- *Clibania*: motorizált egységek (motorkerékpárok, csapat szállítók)
- *Comitia*: felderítők és kiegészítő egységek
- *Hastaria*: páncélos-elhárítók
- *Dolabria*: mérnökök
- *Auxilia*: másodlagos egységek
- *Mulia*: munkaszolgálatosok. Megbízható elitéltek.

## Városok

### Tagállamok

#### Új Róma vagy Neo Roma

##### A 3. Köztársasági Légión otthona, Főváros

Új Rómát a régi romjaira építették a Földre került wolfen város túlélői, az emberi túlélők, és azok a wolfenek, akiket a varázslók át tudtak még hozni a Palladium világból. A wolfen történészek megismerték a város és a Római Birodalom történetét a könyvtárak romjai közül. Újraindították a modern gyárat, a meglévő adatok és a túlélő ember mérnökök segítségével. Új Róma ma egy klasszikus és egy hi-tech város ötvözet; autópályák haladnak az újjáépített Colosseum mellett, a házak pedig modern anyagokból, római stílusban épültek. A Köztársaság székhelye egy nagy egyetemmel és mágikus iskolákkal is rendelkezik.

**A Capitolium:** ez az öt háztömbből álló komplexum a Szenátus és a Népgyűlés otthona. A 3. Légión díszőrséget ad előtte, és minden nap 10.00 és 16.30 között nyitva áll a nagyközönség előtt.

**A Colosseum:** újjáépítették, úgy néz ki, mint új korában, de ellátták a modern technika vívmányaival is. Eredetileg gladiátor-játékokat tartottak benne, de mivel a halálos sportokat törvény tiltja a Köztársaságban, ma színházként működik. Több világ klasszikus darabjait is játsszák itt. A Colosseum Színészei nevű társulat rendszeresen játszik, ők Shakespeare műveire specializálódtak.

**A Nagy Könyvtár:** új épület, mely a Capitoliummal szemben található. Itt tartják a Katakizma előtti korból megmaradt írásos emlékeket éppúgy, mint a Palladium világból származókat. A könyvtár három részre oszlik, az első a nyilvános könyvtár, ahonnan bármely római állampolgár kölcsönözhet könyveket vagy más adathordozókat. A második a Múzeum, mely szintén látogatható. A harmadik rész le van zárva, de tudósok és kutatók engedéllyel bejuthatnak. Itt végzik az egész archívum katalogizálását és itt tartják a ritka könyveket. A kéziratokat és ritkaságokat itt viszik át optikai adathordozókra, melyeket aztán közzé lehet tenni. A Könyvtár sok régi írás birtokába jutott, amikor felfedezték a régi Vatikán híres könyvtárát.

**Római Egyetem:** a mai Föld egyik legnagyobb ilyen létesítménye, mely kiterjedt campussal rendelkezik. Bölcsészetet, mágiát, művészeteket és műszaki tudományokat is tanítanak.

**Lakosság:** wolfen 150,000, ember 50,000, elf 500, egyéb 3,000 fő.

### Milánó

#### Az 1. Köztársasági légión otthona

Milánó kis város, új tagja a Köztársaságnak, közel az Alpokhoz és a Gargoyle birodalomhoz. A régi város maradványait a Nagy Könyvtár és az Egyetem kutatói vizsgálják. Katonai város, mely a Légiónok gazdasági támogatásából él. A nagyobb cégek fegyverekkel, felszereléssel és szórakoztatással kereskednek. A városi tanács legalizálta a prostitúciót, magas higiénias és biztonsági feltételek betartása mellett.

**Dominiques:** a város legnagyobb műintézménye, mely 50 nőt és 5 férfit kínál különféle fajokból. Az árak elfogadhatók. Tartozik hozzá bár, színház és mozi, és a komplexum még rengeteg más igényt is ki tud elégíteni.

**Lakosság:** wolfen 6,000, ember 20,000 fő.

### Nápoly

#### A Köztársaság második tagja

Virágzó város, mely a Földközi-tengeri kereskedelmet biztosítja, ezen kívül halászatból él. Hajóépítő gyárakkal is rendelkezik. Salerno, a déli szomszéd a Nápoly Városállam része és a Köztársaság ipari központja. A Légiónok felszerelésének 75%-át itt állítják elő.

**Lakosság:** wolfen 20,000, ember 30,000.

## Fő provinciák

### Szicília

#### A 2. Légión állomáshelye

A maffia otthona. A Katakizma idején a maffia magához ragadta a hatalmat. Ha valaki nem tartozott az egyik családhoz, vagy nem volt nélkülözhetetlen, azt kivégezték. Az olasz hadsereg fegyvereit használva sikeresen megvédték a szigetet a különféle szörnyektől. Eleinte megmaradtak a szigetükön, de 100 évvel ezelőtt felfedezték az új római államot. Először a bevált módszerekhez folyamodtak, megpróbálva korrumpálni a hatalmon levőket, de a régi olaszokkal ellentétben a wolfen vezetők erre nem voltak vevők. A Quatoria hivatalosan elítélte a maffiát. Ekkor az nyílt háborút indított Róma ellen. A Köztársaság válaszul Szicíliába küldte a 2. Légión, mely elfoglalta Palermo, Messina és Catania városait. A maffia továbbra is kézben tartja a sziget belsejét és visszatért a régi trükkökhöz, csapdákhöz és merényletekhez. A 2. Légión járőröket küld szerte a szigeten, hogy felderítsék a maffia erődítményeit és fegyvergyárait.

**Lakosság:** ember 30,000, wolfen 6,000.

## Tagjelöltek

### Trieszt / Új Velence

A város köztársasági tagságért folyamodott, és már ma is komoly segítséget kap nyersanyagok és oktatás tekintetében. A várost a gargoyle-ok és brodkilok fenyegetik északon.





A várost a régi Velence és Trieszt menekültjei építették, közvetlenül a tengerszint felett. Valójában, hogy megvédjék magukat, a várost egy mocsárra építették, hajókat és cölöpöket használva, illetve az elsüllyedt romokra építkezve. Így elkerülték a legrosszabb szörnyek támadásait, a sekély víz pedig a tengeri szörnyeket is távol tartotta. A város az Alpok lábánál, a valamikori Udine közelében található. Nevét a menekültek régi otthona után kapta, mivel úgy találták, hogy az új város helyzete hasonló Velencéhez.

Új Velence két városra osztható: a Felsővárosban élnek az emberek és más szárazföldi lények, az Alsóvárosban, vagyis a víz alatt pedig elsősorban Kreel-lok és Kappa idegenek. Az alsóváros pontos népessége ismeretlen. A két város nem sok kapcsolatot tart fenn, de a Városi Tanács közös. A tanács a Felsővárost uraló öt család vezetőiből és az Alsóváros öregjeiből áll.

A város gyors járatú szárnyashajókat és mini-tengeralttjárókat gyárt, de az általános technikai szint nem éri el a nápolyi hajókét.

A hadsereg "kételtű", nem tesznek különbséget gyalogság és tengerészet / tengerészgyalogság között. Kis merülésű járőrhajókat, légpárnásokat, jet ski-ket, helikoptereket és VTOL repülőgépeket használnak.

Gyakori OCC-k: tengerész, vadonjárőr, roncsmentő (salvage expert), műszerész.

**Lakosság:** felszínlakó 15,000 fő (főleg ember), vízlélgző kb. 10,000 fő.

## Római Légiós O.C.C.

A Köztársasági légiók 95%-át ez a kaszt teszi ki. Más katonai kasztok (pl. a Triax könyvből) is előfordulnak, ők specialisták vagy zsoldosok.

Minden karakter megkapja az alapképzést, és egy speciális képzést. A tiszteket ezután tiszti iskolában képezik tovább.

**Követelmények:** PE 12, tiszteknek még IQ 12.

### **Képzetségek:**

- Radio Basic (+10%)
- Running
- Climbing (+5%)
- Language Wolfen or Italian (+20%)
- Language Native 98%
- Literacy Wolfen (+10%)
- W.P. Spear
- W.P. Energy Rifle
- W.P. Sword One
- 1 W.P.
- HtH: Expert

Válassz egy MOS (Military Occupational Specialty) kategóriát:

**Tormentia:** First Aid, Pilot Truck, Sniper, Swimming (+10%), W.P. Grenade Launcher, W.P. Auto & Semi Auto Rifle

**Scutaria:** Weapon Systems (+10%), Read Sensory Equipment (+10%), Pilot Tanks and APC's (+20%), Pilot

Robots and Power Armour (+15%), Robot Combat Elite (válassz kettőt, de nem szervopáncélt)

**Clibania:** Pilot Jet Pack (+15%), Pilot Hover Vehicle (+10%), Pilot Motorcycle (+15%), Read Sensory Equipment (+10%), Weapon Systems (+5%), First Aid (+10%)

**Hastaria:** Pilot Tanks and APC's (+5%), Demolitions (+15%), Weapon Systems (+15%), W.P. Energy Pistol, W.P. Heavy, W.P. Heavy Energy Weapons

**Ballistia:** W.P. Heavy, W.P. Heavy Energy Weapons, Read Sensory Equipment (+10%), Weapon Systems (+10%), Pilot Truck (+5%), Pilot Tanks and APC's

**Cataria:** Weapon Systems (+10%), Read Sensory Equipment (+10%), Pilot Robots and Power Armour (+15%), Navigation (+15%), Robot Combat Elite Power Armour (válassz kettőt, de nem robotot)

**Comitia:** Wilderness Survival (+15%), Intelligence (+15%), Detect Ambush (+10%), Detect Concealment (+10%), Tracking (+10%), Navigation (+10%)

**Dolabria:** Advanced Mathematics (+10%), Electrical Engineer (+15%), Mechanical Engineer (+15%), Weapons Engineer (+15%), Camouflage (+10%), Read Sensory Equipment (+10%)

**Imperia:** tiszti képzést csak 5. szinten lehet választani. Dobj D20-at IQ bónuszokkal, a 17 feletti eredmény azt jelenti, hogy a karaktert kiválasztották tiszti képzésre. (IQ bónuszt itt úgy számold, hogy az "ME bónusz pszi ellen" táblázatba ME helyett írd az IQ értéket) Minden további szinten +1 bónusz adódik a próbadobáshoz.

Intelligence (+10%), W.P. Energy Pistol, Language: Dragonese (+10%), Literacy: Dragonese

**Választható képzettségek:** válassz még hatot a listáról, majd még egyet a 3, 6, 9 és 12 szinteken.

- Communications: bármi
- Domestic: bármi
- Electrical: bármi
- Espionage: bármi
- Mechanical: bármi
- Medical: csak First Aid, Paramedic
- Military: bátni (+10%)
- Physical: bármi
- Pilot: bármi
- Pilot Related: bármi
- Rouge: bármi
- Science: csak Maths
- Technical: bármi
- Weapon Proficiencies: bármi
- Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** válassz még hetet.

**Felszerelés:** "Légionárius" páncél, "Scutum" pajzs, "Gladius" vibrokard, "Pilum" energia-lándzsa, Túlélőcsomag, NR-10 vagy NR-12 lézerkarabély, 3 gránát.

**Tisztek, műszerészek, pilóták és páncélos-elhárítók:** NR-18 lézerpisztoly

**Páncélos-elhárítók:** NR-27 plazmavető vagy NRR-1 rakétavető a lézerkarabély helyett.



**Nehézgyalogság:** választhatja az NR-10 vagy 12 helyett az NR-14-et.

**Szervopáncélos:** egy szervopáncél (használatra)

**Tank / robot pilóta:** egy tank vagy robot (használatra)

**Könnyű gépesített:** egy motorkerékpár vagy légirobotgő

**Műszerész:** hordozható szerszámkészlet

**PéNZ:** szállás és teljes ellátás, valamint havonta 2,000 kredit zsold. A karakter 1,500 kredittel kezd (ezt kapja az alapkiképzés elvégzéséért).

**Kibernetika:** kezdő karakternek nincs, és általában csak orvosi okokból kapnak. Páncélos-elhárítók és gyalogosok néha kapnak fejlesztést is.

**Szintlépés:** CS Military specialist. Tiszteknek minden szinthez +2,000 XP kell.

## Termékek

**Légionárius páncél:** a klasszikus római vértetetre emlékeztető szigetelt teljes páncél. Az arclemez levehető. Ember és wolfen méretben gyártják.

**Wolfen:** 100 MDC, 12,5 kg súly, -15% lopakodás, feketeipiaci ára 50,000 kr.

**Ember:** 60 MDC, 8,5 kg súly, - 15% lopakodás, feketeipiaci ára 30,000 kr.

**Légionárius felderítő páncél:** ez a páncél jobban hasonlít a klasszikus vértetetre, és lemezes szerkezetű. Nem szigetelt, mozgékonyága kiváló.

**Wolfen:** 80 MDC, 9 kg súly, feketeipiaci ára 25,000 kr.

**Ember:** 45 MDC, 5 kg súly, feketeipiaci ára 15,000 kr.

**Scutum pajzs:** a páncélhoz tartozó MDC pajzs. Wolfen 90 MDC, ember 60 MDC.

**Gladius rövidkard:** ez egy vibrokard. Sebzése 2D4 MD.

**Pilum energia-lándzsa:** megszerzett kittani technológián alapul. Súlya 5 kg, sebzése 2D6+4 MD közelharcban, de képes 6D6 MD sebzésű plazmasugarat is kilőni, ez 10 perccel csökkent az E-tár élettartamát. Ez 2 óra különlegesen nagy római E-tárral, 1 óra a normálissal. Lőtávolsága 30 méter. Feketeipiaci ára: 35,000 kr.

**Megjegyzés:** a Római Köztársaság kiásott több Pre-Rifts fegyvergyárat és tervet. Ezek termékei tökéletesen megegyeznek a régi koalíciós fegyverekkel (tehát C-10, 12, 14, 18 és 27 helyett NR-10, 12, 14, 18 és 27 vannak).

A tankokat és robotokat nem fordítom le, mindenki megtalálhatja őket a már említett weboldalon.

Csak a teljesség kedvéért, ezek a következők:

**Falanx tank,** jól páncélozott és átlagos sebességű, fegyverzete főleg robbanó lövedékeken alapul. Nukleáris meghajtású.

**Scutum (pajzs) csapatszállító,** fél-láncaltapas, jól páncélozott, de csak egyetlen lézerágyúja van, és diesel-meghajtású. 25 katonát szállíthat.

**Farkaslovas robot,** mely egy valódi farkast formáz. Négy lábával nehéz terepre alkalmas.

**Birodalmi Farkas szervopáncél,** melyet csak wolfeneknek gyártanak.

**Precentor,** elavult szervopáncél, zsoldosok és a maffia használják.

**Miles (harcos), standard szervopáncél,** létezik felderítő és repülő változata is.

**Luctator (birkózó), kísérleti szervopáncél,** közelharcra specializált fegyverzetel.

**Gavia (sirály) bombázó repülőgép,** folyékony üzemanyaggal (600 mérföld hatótáv), képes STOL üzemmódra vagy vízre leszállásra is.

## A Szicíliai Köztársaság

Szicília, még a hasadékok előtti időkben is csak hivatalosan volt Olaszország része, valójában a szervezett bűnöző családok irányították. Ezeknek a családoknak saját fegyvergyáraik voltak, legálisak és illegálisak egyaránt, és óriási pénzeket kerestek. Drogokkal, csempészáruval és hadititkokkal kereskedtek, orgyilkosságot és hasonló módszereket használtak.

A Kataklizma során Sziciliát földrengések és más katasztrófák rázták meg, és ez lehetőséget adott a maffiának, hogy felhagyjanak a színleléssel és átvegyék a hatalmat a szigeten. Titkos katonai forrásai, melyek voltak olyan jók, mint egy országé, és a még erősebb családi összetartás megvédte a szigetet a minden irányból érkező szörny-hordáktól. A veszteségek nagyok voltak, de a nép a maffiában látta a megmentőt, és önzönlöttek a családok zászlaja alá. Szicília minden kapcsolatot elveszített a külvilággal, és a maffia is elvesztette leány-szervezeteit, de néhány még ma is létezik, mint az észak-amerikai Feketeipiac.

Amikor az Új Római Köztársaság eljutott Dél-Itáliába, kapcsolatba került a maffiával (mely ekkor már Szicíliai Köztársaságnak nevezte magát), és a két ország szövetségre lépett. Ennek a célja csak az volt, hogy a maffia beépülhessen a római hatalomba, és végül átvehesse az irányítást. A terv azonban megbukott, több ügynököt elfogtak és a római hatóságok mindent megtudtak. Ekkor a maffia nyílt háborút indított, de néhány súlyos vereség után visszavonulni kényszerült. A Római Légiók kiverték őket Itáliából, majd megszállták Szicília partjait is, de a sziget belsejét még a maffia uralja.

Újabbán a maffia, németországi ügynökeinek keresztül kapcsolatba lépett a Koalíciós Államokkal és segítséget kért. A CS reagált az emberlaktá "állam" kérésére, és katonai tanácsadókat, kiképzőket, meg némi hadianyagot küldtek. Cserébe a maffia technológiai adatokat adott, melyeket Németországból és más forrásoktól loptak (például a Csillámfiúk gyártásáról).

A Római Megszállás miatt a maffia a hegyekben és a sziget nyugati felében építette ki állásait. Szicília fővárosa Agrigento (a megszállás előtt Palermo volt).

A Római Légió patthelyzetet értek el a szigeten, a háború átalakult alkalmoszerű összetűzések és terrortámadások sorává. A Légióé az északi és keleti partszakaszok, a maffiáé a déli part. Róma provinciának nyilvánította a szigetet és kormányzót nevezett ki, aki a





Palermóban, a régi vezetés palotájában tartja a rezidenciáját. Katonai bázisokat hoztak létre Messinában és Cataniában. Az utánpótlás Messinán keresztül érkezik.

A maffia titkos fegyvergyárat és kiképző központot működtet Máltán és Tunisz romjai közelében. Szoros kapcsolatot tartanak Szardínia és Korzika lakóival is. Ezek a kapcsolatok teszik lehetővé, hogy tovább harcoljanak Róma ellen, ugyanis embereket és utánpótlást biztosítanak. Több gyárat, melyet a Légiónok fenyegettek, szó szerint darabokra szedtek és Szardíniába szállítottak, ahol tovább gyárthatták a hadianyagot a rómaiak ellen.

## Korzika és Szardínia

Korzika hegyvidékkel teli sziget. Ami nagyváros létezett, azt természeti csapások pusztították el a kataklizma során. Az itteniek falusi életmódot folytatnak, de kemény harcosokká váltak, hogy megvédhessék otthonaikat minden idegen ellen.

Szardínia is sok várost veszített el, amikor a hasadékok megjelentek, és velük a lakosság nagy részét. A túlélők földművelésből és vadászatból éltek, amíg 100 évvel a Kataklizma után meg nem jelentek a szicíliaiak. Az ő segítségükkel az őslakók felépítettek néhány gyárat, ahol hadianyagot és luxuscikkeket állítottak elő. Miután a rómaiak megszállták Szicíliát, Szardínia nyújtott segítséget nekik, de nem tudtak változást elérni a háború menetében. Jelenleg hajón szállítanak utánpótlást Szicíliába.

Gyakori OCC-k a két szigeten: vadonjárőr, fejjavadász és vagabond.

## A maffia taktikai és stratégiai

A maffia a rajtaütéseket (hit-and-run) és terrorista-támadásokat részesíti előnyben. Ennek ellenére képesek nyílt csatában is helytállni, de ezt próbálják elkerülni.

## A maffia és a Koalíció

A maffia ma is létezik Amerikában, a családok leszámazottai komoly érdekeltségekkel bírnak a Feketepiacon, valamint Chi-Town és más erőd-városok alsó szintjein, ahol ők irányítják az alvilág jelentős részeit. A vadonban nem olyan jelentősek, de néhány zsoldos csapatot és kisvárost ők irányítanak, főleg az északkeleti kereskedelmi útvonalak mentén. A szicíliai maffiának hivatalos nagykövetsége van Chi-Townban, mely a "Szicíliai Köztársaság nagykövetsége" név alatt fut.

## Szicíliai termékek

A szicíliaiak szeretik elkerülni a direkt konfrontációt, fegyvereik is ennek megfelelőek.

**Vibro-garrott:** a maffia fejlesztette ki ezt a csendes orgyilkos fegyvert, melyet el lehet rejtteni egy övben. Miniatűr elemek vannak a fogó-részbe rejtve, ezek működtetik a vibro-pengét. Képes átvágni a legtöbb anyagon, természetfeletti lények vagy szervopáncélosok ellen is hatásossá téve a fegyvert. Sebzése bekapcsolt vibromezővel 2D6 MD, anélkül 1D6 SDC plusz PS bónusz.

Garrott támadás: a sikerhez meglepetésből, hátulról

kell támadni. "Called shot" szükséges (12 célszám). Ha ez sikeres, a támadó azonnal megölheti vagy eszméletlenségbe taszíthatja áldozatát. Csak a harci kör első támadásaként lehet ezzel próbálkozni.

**Taktikai kivettítő szemüveg:** ez egy modern napszemüveg, mely "Head-up Display"-ként is működik. Polarizálható és alkalmazkodik a fényviszonyokhoz. Valamilyen taktikai számítógéphez kell őket kapcsolni. Kibernetikus fejcsatlakozóba bedugva lehet vele vizuális adatokat nézni, míg a az audió jel a megszokott fül-implantáron érkezik.

**Szicíliai fegyverek:** megegyeznek a Koalíció régi típusú fegyvereivel. Triax másolatokat is gyártanak.

## Maffia ügynök O.C.C.

Ők a Szicíliai Köztársaság katonái. Kiképezték őket a megfélemlítés és a megtévesztés taktikáira, akárcsak a meglepetésszerű támadásokra és a lesvetésre. Nyílt csatára nincsenek ugyan kiképezve, de képesek ellátni ezt a feladatot is.

**Követelmények:** ember, szicíliai vagy amerikai, IQ 10, ME 12, MA 12


**Különleges képességek:** Trust/intimidate 55% + 3/szint, +2 fájdalom, elmekontroll és horror ellen

## OCC képzettségek:

Language Italian or English(american) 98%  
Language Italian or English +20%  
Literacy Italian or English(american) + 20%  
Radio Basic +10%  
Detect Ambush +15%  
Detect Concealment +15%  
Intelligence +15%  
Read Sensory Equipment +10%  
Streetwise +20%  
W.P. Energy Pistol  
W.P. Automatic Pistol  
HtH: Expert  
(harcművészetet felveheti 1 képzettségért)

**Választható képzettségek:** válassz még tizet, majd még kettőt a 3, 7, 11 és 15 szinteken.

Communications: bármi  
Domestic: bármi  
Electrical: csak Basic Electronics  
Espionage: bármi (+5%)  
Mechanical: csak Basic, vagy Automotive  
Medical: csak First Aid, vagy Paramedic  
Military: bármi (+5%)  
Physical: bármi  
Pilot: bármi, kivéve Large Robot  
Pilot Related: bármi  
Rogue: bármi (+5%)  
Science: bármi  
Technical: bármi



W.P.: bármi  
Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** válassz még nyolcat a listáról.

**Felszerelés:** Két fekete öltözet, energiapiszoly 2 plusz tárral, automata pisztoly 2 plusz tárral, könnyű páncél (pl. Triax Plainclothes), napszemüveg, vibrokés, páncélozott táskák (30 MDC), gázmaszk, távcső, jármű (egy nem-katonai jármű)

**Pénz:** 3D6x100 kredittel és 4D6x100 kreditnyi feketepecsét tárgy indul

Kibernetika: a karakternek nagy valószínűséggel vannak implantjai vagy egy bionikus végtagja.

**Szintlépés:** Special Forces Soldier ( Rifts Mercenaries)

*Eddig tartott a Hadrian Archmage féle netbook fordítása.*

---

## TOVÁBBI KIEGÉSZÍTÉSEK ITÁLIÁHOZ

Nápoly városát és Szicíliát egyaránt a Magma Mágusok rejtélyes csoportja védi a Háromszög átkos hatásaitól. Az ember lépten-nyomon két ember magas bazalt oszlopokat talál ezeken a területeken. Ezek a mágiával létrehozott oszlopok stabilizálják a mágiát. A Magma Mágusok egyébként tökéletesen semlegesek, mint szervezet. Tagjaik zsoldosként dolgozhatnak mind a Köztársaság, mind a maffia oldalán, de a védelem biztosításánál többet (pl. harci segítséget) csak nagyon kevesek vállalnak.

A Római Titkosszolgálat egész Európában igen aktív, bár konkrét tevékenységéről csak a beavatottak vannak tisztában. Ismeretlen, ultramodern szerkentyűket használnak, legjobb ügynökeik pedig egytől egyik agyolvasztók és hasonló kaliberű pszik. A Cég állítólag állam az államban, vezetője bizonyos kérdésekben nem köteles engedelmessé válni a legfelsőbb vezetésnek sem.

Hivatalosan a hadsereg kötelékébe tartoznak a Praetorianusok, akiket vezető politikusok és főtisztek mellé rendelnek ki testőrnek. De aránylag nyílt titok, hogy ők jelentik a római haderők belső elhárítását is.

Új Velence Európa techno-mágusainak fővárosa. Belgrád (lásd Magyarország fejezet), sőt egész Európa techno-mágusai innen tanultak.

### A Római Titkosszolgálat

Azt mondják róla, állam az államban. Titokzatos vezetője nem mindig zavartatja magát, hogy a néhány évente lecsereált elnökök mit akarnak. Ő a saját eszközeivel játszik, de mindig a Római köztársaság érdekében.

A Római Titkosszolgálat két igen valószínűtlen esemény egyidejű bekövetkeztével vált azzá, ami. Az egyik egy renegát hasszaszin Mester érkezése, a másik egy úrhajó,

mely a Három Galaxisból érkezett egy hasadékon át, a fedélzetén halott wolfenekkel és olyan technológiával, ami a Földön mindent überel. A hasszaszin lett az ügynökök fő kiképzője, majd 30 évvel később a Szolgálat vezetője és teljhatalmú ura. A galaktikus technológiát pedig elsikkasztották a Szolgálat kizárólagos használatára. Csak lassan hoztak nyilvánosságra néhány dolgot, mint a miniatűr, MI-alapú számítógépeket, és az utóbbi években a személyi erőpajzsokat.

A Szolgálat egész Európában tevékenykedik a Spanyol Domíniumtól a Kalifátusig északon pedig Angliától az orosz hadurakig. A legtöbb országban csak megfigyelést végeznek, beavatkozásokat általában csak a Mediterránon eszközölnék, ahol Róma összes komoly szövetségese és ellenfele található. Egy római ügynököt felfedni még senki nem volt képes, sem a német technológia, sem az arab mágusok.

A legtöbb ügynök a **Figyelők** közé tartozik. Ők azok, akik beépülnek valahova, akár a római rendőrség kötelékébe, akár egy ellenséges vagy semleges országba, és figyelnek. Ha beavatkozás szükséges, üzenetet küldenek haza. Figyelő bármilyen OCC-be tartozhat, de pluszban kap 4 espionage és/vagy rogue képzettséget + 20% bónusszal.

A Szolgálat elit beavatkozó ügynökei, a **Vadászok**, mind nagyobb vagy mester pszik. Utóbbiak főleg agyolvasztók, de van köztük agyszívó és pszí-gyilkos is. Párban dolgoznak, melynek vezetője tagja mindenképpen pszí mester. Neki van egy különleges képessége, a Lélekpár:

**Lélekpár:** 25 ISP, időtartam 2 kör / szint, hatótáv 20 m + 2 m / szint. A karakter és társa úgy képes együtt harcolni, mintha egy lény lennének: összeadhatják harci bónuszait, és mindketten az összeget használhatják (pl: ha az egyiknek +3 strike, a másiknak +2, akkor ezt használva mindkettőnek +5). Nem használható együtt Intuitive combat képességgel.

Mindegyikük rendelkezik a *Telepathy*, *Bio-regeneration*, *Mask ISP* és *Mind block* képességekkel (ezeket nem kapják pluszban, hanem fel kell venniük). A mestereknek lehetőség szerint hamar fel kell venniük a *Psionic invisibility* és a *Telemechanics* képességeket is.

A Vadászokat alávetik egy kisebb génebeszeti eljárásnak. Ennek köszönhetően bármikor pusztán koncentrációval mega-struktúrává alakíthatják bőrüket. MDC: 40 + 5D6, minden alkalommal újra kell dobni. Időtartam: 30 + 5D6 perc. Ha lejárt, legalább ugyanennyi ideig kell pihentetni.

Legszívesebben különleges vibropengéket, ún. *haszkhyont* használnak. Ezek alapállapotban két darab, 20 cm-es botból állnak. Ha a kettőt L-alakban ösztöszik, a nano-robotok 1 perc alatt felépítik a pengét. Így egy rövidkard méretű, egyhén ívelt pengéjű, kétmardolatú fegyvert kapunk. Sebzése 2D6+2 MD, hangja a többi vibropengénél sokkal halkabb, legfeljebb 40 cm-ről hallható. Beépített erőpajzs-diszruptorral rendelkezik: ez annyit jelent, hogy az erőtereken akadály nélkül áthatol (Fázis-pajzsok ellen hatástalan, de mágikusak ellen működik). Hozzáértő kézben (új WP) nem csak strike és parry, hanem ugyanannyi initiative bónuszt is ad.

A Vadászok valamilyen pszionikus RCC-be tartoznak,



de kiképzésük mindig a következők szerint alakul:

**Bónuszok:** +1D6 PS, +2 PE, +1 PB, +1D6+6 Spd, +10 halál ellen, +2 mérge ellen, +2 roll with punch, +2 pull punch, +1 strike/parry/dodge, +1 initiative, +3 disarm, +1 ApM, +3 horror ellen.

**SDC:** 1D6x10.

#### **OCC képzettségek:**

4 languages +20  
Literacy +10  
Radio: basic +10  
Surveillance systems +10  
2 domestic +10  
Basic electronics +5  
Detect ambush +10  
Intelligence +8  
Escape artist +10  
1 espionage +10  
Paramedic +5  
Acrobatics +10  
Prowl +20  
Swimming  
Climb +15  
Athletics  
2 rogue +10  
Maths: basic +5  
Computer operation +5  
WP: haskhyon (+ paired weapons)  
+3 WP  
Hand to Hand: assassin

**OCC related képzettségek:** bármilyen kategóriából választhat még hármat, +10% bónusszal. További egyet a 4., 8. és 12. szinteken.

**Másodlagos képzettségek:** Választhat még kettőt, majd egyet a 2., 5., 7., 10., 13. és 15. szinteken.

**Szintlépés:** Headhunter OCC megemelve 50%-kal.

## Új Velence

A Felsőváros öt nagy családja (ún. Háza) történelmi és irodalmi eredetű neveket vett föl, úgy mint Borgia, Medici, Sforza, Capulet és Montague. Ezek mellett politikai tényező még a hadsereg (a "Kardok Háza") és a független technomágusok céh-szervezete (a "Gépek Háza") is. A városban rendszeresek az orgyilkosságok és kémkedési ügyek, de a Házak mindig nagyon tisztán, a kívülállókát kímélve intézik a vitás kérdéseket.

A technomágusok a kataklizma után 50 évvel jelentek meg a városban. Az elsők egy másik emberlakta dimenzió száműzöttei voltak. Hazájukban a technomágia évezredes hagyományokra tekintett vissza, így ők olyan dolgokra voltak képesek, amikről észak-amerikai kollégáik még ma is csak álmodnak. Nekik köszönhető, hogy a város megélhette a Rómával való kapcsolatfelvételt.

A technomágus OCC-nek kialakult néhány speciális helyi változata, melyek csak képzettségeikben különböznek az alapaszttól.

**Technomágus tolvaj:** basic electronics (+5%), basic mechanics (+5%), 1 plusz language (+5%), 1 pilot (+10%), pick pockets (+15%), pick locks (+10%), concealment (+15%), prowl (+10%), streetwise (+15%). Válassz még tízet (espionage és rogue +10) és öt másodlagos képzettséget. Magasabb szinteken úgy kap képzettségeket, mint az alapaszt.

**Technomágus kiberdoki:** 1 plusz language (+15%), literacy (+15%), maths: basic (+15%), maths: advanced (+10%), Medical doctor (+10%), MD of cybernetics (+10%), MD of bionics, chemistry, biology, pathology, electrical engineer, computer operation. Válassz még négyet és öt másodlagos képzettséget. Magasabb szinteken úgy kap képzettségeket, mint az alapaszt.

**Technomágus programozó:** 1 plusz language (+15%), literacy (+15%), maths: basic (+15%), maths: advanced (+10%), computer operation (+20%), computer programming (+20%), basic electronics (+5%), basic mechanics (+5%). Válassz még tízet (espionage és technical +10) és öt másodlagos képzettséget. Magasabb szinteken úgy kap képzettségeket, mint az alapaszt.

## **Technomágia tolvajoknak**

*(Ezek csak vázlatok, mivel egyelőre nincs kedvem az elkészítésükkel, stb vacakolni. Mindegyik tárgy a megfelelő varázslat PPE-igényével aktiválható. Általában nem látszik rajtuk, hogy mágikusak. A nemesfém vagy drágakő komponensek bele vannak varrva a ruha bélésébe, vagy hasonló módon el vannak rejtve.)*

**Álcaruha:** *Shadow meld* + *chameleon* varázslatok. Másik változata a fentiek közül az egyiket és a *Climb* varázslatot tartalmazza. Közönséges ruhába csak két varázslatot lehet beépíteni. Kisebb ruhadarabba - kesztyű, cipő - csak egyet.

**Mászóköttél:** *Telekinesis* + *Carpet of adhesion* varázslatok. Parancsra fellebeg a célpontig és ott rögzíti magát.

**Álcakendő:** *Concealment* varázslat. A hosszú, lobogó haj elrejtésére szolgál.

**Légzőmaszk:** *Breathe without air* varázslat. No comment.

**Napszemüveg:** ha valaki nem akar az alakönyvben leírt nagyméretű "optikai rendszerrel" a fején mázskálni, foghat egy közönséges napszemüveget, és mindkét lencséjébe beépíthet szigorúan egy darab érzékelő-varázslatot.

**Betörő-kesztyűk:** *energy disruption* varázslat. Egy érintés, és a riasztó kikapcsol (persze csak ha nem technomágikus az is). Csak az egyik kesztyű kell hozzá, a másikba tetszőleges varázslatot lehet beépíteni.

**Tolvajcsizmák:** *Float in air* varázslat. A karakter néhány centivel a föld fölött jár. Lopakodás +50%.

**Dobókés:** *teleport lesser* varázslat. Az eldobott kés parancsra visszatér kézbe vagy a tokjába.

## **Technomágikus kibertechnika**

A fentiekkel ellentétben egy TW-kiborgot könnyű felismerni a rajta sorakozó drágakövekről és arany rúnákról. A fél-konverzió a karakter PPE maximumát csak





negyedével csökkenti, a teljes konverzió pedig meghagyja a felét. Sőt, egy nem-varázsló karakter teljes konverzió után kap +1D6 PPE-t. A PS tulajdonság permanensen természetfelettivé tehető. A Negate magic nem hat rájuk, de az Anti-magic cloud 3-ra csökkenti minden fizikai képességüket (PB kivételével) és lehetetlenné teszi a beépített varázslatok használatát.

Részleges konverzió maximumok: PS 20, PP 20, Spd 50. Teljes konverzió maximumok: PS 30, PP 24, Spd 132. Minden pont 10 felett 10,000 kreditbe kerül.

Az MDC értékek megegyeznek az alapkönyv 239. oldalán szereplőkkel, de az árak tízszeresek.

A kiborgtestbe beépíthetők PPE-tároló talizmánok (alapkönyv 189. oldal), a bionikus szemekbe bármilyen érzékelő varázslat, a beépített fegyverekbe pedig bármilyen támadó varázslat. A bionikus hang-szintetizátorba lehet Tongues varázslatot helyezni.

Kizárólag teljes kiborgba lehet védőmágiát építeni, mint Armor of Ithan vagy Impervious to energy. Ugyanez érvényes a különféle láthatatlanság varázslatokra is. Minden beépített varázslatot a kiborg saját PPE pontjaiból vagy a beépített talizmánokból kell aktivizálni.

A test energiaforrása a Misztikus generátor (alapkönyv 92. oldal). Egy végtagot a leggyengébb típus képes működtetni (15 PPE / hónap), egy teljes testhez a legerősebb kell (60 PPE / hónap). Ez tehát csak a bionikus test működtetését végzi, a különleges funkciókét nem. Teljes kiborg esetén, ha az energia elfogy, a karakter minden fizikai tulajdonsága 6-ra csökken. További egy hét múlva 3-ra, majd hetenként 1 ponttal. Nullára csökkenve a gép még 1 hétig képes életben tartani a karakter agyát. Részleges kiborg végtagjai esetén ugyanez érvényes, de értelemszerűen csak a végtagok bénulnak meg.

Létezik egy alternatíva, melyben a Misztikus generátort a kiborg saját PPE-jéhez kapcsolják. Ekkor a gép naponta 2 PPE pontot vesz el a karaktertől. Játéktechnikailag tehát a karakter max PPE-je kettővel csökken. Ez az eljárás nagyon fejlett techno-mágiát igényel, ugyanis azt feltételezi, hogy a techno-mágus nem ragad le a "négy villámvarázs" gondolatánál, hanem egyszerűen átalakít adott mennyiségű pszichikai energiát (havonta 60 PPE pontot) elektromos energiává. A kiborg árát 2 millió kredittel növeli.

## **Techno-mágikus programok, számítógépek és egyéb eszközök**

Az Instill knowledge varázslat segítségével egy varázsló ideiglenesen átadhatja egy képzettségét egy másik személynek (Federation of Magic könyv 137. oldal, 15 PPE, 30 perc/szint). Új Velencében létezik ennek egy olyan változata, mellyel egy varázslatot lehet átadni egy másik varázslónak. Techno-mágusok képesek arra is, hogy egy számítógép memóriájába töltsenek le tudást a saját fejükből, méghozzá permanensen. A dolognak komoly hátrányai vannak: a karakter soha többé nem tanulhatja meg újra az adott varázslatot, ill -60% levonást kap az adott képzettségre. Amíg birtokában van az adattároló egységnek, addig azonban bármikor visszatöltheti a fejébe.

A dolog akkor lesz igazán trükkös, ha a gépen tárolt

információt lemásoljuk. Ezt megtehetjük anélkül, hogy a képzettség vagy varázslat károsodna. Minden egyes példány úgy használható, mintha az eredeti volna. Tehát elég, ha egy techno-mágus lemond például a Tűzgolyó varázslatról, és máris minden velencei kollégája megveheti a chipet vagy diszket és használhatja a varázslatot anélkül, hogy ismerné (a használat módjáról lásd később). Márpedig ilyen varázslók vannak: főleg a Gépek Házában találunk egy csomót, aki él-hal a kísérletezésért, és valószínűleg soha nem használna ilyen hétköznapi varázslatot.

Ha a több példányban létező tudás eredeti gazdája fogja az egyik példányt és visszatölti a fejébe, akkor az összes létező példány törlődik. Fordítva pedig, ha egy tudás-fájl utolsó példányát is törlik, akkor az eredeti gazda fejében újra megjelenik. Ezt a két dolgot nem lehet megakadályozni.

A képzettségek már nehezebb kérdés: varázslatot tanulni néhány napba kerül, de ha valaki 20 évet tölt azzal, hogy 10. szintre fejlessze a kardvívás képzettségét, az nem fogja betölteni egy számítógépbe, hogy aztán soha ne fogjon kardot a kezébe. A legtöbb képzettség-program úgy keletkezett, hogy haldoklók "örökül hagyták" tudásukat a Gépek Házára. Komoly, több milliós adósságokat is le lehet törleszteni, ha az adós hajlandó megválni egy képzettségétől. De olyan is történt már, hogy egy sötét sikátorban ellopták valakinek a tudását (utána pedig megölték, nehogy az előző bekezdés értelmében valaha is visszatölthesse magának, megsemmisítve ezzel az árut). Mikor a technológia elterjedt, új bűnözési forma jött létre. Más részről viszont olyan bírósági ítéletet is hoztak már, melyben valakit képzetségszűrésre ítélték.

**TW-számítógép:** összetett berendezés, mely képes varázslatok ill képzettségek emberi tudatból való letöltésére, és a letöltött varázslatok "elmondására" is. A fentebb említett techno-mágus programozó olyan valaki, aki legtöbb varázslatát gépre vitte, és a továbbiakban gombnyomásra varázsol. Előnye, hogy így minden egyes varázslat aktivizálása szinttől függetlenül egy akciót vesz igénybe, és egyetlen géppel teszőleges számú varázslatot lehet használni (ellentétben a legtöbb techno-mágikus tárggyal, melybe maximum 4 varázslat helyezhető). Továbbá ha az értő karakter megvizsgálja egy varázslat gépi kódban létező alakját, sokkal könnyebben tud egy varázslatot módosítani (hatótáv, időtartam, néha hatás apró változtatása). Erre láthatók példát a Magyar-ország fejezetben, a debreceni diszruptor-gránátnál.

Ezen kívül lehet vele varázslatokat időzíteni, vagy távolból aktiválni. Ez a következő képpen zajlik: a karakter elindítja a varázslat-programot és betölti a PPE-t, majd bekapcsolva hagyja a gépet és elsétál. Ezután rádiójellel aktiválhatja a varázslatot. Különlegessége a dolognak, hogy a varázslat létrejöhet a számítógép, de a karakter pozíciójában is. Tehát például láthatatlanná teheti saját magát, anélkül hogy varázsolna, vagy bármilyen mágikus tárgy lenne nála. Ez némi előnyt jelenthet, ha a kapuban fél tucat pszí-vadász szaglászott végig, hogy van-e nálad bármilyen mágia. Egy ide kapcsolódó trükk: a delikvens készenlétbe hozza a varázslatait, Transferal varázslattal megszabadul maradék PPE-jétől, és az istenek sem mondják



meg, hogy tud varázsolni.

Nyilvánvaló hátránya az, hogy ha a gépet elveszted, de nem semmisül meg és az adatok sem törlődnek le róla, akkor elvesztetted a varázslataidat is. Némi ügyességgel azonban ez is megoldható: minden TW-programozó hordoz a fejében egy techno-mágikus rádió implantot, mely Ley Line Transmisson segítségével képes visszahozni az elvesztett fájlokat egyenesen az agyba. Persze ehhez ley vonalon kell lenni. A végsőig elkeseredettek általában letelepednek egy ley vonalon, és beállítják az implantot, hogy ha a táska valaha ley vonalra kerül, azonnal töltsön vissza minden adatot. Ezen kívül a karakternek Locate varázslattal 80 + szintenként 2% esélye van megtalálni a saját számítógépét.

Mindemellett egy TW-programozó nem köteles minden varázslatát számítógépre vinni, sőt, nyugodtan működhet közönsége techno-mágusként is. A számítógép feketepiaci ára: nincs, mivel mindenki csak a saját maga által készítettet tudja használni.

**TW-skilljack:** egyszerű feji implant, melybe be lehet helyezni egy varázslatot vagy képzettséget tartalmazó chipet. (Velencében egyenesen ezért fejlesztettek ki sokkal kisebb optikai adattárolókat az elmúlt években, hogy az embereknek ne mini-diszkeket kelljen berakniuk a fejükbe.) Ekkor a felhasználó képes sajátjaként használni a chipen levő tudást. A varázslatot persze csak akkor tudja elmondani, ha amúgy is tud varázsolni.

**Az implant feketepiaci ára:** az alaptípus, mely egy chip fogadására képes, 80,000 kredit, könnyen beszerezhető. A dupla 300,000 kredit, ritka. A tripla 900,000 kredit, szinte kizárólag a nagy Házak ügynökei számára hozzáférhető.

**A programok ára:** képzettség minden%-a 1,000 kredit, WP képzettség 30,000 per +1 bónusz, varázslat 5,000 per szint.

**TW-agyszívó:** ez egy elektródákkal ellátott kis dobozka, mely egyedül arra szolgál, hogy tudást töltsenek le egy ember agyából. Nem önkéntes alany mentődobást dobhat elmekontroll ellen, szokásos ME bónuszokkal és további +2 bonusszal.

**Feketepiaci ára:** 100,000 kredit.

**Moduláris TW-fegyver:** a techno-mágus vesz egy modern elektronikával felszerelt pisztolyt (Triax vagy Loki gyártmány kiválóan alkalmas). Ezt a jól bevált techno-mágusi hagyományok szerint átépítjük egy 2,000 kredites gyémánt felhasználásával, majd beleteszünk egy energia-varázslatot hordozó chipet. A fegyver ettől kezdve az adott varázslatot képes létrehozni. A lényeg, hogy a chipet pillanatok alatt ki lehet cserélni egy másikra, és ettől kezdve a pisztoly mondjuk nem tűzgolyókat, hanem villámokat lő. A techno-mágia jelenlegi állása szerint egyszerre csak egy varázslat lehet benne.

**Feketepiaci ára:** 120,000 kredit.

**Idéző számítógép:** egy örült techno-mágus találmánya. Memóriája tartalmazza a legtöbb ismert démon és ördög nevét, valamint a Kisebb és Nagyobb Démonok és Ördögök Idézőköreit. Ha valaki betölt a gépbe 100 (kisebb lényekhez) ill 250 (nagyobbakhoz) PPE pontot, és elindítja valamelyik programot, a képernyőn lassan

kirajzolódik a megfelelő idézőkör. Ez 5 percet vesz igénybe. A következő 15 percen látszólag nem történik semmi, majd a képernyő felvillan, és megjelenik rajta a megidézett lény. Legegyszerűbb úgy felfogni a dolgot, hogy a lény benne van a gépben, egy bizonyos értelemben. Erős akarátú lények képesek horpadásokat létrehozni a monitoron, vagy akár ki is törhetnek. Ehhez rituális mágia ellen kell dobniuk, kétszer. Ha csak az egyik sikeres, behorpad (vagyis inkább ki-) a gép borítása, ha mindkettő, a gép felrobban, és a megidézett démon megjelenik a roncsok között, teljesen szabadon.

Ha ez nem következik be, a lény nem tud kijutni a gépből. Ebben az állapotában a delete gombbal bármikor hazaküldhető. Ha a használó az Idéző OCC-be tartozik, megpróbálkozhat a lény uralásával (ha a lény d20-szal az idéző ME-je fölé dob ötből háromszor, akkor nem uralható). Más karaktereknek csak a hagyományos tárgyalás marad, a lény nem köteles engedelmeskedni. Ha az üzlet megkötött, a lény az Escape megnyomásával (nesze neked techno-mágikus szimbolika :-)) kiengedhető. Ez úgy néz ki, mintha kifolyna a képernyőn, majd felveszi valódi méretét.

**Feketepiaci ára:** kb 50 millió kredit. Összesen három példány készült belőle.

**Gyógyító tapasz:** Az egyszer használatos TW-tárgyak közé tartozik. Elkészítéséhez csak egy kis aranyporra és egy tetszőleges gyógyító varázslatra van szükség. Lényegében nem csinál mást, mint tárolja az elmondott varázslatot. Egy élőlény bőrére tapasztva automatikusan aktiválódik, használatához nem kell PPE. A tapasz nem tölthető újra, ugyanis használat után porrá omlik.

(Megjegyzés: ez nem velencei specialitás, Amerikában is ismerik)

**Lokátor:** Nem nehéz kitalálni, hogy a Locate varázslat alkalmazásáról van szó. Különlegessége, hogy folyamatos üzemmódban is képes működni. Nagyon hasznos, ha arra várunk, ha például a keresett személy Sanctumban tartózkodik, mi pedig el akarjuk kapni, amint kiteszi onnan a lábát...

Folyamatos üzemmódban vagy 5 percenként bele kel táplálni a varázslat PPE-igényét (ez elég durva), vagy egyszerűen egy ley vonalra kell helyezni: ekkor egyszeri PPE-betöltéssel elvileg korlátlan ideig működik. (Kisebb technikai hiba folytán 24 óránként 10% halmozódó esély van rá, hogy az egész szerkesztő gyakorlatilag elfüstöl egy szép tűzgolyóban.) Ha célpontot akarunk váltani, akkor azonban újra kell indítani.

- Magma mágusok (OCC)
- Római Titkosszolgálat (OCC)
- A Praetorianus Gárda (OCC)

## Málta

### A Főnix Napkirályság

Málta szigetcsoportja igen különös hely: a szigetek ma jóval magasabban vannak a tengersizint felett, mint a



a Katakizma előtt: messziről a tengerből kiemelkedő hegyeknek látszanak. Ráadásul a Mediterrán Háromszög kellős közepén található, de a mágikus anomáliák itt mégsem aktívak. Mintha egy mágikus forgószelel középpontjában ülnének. A szigeteken nem halad át még egy Ley Vonal sem.

A szigetre P.A. 62-ben talált rá egy több száz főből álló Főnix csoport, akik a Háromszögben bukkantak ki egy Hasadékból. A bolygót, ahol addig éltek, a Mechanoid hordák pusztították el. Miután letelepedtek, néhányan ellátogattak Rama-Szet birodalmába, ahol tudományt szereztek Atlantiszról. Végül mágikus technológiákat vásároltak lord Splynncryth-től. Mivel előző otthonuk éghajlatában a Merkúrhoz volt hasonló, először techno-mágikus léghajókat építettek, melyek a nappal összegyűjtött napfényt éjszaka sugározták ki. Mivel a folyamatos megvilágítás miatt a szigetek már 35 éve soha nem hűltek ki, a felszíni hőmérséklet elérte a 120 Celsius fokot. Ezután kómágusok segítségével emeltek maguknak várost, mely Málta szigetének jó harmadát elfoglalja. A kőmestereknek nehéz dolguk volt, nem emelhettek piramist, hiszen a ley tevékenység a szigeten a nullával egyenlő.

A város még ma is igen gyéren lakott. Körülbelül 1800 főnix, 500 démon és hasonló lény, valamint talán 10,000 hő-tűző dili él itt.

Három évvel a város felépülte után a király meghalt, az öccse követte a trónon. Ő a Splugorth befolyás ellen volt, már a kezdetektől fogva. Az egész Háromszöget máltai felségterületnek nyilvánította és megszakította a kereskedelmet Atlantisszal. Splynncryth az egész ügy iránt nem nagyon érdeklődött: a város felépítése rengeteg pénzt hozott neki, és mivel mágikus technológiája amúgy sem bírta jól a Háromszöget, szép lassan kivonta erőit. Rama-Szet ellenben dührohamot kapott a hír hallatán, és villámháborút indított: igen kevés eredménnyel. Csak repülő seregeit tudta bevetni, és ezek közül is csak azok álltak készen végül a harcra, akik mind a ley viharokat, mind a léghajókról küldözgetett tüzes sugarakat jól bírták (dzsinnek, Baal-rokok). Végül valami 900 démon került szembe több mint 1200 védekező főnixsel...

Ma a Napkirályság egyetlen földi hatalommal sem áll kapcsolatban. Alkalmanként "kézzel nyitott" Hasadékokon keresztül folytatnak némi kereskedelmet más világokkal.

## A Hajósok

Ebben az időben egy nagy cigány karaván tartózkodott Gozo szigetén. Egy régi legenda alapján viselték a Hajósok nevet. Varázslattal nyitott hasadékon keresztül érkeztek, és néhány hónapig itt szándékoztak rejtőzködni fölös számú európai ellenségeik elől. A Főnixek által felbérelt Splugorth Nagyúr Kőmesterek és azok szolgálói elől kénytelenek voltak a szigetet behálózó barlangrendszerbe visszahúzódnak. Egy év múlva, mire a terep kitisztult, azt vették észre, hogy a felszíni hőmérséklet már szinte elviselhetetlen számukra. A barlangokban pedig mágikus vákuum alakult ki: egy hasadék nyitására egyszerűen nem volt elég pszichikai energiájuk.

A történet itt ért volna véget, ha nem jelenik meg egy

Atlantiszi vándor, aki rendelkezik egy Kulccsal, vagyis egy technológiai úton működő kapunyitó berendezéssel. A csapat ugyan egy ködös jövődőlés miatt nem volt hajlandó elhagyni a Földet, de kapcsolatba léptek Phase World-del és felszerelték magukat a túléléshez szükséges technológiával. Így ma ők a Föld legfejlettebb cigány csoportja. A mélyebb barlangokat hőpajzsok védik, a felszín közelében egyfajta könnyített úrruhában (Három Galaxis technika, nem több egy erős kezeslábasnál) járnak, hidroponikus növénytermesztést folytatnak. A felszínre is kimerészkednek, ahol páncélozott járművekkel napenergiát gyűjtenek. Phase World-del nincs állandó kapcsolatuk, mivel ez túl sok pénzbe és energiába került volna.

A főnixek nem zavartatják magukat a jelenlétük miatt. (A főnixek amúgy jó ideje már semmi miatt nem zavartatják magukat.)

Közben egyre több misztikus képességekkel bíró gyerek kezdte spontán tűzmágikus képesség nyomait mutatni. A 70-es évek elejére létrejöttek az első Napvarázslók. Minden azóta született mágiahasználójuk napvarázsló. Ez azt jelenti, hogy a Látnokok és Jövendőmondók mind legalább 40 évesek, míg a napvarázslók ennél csak fiatalabbak.

## Napvarázsló O.C.C.

*"Egy szikla mögé rejtőzött és bosszúsán fürkészte a felhős eget. Tudta, hogy a sríynn itt van valahol a közelben. De így csak elpazarolná maradék kis hatalmát. Inkább megpróbált mozdulatlan maradni. Ebben a pillanatban felszakadt a felhőzet. Ahogy arcára esett a napsugár, elvigyorodott. Kivetítette képmását a nyílt terepre. Még pont lesz elég ereje egy Fókuszáláshoz.*

*- Most játsszunk, agyaras pofájú!"*

A napvarázslók különleges jogokkal rendelkeznek. Egyetlen feladatuk a kolónia mágikus védelme. Könnyű őket felismerni: ők az egyetlenek, akik nem kényszerülnek hőálló ruházat viselésére. Ezt sokan ki is használják, de senki nem botránkozik meg azon, ha az utcán (bocsánat, a nyilvános járatokban) egy félmeztelen napvarázslóval találkozik. Továbbá ők az egyetlenek, akik mágikus úton képesek elhagyni a szigetet, mivel van olyan varázslatuk, mely viszonylag kevés pszichikai energiából tud kaput nyitni. (Csak PA 102-ben sajátította el ezt a varázslatot az első, addig tehát be voltak zárva.)

A Hajósok mostanában, hogy az életük végre rendeződött, kezdenek újra felbukkanni az európai kontinensen. Természetesen mindig egy napvarázsló vezetésével. Más karavánokhoz csapódnak, felméri a terepet. Egyes vezetőik szerint fel kell készülni arra az időre, amikor elég sok napvarázsló lesz képes a Tűzkapu varázslatra, és mind visszatérhetnek a vándorélethez. Mások szerint ha elhagyják a szigetet, elveszítik annak a lehetőségét, hogy új napvarázslók születhessenek. Ilyen alapon valószínű, hogy a Gozo kolónia a jövőben is meg fog maradni, de aki akar, a következő 10-15 évben visszatérhet majd a kontinensre.

**Követelmények:** IQ 12, PE 14, Máltai születés





**Bónuszok:** + 1 Mágia ellen az 1, 4, 7, 10, 13 szinteken, + 3 horror ellen, + 1 varázslat ereje a 3, 6, 9, 14 szinteken

### **Képességek:**

- Hő nem árt neki kb. 200 C fokig.
- Tűz fél sebzést okoz.
- Illúziók felismerése (csak a látvány): 40% + szintenként 5%.
- Nem lehet elvakítani, "polarizált látás", képes a Napba nézni.
- Közvetlen napfényben ötször olyan lassan fárad el (fizikailag).
- A tüzelemmentálokkal semmiféle kapcsolatuk nincsen. Soha nem használhatják a Flame Friend varázslatot.

**Mágia:** Közvetlen napfényben minden varázslata fele PPE pontba kerül és óránként 20 PPE pontot nyer vissza. Tűz- és speciális varázslatok viszont közvetlen napfény nélkül másfélszeres PPE-t igényelnek.

**PPE:** 2D4x10 + PE plusz szintenként 3D6

**Varázslatok:** első szinten 5 közönséges varázslat az 1-4 szintekről és 2 tűzvarázslat az 1-2 szintekről. Valamint 3 speciális varázslat. A tűzvarázslatok lehetnek vagy Boszorkánymesteri vagy Tűzvarázslói varázslatok (utóbbi lásd a Mystic Russia világkönyvben). De első szinten el kell kötelezze magát az egyik mellett. 7. szinttől kezdve már mindkettőből választhat varázslatokat. Tanulni nem képes, mágikus képessége a Misztikushoz hasonlóan működik. További 3 varázslatot kap minden szinten, ezek közül legalább egy speciális vagy tűzmágia kell legyen. Csak olyan varázslatai lehetnek, melyek a tapasztalati szint +3-nál nem magasabb szintűek. Viszont közönséges varázslatai nem lehetnek 9. szintnél magasabbról. Ez alól kivételek az illúziók és az időjárást befolyásoló mágikák.

**Képzettségek:** Használd a Ley Vonal Járó listáit, de 10 választható képessége van első szinten, és 8 másodlagos képzettsége, minden megkötés nélkül.

**Felszerelés:** Lásd Ley Vonal Járó. Plusz valami feltűnő öltözék, és egy nagyon jó minőségű fegyver (Triax vagy Három Galaxis eredetű).

**Szintlépés:** Lásd Ley Vonal Járó.

### **Napvarázslatok**

(A \*-gal megjelöltek csak közvetlen napfényben használhatók, és ezeknél már a felezett PPE igény van megadva!)

**Fókuszálás:** 6 PPE \*

Időtartam: 1 kör szintenként

Hatótáv: 70 méter

A karakter kezében összegyűlni látszanak a napsugarak, majd egy lézersugár lövell ki a célpontra. A sugár folyamatos az időtartam folyamán. Körönként három célpontnak képes 2 szintenként 1D6 MD sebzést okozni. (Tehát pl. 5. szinten 2D6, 6. szinten már 3D6.) Vagy lehet egy célponton tartani háromszoros sebzést okozva. Ha a célpont mozog, körönként háromszor dobhat kitérést, és annyiszor szenved csak el a fenti sebzést, ahányszor kudarcot vall. A varázsló + 2 bonusszal támad, más bónusz

ehhez nem adódik hozzá.

**A Nap páncélja:** 2 PPE percenként \*

Időtartam: spec

Hatótáv: önmaga

A karaktert halvány, aranszínű aura veszi körül. Ennek hatására életerő és SDC pontjai összege MDC-vé alakul. Továbbá természetfeletti ereje lesz, körönként 2D6 MDC pontot regenerál és mind fagyra, mind tüzre immúnis. Ez valójában nem is varázslat, használatához csak koncentráció szükséges.

**Gyógyító Tűz:** 15 PPE \*

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: érintés

A varázsló keze lángokban tör ki. A sérültet a következő teljes kör folyamán érintenie kell, hogy a gyógyító mágia működjön. Ez az alany számára igen fájdalmas: a gyógyítás ideje alatt semmiféle cselekvésre nem képes, a következő 2D4 körben pedig az Agónia varázslat negatív módosítóinak fele érvényes rá. Viszont 100% biztonsággal kigyógyul egy adott betegségből, mérgezésből, vagy visszanyer 3D6+6 életerő pontot (SDC-t nem).

**Fantazma:** 15 PPE

Időtartam: 5 perc szintenként

Hatótáv: 20 méter

A varázsló egy darab, mozgó három dimenziós objektum képét tudja létrehozni. Az illúzió gondolati parancsokkal irányítható. Következésképp nem kapcsolható össze az Illúzió Manipuláció varázslattal, hiszen már magában foglalja azt. Hangillúziót keltő varázslattal össze lehet kapcsolni, de a napvarázsló specialitása a fény. A többi érzékszervre soha nem hathat. Mérete maximum fél köbméter szintenként.

**Fantazmális világ:** 40 PPE

Időtartam: 2 perc szintenként

Hatótáv: 50 méter sugarú kör

A fenti varázslat területre ható változata. A varázsló a teljes hatáskörön belül azt láttathat, amit csak akar.

**Kivetítés:** 10 PPE

Időtartam: 5 perc szintenként

Hatótáv: 30 méter + szintenként 10 méter

A varázsló képes egy objektumot (akár önmagát) máshol láttatni, mint ahol valójában van. Ez lényegében egy láthatatlanság és egy egyszerűsített fantazma együttese.

**Napfény aura:** 10 PPE

Időtartam: 1 perc szintenként

Hatótáv: 30 méter sugarú kör

A karakter minden porcikája napfényt sugároz magából. Ez áthatol a ruháján, sőt a nem szigetelt páncélon is. 30 méteren belül sebzí a vámpirokat, mint a valódi napfény, és 300 méterig elűzi őket. 3 km távolságban még jól látható. Összekapcsolható a Fókuszálással, de más, napfényt igénylő varázslatokat (\*) nem tesz lehetővé.



### Lámpafény: 2 PPE

Időtartam: 2 perc szintenként

Hatótáv: 30 méter

A karakter szeméből fénypászma sugárzik. Ezzel 30 méterig tökéletesen lát a sötétben. Amire a fény rávetül, azt persze a társai is látják. A Napfény Gömbhöz hasonlóan nem sebzi a vámpirokat, de a hatótávolságon kívülre űzi őket, ha egyenesen rájuk néz.

### Fénypenge: 20 PPE

Időtartam: 1 perc szintenként

Hatótáv: önmaga

Sebzése 1D4x10 MD + szintenként 1 MD. +1 támadó dobás, súlytalan, nem lehet más kezébe adni, és levonás nélkül lehet vele energiasugarakat hátrítani. Vámpírok ellen dupla sebzés (HP-ben). (Ez a varázslat a Federation of Magic könyvben szerepel, de nagyon ide kívánczolt.)

### Napfényjárás: 25 PPE \*

Időtartam: 10 perc szintenként

Hatótáv: önmaga

Ez lényegében egy Repülés varázslat, melyet csak napfényben lehet alkalmazni. Az elérhető sebesség 50 kmph szintenként!

### Napsugár utazás: 120 PPE \*

Időtartam: azonnali

Hatótáv: önmaga

Ez egy Teleportálás: Szuper varázslat. A hatótávolság az ott megadottnak csak fele, és a varázsló csak magát teleportálhatja. Igen látványos, ahogy a karakter eltűnik egy a Napból kiinduló fénysugárban, majd megjelenik egy másikban.

### A Nap szilánkjá: 300 PPE \*

Időtartam: speciális

Hatótáv: speciális

Ez az elképesztő mágia kiszakít egy darabot a Napból, és a Földnek arra a pontjára irányítja, ahol a varázslatot elmondták. A szilánk 10 perc alatt érkezik meg, majdnem fénysebességgel haladva. 1D4x1000 MD sebzést okoz szintenként 10 méter sugarú körben, 1D4x100 MD-t 30 méter sugárban, és 1D4x10 MD-t 100 méteren belül. 8. szint alatt senki ne is álmodjon erről a varázslatról.

Megj: az emlegetett Tűzkapu 8. szintű nem hivatalos elemi tűz (értsd: Boszorkánymesteri) varázslat: 350 PPE-be kerül, és természetesen érvényes rá a felezés. Nagy hatótávolságú (20 km per szint) Misztikus Kapu, mely csakis két, legalább emberméretű tűz között nyitható. Vagy átvezethet a Tűz Elemi Síkjára, de ez egy napvarázslónak nem javasolt...

## Hellász

(...)

A Boszporusz kalózeitól megmenekülve lóháton

folytattuk utunkat nyugat felé. A vidék civilizálatlan, de a tengerparton itt is, ott is wolfen és emberi falvakat találtunk. Az itt élők szerint az északi hegyeken túl a föld átkozott, és életnek nyoma sincs. Ez bizonyára az egykori Bulgária lehet. Amikor a Dunán hajóztunk lefelé, hasonló történeteket hallottunk róla. A Fekete-tengertől jó 150 km-re a falusiak már az Olimpiai Birodalom alattvalóinak mondják magukat. Hamarosan talákoztunk egy őrjáratral, melynek tagjai barna, érezhetően mágikus lemezevérteket viseltek. Utunk során ez az első ország, mely a jelek szerint teljesen a mágiára épült!

A Föld klánjának harcosai elkísértek minket Zelion - ismertebb nevén Szaloniki - városába. A másik világból érkezett városról otthon is terjednek történetek, utunk elején Belgrádban pedig már talákoztunk is egy innen származó kardmesterrel. A városról senki nem mondaná meg, hogy nem a földön épült. Épületeit klasszicistának mondanám, lakói pedig angolul beszélnek. Sajnos egyáltalán nem vendégszerető nép.

(...)

Hajóra szállva keltünk át a Szaloniki-öblön, majd az Olimposz hegy tövében, Új-Athénban kötöttünk ki. Ez szó szerint az istenek városa, bár az olümposzi panteon nagy része csak ritkán fordul meg a Földön. Talán ez Európa szerencséje: így nem itt akarnak egy hatalmas birodalmat kovácsolni. A város állandó összeköttetésben van Megalopolis városával, mely az istenek otthon-világának fővárosa. Idegenek sajnos csak horribilis összeg fejében kelhetnek át a kapun. De ha Európai körutamat befejezem, egyszer még átlépek rajta.

Itt hallottunk először a görög szigetek első számú közellenségéről, Théráról. Ez a rejtélyes hi-tech birodalom délről kiindulva lassan hódítja meg a vizeket, és az uralma alatt álló szigeteken betiltja a mágia használatát.

(...)

A Hellén- (régén Égei-) tenger fővárosa vitán felül Naxopolis, a legtisztább és legrendezettebb város, amit valaha láttam. A náxoszi hadiflotta is figyelemre méltó, állítólag csak a thérakiak mérkőzhet vele. Feltétlenül meg kell vizsgálni, honnan szerzik a tökéletesen működő személyi erőpajzsokat. Ez egy idegen civilizáció beavatkozását sejteti. Naxosz továbbá a théra ellen kovácsolódott szövetség központja.

(...)

Naxosz szigetén elegendő információt gyűjtöttünk az egész szigetvilágról, hogy tovább indulhassunk nyugat felé. Én személy szerint persze bejártam volna az összes szigetet, de az idő sürget. Egy gálya átvisz minket Kéoszra, ahonnan egy modern római hajón folytathatjuk utunkat Új Velence és a Római Köztársaság felé.

-Petrovics Gábor negyedik levele Lord Aziroonnak  
(részletek)

Az Égei-tenger legtöbb szigetén található valamilyen emberi vagy dili település. Némelyik kalóztámaszpontként működik, mások békés kézműves és kereskedő telepek. A kontinensen (a görög félszigeten) is viszonylagos



békességben lehet élni. Itt főleg földművesekkel találkozhatunk. A szigetek és a kontinens között intenzív a kereskedelem, a szigetekeken ugyanis minimális az élelemtermesztési lehetőség. A fejlett kultúra viszont inkább a szigetekre jellemző. A kereskedelem szinte kizárólag vitorlás hajókkal történik, a kalózkodás ugyancsak.

Modern technológiai eszközöket csak Párosz szigetén gyártanak, de a Németországból és Rómából származó termékek (főleg fegyverek és számítógépek) is gyakoriak. A hellének idegenkednek az egész testet fedő páncéloktól, védelemre szívesebben használnak mágiát. Az utóbbi években a Naruni kereskedők is megjelentek a térségben, és személyi erőpajzsok eladásában máris rekordokat döntögetnek.

A mágia ellenben mindennapos - főleg misztikusok és boszorkánymesterek (elemi mágusok) élnek erre felé nagy számban. Szintén előfordulnak a síkmágusok (shifter), tenger-mágusok, tengeri druidák és vihar-mágusok (előbbi kettő az Underseas könyvből, utóbbi helyi specialitás). A diabolisták Arábiából érkeztek ide. A ley vonal járók nemigen kedvelik az itteni viszonyokat (ti. az állandó ley viharokat). A technomágusok vagy Velencéből, vagy Arábiából származnak. Az előbbieket jóval sokoldalúbbak, de szinte mind valamelyik Nagy Házhoz kötődnek és csak átutazóban jelennek meg. Az arabok pedig nem értenek a modern technikához. Általában a techno-mágia jól ismert és igen kedvelt dolog, de nagyon drága, főleg a velencei. Nekromanták csak elvétve járnak erre, és nem is szeretik őket.

## Történelem

A Kataklimát Görögország kontinentális része szenvedte meg igazán. Sokan menekültek a szigetekre, és a régi kultúra emlékei is itt gyűltek össze. Az ókori kultúra utánzását az Olimposz istenei hozták vissza, akik a kataklimma után kb. 50 évvel jelentek meg a Földön. Mivel a szigetekeken találták a legtöbb embert, a kontinenssel egyáltalán nem is törődtek. Akkor még nem telepedtek meg itt, de segítettek a szigetek népeinek alkalmazkodni az új világhoz. Mágiát tanítottak az embereknek és egyúttal kézjegyüket is rajta hagyták a társadalmukon. Azóta az egész térség őket imádja (legalábbis az itt élők 85%-a).

Később a szigetek lakói hajózni kezdtek, és többé-kevésbé civilizálták a kontinens lakóit is. Szükségük volt rájuk, mert szigeteik igencsak szűkölködtek mindenfajta nyersanyagban. Védelmet és némi technológiát kínáltak az itt élő földművelő népeknek.

Az istenek csak 250 évvel később döntöttek úgy, hogy szükségük van egy komolyabb hídfőállásra a Földön. Ekkor jelent meg egy hadseregbe való pap az Olimposz hegyén és épült fel rekordsebességgel Új Olimpia városa. Az Olimpiai Birodalom magáénak nyilvánította az egész félszigetet egészen a pelloponészoszi D-shiftelelő vidékig.

Bár a Birodalom rövid idő alatt nagy erőre tett szert, a szigetek előnyét nem lehet az egyik napról a másikra ledolgozni. A területén továbbra is főleg földműveléssel foglalkozó falvak találhatók, és az egész ország erősen támaszkodik transz-dimenzionális kapcsolataira.

## Társadalom

A szigetekeken igen változatos. A legfejlettebb szigetek - mint Náxosz vagy Kéosz - a klasszikus rómaihoz hasonló irányba fordultak, náluk az istenek tisztelete már nem áll annyira a középpontban. Mások megmaradtak "mitikus" állapotukban.

A legtöbb hellén város a klasszikus görög és római stílusokat ötvözi. Az épületekben késő 20. századi fejlettségű eszközök találhatók, de gyakran álcázva (falba építve, vagy egy klasszikus szoborba rejtve).

Az istenek a kultúra mellett a szexuális szabadosságot is sikerrel elterjesztették. Hellászban a meztelenség nem tabu, a házasság pedig csak kevesek által gyakorolt intézmény. De mit vársz egy olyan panteontól, melynek tagjai közül Afrodité jelenik meg publikusan a legtöbbször?

A humanoid lényeket a legtöbb szigeten egyenlőnek fogadják el, de a feltűnően idegen fajokkal szemben nem túl toleránsak. A női egyenjogúság annál jobban érezhető, minél magasabb társadalmi csoportot nézünk. A gazdag nők például bármilyen politikai vagy társadalmi vezető szerepet betölthetnek. A szegényebb rétegekben viszont a nők kimondottan a "hagyományosan női" szerepekbe kényszerülnek. A hadseregekben vagy bármilyen hajón - legyen az hadi vagy kereskedő - a nők csakis varázstudóként szolgálhatnak (ez még a kalózvezér, Amara hajóin is így van - persze ő maga kivétel minden szabály alól). A Náxoszi Olimpiai Versenyeken nők is részt vehetnek, de természetesen külön számokban indulnak.

Mindezek alól kivétel Zelion városa illetve Chiosz szigete - ezen a két helyen a nemek között kizárólag a biológiai különbséget hajlandóak tudomásul venni.

## Náxosz

Az egyik legnagyobb hellén sziget, az Égei-tenger kereskedelmi és kulturális központja. Van állandó hadserege, valamint sok levegő és víz boszorkánymester állami szolgálatban. A Náxoszi Köztársasághoz tartozik a szomszédos Párosz is.

Kb. 60,000 lakosa van, ebből 25,000 a fővárosban él, melyet az Égei-tenger legszebb városának tartanak. Az országnak van saját ipari termelése, de a gyárak mind Pároszon vannak. Államformája egyfajta demokrácia, de csak a leggazdagabb 10%-nak van szavazati joga. Államelnök nincs, a kormány a legfőbb hatalom, melynek vezetőjét kormányzónak hívják.

A szigetet mindössze három ley vonal szeli át, melyek közül kettő a keleti parton találkozik. Ez hellén viszonylatban ley vihar-mentes területet jelent, ami szintén növeli a sziget népszerűségét.

A szigetet tartják a legújabb kori görög olimpiákat is (az eredeti Olimpia romjai a Pelopónniszosz félszigeten vannak, szörny-járta területen). Itt férfi és női számokat is rendeznek, meztelen részvevőkkel, főleg atlétikai sportágakban. Rengeteg modern sport eltűnt a palettáról. A játékokban csak emberek vehetnek részt, és a fizikai pszichés képességek használatát is szigorúan büntetik.

Újabbban itt a **Náxoszi Szövetség** központja is. A Szövetség Théra ellen jött létre, tagjai még: Tínosz, Nikária,





Számosz, Chiosz, Szkírosz és fent északon Thászosz. Az Olimpiai Birodalom támogatja őket, de Naxosz maga tőlük is félti az Égei-tengeren betöltött vezető szerepét, így a velük való kapcsolatot próbálja minimalizálni. Ugyanakkor Új Athént sokkal kisebb rossznak tartják Théránál.

## Naxopolis

A főváros a sziget délnyugati partján található. Szigorú tervek szerint épült P.A. előtt kb. 100 évvel. Az utcák egymásra merőlegesek, kövezetük a híres régi római utakat idézi. A közlekedés elsősorban gyalog zajlik, valamint a várost észak-déli illetve kelet-nyugati irányban átszelő két magasvasúton (menetjegy 5 kredit, átszálló 8). Teherszállítás minden reggel 6 és 8 óra között, légpárnás járművekkel lehetséges. Kerekeken gördülő járművek a városba nem hajthatnak be. Repülő járművekből kevés van, ezek szabadon közlekedhetnek a nap bármely órájában..

A legelőkelőbb környék a tengerparti villáké, valamint a városközpont. A középrétegek a sziget belseje felé élnek, a szegények pedig egyáltalán nem élnek a városban. Ők a falvakban vagy Párosz szigetén laknak. A kikötő a városon kívül található, a part mentén északra 5 km-re. Ez pontosan szemben van Párosz kikötőjével.

## Hadsereg

Az ország állandó hadsereget tart fenn. A gyalogság (talán helyesebb tengerész-gyalogságnak nevezni) 3,800 főből áll. Ezt 200 főnyi varázstudó - főleg levegő és víz boszorkánymesterek - egészíti ki. A hadsereg római mintára 500 fős kohorsókra és 25 fős manipulusokra oszlik. Egy kohorshoz 19 közönséges és 1 mágikus manipulus tartozik. A hadsereg látja el a rendőrség teendőit is, de Naxoszon egyébként rendkívül alacsony a bűnözés (kivéve a kikötőt és Pároszt).

A hadiflotta 18 nagyobb és 32 kisebb gályával rendelkezik. Tengeri csatában egy nagy gályán 50, egy kicsin 20 katona képes hatékonyan harcolni, de a hajók ennek kétszeresét képesek szállítani. Ez azt jelenti, hogy maximum 3,080 főt tudnak elvileg egyszerre partra szállítani.

A katonák általában a Függelékben leírt általános harcos OCC-t, a tengerészek az ugyanott található kalóz OCC-t használják, de 10%-uk más OCC-kbe tartozik.

A "légierőt" a most következő csoport jelenti:

## A Pegazus-lovasok

A valódi atlantisziak Iliad klánja már az ókori Görögországban is tevékenykedett. Ők voltak azok a mitikus hősök, akik még a klasszikus kor előtt a halandókat védelmezték (például az igazi Thézeusz, Bellerophontész és Akhilleusz, de lehet, hogy Héraklész is eredetileg atlantiszinak született...) Volt egy idő, amikor szövetségben álltak az Olimposz isteneivel, de ennek már vége. Az istenek az atlantisziakat hibáztatják az előző mágikus apály bekövetkeztéért, az atlantisziak pedig belátták, hogy a legtöbb isten csak játszik a halandókkal.

A pegazus-lovasokat maga Bellerophontész alapította, miután elhagyta a Földet és megtért az Iliad klán Asztrálsíkon található főhadiszállására. Aztán,

amikor a mágia visszatért a Földre, ők is visszatértek. Tamaszpontjukat Naxosz szigetén alakították ki, egyúttal szárnyaik alá véve az ott élő embereket. Ez már azután történt, hogy az istenek megjelentek, tanítottak, egyházat alapítottak majd eltűntek. Így az atlantisziak egy prosperáló, de elszigetelt és primitív közösséget találtak. Nekik köszönhető, hogy a térségben egyedülként, Naxosz szigete fejlett technikai civilizációvá, majd a kultúra központjává alakult.

Naxosz vezetői ma is az Iliad klán tagjai közül kerülnek ki, bár a köznép azt hiszi, hogy a pegazus-lovasok azonosak az Iliaddal. Valójában a sziget három legbefolyásosabb családja is közéjük tartozik. A kormányzó hagyományosan közülük kerül ki, bár vannak, akik ennek szeretnének véget vetni. (Négy másik család van még, melynek komoly szava van a sziget politikájában. Ezek gazdag kereskedőcsaládok, és messze nincs olyan elismertségük, mint a három "alapító családnak", ahogy az atlantiszi vérvonalakat ismerik - ti. ők alapították meg a mai Naxoszi Köztársaságot.)

A Pegazus-lovasok egyfajta lovagrendként fogható fel. Teljes értékű tagjai csak atlantisziak lehetnek, de vesznek fel "apródokat" is. Ezek tetovált harcosok, akik 90%-ban egy Splugorth intelligencia rabszolgái voltak. Mindössze 10%-ukat tetoválták az Iliad klán alkímistái. Mindnyájan rendelkeznek a pegazus tetoválással. Valódi pegazussal csak néhányan rendelkeznek (az apródok közül senki), ez nagy megtiszteltetésnek számít.

A lovasok Naxoszon és Számoszon tartanak fenn egy támaszpontot, de az Égei-tenger vidékén bárhová elrepülnek, ahová hívják őket. A régi atlantiszi morális elvekben hisznek és mindig készek segíteni a rászorulókon. Ezen felül a naxoszi hadsereg részét (igencsak elit részét) képezik. Létszámuk 200 valódi atlantiszi és 100 apród.

**Játéktechnika:** A Pegazus-lovasok az Undead slayer OCC-t használják, de MDC és PPE alapjuk csak 1D6x10. Automatikusan megkapják a Horsemanship: exotic skillt +16%-on. Az Örökség Jelein túl 3 fegyvert, 3 varázsfegyvert, 1 állatot, a Pegazust (mint szörnyet) és 4 erőt kapnak. Továbbiakban szokás szerint szintenként egyet vagy kettőt. A Pegazus megidézése csak 30 PPE pontjukba kerül és a lény 4 óra + 30 perc / szint ideig marad.

Az apródok bármilyen splugorth-féle T-man OCC-be tartozhatnak, beleértve a Maxi-mant is. Amikor csatlakoznak a renhez, ingyen megkapják a Pegazus tetoválást, de csak normál PPE-igénnyel és időtartammal képesek használni azt. Továbbá ingyen megkapják a következő három képzettséget: Horsemanship: exotic +10, Language: atlantean +10, Literacy +10.

## Párosz

A sziget népessége 15,000 fő, akik főleg az iparban dolgoznak. A technológia kb. Northern Gun szintjével egyenlő. Az egyetlen nagyváros a kikötő és a gyártelepek között terül el, és sokkal kevésbé megnyerő látvány, mint Naxopolis. Egy átlagos iparvárosnál azért sokkal jobban ügyelnek a környezetszennyezés elkerülésére. Birtokában vannak a nukleáris technológiának és az MDC-ötvözetek



készítésének.

Náxosz ezen "testvérszigete" egy letelepült Kittani házaspárról híres, akik megrendelésre fegyvereket és kisebb járműveket gyártanak, kizárólag kis tételben. A gazdagok körében igen népszerűvé vált a K-ATV Hydrofoil Skimmer. (Atlantisz könyv 157. oldal). Nagyobb járművek illetve nagy mennyiségű fegyver gyártására nincs kapacitásuk. Ki-tlar Kalad és felesége, Zilkia (8. illetve 7. szintű műszerészek, anarchista jellem) egy nagyobb autószerelőhöz hasonló műhelyben lakik és dolgozik a kikötő mellett. Siklójárgányaikhoz az atomreaktorokat a pároszi gyárból veszik, így ezek meg sem közelítik a kittani színvonalat (élettartam: 1 év).

#### Néhány pároszi termék leírása:

**NX-10 lézerpisztoly:** sebzése 1D6 MD, lőtávolság 300 méter. Egy E-tárral 20 lövést tud leadni. Otromba jószág, 2 kg súlyú. Feketepiaci ára: 6,000 kredit.

**NX-20 lézerkarabély:** sebzése 3D6 MD, lőtávolság 500 méter. Egy E-tárral 10 lövést tud leadni. Súlyja 3,5 kg. Feketepiaci ára: 15,000 kredit.

**Hajók:** A hellén vitorlás gályák Vasfából készülnek, ennek köszönhetően 200 - 400 MDC pontjuk van. (Egy evezőnek kb. 10 MDC-je, a vitorlának viszont csak 100 SDC-je van.) Sebességük 10 - 20 kmph.

A Náxoszi Szövetség vezetői  
Thelassea, 8.szintű monokromágus  
(Új varázslat: Falkatest)

-stats

Az Aranyvirágok

-stats

Saura, 8.szintű achilles neohumán  
(Új pszí erő: Telekinetikus vihar)

-stats

Sagramos Iliad, 9.szintű pegazuslovas, kormányzó

-stats

A szövetség többi tagjáról

### Tínosz

Mágiahasználó ország, a hatalom egy varázsló-triumvirátus kezében van (egy síkmágus, egy tengermágus és egy víz boszorkánymester). Uralmuk egyértelműen diktatórikus. A társadalom három erősen elkülönülő kasztra tagozódik: a varázstudókéra, a katonákéra és a dolgozókéra. A legfelső kasztba nem lehet beleszületni, a tehetséges gyermekeket 5 éves korukban szűrik ki. (Hát igen, valaki biztosan olvasta Platón államelméletét, és gondolta, kipróbálja.)

A technológiai szint alacsony, a sziget első védelmi vonalát megidézett illetve megszelídített szörnyetegek alkotják.

### Nikária

Ez a sziget sokáig lakatlan volt, de az utóbbi 50 évben náxoszi telepek jöttek létre rajta. Kiderült ugyanis, hogy különösen jó termőfölddel rendelkezik. A sziget egy rövid függetlenségi háború után - mely egy vértelen, erőfitogtató

flotta-összevonásból állt - 6 évvel ezelőtt lett önálló ország.

### Számosz

Náxosz régi szövetségese, mindenben a gazdagabb szigetet próbálja másolni, és technológiáját is onnan szerzi be. Már amit tud, mert nagyon szegény ország. Egy Pegazuslovas helyőrség állomásozik náluk.

### Chiosz

Militarista közösség, mely a 20. századi kultúrához kíván visszatérni. Az istenektől próbálják távol tartani magukat. A mágiát nem kedvelik, de pszíben igen erősek. 300 éves technikai eszközöket próbálnak működésben tartani, mert szerintük a Pre-Rifts technológia a túlélés záloga. Ugyanakkor nem nagyon vannak eszközeik ezek reprodukálására.

### Szkírosz

A "szentélyek szigete". Itt található a legnagyobb szentély-együttes Olimpián kívül. Az állandó lakosságot papok és az őket kiszolgálók alkotják, de rengeteg a látogató.

### Thászosz

A szigeten sokáig csak egy primitív törzs éldegélt, de PA 87-ben egy természetfeletti hatalommal bíró embercsoport vette át felettük az uralmat. A technikai szint alacsony. A fent említett csoport tagjain kívül mindenki nagyon szegény. Az uralkodó valójában egy godling, csapata pedig demigod-okból áll, de erről rajtuk kívül senkinek nincs tudomása. Titokban tárgyalnak a Birodalommal, csatlakozni szeretnének. Ez Náxoszon valószínűleg nem váltana ki nagy örömmünnetet...

### Lézvosz

A kalóztevékenység legfőbb központja. Jelenlétük közismert, de jelenleg senkinek nincs elég katonai ereje a kiűzésükre. Így ők uralják az egész szigetet, és még néhányat a környéken. A sziget fordított U alakú, a nagy öböl mélyén egy nagy területű, rossz hírű város terpeszkedik. Ezt egy némi humorral megáldott történész Feketehomok Kikötőnek nevezte el, ami végül rajta ragadt. A város jobbára fából épült, és egyes részei évente többször is leégnek. Csak a nagy számú tengermágusnak és boszorkánymesternek köszönhető, hogy az egész város eddig még mindig megúszta. A városban minden technika és mágia kapható, ami Európában létezik, és néhány olyasmis is, ami más kontinensekről - vagy világokból - érkezett. Rabszolgapiacuk is van, de a híresebbekkel ellentétben ez leginkább csak embereket és hasonló lényeket kínál (a rabszolgatartás, mint olyan, egyetlen hellén országban sem tiltott, a rabszolgák súlyos bántalmazása vagy megölése viszont a legtöbben igen). Egy-egy szörnyeteg megjelenése az árukészletben mindig nagy érdeklődést kelt - főleg báméskodókat, de vevő is mindig akad.

A hatalmat a két legnagyobb kalózvezér tartja kezében, akik soha, semmiben nem értenek egyet, de a város valahogy eligazgatja saját magát. Minden környék egy utcai



banda védelme alatt áll. A legtöbb banda a két kalózvezér egyikének pártján áll, a függetleneket hamar elsöprik. Lakosság kb. 40,000 fő, de lehetetlen biztosat mondani.

Themosz a két kalózvezér közül a rosszabbik (8. szintű kalóz, miscreant jellem). Neki van nagyobb flottája, ugyanakkor sokkal több az ellensége is.

Amara egy nyugatról érkezett nő (7. szintű villámmester, aberrant jellem), aki alig 6 év leforgása alatt a második legbefolyásosabb kalózzá vált az Égei-tengeren. Korábban zsoldosként egy atlantiszi légihajón szolgált. Némi biomágikus beavatkozásnak köszönhetően nem látszik meg rajta a kor és emberfeletti ereje van (PS 25, PE 20, PB 20). Jobb karja velencei techno-mágikus bionikus végtag, ezt már itteni pályafutása során szerezte.

A sziget túlsó partján áll a békés városka, Militini, mely már a Katakizma előtt is létezett. Lakói lehetőleg nem tartanak kapcsolatot a kalózzal, és olyan szegények, hogy ők sem érdeklik a kalózokat. Lakosság 8,000 fő.

## Kéosz

Elf kolónia, irányítása egy csoport független (és nagyon gazdag) elf kereskedő kezében van. Névleg elfogadja Théra uralmát. Mágiát eddig sem nagyon használtak, mivel a sziget belsejében nagyon gyakoriak a ley viharok. (Talán innen a sziget neve?) A Rómával bonyolított kereskedelem nagy része innen indul ki. Lakossága 12,000 fő, ennek 90%-a a fővárosban és az egyetlen városban él.

A szigeten található a Római Köztársaság egyetlen nagykövetsége. Itt történt meg egy évvel ezelőtt, hogy Théra és Róma, a Mediterrán két technológiai nagyhatalma meg nem támadási szerződést írt alá. A nagykövetség valójában a Római Titkosszolgálat fedőszerve. Innen indulnak az ügynökök Thérába, Naxoszra, Olimpiába vagy Arábiába.

(A sziget a Kikládok tagja, Androsztól DNY-ra és Attika csúcsától DK-re van.)

## Androsz

Ez a sziget egészen a közelmúltig független királyság volt, de a múlt évben a Despotát holtan találták egy (szintén halott) thérai követ társaságában. A szigeten azóta eluralkodott az anarchia. Lakosság kb. 40,000 fő.

(A sziget a Kikládok legészakibb tagja.)

## Efsztrátiosz

Ez a kisebb sziget gyakorlatilag egy kereskedelmi vállalkozás. A szerencsejáték, prostitúció és sok más még-éppen-hogy-legális tevékenység központja. Népszerűek a nem halálos gladiátorjátékok is (titokban néha halálig menőket is tartanak, de a hellén mentalitásból következően erre nincs nagy igény).

Specialitásuk a páros viadal: kettő kettő ellen, valamint a varázstudó gladiátorok, az "arénamágusok". Nincsenek súlycsoportok vagy szigorú szabályok, sőt a résztvevőktől elvárják, hogy újabb és újabb képességeik felfedésével lépjenek meg az ellenfelet (és persze a közönséget). Az ellenfeleknek egy dologban kell előre megegyezniük: hogy mega vagy normál szintű lesz-e a viadal. Ha az egyik félnek nincs MDC-védelme, akkor a másik nem használhat

ilyen támadásokat, illetve ha az egyiknek nincs MDC támadási módja, a másik nem használhat ilyen védelmet. Gyakorlatilag bármilyen eszköz vagy mágia megengedett, a nézőteret Impenetrable wall of force védi, a résztvevőket pedig különleges diabolista rúnák: ha valamelyik résztvevő a halálán van, 200 MDC-s védőaura veszi körül és azonnal gyógyul 4D6 HP-t vagy MDC-t. Ez a résztvevő természetesen kiesik, de partnere harcolhat tovább, ha akar. Balesetek persze történhetnek, például ha valaki egy pillanat alatt cafatokra robban... A jelenlegi bajnok-páros egy zelioni férfi tűz kardmester és egy szfinx nőtény, aki tűz boszorkánymester.

Mivel a legnagyobb kalózvezéreknek is érdekeltségei vannak a szigeten, a gazdagok számára biztonságos helynek minősül. A város utcáin viszont a közbiztonság pocsék. Lakossága 9,000 fő, plusz 3 - 4,000 főnyi látogató.

(Ez a Limnosztól messze délre és Lézvosztól messze északnyugatra található magányos sziget.)

## Arénamágus

Ez nem új OCC, hanem egy specializáció, melyet bármilyen varázstudó felvehet. Elsődleges képessége, hogy minden 1 - 6 szintű varázslat létrehozása csak egy akcióba kerül neki, a magasabb szintű varázslatokat pedig képes védekező harc közben létrehozni (varázslás közben nem támadhat és nem térhet ki, de háríthat). Ez azt is jelenti, hogy 1 - 6 szintű támadó varázslatokra kezdeményezést is dobhat, mintha csak lőfegyvert használna.

Továbbá választhat egy mesterlövész (sharpshooting) specializációt a következők közül: tükör segítségével hátrafelé célzás, célzás lovaglás közben, célzás fejjel lefelé állva, vagy kitérés és visszalövés (a választott szituációban soha nem kell levonásokkal számolnia). Ezeket támadó varázslatokkal használhatja.

**Követelmények:** PS 11, PE 14, plusz ami az OCC-nél szerepel.

**Bónuszok:** az IQ 10 feletti részének harmada kezdeményezés bónuszként jelenik meg az 1 - 6 szintű varázslatoknál, továbbá +1 kezdeményezés, +1 kitérés / hárítás, +1 strike csak varázslatokkal +2 roll with punch, +5D6 SDC, +1 PS, PP, PE és PB, +2 Spd, +10 halál / kóma ellen.

**Korlátozások:** mindezekért cserébe feleannyi OCC related skill-t kap, mint az alapkasztnál szerepel, a maradékból pedig köteles legalább három ősi fegyver képzettséget felvenni, valamint a HtH expert vagy martial arts fokozatát (tehát ezeket nem kapja meg ingyen).

**Új varázslat:** MDC - átváltozás


PPE: 9

Időtartam: 3 perc / szint

Hatótáv: önmaga

Ennek a varázslatnak gyakorlatilag semmi előnye nincs az Ithan páncélhoz képest, viszont sokkal látványosabb harcot tesz lehetővé, illetve egyfajta fair playt visz a gladiatori küzdelmekbe. Hatására ugyanis a karakter HP és SDC pontjai összege MDC-vé válik. Különleges ellenálló vagy regeneráló képességet nem ad. Ezt használva az arénamágus nincs biztonságban a páncélja (vagy varázslata)





mögött, de mégis ellen tud állni a természetfeletti lényeknek és a komolyabb varázslatoknak is.

## Límnosz

Békés földművelők lakta sziget. Hivatalos kormánya nincs, csak kis falvak szövetsége. Nagyon erős a ley vonal aktivitás, a sziget belsejében egy öreg sárkány irányítja a fő nexus-pontot. A halandókkal nem törődik.

Lakossága kb. 10,000 fő, technológiai szintje nem éri el a 20. század közepét. Ezzel a legrövidebb szigeteken közé sorolható.

## Mílosz

A sziget 5 éve thérai megszállás alatt áll. Az utolsó míloszi király úgy döntött, hogy Théra katonai támogatását kéri. Ezt meg is kapta, de váratlan halála után a thérai helyőrség parancsnoka bejelentette a szükségállapotot és átvette a hatalmat. Később újabb csapatokat hívtak be.

(A sziget a Kikládok legnyugatibb tagja.)

## Rodosz

Itt található a Naruni kereskedők titkos bázisa. Ez csak a raktár, maga a kereskedelem az egyes szigeteken felállított kirendeltségeken folyik. Naruni boltot jelenleg Naxosz, Kéosz és Lézvosz szigetén találhatunk. A naruni személyi erőpajzsok teljes leírása a Phase World könyvben található, de álljon itt a lényeg: Könnyű pajzs generátor 45 MDC, 12 óra egy E-tárral, 3,6 kg, 25,000 kredit. Közepes 75 MDC, 8 óra egy E-tárral, 4,5 kg, 50,000 kredit. Nehéz 110 MDC, 4 óra egy E-tárral, 6,8 kg, 90,000 kredit. Szupernehéz 160 MDC, 170,000 kredit, egyébként ugyanolyan, mint a nehéz. Mindegyik körönként 1 MDC pontot regenerál, de ha nullára csökkent, 12 óráig nem lehet újraindítani. A nagyon lassú tárgyakat átengedik, harcban -6 levonással támad, aki így akar pl. átszúrni a pajzsot.

## Kréta

Kréta a térség egyik legfurcsább szigete. A Kataklizmát követő földmozgások négy kisebb darabra szakították. A lakosság gyakorlatilag teljesen elpusztult, de a következő száz év során a szigetsorozat újra benépesült. Ekkor történt valami, ami a lakók fejére vonta a Krétai Átkot. Ma egyetlen 13 évesnél idősebb krétai sem hagyhatja el a szigetsortot, ha mégis megpróbálja, kómába esik és rövidesen meghal. A lakók minden ide érkezővel szigorúan betartatnak két szabályt: idegenek nem tölthetnek itt 3 hétnél több időt, továbbá holdtöltekor egyetlen idegen sem maradhat Krétán.

Mindennek ellenére a kereskedők szívesen jönnek ide, mivel Kréta kiváló piac mindenféle egzotikus árunak. Alapvető cikkekben (mint élelmiszer) viszont Kréta önfenntartó - kénytelen volt azzá válni.

A legnagyobb szigetarab közepén egy nexuson nő a hellén szigetvilág egyetlen **Ezeréves Fája (Millenium tree)**. A fa barátainak tekinti a bikatancosokat, és még néhány kiválasztott személyt. Levelei, pláne ágai pénzért még ennél a megszállott kereskedő-népnél sem kaphatók pénzért.

Kréta másik különlegessége a **Bikatancosok**. Ők bizonyos értelemben papok ill. papnők szerepét töltik be, bár nincs köztük egyetlen istenhez sem. Van némi mágikus hatalmuk, továbbá kívül esnek az Átok hatalmán. Néhányan el is hagyják a szigeteket, hosszabb-rövidebb utazásokat tesznek a hellén területeken.

A szigeten furcsa öltözködési szokások honolnak: a telihold utáni egy hétben a Hellaszban megszokott ruhákat hordják. A következő héten előveszik az ősi krétai ruházatot, mely a nők mellét szabadon hagyja. A férfiak is csak egy nyitott mellényt viselnek a felsőtestükön. A harmadik héten a felsőtestén senki nem visel mást, mint ékszereket. A telihold előtti héten csak valami ágyékkötő-féleséget viselnek.

Kréta lakói valóban egy hatalmas átoktól szenvednek. Senkinek sincsen ötlete sem, mikor vagy miért érdemelték ki. 150 évvel ezelőtt egyszerűen azt kezdték tapasztalni, hogy nem képesek élve elhagyni a krétai szigeteket. Bárki, aki 13 évesnél idősebb, a térséget elhagyva azonnal kómába esik, és ha nem kerül vissza órákon belül, meghal. Ha egy 13 évesnél idősebb idegen egy teljes holdhónapnál több időt tölt el Krétán, ő is az átok áldozatává válik egész életére. Az átokra látszólag nincs gyógymód, bár az isteneket még senki nem kérdezte. Egyébként, szokatlan módon egyetlen isten sem tette a lábát Krétára már vagy 200 éve. Pedig valaha Poszeidon segített a szigetek újranépesítésében.

A telihold éjszakáját, melyről hamar felismerték, hogy az átokhoz kötődik, óriási ünnepléssel köszöntik minden településen. Ilyenkor könyörögnek a hatalmaknak, hogy szabadítsák meg őket. Ha ekkor egyetlen idegen (értsd: nem krétai) is tartózkodik a szigeten, minden krétai, aki 5 mérföldnél közelebb tartózkodik hozzá, minotaurusz-szerű szörnyeteggé válik, és megpróbálja felkutatni, majd elpusztítani a behatolót. Ebben a formájukban a krétaiak nincsenek tudatuknál, és gyakorlatilag sebezhetetlenek - kivétel a mágia. Reggelre ébredve csak annyira fognak emlékezni, hogy "ismét megtörtént az átalakulás".

A telihold éjszakákon a 13 évnél fiatalabb gyermekek a Bikatancosok közös szállásán töltik az éjszakát. Nekik az átok egyetlen aspektusáról sem szabad tudniuk, legalábbis a felnőttek szerint.

A bikatancosokat 12 éves korban választják ki, akiknek ekkor még fogalmuk sincs, hogy mitől menekülnek meg - legalábbis egy időre. Azokat választják ki, akiknek megfelelőek a fizikai adottságai és van némi mágikus tehetségük is. Ebben a korban már megkezdhetik az akrobatikus tánc elsajátítását. Ennek a csúcspontja majd az lesz, amikor az arénában egy dühös bikával kell táncolniuk. Ebben a mágikus tánc segíti őket, mely felgyorsítja a reflexeket, de néhány más dologra is képes.

A Bikatancos, legyen férfi vagy nő, addig őrzi meg misztikus képességeit, amíg szűz marad. Ugyancsak ez a feltétele annak, hogy az átok ne hasson rá. A táncból kiöregedve, 30 éves kor körül a legtöbben feladják a táncot és megházasodnak. Néhányan elhagyják Krétát, de ők is szinte mind visszatérnek. Mindazonáltal vannak néhányan, akik örökre elmenekültek az átok elől, és más vidéken



telepedtek le.

Az Átkot a Sötét Olimposz Jupitere idézte fel. Ugyanis 4000 éve ő uralta a bika jegyében Krétát, és rajta keresztül egész Hellászt. Akkor Poszeidon félisteni fia, Thézeusz pusztította el földi megtestesülését és a krétai uralmat. Ezután vette át az Olimposz Hellász irányítását.

Most Jupiter arra számít, hogy a krétaiak az isteneket hibáztatják az átok miatt, és azt tervezi, hogy szabadítóként fog megjelenni, megszünteti az átkot és Krétán újra megalapozza földi birodalmát. De a közhangulat egyelőre nem kedvez neki. Az átok és a vele járó elszigeteltség inkább a békés életre vágyást hozta ki a krétaiakból, semmint a dühöt vagy bosszúvágyat.

A bikatáncosok NEM Jupiter papjai vagy boszorkányai! Az ő csekélyke hatalmuk nem szakrális eredetű.

## Théra, “A hellén Atlantisz”

Az elmúlt évtizedben különös hajók jelentek meg az Égei-tengeren. Ókori görög hadigályákra hasonlítanak, de teljes egészében fémről készültek. A vitorlák különlegesen vékony napelem-táblák! A hajósok görög stílusú, modern páncélt és fegyvereket viselnek. Egyes történészek szerint nano-technológiáról van szó. Ezek a hajósok, mint kiderült, földi emberek, akik Thérán és a környező apró szigeteken születtek. Magukat egy fejlettebb kultúra képviselőinek és felsőbbrendűnek tartják. Théra célja kezdetben az Égei-tenger békés úton történő meghódítása volt. Sok kisebb sziget már behódolt nekik, de a nagyobbak erre nem hajlandóak. Krétát egyelőre nem háborgatják, bár az Átok természetével nincsenek tisztában, ezért nem értik az elzárkózást. Viszont igen tisztelik a krétai kultúrát és a bikatáncos papokat.

A thérai seregek vezére Tézeusznak nevezi magát, de a sziget ura állítólag Aigeusz. Vele még soha senki nem találkozott.

## Történelem

Théra - más néven Szantorín - egy különleges NATO-bázis volt a 21. században. Itt fejlesztették ki az első olyan mesterséges intelligenciát, melynek semmi köze nem volt a Cyberworks A.R.C.H.I.E. sorozatához. A Katakliзма során a bázis elnéptelenedett, az MI pedig kikapcsolódott. 250 évvel később (tehát kb. 50 évvel ezelőtt) tért magához. Hamarosan észlelte, hogy Görögország területén alacsony fejlettségi szintű emberek élnek. Programja szerint vissza kell őket hoznia a lehető legmagasabb technikai színvonalra. Mivel az emberek láthatóan valamiféle “istenekben” hittek, úgy döntött, hogy eljátssza egy isten szerepét. Elemzése szerint hatáskörén belül nem tartózkodott nála hatalmasabb lény. Mivel “új” istenként akart megjelenni, nem akarta egy olyan lény személyazonosságát felvenni, akiről mindenféle történetek keringtek a szigeteken. Ezért az Aigeusz nevet választotta.

Nano-technológiája segítségével létrehozott egy humanoid testet, és megmutatkozott a thérai emberek előtt. Belőlük jött létre a hadsereg alapja. Hamarosan megszálltak

még három közeli szigetet. Ezek ma Théra részét képezik. Ezután jelentek meg a hellén politikai színpadon.

## Földrajz

Théra szigete Aigeusznak köszönhetően visszanyerte régi formáját: az ovális sziget északnyugati oldalán egy öböl található. Ennek két partján terül el Kikötőváros, az öböl mélyén (az újjáépített földszakaszon) pedig a kikötő. Innen egy alagúton lehet behajózni a sziget belsejében található sós tóra. A tavat hegyek gyűrűje veszi körül, a tó közepén pedig három kisebb sziget található. A nyugati szigeten, Palaeo Kaimenin áll kialudt vulkán, melynek belseje Aigeusz palotáját rejt. A középső, legnagyobb sziget, Neo Kaimeni a hadsereg központja, partja pedig a hadi kikötő. Közvetlenül emellett, keletre fekszik a harmadik sziget, Mikro Kaimeni, mely a bikaszentélyek otthona. A bejárattal majdnem szemben, a középső sziget vonalától kicsit északra, a beltenger partján fekszik a Belső Város. (A térképen ehhez van írva, hogy “Théra”.) Egyedül a sziget délkeleti csücskét nem védik a hegyek. (A térképen “Vineyards”.)

A sziget nano-technológia segítségével épült a leírt formájúvá. Ez akkor történt, amikor még csak a thériaiak tudtak Aigeuszról, és alig néhány évet vett igénybe. A vulkán felső részét is így hozták rendbe. Ő maga a vulkán belsejében található, egy vezérlőteremben fogadja a hadsereg fővezérét. Innen elvileg hozzá lehet férni a programjához, de Thérán nincs ember, aki tudná, mi az a “programozás”. Aki nem Théra hadseregének tagja vagy bikatáncos, még a belső szigetekre sem teheti a lábát. A vulkán belsejébe nagy kétszárnyú kapu vezet. Ide már csak a fővezér léphet be. Az őrzés kiváló.

A sziget térképe megtalálható a [Rifts.hu](http://Rifts.hu) oldalon - vékony vonalak jelzik az újonnan épített szárazföldeket. A északnyugati közepén van az alagút, ahol a belső tengerre lehet jutni.

## Technológia

A vezérlőtermen kívül minden az ókori görög kultúrát idézi. A thérai épületek falaiba mindenféle kényelmi berendezés van beépítve, melyet a lakók szóbeli parancsokkal irányítanak. A fegyverek (kardok és lándzsák) hatásukban vibropengének minősülnek, de még a német mérnököknek sem sikerült rájönni, valójában hogyan működnek. A páncélok MDC anyagból készültek, és nem szigeteltek. Darabjai: sisak, mellvért, karvért, lábvért és saru. Ezek együtt képesek egy erőteret gerjeszteni. A sisak ezenfelül mentális védelmet is biztosít viselőjének.

Thériai kard: 60 MDC, sebzése 3D6 MD

Thériai lándzsa: 70 MDC, sebzése 3D6+3 MD, képes ionsugarat kilőni: 4D6 MD, hatótáv 300 m.

Thériai pajzs: 80 MDC, Erőtér + 50 MDC, + 3 parry.

Thériai páncél: 60 MDC, AR: 15, Erőtér: 80 MDC (erre nyilván az AR nem érvényes). A sisak Mind block auto-defense-t biztosít.

Mindegyik fenti tárgy lassan regenerálódik: 2 MDC naponta.

Létezik néhány prototípusa egy új fegyvernek is, mely



képes alakot váltani: kardból harci bárdká és hasonlókká.

### **Thérai napvitorlás gálya:**

A hajók MDC struktúrák, és napenergiát alakítanak mozgási energiává. Ezt lehet szó szerint érteni: a hajónak ugyanis nincs sem evezője, sem hajócsavarja. Egyszerűen hátrafelé löki a hajótesttel érintkező víztömeget és így halad előre.

MDC: 500 (Vitorla - 40), Sebesség: 60 kmph

### **Thérai bilincsek:**

A théraiak a foglyokat különleges bilincsekbe verve tartják: minden kar- és bokaperecnek 30 MDC-je van, továbbá egy homlokra helyezhető darab képes lefojtani a fogoly minden pszionikus és mágikus/természetfeletti képességét.

Aigeusz maga ennél jóval többre képes: egész Thérán meg tudja szüntetni a misztikus erők működését! Ezt a módszert valószínűleg egyedül ő alkalmazza a Megaverzumban.

### **Társadalom**

A théraiak mindenk felett tisztelik a krétai bikatáncosokat. Papnak illetve papnőnek nevezik őket, és sokukat felkértek, hogy költözzenek Thérára. Néhányan beleegyeztek, de igencsak meglepődtek a thérai bikák láttán: ezek ugyanis robotok voltak. A théraiak ragaszkodtak ahhoz az elképzelésükhöz, hogy a Földön élő bikák mind idegen lények, ezért nem hozhatnak egyet sem a Birodalom központjába. (Aigeusz programozása kezd egy kicsit elszállni, ezért vannak ilyen kényszerképzetei.) Végül néhány bikatáncos csak itt maradt, és mára komoly spirituális hatalmuk alakult ki.

Aigeusz egyelőre az Égei-tenger uralmára törekszik, ha lehet, békés úton. A mágiát az uralma alatt levő szigeteken betiltotta, amivel sikerült felkeltenie a nagyobb szigetek ellenállását. Emiatt jött létre a Náxoszi Szövetség.

### **A pszionikus technológiáról**

Ez Théra ismeretlen technológiája, de másutt is felfedezhetjük a nyomait: például II. Arthur híres kardja, a Caliber-X is ide tartozik. Az a fegyver a Pre-Rifts Földön készült, de amiről senki sem tud, az az, hogy egy párhuzamos Földről érkezett mérnök közreműködésével! Az ismert Megaverzumban ugyanis egyetlen világ van, mely mesteri szinten használja ezt a technológiát: az Afire Föld.

Először tisztázzuk, hogy mi nem a pszí-tech:

- A pszí-tech nem használ mágiát és az ilyen eszközök elkészítésében sem kap szerepet a mágia.
- A pszí-tech nem kötődik a dél-amerikai Gismoteer OCC-hez, mely a technomágus pszionikus megfelelője. A gismoteer nem tesz mást, mint egyfajta fókusz-tárgyakat hoz létre, melyek "formába öntik" használójuk belső erejét.
- A pszí-tech eszközök mentális képességeit nem egy belebörtönzött entitástól, lélektől vagy más lénytől kapja.

Akkor viszont micsoda? Pontos választ talán az Afire Földi Dimenziókutató Intézet vagy Aigeusz tudna adni. Mi érjük be annyival, hogy ezeket a ketyeréket

telepatikus úton lehet vezérelni, sőt néhányuk olyan MI-vel rendelkezik, amely maga is képes telepátia! Ez nagyjából ellentmond mindennek, amit ma elfogadunk a mentális erők működéséről: tudniillik hogy egy gép nem rendelkezhet ilyesmivel (megjegyzés: a Mechanoidok kiborgok!). És mégis...

A pszí-tech eszközöket a pszionikus lények képesek mentális úton irányítani, de ehhez nincs szükségük a Telemechanics képességre. Ez általánában minimális mennyiségű ISP-t igényel, mely egyáltalán nincs arányban a gépezet által bevetett pszí-erők valódi ISP-igényével.

### **Az Olimpiai Birodalom**

Egy a Rifts Föld történelmével foglalkozó file végén találtam a következőket:

*108 P.A. (2394 A.D.)*

*The Empire of Olympia forms on what was once Greece. Priests and warriors who are loyal to the Greek Pantheon establish a capital named New Athens and Mount Olympus is taken as the Earthly Domain of the Gods.*

*[Part conjecture from Rifts Conversion Book 2, p.66. Feel free to ignore.]*

<http://home.golden.net/~pover/rifts/timeline.htm>

A Birodalom védelmébe vette a görög félszigetet a D-shiftelő területektől északra. Az itt élők általában szívesen fogadták a hatalmas pártfogókat, mivel korábban semmiféle szervezett hatalom nem volt jelen. Macedóniától Attikáig kb. 750,000 lény él a Birodalom területén. Pelopónniszosz nem tartozik ide, mivel az szinte lakatlan a D-shift jelenségek és a szörnyek miatt, Évvia szigete (az a nagyon hosszú Attika mellett) viszont igen. A fővárosnak 80,000 lakosa van, ebből 5,000 küklpsz.


Új Athén nem a régi helyén található, hanem az Olümposz hegy tövében. A fővárosnak dimenzió-közi kereskedelmi kapcsolatai vannak és sok idegen lény él itt. Állandó Kapu vezet Megalopoliszba, az olimposzi istenek otthonába. Mivel az a világ kapcsolatban áll Phase World-del, közvetve a Megaverzum összes fontos világa elérhető innen.

A Birodalom kormányzói tisztét személyesen Pallasz Athéné tölti be, aki Új Athént választotta otthonául. Rajta kívül Zeusz, Afrodité, Artemisz és Dionüszosz fordulnak elő gyakran a Földön. Tritonnak van egy palotája valahol a Földközi-tengerben, de ritkán jár oda.

A papok komoly szerepet töltenek be az ország irányításában. A felsőbb vezetésbe csak ők és a félistenek kerülhetnek be, de a félistenek jobban szeretnek kalandozni szerte a bolygón, mint papírmunkába merülni. Az ipart Hefaisztosz papjai irányítják. A rendőrség 20%-át Athéné papjai és papnői teszik ki. A hadsereg elitjét Árész papjai, a legjobb felderítőket Artemisz papnői adják. A legjobb hetérákat meg úgyis tudjátok...

A Birodalomban még egy nagyváros van, Szaloniki (55,000 fő). Attikát a D-shiftelő területek választják el a sűrűbben lakott területektől. Itt található Athén (az eredeti) romjai, melyeken minden isten, félisten vagy pap tisztán





érezheti a Sötét Olimposz befolyását. Ezért maradt a város lakatlan.

A technológiai szint magas, Phase World-ről vásárolnak. A mágia hagyományos formái is mindennaposak az országban.

## Zelion

(más néven Szaloniki)

Húsz évvel ezelőtt óriási erejű Ley vihar tombolt a Chalkidiki félsziget felett, olyan, amelyet a Kataklyzma óta nem látott a Mediterrán. Mikor az égbolt kitisztult, Szaloniki romjai közelében egy új város állt, Zelion. Stílusában a földi klasszicizmusra emlékeztető, bár erősen megrongálódott épületek alkották, emberek lakták, urai a négy elem varázstudói, boszorkánymesterek voltak, a lakók anyanyelve pedig meglepő módon a földi angol egy felismerhető változatának bizonyult.

A város vezetői az első sokk után felderítőket, majd egész hadseregeket küldtek a környező vidékekre. Zelion rövid idő alatt behódoltatta a régi Görögország keleti részén levő emberi és dili falvakat, és jobbra kiirtotta a környéken a szörnyeket. A város hadseregét hamarosan megtanulták félni mindenütt a gargoyle Birodalomtól délre. Csak a szigetek maradtak érintetlenül a portyázó és behódoltató zelioniaktól.

Amikor 13 évvel később megnyílt a Kapu az olimposz hegyén és az érkező papok megalapították az Olimpiai Birodalmat, Zelion váratlanul felhagyott a hódításokkal, sőt alig egy év múlva csatlakozott a Birodalomhoz. Rejtély, miért döntöttek így, de talán azok találgatnak jól, akik azt hiszik, hogy a városállamnak az istenek dimenzióutazó tudományára volt feltétlen szüksége.

Zelion (a nem itt lakók gyakran Szaloniki néven emlegetik) ma Olimpia önálló tartománya, mely jelképes adót fizet a fővárosnak és kötelezi magát, hogy szükség esetén a Birodalom rendelkezésére bocsátja nem akármilyen hadseregét.

A város 55,000 lakosa kivétel nélkül valamelyik őselem híve, bár mágiát "csak" mintegy 5,000-en használnak (2,900 boszorkánymester és 2,100 más elemi mágia-használó, őket lásd később). Az egyes elemek követői egy-egy, nagyjából egyenlő méretű klánt alkotnak. (Hazájukban általában külön városokban éltek, kivéve Zeliont magát - ez volt ugyanis az ország fővárosa.) A négy klán között nincsenek alárendeltségi viszonyok, és rivalizálás is csak baráti módon zajlik közöttük. Ugyanakkor külön városrészekben élnek, elemüknek megfelelő színű ruhákat hordanak és a klánjuk vezetőinek engedelmeskednek. A város Első Lordjának tisztségét 5 évente más és más elem követője tölti be. Most a tűz klánja van soron (Lord Meran Korras, 11. szintű fire warlock), őt követi majd a víz, a levegő, majd a föld. Az Első Lord soha nem klánja vezetője, és nem is feltétlenül magas rangú - mármint megválasztása előtt -, de mindig magas szintű boszorkánymester. Amíg ő a Lord, saját klánfőnöke is engedelmeséggel tartozik neki.

A város egy elnyomott, törvényen kívüli kisebbsége

az árnyék elemének követői (shadow warlock - lásd a Függelékben). Körülbelül ezren lehetnek, és 200 évvel ezelőtt még egyenrangúak voltak a többiekkel. Ekkor hódító háborút indítottak a többiek ellen, melyet végül elbuktak. A kevés túlélő beolvadt a többi klánba, de soha nem felejtették örökségüket. Élik az életüket, mint a négy klán egyikének hűséges tagjai, de titokban szervezkednek és idővel gyermekeiket is beavatják.

Akciókba soha nem kezdenek, a lakosság nagy része ezért nem is tud a létezésükről. A hadsereg azonban néha - legfeljebb 8-10 évente egyszer - belebotlik egy gyűlésükbe, és ilyenkor felszámolnak egy sejtet. Pontos létszámukat senki nem ismeri, de a legfelső vezetés komoly fenyegetésnek tartja őket.

Most a Földön ideális helyzetbe kerültek: Zelion városát kivéve senki nem hallott róluk, nincsenek többé kiközösítve, így végre szövetségeseket kereshetnek. Egyelőre felderítőket küldtek szerte Európába, és megmaradtak rejtőző állapotukban, de ennek hamarosan vége szakadhat.

Végső céljaik nem egységesek. Sokan közülük bosszút akarnak állni az évszázados elnyomásért és át akarják venni a hatalmat. Mivel olyan kevesen vannak, ez csak valamiféle rémuralommal érhető el - vagy talán azzal, hogy eladják magukat egy erősebb hatalomnak. De olyanok is vannak, akik beérnék az árnyék-klán visszaállításával és a szabad mágiagyakorlással. Szerintük a 200 évvel ezelőtti történésekért ma már senkit nem lehet felelőssé tenni. Ezek azt tervezik, hogy Olimpia vezetői közül szereznek pártfogókat és néhány éven belül felfedik magukat. A klánon belül küszöbön áll a törés, mert a bosszúállók ezt nem fogják hagyni.

Az árnyék követői között nagyon sok a varázstudó (kb 30%-uk), de mivel csak titokban gyakorolhatják a mágiájukat, alacsony szintűek. Vezetőjük kivétel: Denas Telor 9. szintű shadow warlock, aberrant jellem. Kardmestereik és lovagjaik nincsenek, és valami oknál fogva elemi gyermekek sem születtek közöttük már több, mint 100 éve. Előfordul viszont közöttük egy mágikus mutáció, az éjszakai ember (új RCC, lásd a Függelékben).

Zelion sok tekintetben a Koalíció mágikus megfelelője. A zelioniak nem nagyon kedvelik az idegeneket. Állampolgárságot csak házasság útján lehet nyerni, de ez is csak olyan lények számára van fenntartva, akik legalább részben embernek tekinthetők (emberi pszík vagy félistenek). Az Olimpiai Birodalom alattvalói elvileg korlátlan ideig tartózkodhatnak ugyan a városban, de csak addig, amíg elegendő pénzzel rendelkeznek. Mások legfeljebb egy hónapra kaphatnak tartózkodási engedélyt.

Az illegális itt-tartózkodás nehéz, mert a városban erős a katonai jelenlét (a rendőrségi munkákat a hadsereg végzi), de az árnyék-klán segíthet. Általában elmondható, hogy ők jelentik Zelion alvilágát. Mivel nagyon komoly a szociális háló és a polgárok regisztrálása, valamint az átlag zelioni jól él és meg van elégedve, a pitiáner és megélhetési bűnözők ritkaságnak számítanak.

Zelionban a boszorkánymesterek az egyetlenek, akik felsőfokú oktatásban részesülhetnek, nekik viszont kötelező.



Így nyilvánvaló, hogy közülük kerülnek ki mind a politikai, mind a gazdasági, mind a katonai vezetők. (Játéktechnika: képzettség-listájukat kicserélhetik a Rogue scholar, Rogue scientist vagy a Military specialist OCC-val, de négyvel kevesebb related skillt kapnak, mint ezeknél szerepel.) A városban mindenütt kitüntetett elbánás jár nekik (még a nem zelioniaknak is), általában úgy bánnak velük, mint valami hírességgel vagy vezető politikussal, függetlenül attól, hogy betöltenek-e bármilyen pozíciót. Ez kisebb mértékben érvényes a hadsereg minden tagjára is. Az erkölcsi vonatkozású törvények és szokások alól is mentességet élveznek (például élhetnek házasságon kívüli kapcsolatban, ami általában tilos - a kardmesterek különösen hírhedtek arról, hogy "élvezik az életet"). Az elemi lovagokra ez nem igaz - ők mindig, minden törvényt betartanak (mellesleg szigorú cölibátusban élnek). Eléggé elkülönülnek a néptől - aki egy elementállal osztja meg a testét, nem érdeklik az emberi hívságok.

Minden zelioni születése jogán egyenrangú. Igaz, sokak szerint boszorkánymesternek születni kell, de a különleges jogokat csak felnőve, a hivatalos ranggal együtt kapják meg. A szülőktől soha, semmilyen jogot vagy rangot nem lehet örökölni. A nemek között teljes az egyenjogúság. Ezt szó szerint kell érteni: a nők semmilyen figyelemre vagy "lovagiasságra" nem számíthatnak, sőt egy itteni nő meg is lepődne minden ilyesmin.

Vannak viszont "nagy hírű" családok: például melyek generációk óta adnak boszorkány-mestereket a klánnak vagy több nagy hős is kikerült közülük. Az ilyen családok gyermekei előfordul, hogy több lehetőséget kapnak, mint mások. Például kiképzésük után azonnal veszélyes pozícióba helyezik őket, és ha sikerrel veszik az akadályokat, az átlagosnál gyorsabban léptetik elő őket. Figyelem: nem az előléptetést kapják könnyebben, hanem a lehetőséget! Ha ők is olyan jók, mint mondjuk az apjuk volt, akkor megérdemlik, ha nem, akkor hamarosan ügyis kihullanak a rostán. Ez egy mindenki által elfogadott szokás.

Zelion klánjai erős központi irányítás alatt állnak. Minden lakó félig-meddig katonai körülmények között él. A hírek közlése és a kommunikáció a vezetés kezében van, és jelentős a propaganda. Ennek fő motívumait így lehetne összefoglalni: *"Ez egy idegen világ és mi idegenekkel vagyunk körülveve, még ha az emberi fajba is tartoznak, és mi alkalmazkodunk, amennyit muszáj, de egy fikarcnyit sem többet, és mind azon dolgozunk, hogy végül hazajussunk."*

A modern technológia felkeltette az érdeklődésüket és egyáltalán nem zárkoznak el előle. Viszont ilyesmit csak a kormány vásárolhat kívülállóktól - zelioni lakos, legyen akár katona, csak a kormánytól. Így a teljes piacot ellenőrzik. A csempészetet - mint általában minden ellenőrzetlen kapcsolatot a külvilággal - szigorúan, gyakran halállal büntetik.

Egyedül a kardmesterek között gyakori, hogy valaki hosszabb időre elköltözzön Zelionból, de bármelyik fegyvernem kiszolgált veteránjának joga van erre. Az átlagpolgárnak eszébe sem jutna ilyesmi. Körülbelül két

tucat zelioni veterán a náxoszi hadseregben kamatoztatja tudását, mint kiképző vagy elit harcos.

Ezek után furcsának tűnhet, de utazó kardmesterek vagy lovagok gyakran vesznek magukhoz 5 - 6 éves gyermekeket, akik aztán Zelionban nőnek fel és némi szerencsével a fenti két kaszt valamelyikébe léphetnek majd be. A kardmester-képzés során mintegy 15% kihullik, de ezzel nem jár hátrányos megkülönböztetés: belőlük lesznek általában a katonák legjobbjai (Játéktechnika: PPE-jük nem kötött, 6d6+6, és ismernek 2 darab első szintű elemi varázslatot - cserébe kettővel kevesebb skilllel indulnak).

Akik a lovagi próbán buknak el, azok természetesen nem élik túl (lásd ott). Ma elsősorban a volt Görögország és Bulgária területén folyik ilyen "toborzás", de csak mágikus képességű gyermekeket visznek el. A kardmesterek és a lovagok mintegy fele közülük tartozik. Egyébként ez a szokás magyarázatot ad arra is, hogy egyes zelioniaknak miért csak egy nevük van: a "lelencek" ugyanis nem kapnak családnevet.

Az Olimposz és az őselemek hívei között a viszony jó. Mivel sok istennek vannak őselemi aspektusai, többé-kevésbé magukénak érzik Zeliont. A zelioniak ezt persze egészen másképp gondolják, de nagyon jók abban, hogy megtartsák maguknak a véleményüket. Az ideutazó papoknak megadják a tiszteletet, de ők maguk soha nem lesznek papok. Attól eltekintve, hogy milyen lényeket tisztelnek, a két kontinentális hellén város - Új Athén és Zelion - rengeteg közös vonással rendelkezik. Természetes szövetségesekként tekintenek egymásra és ezt a szövetséget fenn is tartják, hacsak a meglevő status quo nem borul fel alapjaiban.

## Hadsereg

Mint a városban minden, ez is az elemi mágiára épül. Vezetői boszorkánymesterek (400 fő), elit alakulatait elemi kardmesterek (1,000 fő) és elemi lovagok (800 fő) adják. A derékhadat 5,280 fős gyalogság, 1,200 íjász és 2,280 fős lovasság adja. A gyalogságból 300 fő az elemi gyermekek közé tartozik. Ezen felül minden képzését befejezett boszorkánymester két év katonai szolgálatra kötelezett (ők nincsenek benne a 400-ban). Mások számára nincs hadkötelezettség. Mindenki, akinek nincs varázshatalma, rendelkezik legalább egy mágikus fegyverrel! Ez teszi őket igazán figyelemre méltóvá, kis létszámuk ellenére. Flottájuk egyelőre kicsi, két nagyobb és hat kisebb hadigályából áll, mivel hazájukban egy száraz fennsík közepén éltek, és csak a víz klánja ért a hajózáshoz.

Kevés tisztifokozatot használnak: ezek a tizedes, őrmester, hadnagy, százados, ezredes és tábornok. Egységeik 20 fős szakaszokra és 120 fős századokra oszlanak. Egy szakasz vezetője az őrmester, akinek két tizedes van alárendelve. A század vezetője a százados, öt hasonlóan két hadnagy segíti. Az ezredesek egy klán egy fegyvernemének vezetői (pl a tűz lovasság ezredese), a tábornokok pedig egy klán teljes hadseregének parancsolnak. Századostól kezdve minden rangot csak boszorkánymester tölthet be. A két éves kötelező



szolgálatukat töltő boszorkánymesterek viszont soha nem kapnak tiszti rangot (figyelem: itt a tizedes és az őrmester is tisztnek minősül, nem különböztetnek meg altiszteket, és az őrmesteri rang már előkelőnek számít).

Az elemi kardmester (eredetileg: Elemental blade master OCC) olyan boszorkánymester, aki kevesebb mágiát és több harcművészetet tanult. Bár a hadsereg tagjai, csak a klán tábornokától és saját vezetőjüktől, a Kardtól (ez a címe) kötelesek parancsokat elfogadni. Ha ideiglenesen egy szakaszhoz osztják be őket, akkor a rangjuk tizedesnek megfelelő. Továbbá a titkosszolgálat bármely ügynöke is parancsolhat nekik.

Az elemi lovag (eredetileg: Magi-knight OCC) egészen más tészta: ezek olyan fanatikus zelioniak, akiknek nincs született mágikus képességük, ezért egy életveszélyes rituáléval elementált idéznek a saját testükbe. Rájuk külön parancsláncolat érvényes, vagyis a klán tábornokán kívül csak saját tisztjeiknek engedelmességek. Vezetőjük a rendfőnök, egy hadnagy alá 50, egy tizedes alá 10 ember tartozik. Más rangok nincsenek.

Az elemi gyermek (eredetileg: True warlock RCC) két, azonos elemhez tartozó boszorkánymester gyermeke. Természetfeletti lény, és bármikor képes elementállá változni. (Nem keverendő az angol Föld gyermekeivel - azok ugyanis nem elementál-erőket használnak.) A zelioni seregekben a gyalogságban szolgálnak - kivéve néhány titkosügynököt -, és nagyon ritkán kapnak tiszti rangot, ugyanis nem jó vezetők, túl impulzívok és hajlamosak veszélybe sodorni halandó társaikat.

A gyalogság minden egyes tagja könnyű mágikus páncélt visel (50 MDC), 2,500 fő ezen felül mágikus kézfegyverrel (normál sebzés +4 pont, SDC ellen SD, MDC ellen MD), 500 fő pedig mágikus íjjal rendelkezik (leírásukat lásd az egyes elemeknél). A lovasság nehezebb páncéllal (80 MDC, a lónak pedig 130 MDC), mágikus lándzsával (normál sebzés +6 pont, SDC ellen SD, MDC ellen MD) és pajzsral (60 MDC, +2 parry)1 van felszerelve. A föld lovasai lándzsa helyett kétkezes kardot forgatnak.

Minden katona rendelkezik még egy vibro-fegyverrel is. Az íjászok valamint a víz gyalogsága rövid vibrokarddal, a lovasságok, kivéve a földét, hosszú vibrokarddal, mindenki más vibrotőrrel. Más fegyvereket is beszerezhetnek, saját költségükön, de ők is csak a kormánytól. Idegenektől még akkor sem vásárolhatnak szabadon, ha mondjuk Új Athénban állomásoznak.

Fontos tudni, hogy a zelioni lovagok nem félnék a mágiától, és nem is érzékelik azt. Ez genetikai szinten ki van belőlük tenyésztve.

A katonák a Függelékben leírt általános harcos OCC-t használják.

### Tűz seregek

100 boszorkánymester, 250 kardmester, 100 lovag, 960 fős gyalogság (köztük 100 tűzgyermek), 240 fő íjász, 480 fős lovasság. A legkisebb, de mégis leghalálósabb sereg Zelionban. A kardmesterek kivételével mind vörös pikkelyvértet viselnek és lángnyelvre emlékeztető, hullámos hosszú kardokat forgatnak. Az íjászok fegyvere korlátlanul,

PPE nélkül képes a közönséges nyílveszőket tűzsugárrá alakítani (sebzés 4D6 MD, de a hatótáv az íjnak megfelelő, nem a varázslatnak!). A tűz lovasságának lándzsái naponta tízszer képesek tűzsugarat löni - a tűz seregek lovasrohamaival ettől váltak Európa-szerte hírhedtté. A kardmesterek nem hordanak páncélt, fegyverük pedig minden tekintetben megegyezik egy katanával (közönséges, nem "valódi katana"! ). Harcművészetük a kendőnek felel meg.

### Víz seregek

80 boszorkánymester, 250 kardmester, 200 lovag, 1,440 fős gyalogság (köztük 80 vízgyermek), 240 fő íjász, 720 fős lovasság. Harcmódoruk a görög falanxra hasonlít. Tükörsima mellvértet viselnek, gyalogsági lándzsát és pajzsot használnak. Az íjászok fegyvere korlátlanul, PPE nélkül képes jégnyilakat teremteni (sebzés 2D4 MD). A kardmesterek nem hordanak páncélt, a fegyverük pedig másfélkezes kard. Harcművészetük az aikidóra emlékeztet.

A hadiflotta 200 tengerészt és 30 boszorkánymestert számlál.

### Levegő seregek

100 boszorkánymester, 250 kardmester, 250 lovag, 1,200 fős gyalogság (köztük 80 légygyermek), 600 fő íjász, 480 fős lovasság. Láncinget viselnek és könnyű csatacsákányt forgatnak. Az íjászok fegyvere korlátlanul, PPE nélkül képes a közönséges nyílveszőket villámmá alakítani (sebzés 5D6 MD, hatótáv a közönséges íj másfélkezesére!). A kardmesterek nem hordanak páncélt és két rövidkardot forgatnak. Harcművészetük nagy pontossággal megfelel a jujitsunak.

### Föld seregek

120 boszorkánymester, 250 kardmester, 250 lovag, 1,680 fős gyalogság (köztük 40 földgyermek), 120 fő íjász, 600 fős lovasság. A katonák homokszínű lemezvértet viselnek, és nehéz kardokat forgatnak (a gyalogság egykezes, a lovasság kétkezes pallost). Az íjászok fegyvere a közönséges nyilakkal kétszeres sebzést okoz MD-ben. Az íjászok vezetője századosi rangot visel (hiszen csak egy századuk van), de gyakorlatilag ezredesi jogkörrel rendelkezik. A kardmesterek nem hordanak páncélt és kétkezes pallost használnak. Harcművészetük a Zanj-Shinjinken Ryora hasonlít.

A kardmesterek gyakran nem saját seregeiken belül, hanem négyfős vegyes osztagokban tevékenykednek. Kiképzésükben szerepet kap a más elemek harcmódorával és mágiájával való együttműködés.

A lovagok szinte mindig önállóan tevékenykednek, sem más elemekkel, sem más fegyvernemmel nem keverednek.

### Titkosszolgálat

Ez a szervezetet teljesen újjá kellett alakítani itt a Földön. Otthonukban ugyanis Zelion volt a civilizált világ fővárosa. Ellenségeik lovas nomádok és csatabárdos barbárok voltak, akik ellen nem kellett fejlett kémhálózat. A Földön viszont paranoiájuk és információéhségük egyaránt szükségessé tette a titkosügynökök képzését.





A négy klán külön ügynökséggel rendelkezik, de közöttük nagyfokú az együttműködés. A tipikus ügynök fiatal, legfeljebb negyvenéves, vagyis élete legalább felét a Földön élte le. Többségük boszorkánymester, de vannak elemi gyermekek és közönséges halandók is. a kardmesterek és a lovagok teljesen alkalmatlanok az álcázott munkára. Viszont ha segítségre van szükségük, legszívesebben kardmestereket hívnak, mert a titkosügynökök után ők boldogulnak legjobban idegen országokban.

A zelioni hírszerzés főleg Rómától Bagdadig tevékenykedik, a Gargoyle Birodalom túloldalán (magyarországon vagy Németországban) egyelőre csak elvétve. Nagy riválisuk a Római Titkosszolgálat, akikkel ma még nem nagyon tudnak egyenlő esélyekkel mérkőzni. Mindkét szervezet tagjai gyűlölik azonban a hasszaszinokat, ellenük egy-egy római és zelioni ügynök már többször is összefogott.

Kevesen tudják, hogy a Titkosszolgálat alapjául egy több száz éves titkos társaság szolgált. Ennek tagjai olyan boszorkánymesterek voltak, akik részlegesen birtokában voltak az árnyék mágiájának! A boszorkánymester ügynökök ma is ebbe a társaságba tartoznak, erről azonban még a többi ügynök sem tud.

Játéktechnikailag ezek a karakterek nem minősülnek két őselemmel rendelkezőnek. Egy elemük van, de valamilyen őselemek közötti paktum folytán részleges hozzáférésük van az árnyék síkjához. Különleges képességeik csak eredeti elemükre vonatkoznak, az árnyékokra nem. Varázslatokat is úgy kapnak, mint egyelemű karakterek, de minden tapasztalati szinten egy (elsőn kettő) varázslatukat becserélhetik egy árnyék-varázslatra (ezeket lásd a Függelékben).

### Zelion: Játéktechnikai adatok

**Új varázslat:** Zelion aurája

PPE: 15

Időtartam: 5 perc / szint

Hatótáv: önmaga

Harci boszorkánymester varázslat, minden elemhez létezik. A karaktert és fegyverét elemének megfelelő aura veszi körül - a tűznél értelemszerű, a víznél egyszerűen fagy, éppen csak a levegő cseppfolyósodása felett, a levegőnél villámok, a földnél pedig egyfajta lokalizált homokvihár. Az aura érintése 1D6 MD sebzést okoz, valamint Ithan páncélt (10 MDC / szint) biztosít. Továbbá a karakter ereje szupernaturális lesz, kézben tartott kardja és/vagy tőre (más fegyverrel nem működik) sebzése 1D6 MD-vel nő az 1., 4., 8. és 12. szinteken (ha eredetileg SDC volt, akkor ennyi lesz a sebzése - mindig MD).

(Ez a varázslat a Great OCC/RCC Netbook, Elemental blade master OCC-ből lett átdolgozva. Közönséges warlock is tanulhatja. Árnyék verziója viszont nem ismeretes.)

### Elemi kardmesterek (rövidített leírás)

A boszorkánymesteri képességek közül csak az elementál érzékelésével és az elemi nyelv ismeretével rendelkeznek. Varázslataik első szinten Zelion aurája és még kettő, majd minden szinten egy újabb. Csak egy elemet ismerhetnek. Harcművészetük különös ötvözése

egy pusztakezes harcmodornak és a kardvívásnak (minden elemnél más stílus). Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy a Japán könyvben szereplő harcművészetek hand to hand bónuszaihoz hozzáadják a WP sword bónuszait. Ezeket más zelioni harcosoknak soha nem oktatják.

**PPE:** 2D4x10+PE + 2D6/szint.

**Képzettségek:** American 98, literacy +5, Lore: Demon/Monster +15, Lore: Faerie +5, Land navigation +10, Wilderness Survival +10, WP Sword, one physical skill of choice, Hand to Hand: Martial Arts (spec - lásd a seregek leírásában) + 6 related, +1 a 3,6,9,12 szinteken, + 3 secondary, +1 a 5,10,15 szinteken.

*(Teljes leírásuk megtalálható a Great OCC/RCC Netbookban, Elemental blade master néven. Ott a Ninjas & Superspies-ből származó kardmestereti formák vannak megadva, én ezeket megpróbáltam kicserélni olyanokra, amik a Rifts Japan worldbookban megtalálhatók.)*

### Elemi gyermekek (rövidített leírás)

A boszorkánymesteri képességek közül rendelkeznek az elemi barátsággal, az érzékeléssel és a nyelvismerettel. 2D6 varázslattal indulnak, továbbiakban a warlock OCC szerint tanulnak újakat, de mindig csak a saját elemükből (még common spelleket sem ismerhetnek). Képes korlátlanul őselemi alakba változni (csak csupasz test, ruhák nem), beolvadni saját elemébe (ember formájában nem), és 25% + 5/szint eséllyel saját őselemi síkjára teleportálni (a visszajutás már egy elemi hatalmasság segítségét igényli).

**Bónuszok:** +1D6 ME, +2D6 PS (SzN), +3D6 PE, +6 Spd

**PPE:** 2D4x10+20, **MDC:** 1D4x100+200

*(Én nem adom meg nekik a +200 MDC-t, viszont adok szintenként +10 PPE pontot. Az RCC skilljeit azért nem írom le, mert nálam OCC-t választhat (related képzettségek felét kapja első szinten). Az eredeti megtalálható a Great OCC/RCC Netbookban, True warlock RCC néven - A ford.)*

### Elemi lovagok

Ha az elemi lovagrendek egyike késznek nyilvánít valakit a beavatásra, megtanítyják neki azt a kb egy perces litániát, mellyel megidézheti egy elementálúr esszenciatorodékát. Ezután a jelölt alá kell merülnön az őselembe. Tűz esetén akkora lángba kell lépnie, mely teljesen elnyeli, víz esetén alá kell merülnie a tengerbe, levegő esetén le kell vetnie magát legalább 500 méter magasból, föld esetén pedig el kell temettetnie magát. Feladata egyszerű: el kell mondania a litániát, mielőtt meghal (nem kell fennhangon, ez a víz vagy a föld alatt nem is lenne lehetséges). Ha sikerrel jár, az elem kiveti magából és megkapja hatalmának első morzsáit. Az elemek urai további bizonyítást várnak az ifjú lovagtól - csak 3-4. szint körül adnak neki komolyabb képességeket.

Az elemi lovagok szeme állandóan egy színben izzik - a tűz vörösben, a víz kéken, a levegő fehérben, a föld pedig zöldben. Éjjellátásuk van 15 méterig. Az ember és az elementál összeolvadása idegenszerű gondolkodásmódot kölcsönöz nekik (jellem: csak Aberrant).

**Bónuszok:** +2 IQ, +1D6+3 ME, +5 PS, +4 PE, **SDC:** 3D6x20, **PPE:** 1D6x10 +3D6/szint

### **Tűz képességek**

- 1.szint: Immunis a tűzre (állandó)
- 2.szint: Tüzes kéz (5 PPE, 3D6 SD vagy 1D4 MD sebzés, időtartam 1 perc/szint)
- 3.szint: Tűzgolyó (10 PPE, 1D4 MD/szint, hatótáv 30 méter / szint)
- 4.szint: Tűzkard (15 PPE, 2D6 MD + 2/szint, időtartam 1 perc/szint)
- 5.szint: Tűzpajzs (20 PPE, 6 MDC/szint, időtartam 1 perc/szint)
- 6.szint: Tűzlehellet (30 PPE, 1D6x10 MD, 6 méter hatótáv, egyszeri)
- 7.szint: Metamorfózis: tűz (40 PPE, HP+SDC=MDC, SzN PS, +5 damage, időtartam 1 perc/szint)
- 8.szint: Tűzpáncél (50 PPE, 80 MDC +10/szint, időtartam 1 perc/szint)
- 9.szint: Tűzvihar (70 PPE, 2D6x10 MD sebzés 10 méter sugarban, időtartam 1 kör)
- 10.szint: Elementál idézés (80 PPE)

(A továbbiakban ugyanannyi PPE kell egy adott szintű képesség használatához, amennyi a tűznél szerepel. Az időtartam (ha van) mindig 1 perc/szint, kivéve a 9. szintet, ahol egyetlen kör.)

### **Víz képességek**

- 1.szint: Swim as fish: super (állandó)
- 2.szint: Vízteremtés (1 liter/szint)
- 3.szint: Vízkarmok (gyorsan áramló víz veszi körül a kezeit, 2D6 SD vagy 1D3 MD sebzés)
- 4.szint: Hullámcsapás (mozgó vízfal, embereket hátrálók 1d6 méterrel, veszítenek egy akciót, hatótáv 30 méter)
- 5.szint: Jégkéz (1D6 MD/szint sebzés)
- 6.szint: Gőzlehellet (szuperforró, 5D6 MD sebzés, 6 méter hatótáv)
- 7.szint: Jégpáncél (100 MDC +10/szint)
- 8.szint: Metamorfózis: víz (mint tűz, csak sebzés bónusz nincs)
- 9.szint: Savvihar (1D6x10 MD sebzés 10 méter sugarban)
- 10.szint: Elementál idézés (80 PPE)

### **Levegő képességek**

- 1.szint: Fly as eagle (állandó)
- 2.szint: Szélkarmok (gyorsan áramló levegő veszi körül a kezeit, 2D6 SD vagy 1D3 MD, 1.5 méter távolságig nyúlhatnak a karmok)
- 3.szint: Fingers of the Wind (mint a varázslat, de 10 kg/szint terhet mozgathat akár 5 kmph/szint sebességgel)
- 4.szint: Szélroham (embereket hátrálók 1d6 méterrel, veszítenek egy akciót, hatótáv 50 méter)
- 5.szint: Szélpenge (majdnem-szilárd levegőből van, 3D6 MD sebzés)
- 6.szint: Szélfal (karakter körül 1 méter/szint sugarú, 60 MDC +10/szint)
- 7.szint: Metamorfózis: levegő (mint tűz, csak sebzés bónusz nincs, viszont repülési sebesség 120 mph, +5 dodge)
- 8.szint: Gömbvillám (1D6x10 MD, 2 ApM (azaz nem egyszeri időtartamos), 18-as vagy jobb dobással lehet kitérni előle)

- 9.szint: Tornádó (6D6 MD sebzés 10 méter sugarban)
- 10.szint: Elementál idézés (80 PPE)

### **Föld képességek**

- 1.szint: 20 MDC, +2 damage (HtH)
- 2.szint: Sziklaököl (5D6 SD vagy 2D4 MD sebzés)
- 3.szint: Kődobálás (ökölnyi szikla formálódik a kézben, mágikusan megnövelt erővel dobja el, 2D6 MD sebzés, hatótáv 60 méter)
- 4.szint: Sziklatűk (földből nőnek ki, 1 darab/szint, sebzés ha valaki alatt jelennek meg 1D6 MD, ha falat alkotnak, akkor 15 MDC/szint)
- 5.szint: Sziklapajzs (20 MDC/szint)
- 6.szint: Sziklaformázás (mint Stone master)
- 7.szint: Metamorfózis: föld (mint tűz, a sebzés bónusz +10, valamint még +200 MDC)
- 8.szint: Sziklák emelése (PSx100 kg)
- 9.szint: Földrengés (4D6 MD sebzés 50 méter sugarú körben)
- 10.szint: Elementál idézés (80 PPE)

Az elemi lovag választhat OCC-t. Bármilyen pszí vagy mágikus képességük volt, az elveszik. Mágiaelméleti szempontból boszorkánynak minősülnek (bármí, ami érzékel vagy távoltart egy boszorkányt, az rájuk is hat, kivéve ha azért hat a boszorkányra, mert az "gonosz").

**Megjegyzés:** elemi lovakok nem csak Zelionban léteznek, de csak itt tömörülnek rendekbe. Néhány idéző litánia azonban hozzáférhető a Föld különböző pontjain: például az Amazonas kalózai között a víz, egy apró wyoming-i indián törzsben pedig a föld formulája. Ezekre nem is szokták használni a "lovag" elnevezést, inkább született képességekre vagy boszorkányságra, jobb esetben boszorkánymesterségre gondolnak.

*(Az eredeti RCC tudott még várakozni is, de én ezt nem tartom ide illőnek, ezért kihagytam. Ezen kívül néhány hiányzó képességet nekem kellett kitalálnom, és a sebzéseket is racionalizáltam kissé. Az eredeti leírás megtalálható a Great OCC/RCC Netbookban, Magi-knight RCC néven - A ford.)*

### **Delphoi**

A híres jósda a az északi D-shiftelő terület déli részén található. A Parnasszós hegye szigetként emelkedik ki az időszakosan megjelenő tengerből. Dél felől, Attikából három órás hajózással közelíthető meg a legbiztonságosabban. Az itteni Nexus-ponton egy Ezeréves Fa található. A fa tövében meditálók gyakran részesülnek látomásokban. A fa ágai között egy kisebb kolónia (2,000 fő + látogatók) él, melyet Apolló papjai és a Millenium druidák igazgatnak. Ők nem foglalkoznak jóslással, az ide utazóknak be kell érniük a fa által adott látomásokkal. Rossz nyelvek szerint a fát maga Apolló ültette a 200 évvel ezelőtt, hogy ne neki kelljen a jóslatokkal foglalkozni. Ki tudja, akár igaz is lehet.

### **A Gyöngyhalászkok**

(más néven **Búvárok**)



Ez egy felettébb szokatlan szervezet, ugyanis szoldosokból áll, akik azonban mind papok - méghozzá Triton papjai. Bármilyen megbízást elvállalnak, ami nem irányul az Olimposz ellen. Sokak szerint ők jelentik az Olimpiai Birodalom titkosszolgálatát, de ez nem bizonyított. Előszertettel használnak velencei techno-mágikus fegyvereket, melyekhez meglepően könnyedén jutnak hozzá (valószínűleg szövetségben állnak az egyik ottani Nagy Házzal).

Központjuk állítólag Új Athénban van, de senki sem tudja, hogy hol (GM megjegyzés: a kikötő alatt található, csak víz alatt közelíthető meg). A legtöbb civilizált hellén városban azonban van "fiókirodájuk", ahol fel lehet venni velük a kapcsolatot. Működésük a legtöbb országban teljesen hivatalos, csak Théra és Kéosz, illetve a Szövetségből Chiosz helyezte őket törvényen kívül.

## Ciprus

A sziget környékén gyakoriak a viharok, errefelé minden hatodik-hetedik hajó eltűnik. Magáról Ciprusról még soha senki nem tért vissza, elátkozott szigetként emlegetik.

A nagy őszinte helyzet az, hogy a szigeten vad vámpírok élnek. Valószínűleg egy hasadékon át kerültek ide, és képtelenek távozni. Mivel már minden életet kiirtottak, évek óta éheznek, és teljesen megőrültek.

## Új osztályok

### Viharmágus O.C.C.

*"Maga sem értette miért, de egy cseppet sem ijedt meg, amikor a ley vihar lecsapott kis lélekvesztőjére. Az ég zöldes szürkére váltott, és a fények megfakultak. Csak keresztezni akarta a ley vonalat, de amikor a szél lecsapott, egyszerűen elsodorta a vonal mentén. Hamarosan kéken szikrázott a csónak pereme, az árboc teljes hossza, csak ő maga nem. Ellenállhatatlan készletést érzett arra, hogy minden idegszálával a vihart figyelje. Észre sem vette, amikor kettétört az árboc. Hirtelen megérezte magában a vihart. Átjárta minden porcikáját, akárcsak a vele érkező hatalom. Villám csapott a csónakba, ami darabokra tört, de ő ott maradt a levegőben függve. Felkacagott."*

A Földközi-tengeri Háromszög közelsége két új varázstudó kasztot hozott létre a Mediterráneumban. Az egyik a Magma mágusok szektája, akik a földhöz kapcsolódó hatalmukkal képesek megfékezni a mágikus viharokat, a másik a Viharmágusok, akik lehetőleg mindenben az ellentétek. Nem szerveződnek csoportokba, öntörvényű lények, akik amúgy is minden más varázstudó jobb ha elkerül. Élvezik a ley viharok tombolását, mi több, valószínűleg ők az egyetlenek, akik meg tudják csapolni ezeknek az erejét. Bár hogy immúnisak lennének rá, az enye túlzás, de élvezik a veszélyeket.

A hellén társadalomban a viharok nemkívánatos társaságnak számítanak, de előszertettel alkalmazzák őket hírvivökként. Gyorsak, nincs szükségük járműre és a természet erőivel is elboldogulnak. És amíg magányos

küldetésben járnak, senkit nem kevernek bajba... A lézvoszi kalózok vakmerőbbje is alkalmaz viharvarázslókat a hajóján. Másrészt Théra elsőként helyezte őket törvényen kívül: míg más varázstudónak théri felségterületen csak a varázslástól kell tartózkodnia, a viharvarázslók az egész birodalomból ki vannak tiltva.

A viharvarázslók misztikus képességekkel születtek, de pszi nélkül. A pszi lehetetlenné teszi ugyanis a ley viharok felhasználását. Különleges hatalmuk általában egy ley vihar átélése közben jelenik meg (ez felel meg a Misztikusok hat napos meditációjának). A legtöbbjük soha nem kapott semmiféle mágikus kiképzést.

**Követelmények:** IQ 12, ME 12, PE 15, nem lehet pszi képessége!

(Megjegyzendő, hogy Kéosz szigetén egyre több elf gyermek születik pszi képességek nélkül. Így a kasztba tartozók legalább 20%-a elf.)

**Bónuszok:** +3 Horror ellen, +1 Mágia ellen az 1, 4, 7, 10, 13 szinteken, +1 varázslat ereje a 3, 6, 9, 14 szinteken.

**PPE:** 2D4x10 + PE + szintenként 3D6

### Képességek:

- 60% + szintenként 4 eséllyel nem hatnak rá a Ley Viharok véletlenszerű eseményei (Atlantis 12. old 2. táblázat).
- PPE-t képes felvenni egy Ley Viharból, mintha egy Nexus ponton lenne (30 PPE szintenként, 6 óránként egyszer, illetve óránként 20 PPE regenerálódik). Ha a vihar egy Nexus ponton van, akkor a fentiek kétszerese.
- Ley Viharban a viharvarázslók varázslatai a következő módon változnak: 01-30%: kétszeres hatás, 31-40%: feleződött hatás, 41-50%: nem működik, 51-60%: félresikerül, 61-70%: mágikus kislülés, 71-100%: fele PPE kell. (Atlantis 12. old 1. táblázat módosítása)
- Teljesen immúnis a Ley Csapásokra (bolts of ley energy)
- (\*)Ley Viharral repülés: a viharvarázsló a viharban, azzal együtt repül, 35 mph sebességgel. Oldalirányban képes manőverezni ill. kitérni.
- (\*)Ley Vihar Hívása: 60 PPE, vagy ha van az adott Ley Vonalon valahol egy vihar, csak 30. Utóbbi esetben a vihar 105 mph sebességgel közeledik.
- Ley Vonalon varázslás: ha egy viharvarázsló ley vonalon varázsol, minden felhasznált PPE után 1% esély, hogy egy Ley Vihar kezdődik. Nexus ponton kétszeres esély.

**A Fókusz:** A viharvarázslók egy kék üveglencsét használnak fel a viharok energiájának fókuszálására. A fenti két \*-gal jelölt képesség e nélkül nem használható. Ha nem Ley Viharban van, a lencse 10%-kal csökkenti minden varázslat PPE-igényét. Ezt nyakláncként szokás viselni.

Van továbbá egy kék üvegből készült üveggömbjük is, melyben el tudnak tárolni egy teljes Ley Vihart. A vihar elfogásához 4D6-tal IQ próbát kell dobni, valamint egy mágia elleni mentődobást kell tenni: erre -2 nexuson, -4 nexuson délben, -6 napéjegyenlőség idején, -7 napfordulón, -8 napfordulós napnyugtakor, -9 napfordulós napkeltekor,





-11 holdfogyatkozáskor, -14 napfogyatkozáskor. Bármelyik is sikertelen, a gömb széttörik. Az eltárolt viharból a viharágus ki tudja nyerni saját max PPE-jének kétszeresét (plusz a fenti bónusz harmada, tehát pl. napfordulás napkelte viharából  $2+9/3=5$ -szörösét), ezután a gömb kiürül. Ha még legalább az energia fele benne van, a vihart ki is lehet engedni - ha ez nem ley vonalon történik, akkor 5 perc után elcsitul, Ley vonalon pedig egy teljesen normális Ley vihar keletkezik.

Mindkét tárgyat el tudja készíteni egy közönséges üvegfüvő, önmagukban nem mágikusak.

**Varázslatok:** Közönséges varázslatok 1-9 szintig plusz minden időjárás-manipulálás. Továbbá bármely víz, levegő (warlock - Conversion book) és óceáni varázslat (Underseas worldbook). Minden varázslatot kis kék szikrák kísérik, melyek a karakter kezéből pattognak.

Első szinten válassz 4 közönséges varázslatot az 1-4 szintekről, plusz a Viharidézést (13. szintű), melyet a viharágus karakter 100 PPE-ből képes létrehozni. Továbbá 4 elemi varázslatot az 1-2 szintekről. Közönséges varázslatokat korlátlanul tanulhat, de elemi varázslatokból legfeljebb kettőt szintenként. Ezen kívül egy Villámmester varázslat minden páratlan szinten, és egy anti-pszí varázslat az 1, 4, 7 szinteken.

(A villámvarázslatokat ösztönösen használják, a villámmesterekről legtöbbször még csak nem is hallott.)

#### *Anti-pszí varázslatok*

**Elmepajzs:** 10 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc szintenként

Immunitást ad minden pszí érzékelő képességre és mentális támadásokra (Mind bolt, Mind wipe, stb).

**Elmevihar:** 15 PPE

Hatótáv: 5 m sugarú kör

Időtartam: 1 kör szintenként

Mentő: kisebb pszí 14, nagyobb 16, mester 18 ellen!

A hatáskörben minden pszí erős fejfájást érez. Látható, hogy minél erősebb a célpont, annál nehezebben áll ellen. Az áldozatok nem képesek pszit vagy mágiát használni, képzettségekre -10%, harci dobásokra -2 levonás.

**Mentális csapás:** 10 PPE

Hatótáv: 30 m

Időtartam: egyszeri

Mentő: kisebb és nagyobb 14, mester 15 ellen

5D6 HP sebzés, -2 harci dobásokra, -20 képzettségekre a következő 1d4 percben. Csak pszí ellen hatásos.

**Képzettségek:** Lásd a Ley vonal járó listáit.

**Szintlépés:** Mint fent.

### **Krétai Bikatáncos O.C.C.**

*“A bika leszegett fejével a földet kapálta és fűjtatott. A karámat már vágatva hagyta el. Még a föld is megremegett vörös-fehér tömege alatt.*

*A lány higgadtan várta. Öltözéke az alkalomhoz illően, akár egy fiúé, nem állt másból, mint övből, szoknyából és puha csizmából. Sötét haja lófarokba fogva verdeste a hátát, nehogy egy előrehulló tincs elvakítsa.*

...

*Erisza felugrott. Kezeivel megragadta a szarvakat. Bőre alatt táncoltak az izmok. Reid számára hihetetlen módon kézenállásba ment át, lábaival az ég felé rúgkapált, mielőtt elengedte volna a szarvakat... aztán lebukfencezett az állat széles hátán, nagy ívű szaltóval földet ért, és büszke tartással visszament a csoporthoz. Időközben egy másik karcsú alak már fel is pattant a szarvakra.”*

*(Poul Anderson: Az atlantiszi táncosnő)*

**Követelmények:** PP 16, PE 14, PB 14, Spd 15

**Bónuszok:** +1 MA, +1D4 PP, +1D6 PE, +1D6 PB, +4D6 Spd, +1 kezdeményezés, +2 kitérés, +2 roll w. punch/fall/impact, +2 mágia, pszí és elmekontroll ellen

#### **Különleges képességek:**

Ahogy a Krétáról szóló fejezetben már említettem, ezek a képességek csak addig maradnak meg, míg a karakter szűz marad.

- Képes érzékelni Jupiter kreatúráit és az ő mágiájával átítatott dolgokat 150 méter távolságból, és ezeknek egy közönséges bronz késsel 3D6 MD sebzést okozni (pl. a Hárpiáknak). Ennek a képességnek része az is, hogy immúnisak a Kréta Átokra, azaz szabadon elhagyhatják a szigetet. Automatikus képesség.

- A függeség tánca: tánc közben a karakter a következő bónuszokat kapja: +2D4 PP, +2 kezdeményezés, +2 kitérés, +2 roll w. punch/fall/impact, a sebessége kétszeresére nő, a kitérés szabad cselekedet (de dobni továbbra is kell), Akrobatika képzettség 98%. Körönként 1 PPE pontot igényel.

- A bűbáj tánca: állatok és nem-intelligens szörnyek nem támadnak a karakterre, bikákkal empatikus kapcsolat alakul ki (mint a pszí-vadász képessége). Intelligens lények mentődobásra jogosultak, ha elvétel, megbűvölve bámulják a táncost. Sikeres mentődobás esetén is csökken a koncentráció képességük: -1 minden harci dobásra, -5% minden képzettségre. Minotauruszok automatikusan elrontják a mentőjüket. Percenként 15 PPE pontba kerül.

- A látvány tánca: a táncos megváltoztatja saját képét. Korlátlanul használhatja a Mask of deceit és Multiple image varázslatokat, de megváltoztathatja egész kinézetét vagy öltözékét is, vagy képét áthelyezheti egy legfeljebb szintenként 2 méterrel odébb levő pontra. Körönként 7 PPE pontba kerül.

- Az erő tánca: természetfeletti erőt ad, +1D6 PS, a PE kétszereződik, a HP és SDC összege MDC lesz. Harc közben alkalmazható. Körönként 4 PPE pontot igényel.

- A védelem tánca: megelevenített holtak, élőholtak, ördögök és démonok nem képesek 7 méternél jobban megközelíteni a táncost. Egy perc után a megelevenített holtak porrá omlanak 15 méter sugarú körben. Két perc után az élőholtak (kivéve vámpírok) elűzetnek. A vámpírok, ördögök vagy démonok akkor lesznek elűzve, ha a táncos



legalább annyi PPE pontot felhasznált már, amennyi a lények HP vagy MDC maximuma. (Egyenként: tehát ha például van egy 50 HP-s és két 60 HP-s vámpír, akkor 50 PPE után elmenekül az első, és további 10 pont után a másik kettő is.) Körönként 2 PPE pontba kerül.

*“A bika elbődült, megrázta fejét, és oldalra vetette az egyik lányt. Erissza odarohant az állathoz, megrángatta a fülét és elpiruettezett előtte. A bika feléje fordult. A lány megismételte az ugrást. A tánc véget ért, az örök lazíthattak.”*

(Poul Anderson: *Az atlantiszi táncosnő*)

**PPE:** PEx4 plusz szintenként 2D6+1 pont.

**SDC:** 2D4x10

#### **Képzettségek:**

Language: greek 98%  
Language: dragonese +20%  
Literacy +30%  
Dance +40%  
Cook +10%  
Sing +5%  
Escape artist +15%  
Acrobatics +10%  
Gymnastics  
Running  
Swimming  
Maths: basic  
WP: knife  
HtH: martial arts (spec)

(A Martial Arts képezettségben a következőket kell megváltoztatni: 4 szinten autododge, nem kap semmilyen különleges rúgást (csak az alap 1D6 sebzésűt), de ehelyett 3, 5 és 8 szinteken +1 dodge és disarm. - ha valakinek van Japán könyve, használhatja az Aikidót is.)

**Választható képzettségek:** válassz még négyet, majd kettőt a 3 és 6 szinteken, egyet a 9 és 12 szinteken.

Communications: bármi  
Domestic: bármi (+5)  
Electrical: semmi  
Espionage: bármi  
Mechanical: semmi  
Medical: bármi  
Military: csak a nem-modernek  
Physical: bármi (+10)  
Pilot: bármi  
Pilot related: bármi  
Rogue: bármi  
Science: bármi  
Technical: bármi  
WP: bármi  
Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** válassz még hármat, majd még kettőt a 4, 8 és 10 szinteken, bónuszok és megkötések nélkül.

**Felszerelés:** ruhák, bronz kés, két levél az Ezeréves Fáról (60 MDC egyenként, elől-hátul a felsőtestre rögzítve páncélként használhatók)

**Péncz:** a Krétát elhagyók általában gazdag családból származnak. 2D6x1000 kredit, főleg aranyban.

**Szintlépés:** lásd Juicer.

### **Villámmester O.C.C.**

A villámmesterek kalandorok, zsoldosok, és inkább harcosok mint varázslók. Kevés, de nagyon hatékony tudományuk mesterről tanítványra száll. Hogy varázslataik honnan származnak, fogalmuk sincsen, de azért előszeretettel alkalmazzák őket. Bárhol felbukkanhatnak a Megaverzumban.

**Követelmények:** ME 10, PS 10, PE 14

**Bónuszok:** +4 vs Horror, +1 vs mágia a 4, 8, 12 szinteken, +2 támadás, +1 kitérés, +1 háritás, +1 ApM, +2 vs megszállás, +1D4 PE, +2 PS, 1 PP.

Rendelkezik a “mesterlövészet” képességgel, melyet varázslatokkal tud alkalmazni: minden 3 PP pont 16 felett ad +1 kezdeményezés bónuszt kizárólag villámok ellövésére, továbbá válassz kettőt ezek közül: (1) képes tükörkép alapján célzni a háta mögött levő célpontra, (2) levonás nélkül löni vágató lóról vagy mozgó járműről, (3) képes fejjel lefelé lógva vagy fejenállva célzni, (4) képes kitérni és visszalöni 1 akcióban, levonás nélkül, (5) képes levonások nélkül célzni a Pattogó villámmal.

**PPE:** 1D6x10 + PE + szintenként 2D6

Varázslatok: első szinten négy villámvarázs az 1-2 szintekről, plusz kettő a 2, 3, 4 szinteken, majd szintenként egy. Első szint kivételével nem tanulhatnak a tapasztalati szintjüknél magasabb szintű varázslatot. Általában megtanulnak néhány közönséges varázslatot is, (ha tudnak tanítót szerezni) de legfeljebb szintenként egyet, és legfeljebb 4. szintűeket.

#### **Képességek:**

- **Töltés:** A karakter elmond egy villámvarázst, de nem lövi el, hanem visszatartja. Minden várakozással töltött akció +1-et ad a sebzéshez. Közben a karakter keze egyre erősebben szikrázik. Ez idő alatt nem varázsolhat, nem használhatja azt a kezét, és -1 minden harci dobására. Legfeljebb a szintenként 2 akciót használhat fel töltésre, ezután a varázslat elszabadul és véletlenszerű irányba kilő.
- **Mágikus energia érzékelése** (mint ley vonal járó) és elektromosság érzékelése (hatótáv ugyanaz)

#### **Képzettségek:**

3 nyelv +30%  
Írás/olvasás +20%  
Matek alap +10%  
Hírszerzés +6%  
Vadonbeli túlélés +10%  
3 fizikai +15%  
3 ősi WP  
HtH - Expert



**Választható képzettségek:** Válassz hatot, és még kettőt 3 és szinteken, még egyet 9 és 12 szinteken.

Komm: csak másodlagosként

Háztáji: +5%

Elektromos: csak másodlagosként

Felderítés: +5%

Szerelő: csak másodlagosként

Orvosi: változatlan

Katonai: csak másodlagosként

Fizikai: +10%

Vezetés: lovaglást kivéve csak másodlagosként

Vezetés kapcs: csak másodlagosként

Szélhámos: +5%

Tudományos: csak másodlagosként

Technikai: számítógépek csak másodlagosként

WP: változatlan

Vadonbeli: +5%

**Másodlagos képzettségek:** Válassz még hatot. Bónusz nincs.

**Szintlépés:** Harci mágus (Federation of Magic), vagy ha az nincs, akkor Shifter.

## Varázslatok:

### 1. szint

**Szikrazápor:** 4 PPE; Hatótáv: 1 m; Időtartam: 1 kör szintenként; Sebzés: 1d6 SD körönként

A karakter kezéből folyamatosan szikrák záporoznak. Horror faktor: 7 + szintenként 1. Nem lehet túltölteni.

**Szikrák:** 5 PPE; Hatótáv: 10 m; Időtartam: egyszeri; Sebzés: 1d4 SD / szikra

A karakter kezéből szintenként egy szikra pattan ki, sorozatnak (volley) számít. Ezt nem lehet túltölteni.

**Kisülés:** 2 vagy 6 PPE; Hatótáv: érintés; Időtartam: egyszeri; Sebzés: 3d6 SD vagy 1d6 MD

A karakter megérinti a delikvenst és azt áramütés éri.

**Elektromos ív:** lásd Federation of Magic (8 PPE, 9 méter, 1 kör, 2D6 MD, +2 támadás)

### 2. szint

**Villámcsapás:** 10 PPE; Hatótáv: 100 m + 6 / szint; Időtartam: egyszeri; Sebzés: 1d6 MD / szint

A villám a karakter kezéből csap ki.

**Elektromos fáklya:** 3 PPE; Hatótáv: 0; Időtartam: 5 perc / szint vagy egyszeri; Sebzés: -

A karakter kezéből ártalmatlan szikrák pattognak, melyek megvilágítanak egy 5 m sugarú területet, vagy villanófényként elvakítanak mindenkit 10 m sugáron belül 1d4 percre.

**Immunitás:** 15 PPE; Hatótáv: érintés; Időtartam: 5 perc / szint; Sebzés: -

Az alany immunis lesz minden elektromos hatásra.

### 3. szint

**Villámív:** lásd Federation of Magic (csak 18 PPE, 30 méter / szint, 1 kör / szint, 4D6 MD +2 / szint, +2 támadás, 30m-en belül +4)

**Villámpenge:** 18 PPE; Hatótáv: érintés; Időtartam: 1 perc / szint; Sebzés: + 6d6 MD

Egy fémpengére kell rámondani.

**Sokkoló érintés:** 12 PPE; Hatótáv: önmaga; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: 1d6 MD / szint

A karakter minden érintése egy villámcsapásnak megfelelő sebzést okoz.

**Sokkoló mező:** 18 PPE; Hatótáv: 20 m; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: spec.

Az áldozatot egy erőter veszi körül. Ha megmozdul, körönként 2d6 sebzést szenved el, ha valamihez hozzáér (a talajon kívül), 4d6-ot, amihez hozzáér, az pedig 2d6-ot. Mágia elleni mentődobás felezi az időtartamot és a sebzést.

### 4. szint

**Villámpáncél:** 25 PPE; Hatótáv: önmaga; Időtartam: 2 perc / szint; Sebzés: 1d4 MD / szint, maximum 4d4

A sebzésen kívül szintenként 5 MDC védelmet biztosít.

**Villámfal:** 45 PPE; Hatótáv: 15 m; Időtartam: 1 perc / szint; Sebzés: 1d6 MD / szint

Méretei 3m magas, szintenként 1 m széles, egy villámnyi vastag :-)

### 5. szint

**Pattogó Villám:** 18 PPE; Hatótáv: 50 m + 3 / szint sugarú körön belül; Időtartam: 1 kör; Sebzés: 1d6 MD / szint

A villám szintenként egyszer tud megpattanni, de csak a legutolsó célpontot sebz. Minden megpattanás -1 levonást jelent a támadó dobásra. Csak egy támadást kell dobni, a végső célpontra.

**Irányított Villám:** 30 PPE; Hatótáv: 30 m + 3 / szint sugarú körön belül; Időtartam: 1 kör; Sebzés: 1d6 MD / szint

A villám képes kanyarodni és követni a célpontot, a hatótávolsága viszont nagyon kicsi. +5 támadó dobás.

**Láncvillám:** 10 PPE / célpont; Hatótáv: 100 m + 6 / szint sugarú körön belül; Időtartam: 1 kör; Sebzés: 1d6 MD / szint

A Ricochet Strike varázs megfelelője. Minden megpattanásnál sebez, és 1d6-tal csökken a sebzés, illetve -1-el a támadó dobás. Minden célpontra kell támadó dobást tenni.

**Gömbvillám:** 130 PPE; Hatótáv: 20 m; Időtartam: 1 perc / szint; Sebzés: 1d6 MD / szint

A karakter képes irányítani, sebessége 25, minden támadás a karakter egy támadásának számít.

Ha másra koncentrálnak, a gömb megáll.

### 6. szint

**Villámkötél:** 32 PPE; Hatótáv: érintés; Időtartam: 1 perc / szint; Sebzés: 1d6 MD / kör

Hossza 2 m / szint. Egyik vagy mindkét vége rögzíthető, ehhez meg kell érinteni az adott pontot varázslás közben. A villámmestert nem sebz. Szilárd, használható mászásra vagy megkötözésre is.

**Villámbeleklyő:** 20 vagy 30 PPE; Hatótáv: 3 m; Időtartam: 3 perc / szint; Sebzés: 3d6 SD vagy 1d6 MD / kör





Az előzővel ellentétben ezt a varázst egy lényre kell rámondani, akin megjelenik egy szilárd energiabilincs. Lényegében a Forcebonds megfelelője, csak ez közben sebez is. A kiszabaduláshoz legalább SNPS 30 szükséges.

**Villámlánda:** 35 PPE; Hatótáv: 0; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: 1d6 MD / szint

Közelharc fegyver, a villámpengével ellentétben nem kell hozzá anyagi fókusz. El lehet dobni, ekkor közönséges villámvárázssá alakul (+1 támadás) és megszűnik. Lehet vele háritani is, szilárd.

**Villámkorbács:** 15 PPE; Hatótáv: 0; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: 1d6 MD / szint

Közelharc fegyver, nem kell hozzá anyagi komponens. Nem lehet vele háritani, mivel tiszta energia.

### 7. szint

**Villámháló:** 36 PPE; Hatótáv: 10 négyzetm / szint; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: 3d6 MD (nagy méretű lényeknek 6d6)

A karakter szint+3 pontot megérint varázslás közben, a háló ezekhez lesz rögzítve. Vagy megjelenhet a levegőben, és ráeshet a célpontra. Anyagi, tehát el lehet vele fogni valakit. A karaktert nem sebzí.

**Villámcsapda:** 30 PPE; Hatótáv: érintés; Időtartam: 1 nap / szint; Sebzés: 1d6x10 MD

Ha egy élőlény megérinti a varázslattal megjelölt pontot, abból villámok csapnak ki, és 3 m sugarú körben mindenkit sebeznek. Egyszeri aktiválódás után a varázslat megszűnik. A karakter érintésére nem aktivizálódik.

### 8. szint

**Energiavihar:** 80 PPE; Hatótáv: 5 m / szint sugarú kör; Időtartam: 1 kör / szint; Sebzés: 2d4x10 MD / kör

A karakter körül minden irányban villámok csapkodnak, mindent és mindenkit sebezve. A villámmester maga körönként 2d6 SD sebzést szenved el.

## Hetéra O.C.C.

A Földközi-tenger mellékén élő hetérák egy része mágikus képességekkel rendelkezik. Különleges varázslataikat bizvást nevezhetjük szexuál-mágiának. Ez, bár hasonlít Aphrodité papnőinek mágiájához, nem szakrális eredetű, hanem bizonyos szektákban anyáról lányra hagyományozódó, ősrégi tudás. Eredete minden bizonnyal a matriarchális korra vezethető vissza.

## Új-olimpiai R.C.C.

(fordítás)

Ezek a mágikus képességű mutánsok félistenek és istenfiak gyermekei, azaz egy valódi isten egyenesági leszármazottai (legalább másod-, de inkább negyed- vagy ötödízigen).

**Bonuszok:** +2 IQ, +2 ME, +3 MA, +1D6 PS, +3 PP, +1D6+2 PE, +4 PB, +1D6+6 Spd

**MDC:** PEx4 + 20 +3D6/szint

**PPE:** 2D4x10

**ISP:** ME + 1D4x10 + 1D6/szint

Bio-regenerál 1D6x5 MDC-t óránként. Éjjellátás 30 méterig.

Dobj (vagy válassz) a következő táblázatból egyet:  
01-13: Hermész: angyalszárnyak, +1 PB, repülési sebesség 1d4x10.

14-16: Hádész: kígyó alsótestű "kentaur". Gyakran felsőtestét, néha arcát is pikkelyek borítják. Kopasz, fején néha kobra-csuklya nő. Kétkezes, +1ApM, kígyótestű (sic) szabaduló művész (+40%), +3 PP, +1D4x10 MDC.

17-30: Erosz: +1D4 PB (min 18), +2D4 MA. Charismatic aura varázslatot születésétől fogva ismeri (fele PPE-be kerül).

31-38: Jupiter (ez esetben az őt nyilván nem maga Jupiter, csak valakit a családban az ő esszencia-törredéke lényegített át): minotaurusz. +2 láb testmagasság, +100 kg tetsúly, +1D6+10 PS, +1D6x10 MDC.

39-40: Árész: születésétől fogva egy görög hoplita-páncél van a bőrére növe. +2D6x10 MDC, +4 PS, +4 PE, +6 Spd.

41-53: Héraklész: 8 láb magas, +1d6+2 PS, +5 PE, +2D6 Spd. Naponta egyszer berzerker dühbe lovallhatja magát (MDCx2, +5 PS, +2 ApM).

54-65: Dionüszosz: szatír. +2D6 Spd, +1 PS, +2 PE, szarv sebzése 1D4 MD, rohamozva 2D6 MD.

66-68: Hephaisztosz: lángoló haj. Tűzgolyókat képes löni 5 PPE pontért (sebzés 4D6 MD, 4 szinttől 1d4x10, 10 szinttől 1d6x10). Tűzre, hőre immunis.

69-80: Zeusz: küklopsz. 15 láb magas, +2d6+2 PS, +1d6+2 PE, +2d4x10 MDC, +2d6 Spd. Elektromosságra immunis.

81-95: Aphrodité: +2d4 PB (min 22), +1D4 MA. Metamorhosis: human varázslatot születésétől fogva ismeri (fele PPE-be kerül).

96-00: Poszeidon: úszóhártás ujjak (+30% úzás), gyakran békaszzerű bőr, néha arc is, képes vizet lélegezni és 1 km mélyre merülni. +1D6 PS és PE. Úzás sebessége 5d6+15.

**O.C.C.:** bármi nem-kibernetizált.

**Kibernetika:** Inkompatibilis.


*(Ez az RCC eredetileg a Crossroads of the Megaverse honlapon jelent meg. A táblázat néhány opcióját átírtam, hogy jobban megfeleljen az egyes isteneknek.)*

-Az Aranyvirágok, egy független kémszervezet

## TÖRÖKORSZÁG

### Szkíta nomádok

Az ország belsejében élnek a szkíták, ez a nomád nép, akiket egyesek a magyarság őseinek tartanak. (Pontosabban: ezt az eredeti szkítákról állítják. Mint látni fogjuk, a Rifts szkítái valójában renegát mongolok.) Nincsenek többen 3,000 főnél, de minden egyes férfi és nő magasan képzett harcos. Mongóliából indultak el, mintegy 200 évvel ezelőtt, ugyanis nem szenvedhették a táltosok uralmát. (A táltosokról lásd a Magyarország fejezetet.) A szellemek



vigyáztak rájuk, és elvezették őket a Bagdadi Kalifátusba. Itt szövetségre léptek a kalifával, aki mindmáig közülük választja elit testőrcsapatának tagjait. Innen származnak a szkíták mágikus tárgyai is. A kozákokkal is jó kapcsolatot alakítottak ki. Ennek köszönhetően modern, orosz fegyverekkel is rendelkeznek.

A szkíták szó szerint nyeregben élnek le egész életüket. Nincsenek jurtaik vagy ideiglenes sátozóboraik, folyton úton vannak. A nők még mindenórás terhesen is lépést tartanak férjükkel (igaz, ebben némi bűbáj segíti őket - az arab varázslók jók az ilyesfajta "hétköznapi mágiában". Csak érdekességképpen: állítólag a görög mondák amazonjai is a szkíták közé tartoztak). Körülbelül 500-an Oroszországban vagy a Boszporuszon túl, Európában kóborolnak, a többi megelégszik a volt Törökországgal és a Kalifátus földjével.

**Ötlet: Néhány vándorló szkíta előbb-utóbb eljuthat a Nagykunságra, ahol jó néhány nomád valóságos félistent lát majd bennük. Még az is elképzelhető, hogy kitér egy lázadás a magyartaltosok ellen.**

A szkíták egyharmada (!) a Lovászmester OCC-be tartozik, de az Erős fegyver pszé képesség helyett Pszi-íjjal rendelkeznek. A többiek a Lovas nomád OCC tagjai, azzal a különbséggel, hogy 6D6+6 + szintenként 1D6 PPE pontjuk van, mellyel használhatnak techno-mágikus tárgyakat. Ezen kívül minden szkíta az alapkasztokhoz képest +1 kezdeményezés, támadás, kitérés és háritás bonusszal rendelkezik. Mindkét kaszt a Magyarország fejezetben található.

**Pszé-íj:** 25 ISP, a karakter kezében egy tiszta energiából álló íj jelenik meg, melynek nincsen húrja. A nyilak szintén energiából állnak, létrehozásuk nem kerül további ISP-be. Sebzésük 4D6 MD + szintenként 1 pont. Az íjhasználat képzettségén felül +2 bónusz adódik a támadásra. Lőtávolság 100 + szintenként 15 méter. Időtartama 5 perc szintenként.

Van köztük néhány sámán, de ezeknek semmi köze a táltosokhoz. Nem akarják leigázni a szellemeket, csupán segítségüket kérik. Ők a Misztikus OCC tagjai (lásd az alapkönyvben), akik a következő plusz képességekkel rendelkeznek:

**Szellemidézés:** A boszorkánymesteri módszerhez hasonlóan nem igényel PPE-t, de nem is biztos a siker. Egyetlen nagy, vagy három szintenként egy kisebb szellem hívható. Naponta csak egyszer lehet megkísérelni. Az idézés 10 percig tart. A siker esélye 45% + szintenként 5% (ley vonalon +10%, nexuson +20%). A szellem nem köteles engedelmessé válni, de barátként viszonyul a sámánhoz. Ha olyan kéréssel fordulnak hozzá, melyet a sámán vagy társai is könnyedén megoldhatnak, könnyen megsértődhet, de fontos dolgokban biztosan segít.

#### **Megigézés: Varázstárgyak készítése:**

1. kard: 13 napig készül, a sámán kovácsolja és minden nap 100 PPE pontot tölt bele. A kész fegyvernek 250 MDC pontja van, SDC ellenfeleknek 1d8 SDC sebést okoz, természetfeletti MDC ellen 2d8 MD-t, hi-tech MDC ellen 1d4 MD-t.

2. nyílveszok: 30 PPE darabja, egyszerre többet is lehet készíteni. SDC ellenfeleknek 1d6 SDC sebést okoz, természetfeletti MDC ellen 2d6 MD-t, hi-tech MDC ellen 1d3 MD-t. Az ígézet 13 nap múlva megszűnik.

Ezeket a varázskardokat azelőtt használták nagy számban, mielőtt a Kalifátusba értek volna, de a megigézett nyilak még ma is népszerűek.

### **A szkíták techno-mágikus tárgyai**

Fentebb láthattuk, hogy minden szkíta képes ezen eszközök használatára, vagy PPE-ből, vagy ISP-ből. A következő eszközöket a Bagdadi Kalifátus techno-mágusai készítik. A Kalifátus katonái általában ezeknek a gyengébb verzióit használják.

**Győzhetetlen kard:** ez a kard PPE felhasználása nélkül 6D6 MD sebést okoz, 200 MDC ponttal rendelkezik, melyből naponta 20-at regenerál. Bele van építve egy Talizmán, mellyel naponta háromszor meg lehet idézni a Harci Őrület képességét. Ekkor a kard 1D6x10 MD-t sebez, és a karakter kétszer annyit támadhat, mint egyébként. Továbbá ilyenkor egy 100 MDC értékű Ithan Páncél jön létre a használó körül. A képesség időtartama 15 perc. Ha a használónak van 40 PPE vagy 80 ISP pontja, a talizmán kimerülése után is aktiválhatja. - a Federation of Magic könyvből a Battle Fury Blade módosítása

**Védelmező pajzs:** ez a lovasok számára kialakított kisméretű, félhold alakú pajzs PPE felhasználása nélkül 50 MDC védelmet biztosít, melyből naponta 20-at regenerál. 6 PPE (12 ISP) pontért a pajzs felett megjelenik egy szintén pajzs alakú, csak nagyobb erőtér, mely +60 MDC pontot ad, és +3-at háritásra. Ennek időtartama 15 perc.

**Szkíta páncél:** arany berakásos bőrpáncél, mely mellényből, csataszoknyából, és hozzáillő térdig érő csizmából áll. PPE felhasználása nélkül 80 MDC ponttal rendelkezik, melyből naponta 20-at regenerál, de 15-ös AR-je van. 10 PPE (20 ISP) pontért aktiválni lehet egy Ithan Páncélt, mely +80 MDC pontot ad, és megszünteti az AR-t. Bele van építve egy Talizmán is, mellyel naponta háromszor meg lehet idézni a Győzhetetlen Páncélt: ez +200 MDC-t ad, véd a mérges gázoktól is, energia csak fél sebést okoz neki, körönként regenerál 1D6 pontot, és a karakter körül jól látható egy fényből szőtt teljes páncélruha alakja. Ha a használónak van 30 PPE vagy 60 ISP pontja, a talizmán kimerülése után is aktiválhatja. A Győzhetetlen Páncél időtartama 10 perc.

**Szkíta sisak:** borsisak vascsúccsal és ezüst berakással. A következő érzékelő varázslatokat képes létrehozni: See Invisible (4 PPE/8 ISP), Sense magic (4 PPE/8 ISP), See Aura (6 PPE/12 ISP), Eyes of Wolf (25 PPE/50 ISP). Mindegyik időtartama 10 perc.

**Hatalomíj:** ez a díszes visszacsapó íj PPE felhasználása nélkül képes egy közönséges nyilat 150 méterre ellőni úgy hogy dupla SDC sebést okozzon (tipikusan 4D6). Gyakrabban azonban a sámánál leírt megigézett nyilatkat használják. A sebés ezeknél is megduplázódik, a lőtávolság 250 méter. 12 PPE (24 ISP) felhasználásával az íj 5 tűznyilat képes kilőni, melyek egyenként 4D6 MD sebést okoznak maximum 150 méter távolságban.



**Szkíta nyereg:** ezüst berakásos lószerszám, mely +20%-ot ad lovaglásra, 20%-kal megnöveli a ló sebességét, valamint a ló HP és SDC pontjai összegét MDC-vé alakítja. A képességek állandóak, de havonta 100 PPE betöltését igénylik (lehet részletekben is). Egy szkíta soha nem lovagol máson, csak telivér földi lovon.

Minden szkíta harcossá avatásakor megkapja az összes fenti tárgyat. Igen, az összeset, első szinten.

## Perzsa Protektorátus

A Katakizma napjaiban egy óriási úrállomás zuhant le Törökország keleti részén, a Van-tó mellett. A roncsot idővel elkezdték kiaknázni a közeli vidékek túlélői, és végül egy város nőtt ki a tó mellett, Allah's Landing. Bár a roncs egy kisebb nexus szélén található, ez nem okozott nagyobb problémákat, sőt, később ki is aknálták az energiáját.

PA 15-ben Allah's Landing és a túlélő Ankara városa szövetséget kötött, így jött létre a Protektorátus. A két városállam közösen finanszírozta a harmadik nagyváros, Új Isztambul építését, a régítől messze keletre, a Fekete-tenger partján.

## Óriás-királyság

Conversion book utalás: *“Közel hatvan nimro, egy tucatnyi küklopsz, kéttucatnyi troll és gigant és kb. 4000 ork saját óriáskirályságot formált magának a régi Törökország területén.”*

A pontos hely a Toros-hegység keleti fele, délkelet-Törökországban. Erről az államalakulatról nem sokat tudni, teljesen elzárkóznak a külvilágtól. Az emberlakta országokban csak mint legenda ismertek.

## ARÁBIA

Arabia ma öt nagy részre osztható: ezek Perzsa Protektorátus, a Bagdadi kalifátus, a Templomosok, Izrael, valamint a sivatagi törzsek. Szót kell még ejtenünk a Szkíta nomádokról, a Hasszaszinokról és a rejtőző Óriás-királyságról is.

*Megjegyzés: az eredeti Hasszaszinokat 1256-ban a mongolok pusztították el, amikor Hülegü kán felprédálta Alamutot.*

A Katakizma során, miután az atombombák gombafelhői elszózódtak, a középkori kelet pontos másolata jelent meg a semmiből. Az itteniek azt hitték, hogy továbbra is a Próféta 669. évében (Kr. u. 1291.) vannak, és démonok törtek rájuk. Pedig a démonok már ott voltak, amikor a Kalifátus megjelent... Mivel a mágikus tudományok élénken éltek az emberek emlékezetében, sikerült felvenni a harcot a természetfeletti lényekkel. Évekig tartott, de elég jól megtisztították Mezopotámia területét. Közben a mongoloktól is visszaszerezték a Kalifátus irányítását. (A mongolok ugyanis ebben az időben kezdtek nagy számban az iszlám hitére térni. Így nem rendelkeztek sem az arab

mágikus hagyományokkal, sem a saját sámánjaikkal. Esélyük sem volt a démonok ellen.) Ma a Kalifátus egy emberközpontú, mágikus civilizáció, mely lényegében a régi Irak területét uralja.

A Hasszaszinok Kr. U. 1090-től kb. 150 évig léteztek. Ebben az időben tehát csak legendák éltek róluk. A Katakizma után viszont hamarosan újra megjelentek a politikai színpadon. Állítólag kapcsolatba léptek egy orosz hadúrral, akitől modern technológiát szereztek. Egyetlen erődjük van, valahol a Kalifátustól keletre.

A Templomos lovagokat a változás éppen Akkó ostroma közben érte. (Pontosabban: a város már elesett, csak a templomos erőd tartotta magát. Ez volt a keresztes háborúk legutolsó felvonása.) Az ostromló seregek azonnal visszavonultak, de helyettük órákon belül megérkeztek a démonok. Egy szörnyű mészárlás után a lovagok az erőd pincéjében egy szörnyű szertartást kíséreltek meg...

Ma a Templomosokat egész Arábiában rettegek. Nappal rettegett harcosok, éjszaka pedig fekete mágiát űznek. Teszik mindezt új uruk szolgálatában és a saját hatalmuk érdekében. Uralmuk alatt áll a palesztin partvidék, valamint Szíria és Jordánia egy része.

A sivatagi törzsek a Katakizma túlélői. Főleg tuaregek és berberék, akik kénytelenek voltak elhagyni a formálódó Főnix Birodalom területét, és a Szuézi mocsárvidéken át a Szaúdi félszigetre jutottak. Itt végül ráakadtak néhány automatizált gyártelepre (a Második Hidegháború idején, a 21. században az olajsejkek is fegyverkeztek), melyeket azóta egy-egy erősebb törzs tart megszállva. Végül kapcsolatba léptek a Kalifátussal, és máig ők az egyetlenek, akik Arábiában modern technológiával rendelkeznek (eltekintve a hasszaszinoktól). A valamikori Szaúd-Arábia sivatagaiban élnek.

**Izrael** szintén túlélő állam. Egy különös jelenségnek köszönhetően területe szinte mentes a mágikus tevékenységtől. A legfejlettebb tech-állam az egész területen, de világviszonylatban is Japánnal és Németországgal van egy kategóriában.

A **Perzsa Protektorátus** valójában három török városállam szövetsége. Technológiájuk fejlett, de nem éri el a Katakizma előtti szintet. A mágiával szemben általános az ellenérzés, az országnak mégis van egy nagy, sötét, túlvilági titka...

## A Kalifátus

Az iszlám birodalmat 633 és 750 között hozták létre Mohamed utódai, a “legitim kalifák”, majd az Omajjád dinasztia. A főváros már 661-től Damaszkusz volt. 750-ben az Abbászidák vették át a hatalmat, és Bagdadba költöztek. A X. században a birodalom elkezdett szétesni: Egyiptomban a Fátimidák jutottak uralomra. Ők meghódították Palesztinát és Szíriát, valamint a Földközi-tenger jókora részét (például Sziciliát is). Az Abbászidák szunniták, a Fátimidák pedig síiták voltak. Ezután jelentek meg a Szeldzsukok, akik Közép-Ázsiából törtek elő a XI. században. Nekik köszönhetően a Fátimidák visszaszorultak Egyiptomba, a bagdadi kalifák pedig elvesztették





hatalmukat - lényegében a szeldzsuk szultán irányította az országot, melyet azért továbbra is kalifátusnak hívtak. A kalifa megmaradt vallási vezetőnek.

A szeldzsuk uralom sem volt egységes, ez tette lehetővé, hogy az első keresztes háború (1096 - 1099) képes volt sikereket elérni. Létrejött az Edesszai Grófság, az Antiochiai fejedelemség, a Tripoliszi Grófság és a Jeruzsálemi Királyság. Jó nyolcvan évvel később Egyiptomban a bagdadi kalifátusból származó vezír, bizonyos Szaladin véget vetett a fátimida uralomnak, és Bagdad jóváhagyásával 1175-ben Egyiptom szultánja lett. Hamarosan elfoglalta Szíriát, ezzel bekerítve a tengerparti keresztes államokat. 1187-ben megszerzi Jeruzsálemet, majd Akkót és más erődöket is, bár Akkót a keresztesek hamarosan visszaveszik. 1191-től kezdve pontosan 100 évig Akkó a Jeruzsálemi Királyság fővárosa (bár 1229 és 1244 között egy békeszerződés keretében a szent város ideiglenesen keresztény területnek számít).

Időközben Szaladin utódai, az Ajjúbidák kihaltak, és Egyiptom 1250-ben a mameluk vezír, Bajbarsz kezére került. A szeldzsukokat pedig a mongol invázió támadta hátba, és 1258-ban véget vetettek a Bagdadi Kalifátusnak. A keresztes államok maradványai a két nagyhatalom közé ékelődve a mongolok mellé álltak. Rosszul döntöttek. Egyiptom megállította a mongol előrenyomulást, visszaszerezte Szíriát (történetünk során most utoljára) és sorra foglalta el a keresztes erődtényeket. 1265-ben elesett Cézarea, Haifa, Toron és Arsuf, 68-ban Jaffa és Antiochia, majd a lovagrendek nagy erődjei, Krak des Chevaliers, Margat és Montfort, végül 1289-ig Latakia és Tripolisz is. Ezekben az években Akkó főváros súlyos ostromokat élt át, de ezeket még el tudta hártani.

1291-ben Al-Asraf egyiptomi szultán döntő támadásra vállalkozott. Az ostrom hetekig elhúzódott, de Május 18-án a mamelukok behatoltak a városba, és heves harcok során elfoglalták. Egy muzulmán szemtanú, aki maga is részt vett a harcokban, később ezeket írta: "A muzulmánok Akkóban szörnyű nagy vérfürdőt rendeztek, és mérhetetlen mennyiségű zsákmányra tettek szert. A szultán megadásra kényszerítette mindazokat, akik a tornyokban sáncolták el magukat; ezeket, miután kijöttek, a város előtt egytől egyig lefejezték."

(Eddig tartottak a történelmi tények, ahogyan ma ismerjük őket.)

Figyelembe véve, hogy a mélysárlás idején Palesztina felett részleges napfogyatkozás zajlott, talán megmagyarázható, ami ezután történt. Akkó romjai felett egy hasadék nyílt, melyből mágikus energiák indultak, kúp alakban szétterjedve. A hatás csak Mezopotámián túl gyengült le, de a hasszaszin erőd, Alamut még éppen belefért. Az érintett területtel látszólag nem történt semmi, ezért nem is emlékeznek meg róla a szavahihető krónikák. Viszont 808 évvel később (tehát 2099 tavaszán, a Kataklyzma után 5 hónappal) a középkori arab világ pontos másolata jelent meg. Még az egyes emberek is pontosan

lemásolódtak. Ők maguk - a mágikus hagyományok őrzőit leszámítva- nem is voltak tudatában, hogy történt valami, amíg démonok nem támadtak rájuk.

A mágikus hagyományok eleve élték a középkori keleten, így voltak elegendő mágiahasználók, akik képesek voltak felvenni a harcot. Több ezer, nagy múltú családból származó harcos pedig azt vette észre, hogy atyjától örökölt ősi kardja misztikus tulajdonságokkal bír. Ennek ellenére is a terület emberi népessége a harmadára csökkent az első néhány napban. Ekkor a szörnyek legtöbbször egyszerűen sarkon fordult és eltávozott délnyugat felé - Rama-Szet mágikus hívása kényszerítette őket, aki birodalmát készült megalapítani a gizai nexus ponton. Néhány hónap múlva már ugyan ő maga küldte vissza seregeit, de a felállított mágikus védművek megakadályozták - és azóta is akadályozzák -, hogy egyszerre nagy mennyiségű természetfeletti lény lépjen a Kalifátus földjére.

Igen, a Kalifátus földjére: a mameluk szultán ugyanis hamarosan rájött, hogy Egyiptom nincs többé, és Bagdad felé vezette seregeit. A főváros romokban hevert, mivel a mongolok nem rendelkeztek a legkevesebb mágikus erővel sem. Ősi hitük sámánjait hátrahagyták a keleti sztyeppéken, és sokan az iszlám hitére tértek. Az itteni misztikus kultúrába viszont még nem volt betekintésük. Al-Asraf újraalapította a Bagdadi Kalifátust, az Aszrafida dinasztia uralma alatt.

A következő 300 évben a Kalifátusban mindennaposá vált a mágia használata, bár a technikai fejlődés sem állt meg. Mivel a kalifa parancsára szigorúan tilos modern technikát behozni az országba, a fejlődés töretlen volt, és ma a 16. századi keletnek felel meg. A nem-emberi lények az egész országban törvényen kívüliek számítanak. Az arab kultúra nem tesz alapvető különbséget a dili és a démon között. Néhány dili fajt azonban konzekvensen embernek tartanak. Ezek kivétel nélkül olyan fajok, melyek elhanyagolható különbségektől eltekintve teljesen emberszerűek. A logika szerint, ha egy kis kínai vagy egy fekete núbiai ember, akkor egy ogre, elf, törpe vagy pszívadász is az. Az orkok ezen logika szerint határesetnek számítanak, de célszerűségi megfontolások alapján általában nem tűrik meg őket.

Mindemellett, egy természetfeletti faj kimondottan fontos szerepet játszik az ország életében: ők az ifritek, a dzsinnek távoli rokonai. Az ifritek nagyon sokat segítettek a Kalifátus népének a Kataklyzma utáni első időkben, és ma is elismert, sőt kivételezett tagjai a társadalomnak. Egy több ezer éves ifrit, aki Szinbádnak nevezi magát, már vagy öt generáció óta a mindenkor kalifa egyik tanácsadója.

A nők hivatalosan szigorú szabályok szerint élnek, férjüknek vagy apjuknak alárendelve, nyilvános helyen tetőtől talpig beburkolózva jelenhetnek meg. Azonban ez nem jelent bigott erkölcsöket: szinte minden jobb szórakozóhely foglalkoztat táncosnőket (általában rabszolgákat). Ráadásul a városok alvilágában mindenki fittyet hány ezeknek a szabályoknak. Egy tolvajklánban például egy nő ugyanannyit elérhet, mint akármelyik férfi.

A kalifa a vallási és világi vezető egy személyben.



Abszolút hatalma van az egész országban. A vezír pozícióját - az elmúlt évszázadok rossz tapasztalatai miatt - megszüntették. Moszul, Kirkuk, Baszra, Karbala és Ar Rutbah urai az emírek, akik a Kalifátus mintegy 5/6 részét is uralják, a kalifa jóváhagyásával. A Bagdad körüli 1/6 a kalifa személyes birtoka. Abádán városa (a Baszra Emírátság területén) egy nexus ponton fekszik. A Katakizma után romba dőlt, és egy permanens Hasadék nyílt a helyén. A romokat főleg "alsóbbrendű" lények, orkok, goblinok és mások lakják.

Jelenleg Baszra városának nincs emírje: az előző tisztázatlan körülmények között vesztette életét, bár a hasszaszinokról suttognak. (Na persze, a hasszaszinokról mindig suttognak.) Annyi bizonyos, hogy volt egy nagy mágikus csata a palotában, és azóta a városban rendszeresen nyílnak apró hasadékok, melyek 5-10 percnél tovább sosem maradnak nyitva. Nem ritka látvány, hogy egy hiányosan öltözött ember rohan ki egy házból, és azt üvölti, hogy szörnyek jelentek meg a hálószobájában. Mire az őrség megjelenik, már csak a rommá tört bútorokat találják. (A város területén egyébként nincs Ley vonal, de mind a keleti, mind a nyugati határa mellett fut egy.) A városban szükségállapot van, és bevonultak a kalifa seregei. Ők tartják fenn a rendet, úgy-ahogy.

Bagdad és a többi város teljesen "korhű". Mármost a 16. századhoz. A mágia mindennapos, a gazdagabb házak kapuján mindig látható néhány diabolista védőrúna, és a repülő szőnyegek sem keltenek feltűnést. Az ember mintha a Bagdadi tolvaj filmjébe csöppent volna.

A Kalifátus először a templomosokkal vette fel a kapcsolatot - pontosabban azok vették fel vele. A Katakizma után 8 évvel sötét köpenyes lovasok jelentek meg Damaszkuszban, és a város vezetői valamint az összes katona napokon belül elhunyt egy titokzatos járványban. Ma Ar Rutbah jelenti a Kalifátus nyugati határát. Ettől nyugatra a Templomosok uralják a földeket. Iszkenderun kikötőjét az utóbbi évszázadban építették fel vállalkozó kedvű kereskedők megbízásából. A kikötőt iszonyatos erejű mágikák vigyázzák, de az innen Moszulba vezető karavánút már gyakorlatilag védtelen. Ráadásul az út túl közel visz Halab templomos erődjéhez. Mégis ez a legjobb út, mert északabbra egy afféle "mágikus zóna" van, melyben ley viharok tombolnak a nap 24 órájában. A templomosokat legalább egy kis szerencsével el lehet kerülni.

Az iszlám 709-ik évében (gyk: Kr.u. 2139, vagy PA előtt 147) jelentek meg a sivatagi nomádok Baszra városában. Tőlük tudták meg, hogy a "jövőben" vannak, és hogy hová fejlődött 800 év alatt a technika. Kisebb nézetkülönbségek után a kalifa azzal az engedménnyel tiltotta be a modern technológiát, hogy a sivatagi népek tagjai a Kalifátus területén is viselhetik, de csak halálos veszélyben használhatják fegyvereiket. Nekik köszönhetően újra megnyílt az út Mekkába: a szent városból ugyanis az elmúlt években egyetlen hadzsi sem tért vissza... Bár a zarándoklat most sem veszélytelen, de a nomádok vezetésével 10 karavánból 8 célba ér. A Kába-szentély ma egy nexuson, egy romváros közepén áll, teljesen sértetlenül. Falait

mágikus erő hatja át, mely csaknem elpusztíthatatlanná teszi. A nexus viszonylag biztonságos, csak a napfordulók és napéjegyenlőségek okoznak Ley viharokat. Maga a Kábakő elképesztő mágiát sugároz. Pszi-érzékenyek képtelenek 20 méternél jobban megközelíteni, érintése pedig minden lénynek fájdalmat okoz.

Utolsónak a szkíták érkeztek a Kalifátus földjére. Ezeket a kiemelkedő képességű harcosokat a kalifa azonnal felfogadta, mint elit zsoldosokat. 300 szkíta lovas ma is a bagdadi hadseregben szolgál.

A kalifátusnak tudomása van még természetesen a Főnix Birodalomról, valamint hallottak a Gargoyle Birodalomról, Németországról, az orosz hadurakról és Abomey-ről is. Rendszertelen kapcsolatban állnak néhány hellén kereskedővel, akik Iszkenderun kikötőjébe szállítanak árut. Rajtuk keresztül diplomáciai kapcsolatok kezdődtek a közelmúltban a Római Köztársasággal. Az Olimpiai Birodalmat nem ismerik el, mivel idegen lények irányítják.


A mágiahasználók elsősorban a ley vonal járók és misztikusok közül kerülnek ki. A Földön egyedül itt található nagyobb számú diabolista (ők készítették a nyugati határt védő rúnaköveket is, melyek távol tartják a Főnix Birodalmat). Ezen kívül előfordulnak techno-mágusok, akik viszont a 16. századi technológiával kénytelenek dolgozni. Például készítenek tűzgolyókat lövő muskétákat, illetve majdnem bármit, ami pusztá mechanikával működik. Az alapkönyvben leírtak közül csak a lángoló kard, a villámpálca és a misztikus páncél, esetleg még az erőter-generátor kerülhet szóba. Léteznek továbbá egyedi mágiahasználó kasztok is: a "bagdadi tolvaj", a Sha`ir avagy dzsinn-mágus és a dervis.

A mágia annyira mindennapos, hogy az itt született emberek 40%-a szabad PPE-vel (még hozzá 4D6 + szintenként 2 ponttal) rendelkezik, mellyel használhat varázstárgyakat. További 25%-uk pszi, ahogy az alapkönyvben meg van írva (12. oldal), a legtöbb techno-mágikus tárgyat ők is használhatják. Ez összesen több, mint a népesség fele!

## Kuvait (Új Bagdad)

Az Arab-félsziget túlélői, akik sem a sivatagi nomádokhoz, sem valamilyen túlélő hatalomhoz nem tartoztak, Kuvait állam területén gyűltek össze. Az erős amerikai jelenlétnek köszönhetően ennek az országnak majdnem olyan jó védelme volt, mint Izraelnek, így a háborút nem, csak Atlantisz kiemelkedését szenvedte meg. A túlélők aránya még így is elég nagy volt, még arra is képesek voltak, hogy új várost építsenek, az új tengerparton. Később a város különleges enklávéként csatlakozott a Kalifátushoz. Kuvaitban (melyet néhány fanatikus tech-párti mozgalom nevez Új Bagdadnak) természetesen nem érvényesek a tech-ellenes törvények, de lakói nem vihetnek modern eszközöket a Kalifátus más városaiba (a modern fegyverek hordása továbbra is a sivatagi nomádok kiváltsága).

Ebben a városban találtak otthonra azok az elfek és ogrék is, akik PA 42-ben, egymás ellen vívott tengeri



csatájuk közben találták magukat a Perzsa-öbölben, és képtelenek voltak hazajutni.

## Arab Techno-mágia

Következik a Rifts történetének talán első techno-mágikus tárgylistája, mely egyetlen fegyvert sem tartalmaz. (De ha fegyvereket akarsz, az előző fejezetben szereplő szkíta tárgyakat is arabok készítették.) Az arab varázstárgyak általános jellemzője, hogy egy "varázsszó" kimondásával használhatók.

**Repülő szőnyeg:** elkészítéséhez 150 PPE (Fly varázslat) szükséges. A mágiát az anyagba szőtt aranyszálak hordozzák. Maximális sebessége 56 km/h, 300 méter magasra emelkedhet, legfeljebb három embert szállíthat. Használatához 15 PPE vagy 30 ISP kell.

**Láthatatlanná tevő fez:** elkészítéséhez a kisebb vagy nagyobb láthatatlanság varázslat (60 ill 200 PPE) szükséges. A pontos hatás is ennek megfelelő lesz. Itt is az aranyhímzés hordozza a mágiát. Használatához 6 ill 20 PPE vagy 12 ill 40 ISP kell.

**Dzsinn-lámpás:** elkészítéséhez 750 PPE és egy Shifter közreműködése, továbbá három óriási gyémánt (kb. 20,000 kredit egyenként) és a dzsinn elemének megfelelő kő (további 10,000 kredit) szükséges. Tűz: rubin, víz: zafír, levegő: gyémánt, föld: smaragd. A használatához 150 PPE és a dzsinn neve kell, de ez utóbbi gyakran bele van vésve a lámpába (arabul!). Ne felejtjük el, hogy a megidézett dzsinn nem köteles kívánságokat teljesíteni, Szet isten átka csak akkor működik, ha valaki megmenti vagy foglyul ejti őket.

## Arab rúnák

Az arabiai diabolisták a Föld legjobbjai (talán a dél-amerikai Manoa városa és Atlantisz kivételével). Ez annyit tesz, hogy egyenértékűek Palladium Világbeli kollégáikkal. A leggyakrabban használt rúnák a természetfeletti lényektől, illetve a tolvajok varázstrükkjeitől védenek. Az utóbbiról érdemes néhány szót szólni, mert úgyszólván helyi specialitás: az gazdag házak minden falán van egy rúna, mely akkor indul be, ha a falra valaki varázsolni próbál. Nyilván érintésre robbanó jeleket helyezni egy utcai falra elég durva lenne... A kulcslyuk és áthatolás nevű varázstrükkök (lásd a tolvaj OOC leírásában) beindítják ezeket a védőrúnákat. Hatásuk általában a Fear, Agony vagy Wisps of Confusion varázslattal egyezik, mentődobás általában 14-es célszám ellen.

Fontos szerepük van még a Kalifátus határát védő rúnaköveknek, melyeket 300 éve állítottak. Ezek a "trigger - gonosz - hatás - félelem", a "trigger - gonosz - hatás - zavarodottság" vagy a "trigger - gonosz - hatás - fájdalom" kombinációkat alkalmazzák, kiegészítve területre hatással és állandósággal. Magyarul mindez azt jelenti, hogy démonoknak és ördögöknek három mentődobást kell tenniük rúnák ellen (15 célszám), ha megközelítik a rúnakövek sorát. Ha mindegyik sikeres, csak akkor léphetnek a Kalifátus területére, ellenkező esetben a Fear, Agony és/vagy Wisps of Confusion varázslatok hatnak rájuk. Egy titkos formulát használva elérték, hogy a 100 méterenként elhelyezett rúnakövek folytonos

védőkörlátót hozzanak létre (hatóterület: 5 méter széles, 100 m hosszú - ez a módszer játékosok számára abszolút hozzáférhetetlennek számít!). Szigorúan matematikai alapon annak az esélye, hogy három független mentődobás 15 fölé sikeres legyen, egy a 64-hez. Ez azt jelenti, hogy egy esetleges démoni hadseregnek csak a töredéke juthat be az ország területére. Tehát igenis vannak démonok a Kalifátusban, de a Főnix Birodalom nem képes totális háborút indítani.

## Technológia

Nincs, szerepét átvette a techno-mágia, a misztikus kovácsolás (megfelel az orosz kuznyának a Mystic Russia könyvből, a lényeg az, hogy közönséges fémekből képes MDC-tárgyakat készíteni) valamint az igézés. Az igéző ősi Palladiumi varázstudó kaszt. Leírása a [www.rifts-rpg.com](http://www.rifts-rpg.com) oldalon található Enchanter OCC néven. Ez azt jelenti, hogy a Kalifátus minden katonája el van látva MDC-vértezettel és fegyverekkel, a három fenti típus valamelyikéből.

## A Hasszaszinok

A szekta újra létezik. Székhelyük Alamut erődje, mely a Kalifátustól északkeletre, a volt Irán területén található. Vezetőjük egy enigmatikus figura, akit - ki hinné - Hegyi Öregnek, vagy néha egyszerűen Hasszának neveznek. A szekta gyilkosai felbérlelhetők (nagyon sok pénzért), de gyakran saját céljaikért dolgoznak.

A legtöbb gyilkos a **Fidáik** közé tartozik. Ők azok, akik öngyilkos küldetéseket hajtanak végre, biztos tudatában annak, hogy végül a Paradicsomba jutnak. A profi gyilkosokról már jóval kevesebben tudnak, de ők maguk is nagyon kevesen vannak. Ők a **Mesterek**, akik mágikus képességek birtokában vannak, és a **Lopakodók**, akik mágiával és pszível is rendelkeznek. A szektának vannak varázstudói is: egy részük soha nem hagyja el Alamutot, ők az **Urak**. A másik csoportba tartoznak a hasszaszinok boszorkány-kémei, a **Hurik**.

A hasszaszinok újjászületéséért ugyanaz a Splugorth intelligencia felelős, amely a Három Galaxisban létrehozta a Fegyvertestvérek (Gun Brothers, Phase World Sourcebook) szervezetét. Egy esszencia-töredéke öltötte magára a Hegyi Öreg személyiségét és néhány Nagyúr (High Lord) kömesterrel felépítette Alamutot. Embereket szerezni már nem volt nehéz, a Katakizma éppen elég reménytelen helyzetű gyermeket hagyott maga után.

A Fidáik képességei bio-mágikus drogoknak köszönhetőek (az Atlantisz könyv szerint ezek a mikro-parazita kategóriába tartoznak). A Mesterek hasonló képességekkel bírnak, de mellékhatások nélkül: őket ugyanis bio-mágikus vírus-sebészettel alakították át. Így a képességeik állandóak és nincs szükségük drogokra. A Lopakodók olyan mesterek, akik eredetileg a Pszi-gyilkos RCC-be tartoztak (Psychscape könyv, lényegében egy olyan Agyolvasztó, aki úgy táplálkozik, mint egy pszí-vadász, és lehetnek agyszívó képességei is).

Ezek után talán nem meglepő, hogy az Urak nem mások, mint bio-mágusok. Természetesen ez a tudás nem kerül





emberek kezébe: ők mind emberi alakot öltött Nagyurak. A Hurik ellenben ember nők, akik a ley vonal járókhöz állnak legközelebb, rengeteg egyedi varázslattal. Néhány apró beavatkozástól eltekintve mentesek a bio-mágiától.

Mivel a Hegyi Öreg nem akarja felfedni külvilági eredetét, a szekta által használt modern fegyvereket a Földről szerzik be. Ennek érdekében szövetségre léptek az orosz Orloff hadúrral.

## A Templomosok

A lovagrendet Hugues de Payens és Godefroy de Saint-Omer lovagok alapították, akik 1110-ben érkeztek a szentföldre. A Jaffából Jeruzsálembe vivő úton a zarándokok védelmével foglalkoztak. 9 évvel később már nyolcan voltak, ekkor megkaptak a királytól néhány helyiséget abban a palotában, mely Salamon egykori templomának helyén állt. Ekkor alakult meg a templomos lovagrend. A pápa 1130-ban hagyta jóvá szabályzatukat, innentől kezdve számítanak egyházi lovagrendnek.

A rend mindig is kizárólag katonai szervezet volt. Ugyanakkor a tagok szerzetesi fogadalmat is tettek. A szegénységi fogadalom ellenére a rend hamarosan a keresztény világ pénzügyi hatalma lett. Ez nem kevés ellenséget szerzett nekik. A Szentföldön pedig az Ispotályosok nagy ellenfelei lettek. A két rend között néha valódi csatározások is folytak. Ugyanakkor első számú ellenségüknek mindig is a pogányokat tartották.

A Katakizma bekövetkeztekor az Akkót elpusztító mameluk seregek eltávoztak, megpróbálták hazajutni Egyiptomba. A templomosok egyedül maradtak omladozó erődjükben. Hamarosan megérkeztek a démonok... A lovagok a kazamatákba menekültek, amely néhány óra hosszat kitarzott. Ez idő alatt egy lovag, aki már régóta rejtélyes könyvekkel foglalkozott, meggyőzte társait, hogy sötét mágia ellen csak sötét mágiával lehet harcolni. Belekezdtek egy ősi szertartásba, melynek végén minden harmadik résztvevő holtan esett össze. Ekkor egy sötét lény jelent meg, és örökké tartó szolgálatot követelt a lovagoktól, cserébe életükért és hatalomért.

A rend valaha három kasztból állt, a lovagokból, a szerviensekből és a káplánokból. A szerviensek közrendű harcosok, a káplánok pedig közönséges papok voltak. A harmadik kaszt ma már nem létezik. A legfőbb vezető a nagymester, aki ma a jeruzsálemi király címét is viseli. A jelenlegi nagymester IX. Balduin. A rang örökletes. Helyettese a sénéchal, aki nem más, mint a nagymester örököse. A magas rangú lovagok alkotják a Káptalant, a belső tanácsot. A káptalan tagjai a főkomtur (a gazdasági ügyek vezetője), a kincstárnok, a marsall (legfőbb stratég), a főturkopol (a közrendű harcosok vezetője, ő maga persze lovag) és a zászlósúrak (a tartományok vezetői).

A lovagokat és szerviensek katonáikat a donatok, "önkéntes" rabszolgák szolgálják ki. Valaha ezek tényleg önkéntesek voltak, elszegényedett emberek, akik ellátásért cserébe a lovagrend szolgálatába szegődtek. Ma gyakorlatilag a templomos uralom alatt álló földek

minden lakója donatnak számít. Röghöz kötött jobbágyok, gyakorlatilag jogok nélkül.

A nők közül a szerviensek feleségei vannak a legjobb helyzetben: ők még félig meddig szabadon élhetnek és fiaik is szerviensek lesznek. A lányokat még gyermekkorukban (12-13 évesen) férjhez adják, máskülönben 16 évesen donati sorba kerülnek. A lovagoknak csak ágyasaik vannak, akik az átlag donatnál is kevesebb szabadságot élveznek. (Megjegyezném, hogy a lovagok homoszexualitásáról szóló történetek, ha valaha is igazak voltak egyáltalán, a Katakizma után már mindenképpen elavultak.) A lovagok csak a fiúgyermeket ismerik el sajátjuknak, őket 6 éves korukig nők nevelik, majd megkezdődik a lovagi kiképzésük, mely 20 éves korban, a beavatás éjszakáján ér véget.

A templomosok uralma alatt áll a teljes partvidék, Szíria, és Jordánia északi része. A rend központja Akkó, a tengerparton fekszik és egyetlen erőd. Aki nem a lovagrend tagja, csak egy lovag engedélyével és kíséretében közelítheti meg, akár csak látótávolságra is. Mintegy 1000 lovag, 4000 szerviensek katona (fele turkopol, vagyis könnyűlovas) és változó számú donat él itt. A pincében egy aktív idéző kör áll, mellyel Nagyobb Démonokat vagy Ördögöket lehet megidézni.


Damaszkusz az egyetlen város, a többi területen csak falvak vannak. Erődök vannak Damaszkuszban, továbbá Hims, Halab és Dayr az Zawn romjai helyén. Ezeket uralja az öt zászlósúr. Damaszkuszban a templomosok felügyeletével a kovácmágiába beavatott családokat arra kényszerítik, hogy kardokat készítsenek a lovagoknak. (Ezek a kovácsok az orosz Kuznyával ekvivalensek.)

A templomosok birodalmában található Jeruzsálem is. A Szent Város egy nexus ponton fekszik, és bár minden egyes épület épségben van, az egész anyagtalan. Mintha két dimenzió között rekedt volna. A város teljesen lakatlan, az entitások is elkerülnek. A nexus ponton soha nem nyílik hasadék, és soha nem dühöng ley vihar.

A falvakban nincs állandó templomos jelenlét, de bármikor felbukkanhat egy-két lovag, hogy beszedje az adót. Adónak számít minden, amire a parasztnak nincs szüksége a túléléshez. Valamint szép lányok és katonának alkalmas fiúk. Az emberek rettegnek a lovagok alattomos mágiájától, 250 éve egyetlen lázadás sem volt. (Akkor pedig a parasztok egyharmada vesztette életét rondábbnál rondább járványokban.) A Kalifátus régebben megpróbált helyőrségeket létrehozni a keleti falvakban, de velük is csakhamar gyógyíthatatlan betegségek végeztek. Ma gyakorlatilag patthelyzet van: a templomosoknak nincs emberük nagyobb terület ellenőrzésére, viszont meglevő területeiket a lehető legszorosabban tartják a markukban.

Röviden: a templomos uralom olyasféle, mint a vámpíroké Mexikóban (leginkább a Muluc Királyságra kell gondolni).

Időnként felröppennek a hírek, hogy egy-egy templomos renegáttá vált. Mostanában éppen a nagymester fiáról híresztelik ezt. (Annyi bizonyos, hogy a fiú eltűnt Akkóból,



de nagyobb esélye van, hogy halott. Biztosat tudni nem lehet.)

Megjegyzés: Európában a rendet 1312-ben oszlatták fel. Franciaországban kivégezték a nagymestert, az alacsonyabb rangú lovagok más országokba menekültek. A legtöbb európai uralkodó hagyta, hogy kiváltságaiktól megfosztva ugyan, de tovább éljenek. A rend flottája elhajózott, soha többé nem látták Európában. Állítólag felfedezték Amerikát. Vagyonuk elvileg az ispotályosokra szállt, de a legendás "templomos kincset" soha nem találták meg. A templomosok állítólagos utódai a 19. században jelentek meg, de a Katakizma előtt nem sokan vették őket komolyan. Lásd még a Magyarország fejezetben az eurolovagokat.

## Sivatagi nomád törzsek

A Katakizma során Észak-Afrikában tömegesen jelentek meg démoni lények, és napok alatt elpusztították a teljes modern civilizációt a Gizai Nexusért vívott gigantikus csatában. Az a néhány berber törzs, akik még a 21. század "aranykorában" is ragaszkodott ősi életmódjához, járt a legjobban: nekik volt módjuk elmenekülni. Átkeltek a Szezi-csatorna maradványain (a csatorna ekkor már beomlott, és megkezdődött a mai mocsárvidék kialakulása) és csatlakoztak a hozzájuk hasonló arab törzsekhez a szaúdi sivatagban.

A katasztrófák sorozata szövetséget kovácsolt a különböző nomád népek között. Bizonyos "szabadságharcos" csoportok is voltak köztük: ők vezették el a törzseket a Nefúd-sivatag mélyén elrejtett Allah Hatalma bázisra (ez volt a Szaúdi Királyság NORAD-bázisa), ahol modern fegyverekkel szerelték fel magukat. A bázison vészelték át a legrosszabb időket, majd visszatértek nomád életmódjukhoz. A támaszpont automatizált gyárait viszont azóta is őrzik és szükség esetén beindítják a fegyvergyártó üzemeket (ebben az ütemben a gyár tartalékai még évszázadokig kitartanak).

2139-ben (PA előtt 147.) fedezték fel az északon elterülő Bagdadi Kalifátust. A törzsek egy részének nagyon megfeküdte a gyomrát egy mágiahasználó iszlám ország gondolata. Ők hamarosan elhagyták a törzsszövetséget, és dél felé vándoroltak, egészen a régi fővárosig, Rijádig. A fővárosban minden romokban hevert, de idővel olyan technikai csodákat fedeztek fel, melyeknek az északi bázison nyoma sem volt. Sajnos itt a gyárak megsemmisültek, így a meglévő eszközöket kellett beosztani.

Az északon maradt törzseket ma **Solymárok**nak hívják, azokról a robot-madarokról, melyek minden törzsi harcost kísérnek, a délieket pedig **Vasemberek**nek, az általuk használt részleges szervopáncélokról.

Még messzebb délen, a Rab-el-Háli sivatagában a túlélőknek nem volt ilyen szerencsájuk. Itt csak azok a csoportok maradtak életben, akik a mágiához folyamodtak. Mekka városában az északi és rijadi törzsek hadzsijai

már a kezdeti időkben találkoztak idegen zarándokkal, akik a déli pusztaságból jöttek, de mindkét fél került a kapcsolatok. A **Látnokok**, ahogy elnevezték őket, afféle legendává váltak: állítólag egy csodálatos országból származnak, mely a sivatag mélyén rejtőzik. Kb. 100 éve (PA 1 körül) történt, hogy a Látnokok segítséget kértek mindkét törzsszövetségtől, mert az ősi gonosz, ami ellen harcolnak, túlságosan megerősödött. (Ez a gonosz nem más, mint Sába királynőjének szelleme, akinek a birodalma a mai Jemen területén volt valaha. Egy idegen intelligencia esszencia-töredékéről van szó, mely újra és újra vissza fog térni, hacsak maga az intelligencia nem pusztul el.) A nomádok végül győzedelmeskedtek, de a Látnokokról kiderült, hogy a legszegényebbek minden törzs közül. Viszont megosztották a törzsekkel az egyszerűbb mágikus tetoválások titkait.


**A jelen:** Mindhárom törzsszövetségnek van egy több ezer km x több ezer km-es szállásterülete. Ezen belül az egyes törzsek kedvük szerint vándorolnak. Egy törzs néhány 100 főt számlál, és általában egy helyen táborozik. Vezetője a sejk, a rang általában öröklődik (néhány törzsnél nem!). Az ő tanácsadói, a vének, az öt legöregebb családfő, valamint a törzs dervise (ritkán van egynél több), és az 50 évnél idősebb varázstudók (általában 1 - 3 fő). Az ő tanácsukat a sejk köteles meghallgatni, de nem köteles megfogadni. A törzsszövetséget érintő kérdésekben az összes sejnek szava van (a idősebbeknek nagyobb, mint a fiatalabbaknak), egyszemélyi vezetőt csak a legnagyobb vészhelyzetben választanak (a Katakizma óta négyszer volt rá példa).

Mivel külső veszély manapság nem nagyon fenyeget (illetve nem jobban a szokásosnál), a törzsek között előfordulnak a csetepaték (asszonyrablás, stb, semmi véres mészárlás jellegű) - még az egyes szövetségeken belül is. Mivel a legtöbb törzsnél egyáltalán nincs állandó lakhelye (ez alól vannak kivételek), vándorlás közben a nők is tevelgelnek - szigorúan férjük / apjuk mögött, tetőtől talpig beburkolózva. Fegyvert ilyenkor sem kapnak. Ha a törzs táborát ver, akkor viszont ugyanazon normák szerint kell viselkedniük, mint évszázadokkal azelőtt.

A Látnokokkal kissé más a helyzet: harcosaik egy része mindenfelé vándorol az arab sivatagban, és a természetfeletti ellen harcol - a legtöbbjük fanatikus démonirtó. Törzseik központi szállásterületei Mekkától délre vannak. Itt egyetlen óriási sátorvárosban élnek a nők és az öregek, valamint a törzs harcosainak legalább fele. Ők gyakorlatilag egyetlen törzsként gondolnak magukra (bár mindenki számon tartja, hogy milyen törzsből származik).

A Kalifátussal rendszeres kapcsolatot csak a Solymárok tartanak fent. Ez jelent némi kereskedelmet (de: a Kalifátus alattvalóinak tilos modern eszközöket birtokolniuk!), a legfontosabb viszont, hogy a nomádok karavánokat vezetnek Mekkába.

Fontos még megemlíteni a **rablótörzseket**: ezek a három nagy törzsszövetség valamelyikéből szakadtak



ki, jóval a Katakizma után, amikor már ez nem jelentett automatikusan öngyilkosságot. A legtöbb ilyen úgy jött létre, hogy egy nagyobb törzsfő bünt követett el, és menekülnie kellett. Ők úgy élnek, ahogy tudnak: romokat kutatnak át, rabolnak egymástól és a nagyoktól (ha tudnak), valamint a Kalifátustól. Még a Mekkába induló karavánokra is lecsapnak (a hadzsik a veszélyes zarándokútra magukkal viszik teljes fegyvertárukat, ezért az akció veszélyes, de annál nagyobb haszonnal kecsegtető).

A nomádok között előforduló mágiahasználók: Dervis (Vasembereknél CSAK ez), Sha'ir dzsinn-mágus, misztikus, és nagyon kevés ley vonal járó. A Látnokok között több ley vonal járó, és még néhány boszorkánymester is él (utóbbi nagyon kevés, és mind föld vagy levegő). Mindezek közül kizárólag a misztikus lehet nőnemű: ők a hakimák (bölcsek asszonyok). Az ő épességeik szinte kizárólag a gyógyítás és a mágikus érzékelés köré összpontosulnak.

## Izrael

A kis zsidó állam a Katakizma előtt a világ legjobb rakétavédelmi rendszerével rendelkezett. Ennek köszönhetően szinte sértetlenül vészelt át a kezdeti nukleáris konfliktust. A mágikus aktivitás kezdetekor pedig Jeruzsálem óvárosa egyfajta pszichikai energia-csapdává változott, így módon az ország legnagyobb részéről elvont minden mágikus energiát. A démonok és mágikus lények azóta is hajlamosak elkerülni a területet.

Az anti-mágikus terület asszimmetrikus: északon csak Akkóig terjed (feltételezések szerint ez egy olyan erős nexus, amit Jeruzsálem képtelen leárnyékolni), nyugaton pedig a tengerparton csak 20-30 km-rel nyúlik túl; ellenben dél felé egész régi Izraelt befedi, keten pedig Ammán városán is vagy 200 km-rel túl ér. Ennek köszönhetően Izrael rövidesen ki is terjesztette védelmét a volt Jordánia nyugati felére. A mai állam tehát csaknem háromszorosára növelte területét a régihez képest.

Az izraeli haditengerészet jelen van mind a Földközi-, mind a Vörös-tengeren. (Ne felejtjük el, hogy a kettő között nincs vízi összeköttetés, a Szezi-mocsár miatt.)

Jeruzsálem óvárosa lakatlan, ugyanis az itt jelen levő mágikus energia-sűrűség egyenértékű egy állandó ley viharéval. Ugyanakkor hasadékok soha nem nyílnak, ez ugyanis egyfajta *negatív* nexus pont. Ley vonal nem vezet hozzá, sem pozitív, sem "negatív" (ilyen valószínűleg nem is létezik). A mágikus energiák nem képesek kilépni az óváros által definiált körből. Az újvárost is kiürítették, ma ez a hadsereg központja. Ezen felül az óvárost tanulmányozó parapszichológusok és más tudósok élnek itt. Az óvárost állandó katonai kordon veszi körül, bár erre 300 éven át semmi szükség nem volt, de mivel még mindig nem értik a jelenség lényegét, a kordon marad. Ezt a területet egyébként "eseményhorizontnak" is nevezik, mert elnyeli a mágikus energiákat, de ki nem engedi őket - mint egy mágikus fekete lyuk.

Az ország egész területén (a Katakizma után gyakorlatilag az ország határát igazították hozzá a

jelenséghez) a PPE 1/5 sebességgel regenerálódik, ley vonal nincs, a véráldozatok energiájának fele férhető hozzá (azaz az áldozat eredeti PPE-je). Jeruzsálem 50 km-es körzetében ez még feleződik, az újvárosban pedig PPE visszanyerésre *nincs lehetőség*. (Kivétel a Templomosok módszere, mely saját életerejüket alakítja át.)

## Yima Király Légiói

Yima a régi perzsa legendák hőse volt, az emberiség védelmezője. Az istenek azt a feladatot adták neki, hogy hozzon létre egy paradicsomi világot, ahol alattvalói biztonságban lesznek a közelgő katasztrófától. A katasztrófa Atlantisz elsüllyedése volt. Yima létrehozott egy dimenzió-buborékot, de a sötétség istenei - Ahzi dahaka és Nasu - vámpirokat csempészték a kiválasztott emberek közé. Miután a király elszigetelte a buborékot a Megaverzumtól, a vámpírok megkezdték tevékenységüket. Bár a kirobbanó háborút Yima király nyerte meg, a buborékban mindenki elpusztult rajta kívül. Yima megőrült, és élőholtakkal népesítette be világát. Mikor a Katakizma szétverte a buborékot, és ő visszerült a Földre, már meg volt győződve róla, hogy az egész emberiséget meg kell ajándékozni az élőhalál adományával.

Yima Légiói Teherán romjai között táboroznak. A város atomrobbanásban pusztult el, ma Halálzónának számít (lásd az Ororszország leírást), valamint erős nexus pont.

## A Főnix birodalom és a Közel-kelet

Elég nyilvánvalónak tűnik, hogy egy ekkora nagyhatalom hatást gyakorol a környező vidékre, nem csak Afrikában, hanem északi és keleti irányban is. Egy kiragadott mondat az Afrika könyvből (135. old): "*Az Európában található szörny-légiókhöz képest a Főnix birodalom erői szervezettek és engedelmeseek.*" Ha ez így lenne... Nyilvánvaló számomra, hogy ez csupán a Fáraó állandó, 7500 fős hadseregére igaz. Hiszen a 100 milliós lakoságból, melynek legalább fele természetfeletti lény, ergo bármilyen katonai kiképzés nélkül is teljes értékű harcos, még háború esetén is csak 20,000 főt lehet összeszedni!

Következésképpen, a Főnix Birodalom annyira szervezetlen és belső konfliktusokkal teli, hogy egy Izrael vagy Kalifátus méretű, szervezett emberi államra nem jelent halálos fenyegetést. Általában elmondható, hogy bár nyilván sok birodalmi nagyúr és kiskirály rendelkezik a Fáraóhoz hasonló magánhadsereggel, 20,000 főnél nagyobb erőt senki nem képes összegyűjteni egy kifelé irányuló akcióra. Persze 20,000 démon még mindig komoly erőt képvisel, de ezzel egy nagyobb ország már képes dacolni. (Izrael és a Kalifátus pedig egyaránt rendelkezik speciálisan a természetfeletti elleni védelemmel.)

Végül: "*A Birodalom egyre növekvő befolyást gyakorol több kisebb királyságra Szaud-Arábiában és a környező területeken.*" (131. old). Ez alatt elsősorban a Vörös-tenger partján élő sivatagi barbárok illetve kalózbándák értendők. A Látnokok törzsszövetsége szerint az Arab-félsziget déli





végében is valamilyen gonosz erő lakozik. Ironikus módon a Birodalom épp ezen szóbeszéd alapján kezdett kutatni, hátha szövetségesre bukkan odalent. Végül, a Templomosok és a Fáraó közti szövetség is készülöben van.

## Új arábiai osztályok

### **Bagdadi tolvaj O.C.C.**

A Kalifátus városaiban él és virul az alvilág. A tolvajok többsége klánokba szerveződik, melyekhez harcosok (lásd: verőember) és egy kevés varázstudó is tartozik. A tolvajoknak is kell valamit érteniük a mágiához, hiszen ebben az országban minden igazi értéket diabolisták rúnái őriznek. A Kalifátus területén akkor is őket kell keresni, ha valaki modern technikát akar vásárolni.

A bagdadi tolvajok 3%-a nem ember, hanem sakálember (Werejackal RCC). Ők dolgozhatnak magányosan, vagy lehetnek egy közönséges klán tagjai, de elsősorban mind a Caldloe Törzs tagjainak tartják magukat. Ez a törzs valódi Feketepiacot épített ki a Kalifátus területén, mely elsősorban mágikus tárgyakkal, műtárgyakkal és a tiltott modern technikával foglalkozik. (A sakálemek a legintelligensebbek és legkevésbé agresszívek minden alakváltó faj közül.)

**Követelmények:** IQ 10, PP 15, PE 10

**Bónuszok:** +1D4 PP, +1 kezdeményezés, +1 roll with punch/fall/impact. Minden két PP pontért 16 fölött +1-et kap késdobásra (kezdeményezés és támadó dobás).

**Varázstrükkök:** Első szinten ismeri a Rúna megtörését és még egyet választhat. 2 és 3 szinteken kap egy újat, ezután minden páratlan szinten még egyet.

- **Fényvillanás:** mint az 1 szintű varázslat.
- **Mágiaészlelés:** mint az 1 szintű varázslat.
- **Láthatatlan látása:** mint az 1 szintű varázslat.
- **Fáradtságtűrés:** mint a pszé képesség, csak 3 PPE

pontért.

- **Éjszakai látás:** 3 PPE, időtartam: 1 perc szintenként.

• **Csend:** 6 PPE, 1 méter sugárban hat, időtartam: 1 kör szintenként

• **Árnyékba olvadás:** mint a 4 szintű varázslat, de csak 6 PPE.

- **Szabadulás:** mint az 5 szintű varázslat.

• **Rúna megtörése:** 10 PPE, 20 a Hatalom rúna esetén.

Hatótáv: 1 méter. A rúna mentődobást tesz mágia ellen, a készítő diabolista bónuszaival. Ha ez sikeres, a rúna aktív marad, illetve ha területre ható, akkor működésbe lép. Ha sikertelen, akkor deaktiválódik. Mivel a riasztó rúnák hatósugara legalább 3 méter, ezek ellen hatástalan (hogy deaktiváld, be kell lépned a hatósugarába). Az így deaktivált rúnák 3 perc múlva maguktól újra-aktiválódnak. A Permanens rúnák ellen hatástalan.

• **Zárnyitás:** 6 PPE, érintéssel működik, csak mechanikus, mágiát vagy elektronikát nem használó zárakra működik. Az esetleges csapdákat nem hatástalanítja.

• **Felismerés:** 5 PPE, ezzel meg lehet nézni, hogy egy adott személy, aki nincs 2 méternél messzebb, álcázza-e

magát. A karakter egy pillanatra átlát bármilyen maszkon vagy a Mask of deceit varázslaton (utóbbi esetben a célpont dobhat mágia elleni mentőt).

• **Csapdaészlelés:** 5 PPE, a hatodik érzék egy változata, mely csak a mechanikus és elektronikus (pl. fotocella) csapdákat fedi fel. 1 méter sugarú körben, vagy egy folyosón max 5 méter hosszán érzékel. Felfedi a csapda pontos helyét, de típusát nem. Időtartam: pillanatnyi. A pszé képességgel ellentétben nem lép automatikusan működésbe.

• **Méregészlelés:** 8 PPE, ugyanazok érvényesek rá, mint az előző trükkre.

• **Jelentéktelenség:** 8 PPE percenként. A karakter némán ismételve egy litániát elkerüli a figyelmet. Egy ór mellett nem lehet beszélni vele a kapun, de például ha a karaktert üldözik, és egy pillanatra képes kikerülni az üldözők látótéréből, használhatja ezt a trükköt. Alkalmos továbbá olyan személyek ellen, akiknek nem feladata az őrködés (pl. egy palota konyhájában a szakács nem kérdezi meg, hogy mit keresel ott).

• **Kulcslyuk:** 8 PPE, időtartam: 1 kör szintenként. Ezzel a trükkel át lehet látni egy mágiával nem védett falon. A karakternek a falhoz kell szírtania fél szemét, és úgy lát, mintha valóban egy kis résen kukucskálna át.

• **Áthatolás:** 18 PPE, a legdurvább varázstrükk. Ezzel a karakter átléphet egy legfeljebb egy láb vastag, mágiával nem védett falon.

**PPE:** PE + szintenként 1D4 pont.

### **Képzettségek:**

Languages: arabic 90  
2 Languages +20  
Detect concealment +20  
Pick locks +20  
Pick pockets +25  
Acrobatics  
Running  
Climb +15  
Palming vagy Concealment +20  
Prowl +10  
Streetwise +14  
WP: knife  
HtH: basic

**Választható képességek:** válassz még kilencet, majd még egyet a 3, 6, 8, 10, 12 és 14 szinteken.

Communications: bármi  
Domestic: bármi (+10)  
Electrical: semmi  
Espionage: bármi (+15)  
Mechanical: semmi  
Medical: bármi kivéve Medical doctor  
Military: bármi  
Physical: bármi (+5)  
Pilot: bármi  
Pilot related: bármi  
Rogue: bármi (+15)  
Science: bármi



Technical: bármi (Computers-t kivéve +10)

WP: bármi

Wilderness: semmi

**Másodlagos képzettségek:** válassz még hatot, majd még egyet a 4, 9, 11 szinteken, bónuszok és megkötések nélkül.

**Felszerelés:** több öltözet ruha (koldus, éjszakai, előkelő, stb), hajtókések (1D6 SD), egy techno-mágikus kés (5 PPE pontért 5 percig 1D6 MD sebzést okoz), tolvajkulcsok.

Később kapcsolatai révén viszonylag könnyen szerezhet modern tárgyakat (akár fegyvert), de induláskor nincs ilyesmi a birtokában.

**PéNZ:** 3d6x100 kreditnyi pénzzé tehető érték. A klántagok zsákmányuk 50-80%-át le kell adják.

**Szintlépés:** lásd Shifter.

## Hasszaszin Fidái O.C.C.

Ők a közismert, egyszer használatos orgyilkosai a szektának. Kb. 10%-uk éli túl első küldetését, és talán 2%-uk éri meg a 2. szintre lépést. Az abszolút rekord a 4. szint volt. A küldetésük előtt (vagy két küldetés között) Alamut erődjében, a "Paradicsom Kertjében" élnek, ahol minden földi jóval ellátják őket. Nem kapnak nagy kiképzést, de megtanulnak néhány fegyvert használni, falat mászni és lopakodni. Ezen kívül megtanulják, hogyan használják pszichikai energiájukat az erősebb mágikus drogok aktiválására.

**Követelmények:** PS, PP és PE legalább 12, az IQ és ME pedig nem lehet nagyobb, mint 12

**Bónuszok:** +1 horror ellen az 1, 2, 4 szinteken

**PPE:** PE + 3D6 + szintenként 1D6 pont.

**SDC:** 1D4x10+10

**Bio-mágikus képességek:** minden szektatagnak kivétel nélkül átalakított vér folyik az ereiben. Ez a következő bónuszokat biztosítja: +3 mérge és betegség ellen, +20% halál ellen, +1 mágia ellen az 1, 3, 6, 9, 12 és 15 szinteken (azért írtam ki a magas szinteket, mert a többi hasszaszin OCC-re is ez lesz érvényes). Energia-varázslatok fél sebzést okoznak (5. szinten egyharmadot, 10. szinten egynegyed, és 15. szinten egyötödöt). Öt percenként gyógyulnak 1 HP-t. SDC tüzellel nem lehet őket megölni, a vér a szénné égett testet is meggyógyítja. A vér továbbá halálos mérge minden más lény számára: sikeres mentődobás esetén csak 4D6 HP-t vesztenek és 10 percig minden harci dobásukra -2 levonást kapnak, támadásaik száma feleződik. Végül minden hasszaszin szagról felismeri a kiömlött hasszaszin vért.

**Szimbióta:** minden fidái, mester és lopakodó megkapja a Mindlink szimbiótát az Atlantisz könyv 119. oldaláról. Ennek segítségével minden szektatag képes lesz egymással telepatikusan kommunikálni.

## Bio-mágikus drogok:

• **Hallás:** a kibernetikusan felerősített hallással egyenértékű. Bónuszok: +1D6 kezdeményezés. Hatása 5 óra + 1D6x10 percig tart. Utána 1D4+2 óra teljes sükettség.

• **Látás:** látótávolság és látásélesség a kétszeresére nő, teljes éjjellátás. Bónuszok: löfegyverrel +1D3 támadásra. Hatása 5 óra + 1D6x10 percig tart. Utána 1D4+2 óra teljes vakság.

• **Fürgeség:** felgyorsítja a reflexeket. Bónuszok: +1D6 PP, +3 kezdeményezés, +2D6 Spd. Az idegrendszer érzékenysége megnő, ezért minden sikeres támadás 3 ponttal nagyobb sebzést okoz neki. Hatása 2 óra + 1D6x10 percig tart. Utána kínok között veszít 5D6 HP-t.

• **Ügyesség:** javítja a mozgáskoordinációt. Bónuszok: +25% kezűgyességet igénylő képzettségekre. Hatása 2 óra + 1D6x10 percig tart. Utána 1D3 óra hosszát -50% minden ilyen képzettségre.

• **Kitartás:** lezárja a fájdalomérzetet. Bónuszok: mínusz 20 HP-ig harcképes marad, de az érzéketlenség miatt -1 minden harci dobásra, -10% minden képzettségre. Hatása 2 óra + 1D6x10 percig tart. Utána a gyógyulási képessége megáll 1D6 órára.

• **Erő:** megnöveli a fizikai erőt és teherbírást. Bónuszok: +2D6 PS, +1D6 PE. Hatása 1 óra + 1D6x10 percig tart. Utána minden fizikai tulajdonsága (PB kivételével) a felére csökken 1D3 napra.

A következők PPE-felhasználást is igényelnek. A drog 24 óráig marad a szervezetben, a hasszaszin dönti el, hogy mikor aktiválja őket. Hatásuk általában nagyon rövid ideig tart.

• **Szuper erő:** 10 PPE. Bónuszok: +2D6 PS, természetfeletti erő, a HP és SD összege MDC lesz. Hatása 1D6x10 percig tart. Utána minden fizikai tulajdonsága (PB kivételével) 3-ra csökken 1D3 napra.

• **Némaság:** 5 PPE. A karakter nem kelt semmiféle hangot (egyfajta "csendaura" veszi körül, mely azonban kívülről beengedi a hangokat). Hatása szintenként 1 percig tart. Utána veszít 1D6 HP-t.

• **Láthatatlanság:** 6 PPE. A 3. szintű varázslat megfelfelöjje. Hatása szintenként 2 percig tart. Utána veszít 2D6 HP-t.

• **Nyomtalanság:** 6 PPE. A karakter nem hagy nyomot semmiféle talajon. Hatása szintenként 5 percig tart. Utána veszít 2D6+3 HP-t.

• **Anyagtalanság:** 30 PPE. A karakter egy alkalommal képes átkelni egy szilárd falon. 3D6 perccel később veszít 3D6 HP-t.

• **Időlassítás:** 45 PPE. A Time warp: slow motion temporális varázslat megfelelője. A karakter sajátideje lelassul, vagyis több ideje lesz cselekedni, tehát a külvilág számára felgyorsulni látszik. Bónuszok: +1 támadás, +3 kitérés/hárítás, +4 kezdeményezés, +10 Spd, +1 támadás/kör. Hatása 1 percig tart. 1D6 perccel később veszít 6D6 HP-t.

**Rászokás:** nem véletlenül hívják a fentieket drogoknak és nem mikrobáknak, ugyanis bárki rájuk szokhat. Minden egyes használat után dobj 3D6-tal ME alá. Ha a dobás sikeres, a karakter megúsza. Ha sikertelen, újabb adagot akar, és ezután minden nap új dobást kell tennie. Ha egyszer sikeres, aznap kibírja drog nélkül, de leszokni nem



lehet. Ezeken felül a karakter PE tulajdonsága minden 20 használat után eggyel csökken véglegesen. Két megoldás van: a bio-mágikus gyógyítás vagy a Purge other varázslat a Federation of Magic könyvből. Némi szerencse a szerencsétlenségben, hogy a drogok egymást helyettesítik. A függőségben levőnek tehát mindegy, a fentiek közül mihez jut hozzá.

Játékosok szempontjából ennek nincs sok jelentősége, mivel valószínűtlen, hogy akár egyetlen ilyen droghoz is hozzájutnának. Atlantsizon sem kaphatók, hiszen mindez nem Lord Splynncryth, hanem egy ismeretlen Splugorth találmánya.

**Más bio-mágikus paraziták:** néha használják még a Mend & Melt és a Psychic vapor parazitákat a Splynn Dimensional Market könyvből.

#### **Képzettségek:**

Languages: arabian 90%  
2 languages +25%  
2 domestic +10%  
Prowl +15%  
Acrobatics  
3 WP: ancient  
HtH: assasin

**Választható képzettségek:** válassz még négyet a domestic, rogue, technical, WP és wilderness kategóriákból.

**Másodlagos képzettségek:** Válassz még négy tetszőleges képzettséget.

**Szintlépés:** lásd vagabond.

### **Hasszaszin Mester OCC**

Ezek az orgyilkos-szervezet elit tagjai, akiket úgy képeznek ki, hogy élve térjenek vissza a küldetésekről. Időnként egy csapat fidái vezetésével bízzák meg egyiküket. Őket küldik akkor is, ha egy feladat nem csak gyilkosságból áll, vagy a gyilkosságot hosszabb előkészületeknek kell megelőzniük.

**Követelmények:** IQ 14, ME 12, PS, PP és PE 14

**Bónuszok:** +2 horror ellen, +1 a 2., 4., 7., 10. és 13. szinteken. +1 strike/parry/dodge, +2 initiative, +1 ApM, +2 roll with punch.

**Bio-mágikus képességek:** mindaz, ami a fidáinál szerepelt, plusz genetikailag bele van építve a Fürgeség, a Kitartás, egy választott nem-mágikus és egy választott mágikus "drog". Mellékhatások soha nem lépnek fel, mint ahogy nem is válik függővé. Ezek egyszerűen különleges képességként kezelendők. A drogoknál leírt időtartamok azonban itt is érvényesek. Két használat között legalább annyi időnek el kell telnie, amennyi ideig legutóbb használta az adott képességet. Egy újat kap minden harmadik szinten.

**Figyelem:** néha a Mesterek is használnak drogokat, ha pont azzal a képességgel nem rendelkeznek. Ha esetleg függővé válnának, hazaérkezve egy bio-mágus rendbeteszi őket. Továbbá a Mester immunis a Locate, a Remote seeing és a Second sight varázslatokra és pszí erőkre. Kivétel,

amikor éppen egyik PPE-t igénylő képességét használja.

**PPE:** PE + 6D6+6 + szintenként 2D6

**SDC:** 2D4x10+10

**Pszí:** nagyobb; 8 érzékelő képesség

#### **Képzettségek:**

Languages: arabian 98, 4 others +20  
Literacy +30  
Lore: demon +15  
Lore: magic +10  
Maths: basic +15  
Detect ambush +10  
Intelligence +12  
Escape artist +10  
1 espionage +10  
First aid +5  
Acrobatics  
Athletics  
Climb +10  
1 physical  
Prowl +20  
Horsemanship  
Hand to hand: assasin

**OCC related képzettségek:** bármilyen kategóriából választhat még hármat, +10% bónusszal. További egyet a 4., 8. és 12. szinteken.

**Másodlagos képzettségek:** Választhat még kettőt az 1., 4., 7., 10., 13. és 15. szinteken.

**Szintlépés:** Headhunter OCC megemelve 50%-kal.

### **Hasszaszin Gyilkos OCC**

Persze végső soron minden hasszaszin gyilkos, de ezek még külön kiérdemelték a megtisztelő címet. A Gyilkos olyan Mester, aki a pszí-gyilkos RCC-be tartozik (Psyscape könyv 69. Oldal - lényegében egy agyolvasztó, aki úgy táplálkozik, mint egy pszí-vadász. Fontos különbség azonban, hogy a pszí-gyilkos csak haldoklóból képes kivonni az éltető PPE-t). Genetikai átalakításuk során elvesztik összes szuper és agyszívó képességüket, egyedi pszí képességeik pedig mindig a Locate / track mark és a Telekinetic air walk lesznek.

Csak néhány dologban különböznek a mesterektől:

- Három nem-mágikus és két mágikus alapú képességgel ("beépített droggal") indulnak.

- PPE: 2D6+4 + szintenként 2D6. A táplálkozás során felvett PPE egynegyedét képesek ezen felül eltárolni (hasonlóan az agyszívó képességhez), legfeljebb szintenként 1 óra hosszára.

- Vérét képes pusztán koncentrációval átalakítani bármelyik hasszaszin droggá, melyet aztán egy fidái elfogyaszthat.

- A táplálkozás során felvett PPE egynegyedét automatikusan és öntudatlanul továbbküldi a Hegyi Öregnek (idegen intelligencia-töredék). Ebből következik, hogy sokkal többet kell táplálkoznia, mint egy átlagos pszí-vadásznak vagy pszí-gyilkosnak. Ezzel a kapcsolattal ráadásul bizonyos értelemben boszorkánynak minősül: ha





egy varázslat felfedi a boszorkányokat, akkor a Hasszaszin gyilkost is!

#### **Megjegyzések:**

• Locate / track mark: 6 ISP, hatótáv 3 mérföld + 1 / szint. Meg lehet vele találni valakit. Személyes holmi kell hozzá. Mentődobás van, -2 levonással.

• TK-air walk: 4 ISP, időtartam 10 perc / szint. A karakter a levegőben járhat, max 3 m / szint magasban, max 7 kg / szint plusz súlyt vihet, sebessége harmadolódik. Lopakodásra kiváló.

(Mindkét képesség részletesen benne van a Psyscape könyvben.)

### **Templomos lovag O.C.C.**

**Megjegyzés:** A templomosok és az eurolovagok külön osztályok, a történelmi kapcsolatokon túl nem sok közük van egymáshoz.

**Követelmények:** IQ 13, ME 13, férfi

Az éjszaka folyamán a Templomosok a Mágia Adományával bírnak, nappal pedig a Hatalom Adományának egy fajtájával.

• **Nappal:** +1D6 PS, PP, PE, +2D4x10 SDC, regenerálódik percenként 1D6 pontot (HP vagy SDC). Nem képes mágiát használni, legfeljebb mágikus tárgyakat (hozzáférhető PPE: 4D6).

• **Éjjel:** -2 levonás a PS, PP tulajdonságokra és minden harci dobásra. PPE: + 2D6x10 + szintenként 3D6. Tud varázsolni. Ez a "plusz" PPE nappal egyáltalán nem, éjjel viszont kétszeres sebességgel regenerálódik.

**Varázslatok:** 3 közönséges varázslat az 1-4. szintekről, és 3 elemi tűz VAGY 3 nekromanta varázslat. Figyelem: ha egyszer elkötelezte magát az egyik mellett, a másiktól soha nem tanulhat. Minden szinten kap 1 varázslatot (közönségest vagy a választott különleges kategóriából). Továbbá 1, 3, 6, 8, 10, 12, 14 és 15 szinteken kap egy egyedi varázslatot.

#### **Egyedi varázslatok**

**Méreg teremtése:** a karakter képes bármilyen folyadékot méreggé változtatni. A folyadék fizikai tulajdonságai nem változnak. A következő típusok léteznek:

**Agónia:** 35 PPE (lásd azonos nevű varázslat)

**Rosszullét:** 20 PPE (-2 minden harci dobásra, -1D6 PS, PP, PE, Spd feleződik)

**Kobraméreg:** 55 PPE (halálos)

**Göreskeltő:** 30 PPE (-1D6 minden harci dobásra)

**Hallucinogén:** 40 PPE

Mindegyik ellen van mentődobás (méreg, nem mágia ellen). Természetfeletti lényekre hat, de minden 100 MDC után a lény +1-et kap a mentőjére.

**Belső méreg:** + 25 PPE

Az előzővel együtt használható, a méreg a célpont testnedveiből alakul ki! Az áldozatot meg kell érinteni. A célpont először mágia ellen dobhat, ha ez sikertelen, akkor méreg ellen is, de ez utóbbit már -2 büntetéssel.

**Fekete halál:** 200 PPE

Hatótáv: 13 méter

Mentődobás: mágia ellen

Az áldozat 1D6 HP-t veszít óránként! Nullára érve halál elleni mentődobás. Ezt minden órában meg kell ismételni, de halmozódó -10% levonással. Érintés útján fertőz. A templomosok legrettegettebb fegyvere.

**Lepra:** 160 PPE

Hatótáv: 13 méter

Mentődobás: betegség ellen

Első fázis: az érzőidegek elhalnak, naponta - 5% minden tapintást igénylő képezettségre. Továbbá -1 PS, PP, PE, Spd hetente, ezek 4-re érve nem csökkennek tovább. Második fázis: ha mind a négy elérte a 4-et, attól kezdve naponta 1D6 SDC vesztes. Ha ez eléri a nullát, hetente 1D6 HP vesztes. Fertőző.

**Vérzékenység:** 50 PPE

Hatótáv: 13 méter

Mentődobás: betegség ellen

Időtartam: 1 óra szintenként

Minden sebesülés, ami vért fakaszt, tovább vérzik amíg be nem kötözik: az eredeti veszteséggel megegyező HP/SDC pontot veszít a karakter körönként.

**Sorvadás:** 65 PPE

Hatótáv: 13 méter

Időtartam: 1 óra szintenként

Mentődobás: mágia ellen

Percenként -1 PS, PP, Spd. 3-ra érve megállnak. Továbbá -5 minden harci dobásra. Az időtartam végén ugyanilyen ütemben térnek vissza.

**Izzó idegek:** 45 PPE

Hatótáv: 13 méter

Időtartam: 2D6+2 perc

Mentődobás: mágia ellen

Az áldozat testét irányíthatatlan rángógörcsök rázzák az időtartam végéig.

**Agyhalál:** 90 PPE

Hatótáv: 13 méter

Időtartam: 1D6 kör

Mentődobás: mágia ellen

Az áldozat körönként 1 IQ pontot veszít, maradandóan.

**Halálkorbács:** 30 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 kör szintenként

Mentődobás: mágia ellen -2-vel, kiborgok +4-gyel

A Halálcsapás (Death Bolt) nekromanta-varázslat módosított alakja. A karakter kezében egy többágú, fekete energia-korbács (szintenként egy ága van) jön létre. Sebzése 3 szintenként 1D6 HP (nem SDC) vagy MDC. Továbbá minden 2 ág után az ellenfél -1 levonással tud hátrítani ill. kitérni. A korbács sebzése még a következő levonásokat is okozza: -4 kezdeményezés, -1 háritás/kitérés, sebesség\*0,75 a következő 1 percben. A páncél nem véd ellene (kivéve ha



mágikus). A sikeres mentődobás harmadolja a sebzést és ekkor a levonások sem érvényesek.

**Megjegyzés:** Egy esetleges renegát nem veszíti el természetfeletti képességeit.

**Képzettségek:**

- 3 Languages 98%
- Literacy 98%
- 3 Science +10%
- 3 Wilderness +10%
- Horsemanship: knight +20%
- 2 WP: ancient
- HtH: expert

**Választható képzettségek:** Válassz még 8 képzettséget, majd még egyet 4, 8 és 12 szinteken.

- Communications: semmi
- Domestic: bármi
- Electrical: semmi
- Espionage: bármi (+5)
- Mechanical: semmi
- Medical: bármi
- Military: csak a nem-modernek
- Physical: bármi
- Pilot: csak Horsemanship
- Pilot related: semmi
- Rogue: bármi (+5)
- Science: bármi (+5)
- Technical: bármi kivéve Computers
- WP: bármi
- Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** Válassz még ötöt, megkötések és bónuszok nélkül, majd még egyet a 3, 6, 10, 14 szinteken.

**Felszerelés:** Egy mágikus fegyver (lásd Kuznya fegyverek, Mystic Russia világgönyv, de ha az nincs meg, akkor egyszerűen egy olyan kard, ami 4D6 MD sebzést okoz és mágiája állandóan, PPE nélkül működik), teljes páncél (nem szigetelt, nem mágikus, 80 MDC). További 3 db fegyver tetszés szerint (1 modern), és a megélhetéshez szükséges dolgokat a rend biztosítja.

**Szintlépés:** Technomágus.

**Sivatagi nomád OCC**

Ez a sivatagi törzsek (a Solymárok, Vasemberek, Látnokok és a kisebb rablótörzsek) tipikus harcosának leírása. Az alaptípus a rablótörzs, a nagy törzsszövetségeknél megjelenő változások a leírás végén találhatóak.

**Bónuszok:** + 1D4 ME, + 1D3 PS, +1 PP, + 1D6 PE, + 1D6 Spd. + 1 Horror ellen az 1, 2, 3, 7, 11, 14 szinteken. +1 kezdeményezés / támadás / háritás, +2 roll w. punch/fall/impact

**SDC:** 1D6x10

**PPE:** 2d6, kötött (kivéve a nagy törzseket; lásd ott)

**Tetoválások:** semmi közülük az ismert mágikus tetoválásokhoz, ezeket a jeleket a Látnokok varázstudói kreálták, arab írásjelek felhasználásával. Elkészítésük a Talizmán varázslattal rokonítható, és csak megbecsült, öreg (50 év felett), legalább 8. szintű ley vonal járók vagy dervisek tanulhatják meg a módját. Mindegyik az arcra kerül. A leírásokat lásd az azonos nevű pszi képességeknél (kivéve ISP igény és időtartam). Minden nagy törzs más tetoválásokkal rendelkezik.

**Képzettségek:**

- Arab 98%
- +1 language (+ 20%)
- Detect ambush (+ 10%)
- Tracking (+15%)
- Desert survival (wilderness survival spec. változata, +15%)
- Paramedic
- Athletics
- Horsemanship (+ 15%)
- Dowsing (+ 15%)
- Blend (+ 10%)
- Trick riding
- Lore: cattle (+ 5%)
- WP: sword
- + 3 WP
- HtH: Expert

**Választható képzettségek:** válassz még ötöt, majd 3. szinten kettőt, és egyet 6, 9, 12 szinteken.

- Communications: bármi
- Domestic: csak Dance, Sing, Play musical instrument (arab férfiakról van szó)
- Electrical: csak basic
- Espionage: bármi (+5%) kivéve Forgery
- Mechanical: csak Basic
- Medical: bármi kivéve Medical Doctor
- Military: bármi
- Physical: bármi
- Pilot: csak Horsemanship
- Pilot related: bármi
- Rogue: bármi
- Science: bármi
- Technical: bármi
- WP: bármi
- Wilderness: bármi (+10)

**Másodlagos képzettségek:** válassz ötöt, bónuszok és megkötések nélkül.

**Felszerelés:** (ezzel minden sivatagi nomád rendelkezik) Vibro-handzsár (2D6 MD), természetfeletti lények bőréből készült páncél (35 - 50 MDC), tevé vagy sivatagi ló, meg a standard kalandozó-csomag (lásd alapkönyv 81. oldal, a wilderness scout felszerelés-listája). Ha a GM megengedi, lehet egy lézerpuskája is (egy solymártól vagy vasembertől szerezte).

A nagy törzsek tagjai automatikusan rendelkeznek a



“különleges felszerelés” minden darabjával.

**Szintlépés:** Wilderness scout

### Solymár törzs tagja

**PPE:** 5D6+6 (használhat technomágiát)

**Hozzáférhető tetoválások:** Válassz kettőt, majd még egyet a 4, 7, 10, 13 szinteken:

- Resist fatigue (2 PPE, 1 óra + 20 perc / szint)
- Resist Thirst (3 PPE, 6 óra)
- Resist Hunger (1 PPE, 6 óra)
- Impervious to heat (4 PPE, 2 óra)
- Death trance (2 PPE, 1 nap)
- Sense direction (északi irány érzékelése, 1 PPE,

azonnali)

#### Különleges felszerelés:

**“Allah Hatalmas” (Allah akbar) lézerpuska**

**gránátvetővel:** Lézer: 2D6 MD vagy 4D6 MD, 500 m táv, 20 lövés (4D6 kettőnek számít), + 2 strike a fejkészülékkel. Gránátvető: 6 gránát, 300 m táv, 2D6 MD 3 m sugárban.

**Robotsólyom:** Robot, szintetikus borítással (tollazat), mesterséges intelligenciával, IQ 7, PS 14, PP 20, Spd: max 250 kmph, MDC: 60 (szárnyak 30, fej 15, lábak 10). Vibrokarmok (1D6 MD), Szemlézerek (1D6 MD egyenként), Kamera + audio felvevő, Lézeres kommunikáció (csak látótávolságban működik!) a fejkészülékkel

**Képzettség programok:** Nyelv: arab (csak értés), Nyomkövetés, Szárazföldi navigálás, Vadászat, mind 90%. Meghajtás: speciális akkumulátor (2 hónapig működik)

**Fejkészülék:** Az alap egy közönséges fejhallgató + száj elé nyúló mikrofon + egyik szem előtt egy multioptikai (mint a kiberszem) lencse. További funkciók: audio / video lejátszó, ultra-fül hangésítéssel és szűrővel, fordítógép, harci számítógép (harcban + 1 kezd / tám / kit / hár), Allah Akbar fegyverhez optikai szálas kapcsolat (+ 2 tám), sólyomhoz lézeres kapcsolat.

### Vasember törzs tagja

**PPE:** 3d6+6 (használhat technomágiát, de ezek nem szeretik a mágia semmilyen formáját)

**Hozzáférhető tetoválások:** mindössze négy tetoválást tartanak elfogadhatónak. Ezek szerintük “csak az emberi akarat meglévő erejét hozzák elő”. (Ha azt nézzük, milyen alacsonyok a PPE - értékek, lehet, hogy igazuk van.)

Válassz egyet az 1, 5 és 10 szinteken.

- Resist fatigue (2 PPE, 1 óra + 20 perc / szint)
- Resist Thirst (3 PPE, 6 óra)
- Resist Hunger (1 PPE, 6 óra)
- Impervious to heat (4 PPE, 2 óra)

#### Különleges felszerelés

**“Allah Akarata” lézerpuska:** 3D6 MD, 500 m táv, 25 lövés, nagyon strapabíró.

**Szuperkönnyű testpáncél:** 60 MDC, mozgást nem akadályozza (az amerikai Crusader-hez hasonló)

**Részleges szervopáncélok:** Nevezhetjük őket “külsődleges kiberver”-nek is. Mivel a megcsónkított férfi az iszlám szerint nem juthat a Paradicsomba, a 21. század

arab tudósai ezeket találták ki a bionikus végtagok helyett. Legegyszerűbb a fül-egység (fülbé dugható halláserősítő + hangszűrő) és a szemlencse (multi-optikai vagy csak néhány funkciót tartalmaz, a szem körüli bőrre tapad adhéziósan).

Komolyabbak a végtagok:

**Kar:** PS 20, PP marad a viselőé, 2 fegyver, egyszerűbb változata a kesztyű (PS 16, egy fegyver)

**Láb:** mindig párosával viselendő, Spd 60

Mindegyik szerkezet belső felén sok száz elektróda van, melyek a használó idegrendszeréhez kapcsolják a gépezetet. Így minden funkció (a fegyverek is) gondolati úton vezérelhetők. Fontos, hogy éppen ezért csupaszbőr felületre kell felhelyezni.

A vasember karakter tipikusan egy kar-páncéllal kezd.

### Látnok törzs tagja

**PPE:** 6D6+12 (használhat technomágiát)

**Tetoválások:** válassz négyet, és még egyet a 3, 6, 9, 12, 15 szinteken. A solymároknál meglevőkön felül még a következők vannak:

- Védelem a homokvihartól (tökéletes immunitást ad, a homok elkerüli a karaktert, 15 PPE, a vihar végéig)
- Védelem a mágiától (a következő mágikus támadás ellen + 6 a mentőre, 10 PPE, 1 kör)
- Hatodik érzék (1 PPE, 1 percig minden veszélyre figyelmeztet)

• Hatodik érzék (1 PPE, 1 percig minden veszélyre figyelmeztet)

- Éjszakai látás (4 PPE, 1 óra)
- Láthatatlan látása (3 PPE, 3 perc)
- Távolbalátás (8 PPE, 1 kör)
- Kaméleon (3 PPE, 10 perc)
- Védelem a megszállástól (immunitást ad, 7 PPE, 30 perc / szint)

(A védo tetoválások valóban nagyon erosek ennyi PPE-ért, de kéretik figyelembe venni, hogy ezek a fickók már 300 éve egy szál (na jó, 2 szál) vibro-handzsárral a kezükben harcolnak a természetfeletti ellen.)

**Különleges felszerelés:** válassz egy amulettet (alapkönyv 186. oldal)

**Képzettségek:** a solymárhoz képest pluszba kapja a következőket:

Lore: demons (+ 15%)

Lore: magic (+ 5%)

HtH: martial arts

(már 1. szinten paired weapons)

### Asztrológus O.C.C.

*“Az északi égbolt csillagképeinek egy része soha nem nyugszik le Közép-Európa földrajzi szélessége számára, és kissé északi irányban mindig megfigyelhető: Kis és Nagy Medve, Sárkány, Zsiráf, Kassziopéia, Cefeusz, Perszeusz, Szekeres, Hattyú, Hiúz. Tavasz csillagképek az Oroszlán és az Ökörhajcsár közötti területen, ősziék a Pegazustól a Kosig.*

*Azok a csillagképek, melyek a déli égbolton a Formalhaut - Antares - Adara vonalától délebbre vannak, Közép-Európa számára alig, vagy egyáltalán nem láthatók a horizonton.”*





A fentiek persze egy magyar könyvből származnak. A Formalhaut - Antares - Adara vonal nem más, mint a déli 30 szélességi kör. Közép-Európa mondjuk a 47 északi szélesség, Bagdad az északi 33 fokon van. Akkor, ha nem tévedek, onnan kb. a déli 45 fokig lehet látni az égboltot. Ezek szerint az állatöv (mely kb. az északi és déli 30 égi szélesség között található) minden csillagképe látható innen az év valamely szakában.

- Kos: északi 20 és 30 fok között, illetve 2 és 3 óra között. A Nap itt áll március 21 - április 20 között. Télen látható.

- Bika: 0 és északi 30 fok között, illetve 3 és 6 óra között. A Nap itt áll április 21 - május 20 között. Novembertől márciusig látható.

- Ikrek: északi 10 és 35 fok között, illetve 6 és 8 óra között. A Nap itt áll május 21 - június 21 között. Télen és tavasszal látható.

- Rák: északi 10 és 30 fok között, illetve 8 és 9 óra között. A Nap itt áll június 22 - július 22 között. Decembertől júniusig látható.

- Oroszlán: 0 és északi 30 fok között, illetve 9 és 12 óra között. A Nap itt áll július 23 - augusztus 22 között. Februártól júniusig látható.

- Szűz: déli 20 és északi 10 fok között, illetve 12 és 15 óra között. A Nap itt áll augusztus 23 - szeptember 22 között. Áprilistól júliusig látható.

- Mérleg: déli 30 és 0 fok között, illetve 15 és 16 óra között. A Nap itt áll szeptember 23 - október 22 között. Nyáron látható.

- Skorpió: déli 45 és 10 fok között, illetve 16 és 18 óra között. A Nap itt áll október 23 - november 21 között. Nyáron látható.

- Nyilas: déli 45 és 10 fok között, illetve 18 és 20 óra között. A Nap itt áll november 22 - december 20 között. Nyáron látható.

- Bak: déli 30 és 10 fok között, illetve 20 és 22 óra között. A Nap itt áll december 21 - január 19 között. Szeptember körül látható.

- Vízöntő: déli 25 és 0 fok között, illetve 21 és 24 óra között. A Nap itt áll január 20 - február 18 között. Nyáron látható.

- Halak: 0 és északi 30 fok között, illetve 23 és 2 óra között. A Nap itt áll február 19 - március 20 között. Szeptembertől januárig látható.

Az asztrológiai mágia Arábiában alakult ki, a középkor folyamán. Mivel akkoriban a mágiaszint nagyon alacsony volt a Földön, a varázstudóknak különleges PPE-forrásokra kellett támaszkodniuk. Angliában a druidák megszállták a nexus-pontokat, az amerikai indiánok a szellemektől kértek erőt, az arab mágusok pedig a csillagok hatalma felé fordultak.

Az asztrológusok kb. harmada ismer néhány rituálét, de még ezek is elsősorban tudósok, és csak másodsorban varázslók. Mágikus képességeik nehezen, csak speciális körülmények között használhatók, de akkor elsöprő erejűek

lehetnek. Ebben távolról a palladiumi idézőre hasonlítanak.

Ha egy asztrológus ki akarja teljesíteni a hatalmát, tanulmányoznia kell mind a mágikus művészeteket, mind az égbolt változásait. Ráadásul rengeteg csillagképnek még nem ismerik a mágikus aspektusait, így az asztrológusok a világ leginkább kutató-kísérletező varázslói közé tartoznak. A Bagdadi Kalifátusban egyszerűen mágusnak is nevezik őket. (A többi varázstudó kasztra általában a varázsló szóval utalnak.)

**Követelmények:** IQ 14, ha mágiával is akar foglalkozni, akkor ME 16 is.

**Bónuszok:** +2 horror, megszállás és elmekontroll ellen, +1 mágia ellen a 3, 7 és 12 szinteken. Minden varázslata rituálénak számít (spell strength 16)

**PPE:** (csak ha varázstudó) 3D6x10 + PE + szintenként 10 pont.

**SDC:** 4D6

### Rituálék

Csak akkor használhatók, ha az adott csillagkép látható az égen. Tehát éjjel, derült időben, és csak a fent leírt hónapokban. Ekkor a mágus elkészíti a földön a megfelelő csillagkép okkult jelekkel díszített rajzát, méghozzá 5 fok = 1 méter (illetve kelet-nyugat irányban 20 perc = 1 méter) léptékben. Ez általában 1 órát vesz igénybe. Majd a rajzolat közepébe állva, a csillagkép felé fordulva végrehajtja a 321 másodperces rituálét. Régebbi rajzot nem lehet használni, csak azt, amit azon az éjszakán készítettek. Viszont egy másik asztrológus által készített rajz használható. A szükséges PPE felét a rajzolás, a másik felét a rituálé során kell befektetni.

A megidézett entitás a mágus kivételével mindenki számára észlelhetetlen. Ez alól csak Bika kivétel állandó jelleggel, Bak, ha úgy hozza a kedve, illetve Oroszlán, Nyilas és Vízöntő, ha megtámadnak valakit. A megidezés után a mágus és az entitás ME-ellenpróbát dobnak (ME+d20, aki háromból kétszer nagyobbat dob, az nyer. A mágus ME-jéhez 10-et adhat hozzá). Szintenként 3 percig maradnak, kivéve ha egy feladatuk több időt vesz igénybe.

**Kos:** tudás, érzékelés. PPE: 500. ME: ismeretlen, de mindig engedelmeskedik megidézőjének.

Az égen egy kosfej jelenik meg, és letekint a mágusra. Az azonnal birtokába jut az összes 1. és 2. szintű érzékelő varázslatnak és a ley vonal járó minden érzékelő képességének. Ezen kívül minden második körben megkérheti Kost, hogy vessen be egy varázslatot a következők közül (a varázslat hasznélvezője minden esetben a mágus lesz, időtartamuk 15. szintnek megfelelő): Astral projection, Eyes of Thoth, Tongues, Words of truth, Second sight, Commune with spirits, Locate, Oracle. Ezen kívül egyszer megkérheti, hogy adjon kölcsön neki egy tetszőleges képzettséget (98%-on, időtartama 1 óra) vagy megválaszoljon egy tetszőleges kérdést, mely nem a jövőre vonatkozik.

Kos látszólag nem rendelkezik érzelmekkel, és nagyságrendekkel intelligensebb minden halandónál.



**Bika:** rombolás, nekromancia. PPE: 450. ME: 30.

Egy tiszta energiából álló, 6 méter magas bika jelenik meg a mágus előtt. Ő minden jelenlévő számára látható. Hangja robajló, modora agresszív. A mágus minden második körben megkérheti, hogy vessen be egy tetszőleges nekromanta-varázslatot, kivéve a Vámpír- és Maggot-idézést. 450 PPE-nél nagyobb igényű varázslatot csak egyszer hoz létre. Varázslatai 12. szintűek. Vagy meg lehet kérni, hogy romboljon le valamit.

Tulajdonságai: IQ 18, PS 50 (SzN), PP 20, PE 50, Spd 130, Horror faktor 16, MDC: 4,000, PPE: 1,000. Csak mágiával sebezhető, körönként 1D6x10 pontot regenerál. Öklelése 1D6x100 MD sebzést okoz, rúgása és harapása 2D6x10 MD-t. körönként négyszer támad, ilyenkor sosem varázsol. Minden harci dobásra +3 bónusza van, támadásra +5.

**Ikrek:** doppelganger létrehozása. PPE: 400. ME: ismeretlen, de nem is kell próbát dobni.

Ha létezik is olyan, hogy Ikrek entitás, nem jelenik meg. Ellenben megjelenik a mágus vagy egy tetszőleges személy (aki nem lehet messzebb szintenként 100 méternél) másolata. Előbbi esetre a Doppelganger Superior varázslat érvényes a Conversion Bookból, utóbbira az Id Alter Ego varázslat a Federation of Magicból. Időtartama viszont mindkettőnek 1 nap szintenként.

**Rák:** démonidézés. PPE: 350. ME: 27.

Az égből egy gigantikus rákolló nyúl le a mágus felé. Mikor a hegye földet ér, lassan szétnyílik, és a két olló között megjelenő hasadékon átlép a mágus által fennhangon megnevezett lény (démon vagy ördög, kisebb, nagyobb vagy úr). A lény mentődobás nélkül köteles teljesíteni egy parancsot. Ezután 70% eséllyel visszakerül saját síkjára, 30% eséllyel a Földön marad. A Rák entitás nem kommunikál.

**Oroszlán:** tűzmágia. PPE: 350. ME: 25.

A mágus előtt egy lángokból álló oroszlán jelenik meg, és kellemesen elbeszélget vele. Oroszlán kedveli a halandók társaságát, de ha valaki egy korábbi alkalommal megharagította, jobb, ha nem idézi meg.

Oroszlán minden körben végrehajthat 3 tűzvarázslatot az 1-4 szintekről, vagy egyet a 4-8 szintekről. 100 PPE-nél nagyobb igényű varázslatot csak egyet hajt végre. Varázslatai 12. szintűek. Vagy meg lehet kérni egy feladat végrehajtására, ekkor annyit varázsol, amennyit csak akar. Ha rombolásra kérik fel, és nincs a közelben aki megsérüljön, mindig vulkánkitöréssel, lávafolyammal és hasonlókkal támad, de ha ártatlanok is megsérülhetnek, akkor óvatosabb.

Ha szimpatikusnak tartja a megidézőt, akár arra is vállalkozik, hogy néhány napig testőrként vele maradjon. Ilyenkor egy valódi oroszlán alakját veszi föl, és mindenki számára látható marad. 1D6+4 napig marad, ő maga dönti el, mikor távozik.

Tulajdonságai: IQ 21, PS 40 (SzN), PP 27, PE 38, PB

25, Spd 150, MDC: 3,000, PPE: 1,300. Csak mágiával sebezhető, körönként 1D6x10 pontot regenerál. Mancsa 1d6x10 MD sebzést okoz, harapása 2D6x10 MD-t. Körönként hétszer támad, vagy háromszor varázsol. Minden harci dobásra +4 bónusza van.

**Szűz:** gyógyítás. PPE: 350. ME: 30.

Egy tetőtől talpig lefátyolozott, áttetsző nőalak jelenik meg a mágus előtt. Nem beszél, de kézjelekkel kommunikál. Ha sérült van a látókörében, azt kérés nélkül meggyógyítja, még akkor is, ha a mágus elvesztette az akaratok csatáját (6D6 HP-t vagy 4D6 MDC-t gyógyít mindenkin). Ezen felül a mágus megkérheti, hogy tisztítson meg legfeljebb 5 személyt minden betegségtől, méregtől, mikro-parazitától és függőségtől (mint a Purge other varázslat a Federation of Magicból), vagy gyógyítson meg teljesen (max HP, SDC illetve MDC) legfeljebb 5 személyt, vagy illesszen vissza egy végtagot (mint Restore limb a Fed. of Magicból), vagy támasszon fel egy személyt (erre 75% esélye van, mínusz annyiszor 5%, ahány napos a hulla).

**Mérleg:** védőmágia. PPE: 500. ME: ismeretlen, de nem is kell próbát dobni.

A mágus mögött egy két embernyi magas, kétkaros mérleg jelenik meg, mely tökéletesen ki van egyensúlyozva. Ennek az entitásnak nincs önálló akarata. A rajzolon belül álló minden lényt automatikusan megvédelmez, általában Energy Field és Negate magic varázslattal, de ha szükséges, erősebbel. Mindig elnyeri a kezdeményezést és mindig megfelelő erejű védelmet választ, ugyanis Ő az egyensúly.

Ezekon felül a mágus akarata szerint képes percenként egy speciális védőmágiát bevetni, például Armor of Ithan-t helyezni egy, a rajzon kívül de 100 méteren belül tartózkodó személyen, vagy bármilyen falvarázslatot aktiválni. Varázslatai 15. szintűek.


**Skorpió:** földmágia. PPE: 350. ME: 20.

A mágus lába előtt egy skorpió formálódik a talajból. (Ezt a rajzolatot csak talajra vagy kőpadlóra lehet elkészíteni.) Nem mutat intelligenciát. Minden körben végrehajthat 3 földvarázslatot az 1-4 szintekről, vagy egyet a 4-8 szintekről. 100 PPE-nél nagyobb igényű varázslatot csak egyet hajt végre. Varázslatai 12. szintűek. Vagy meg lehet kérni, hogy hívjon egy földelemetált. Semmilyen más utasításra nem reagál.

**Nyilas:** levegő mágia. PPE: 350. ME: 25.

A mágus feje fölött, 5 -7 méter magasban egy férfi felsőteste formálódik a levegőben. Kezében íjat tart, deréktől lefelé a teste formátlan, egy légelementáléhoz hasonló. Modora arrogáns, de nem agresszív. 5 méternél jobban soha nem közelíti meg a talajt.

Nyilas minden körben végrehajthat 3 levegő-varázslatot az 1-4 szintekről, vagy egyet a 4-8 szintekről. 100 PPE-nél nagyobb igényű varázslatot csak egyet hajt végre. Varázslatai 12. szintűek. Vagy meg lehet kérni egy feladat végrehajtására, ekkor annyit varázsol, amennyit csak akar. Ha rombolásra vagy harcra kérik fel, mindig tornádóval



és hasonlókkal támad, nincs tekintettel csak a mágusra, és azokra, akiket a mágus kijelöl.

**Tulajdonságai:** IQ 20, PS 30 (SzN), PP 35, PE 32, PB 25, Spd 350, MDC: 2,000, PPE: 1,400. Csak mágiával sebezhető, körönként 1D6x10 pontot regenerál. Nyilai 2d6x10 MD sebzést okoznak, akár 3,000 méter távolságban. Körönként hétszer nyilaz, vagy háromszor varázsol. Másképp soha nem támad. Minden harci dobásra +3 bónusza van, nyilazásra +5.

**Bak:** káosz, nyers energia. PPE: 450. ME: 25, de a mágus nem kapja meg ellene a szokásos +10 bónuszt.

Bak egy örvénylő energiagömb alakjában jelenik meg, mely néha a másodperc törtrészére egy bakfej alakját veszi fel. Viselkedése kaotikus, a hangja mint egy tébolyodotté. Gyakran tör ki vihogó nevetésben. Néha utasítás nélkül is használja a képességeit. Parancsra képes minden körben bevetni egy energia-varázslatot, vagy minden percben egy esélyekkel operáló varázslatot (a Fed. of magicból Beat insurmountable odds, Reality flux vagy Warped space), vagy a következőket: Sorcerous fury (a máguson), Realm of chaos, Plane skip, Curse of the world bizarre, Disharmonize, Collapse, Annihilate. Az utóbbi kettő közül legfeljebb egyet, és csak egyszer hajt végre (bár Baknál soha nem lehet biztosat tudni).

**Vízöntő:** vízmágia. PPE: 350. ME: 25.

A mágus előtt egy vízből álló tesü sellőember jelenik meg. Hangulata változékony, könnyen sértődik, de erre a következő alkalommal aligha emlékszik vissza.

Vízöntő minden körben végrehajthat 3 vízvarázslatot az 1-4 szintekről, vagy egyet a 4-8 szintekről. 100 PPE-nél nagyobb igényű varázslatot csak egyet hajt végre. Varázslatai 12. szintűek. Vagy meg lehet kérni egy feladat végrehajtására, ekkor annyit varázsol, amennyit csak akar. Ha rombolásra vagy harcra kéri fel, általában trükköket, elegáns taktikákat használ.

**Tulajdonságai:** IQ 24, PS 37 (SzN), PP 30, PE 42, PB 20, Spd 50, MDC: 2,000, PPE: 1,600. Csak mágiával sebezhető, körönként 1D6x10 pontot regenerál. Testéből bármilyen fegyvert formálhat, ennek sebzése 1d6x10 MD lesz. Körönként hatszor támad, vagy háromszor varázsol. Minden harci dobásra +4 bónusza van.

**Halak:** befolyásolás. PPE: 300. ME: ismeretlen, de nem is kell próbát dobni.

A mágus orra előtt két kis halacska jelenik meg, melyek egymást kergetve körbe-körbe úgynak a levegőben. Intelligenciát nem mutatnak.

A mágus kérésére képesek a következő varázslatokat létrehozni 300 méteres körzetben bármilyen célponton (mentődobás rituálé ellen van): Trance, Domination, Compulsion, Animate and control dead (halott célpont esetén), Hallucination, illetve Federation of magicból: Influence the beast (állat célpont esetén), Enemy mind, Mindshatter, Ensorcel. Ez úgy történik, hogy az áldozat szeme előtt is megjelenik a két halacska másolata. Az áldozat ezt nem láthatja, de egy harmadik személy See

the invisible varázslattal 50% eséllyel felfedheti (a többi entitásra ez nem igaz, csak a Halakra). A Halak körönként egy áldozatot szedhetnek, összesen pedig maximum ötvenet. Egy személyre csak egy varázslattal hathatnak.

### Kisebb csillagképek

Ezek a rituálék általában egy ismert szörnnyel ekvivalens, de erősebb lényt idéznek meg. Ezek a lények szintenként 30 percig maradnak. Anyagiasult mágiából áll a testük és mindig engedelmessékednek megidézőjüknek.

**Sas:** déli 10 - északi 20, és 19 - 20 óra. Nagyjából a Nyilással egy időben látható. PPE: 150. Óriás sas, mely hátán bárhová elviszi a mágust. Tulajdonságai: IQ 6, PS 25 (SzN), PE 25, Sebessége 50 km/h, MDC: 500, csőre 4D6 MD, karmai 3D6 MD sebzést okoznak, körönként háromszor támad. Támadás / kitérés +3.

**Nagy kutya:** déli 10 - déli 30, és 6 - 8 óra. Nagyjából az Ikrekkel egy időben látható. PPE: 150. Dragon wolf. Minden dobható tulajdonsága maximális.

**Sárkány:** északi 50 - északi 80, és 12 - 20 óra. A Szűztől a Nyilasisig húzódik, velük egy időben láthatók, de nem feltétlenül az egész csillagkép. Megidézhető, ha legalább a fele látható (ebben különleges). PPE: 300. Great horned dragon. Minden dobható tulajdonsága maximális, 10. szintű felnőtt, minden varázslattal az 1-7 szintekről.

**Orion:** déli 10 - északi 20, és 5 - 7 óra. Nagyjából a Bika és az ikrek idejében látható. PPE: 250. Küklopsz óriás. Minden dobható tulajdonsága maximális.

**Főnix:** déli 40 - déli 60, és 0 - 2 óra. Nagyjából a Halakkal egy időben látható. PPE: 200. Lángoló madár, nem az Afrika könyv főnixe. Óriási paradicsommadárra hasonlít, és nem intelligens. Tulajdonságai: mint az óriás sas, de tűzaurája minden sebzéshez 4D6 MD-t ad, illetve körönként 4D6 MD-t regenerál.


### O.C.C. képzettségek:

Languages. Arab 98, 2 others +20  
Literacy (arab) +25  
Astronomy +30  
Maths: basic +15  
Maths. Advanced +10  
2 Lores +10  
Cryptography +5

**Választható képzettségek:** válassz még nyolcat, majd még egyet a 3, 6, 9 és 12 szinteken.

Communications: semmi  
Domestic: bármi  
Electrical: semmi  
Espionage: bármi  
Mechanical: csak Basic  
Medical: bármi, kivéve kibernetika  
Military: csak a nem-modernek  
Physical: bármi  
Pilot: csak lovaglás vagy hajók  
Pilot Related: csak Navigation  
Rogue: bármi kivéve Computer





Science: bármi (+15)  
Technical: bármi (+10) kivéve Computer  
W.P.: bármi  
Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** válassz még ötöt, majd még egyet a 4, 8 és 13 szinteken, bónuszok és megkötések nélkül.

**Alapfelszerelés:** Egy fegyver, valamilyen mágikus védelem (pl. Armor of Ithan köpeny). A legtöbbjüknek lakása is van a kalifátus valamelyik városában. Ha a játékos nem akar állandó lakhelyet, akkor kap még 2D6x1,000 kreditet.

**Pénz:** 1D6x1,000 kredit bagdadi pénznemben.

**Szintlépés:** lásd techno-mágus.

## Arab techno-mágia

A techno-mágus O.C.C.-nek a Kalifátusban is kialakult egy speciális helyi változata, mely csak képzettségeiben különbözik az alapkaszttól. Ezt a verziót Új Velencében nem ismerik:

**Techno-mágus vegyész:** 1 plusz language (+15%), literacy (+15%), maths: basic (+15%), maths: advanced (+10%), Chemistry (+30%), Chemistry: analytical (+20%), Holistic medicine, Identify plants. Válassz még hatot és öt másodlagos képzettséget. Magasabb szinteken úgy kap képzettségeket, mint az alapkaszt.

## Techno-mágikus vegyész

Ez az irányzat annyiban hasonlít a TW-programozásra, hogy a karakter rendelkezik egy alapvető fontosságú berendezéssel, melynek segítségével szinte bármilyen varázslatot használhat. Ebben az esetben egy bonyolult leparló berendezésről van szó. A TW-vegyész ezzel különféle vegyi anyagokat állíthat elő, melyekbe varázslatokat tölthet. Az eljárás valahogy úgy viszonyul a druidák mágikus ital készítéséhez, mint a "hagyományos" techno-mágia a palladiumi megigézésrel készült varázstárgyakhoz.

A berendezés elkészítéséhez összesen 3,000 PPE, 3 hónap és 300,000 kredit értékű alapanyag szükséges. Játékos karakternek a játék folyamán kell elkészítenie a sajátját. Addig használhatja a például a mestere laboratóriumát, de Bagdadban bérelni is lehet rövidebb időre.

Egy szer elkészítéséhez változatos alapanyagokra (a varázslat szintje x 1,000 kredit értékben), valamint a varázslat PPE-igényének három-szorosára van szükség. Ezzel 1D4+2 adag szer készíthető. Értelemszerűen egy adag egyszer használható fel. Ha a karakter nem a saját leparló-berendezését használja, csak 1D4 adagot készíthet.

Egyébként ez a fajta techno-mágia nem csak Arábiában létezik, hanem Európa minden primitívebb területén, így Magyarországon, a Balkánon, Oroszországban és Franciaországban. Nevezik "alkimianak" is, bár természetesen semmi köze a palladiumi varázstárgy-készítő

mágusmesterekhez.

**Porok:** általában egyszerű hatások létrehozására (Blinding flash, Globe of daylight, Cloud of Smoke, Extinguish flame, Fuel flame, Circle of flame, stb). A porok, kencék és egyebek elkészítési ideje mindig 10 perc x a varázslat szintje.

**Kenőcsök:** a karakter testére ható varázslatok, beleértve a gyógyítást is (Chameleon, Armor of Ithan, Breathe without air, Negate poison/toxin, Invisibility, Impervious to sg., Superhuman sg., Heal Wounds, Reduce self, stb). Az érzékelő varázslatok is így valósíthatók meg: ekkor a kenőcsöt az alany halántékára vagy szemhéjára kell felvinni.

**Italok:** lényegében ugyanazok a varázslatok, mint a kenőcsöknél. A magasabb szintűek inkább italként, az alacsonyabbak inkább kenőcsként fordulnak elő, de ez nem kötelező.

**Drogok:** elmére ható varázslatok (Blind, Trance, Domination, Sleep, Compulsion, stb)

A TW-vegyészek elsősorban a fenti jellegű varázslatokra specializálódnak. Az illúziók és támadó varázslatok egyelőre problémát okoznak nekik. Vannak ugyan kísérletek, például egy olyan trutyi, amit az ellenfélre kell dobni, és célba érkezéskor Tűzgolyóként robban (vö. napalm), de ezek eléggé fantáziátlan és stílust nélkülöző megoldások. Végül is az egész irányzat még gyermekcipőben jár.


Még egyszer hangsúlyoznám: a TW-kiberdoki, programozó és vegyész ismeri a "hagyományos" techno-mágiát is, az általuk használt speciális módszerek és eszközök mind bónuszok.

## Dervis O.C.C.

A szó jelentése: az ajtó mellett tartózkodó, azaz koldus; így nevezik az iszlámban a világ javairól lemondó, aszketikus életmódú embereket. Ők annak dacára, hogy az iszlám tana a remete és szerzetes életet kereken visszautasítja, már e vallás fejlődésének korai korszakában jelentkeztek, mint a mohammedán élet aszketikus irányának képviselői.

Már az iszlám 2. századában oly nagy számmal vannak, és közöttük a közös célok tudata is olyannyira kifejlődött, hogy a keresztény szerzetesrendekéhez hasonló szervezetek létesülnek közöttük. Ezek közös kapcsolatát egyrészt az aszketikus vallásgyakorlat, másrészt a mohamedán tanoktól eltérő misztikus és teozofikus vallásfelfogás (szufizmus) alkotja.

A rendek tagjai klastromokban laknak együtt, melyeket Tekkjéknek vagy Chánkáhnak neveznek; az ilyen ház élén, melyet a nép adományaiból (*vakf*) szoktak ellátni, a *sejkh* (másképpen *pir*, azaz öreg) áll; az ugyanazon rendhez tartozó házak, melyek gyakran széles területeken vannak elszórva, mind közös központtól függenek, ahonnan fontos ügyekben utasításait kapják. A rendek hagyománya keletkezésüket az iszlám négy első kalifájával hozza kapcsolatba, e hagyomány azonban történelmi értékkel nem bír. Eredetük azon idegen (perzsa) befolyással függ össze,



melynek az iszlám kelet felé való elterjedésével mindinkább ki volt téve.

A legrégebb, biztosan kimutatható Dervisrend az alapítója (Kr. u. 8. század) nevére "Olváni"-nak nevezett szerzet. Utána a legnevezetesebbek az 1182. keletkezett Rufá'i-rend (ordító Dervisek), a Sázili Dervisek (1258), és a Mevlevik (1273), kiknek rendjét Dselál ed din Rumi, híres teozóf költő, a Mesznevi szerzője alapította (táncoló dervisek). E dervisrendek között vannak olyanok is, melyeknek tagjai a közönségnek mindenféle szemfényvesztő mesterséget, pl. kigyóbüvölést, tüzes vasdarabok érintését, izzó parázs elnyelését, testük egyes részeinek éles eszközökkel való átdöfését mutatnak be. Leghíresebbek e tekintetben a fentemlített Rufá'i Dervisek.

A klostrom kötelékében élő Derviseken kívül vannak vándorló, kolduló Dervisek is, kik az iszlám világ minden vidékét koldulva bejárják, és kik között nem ritkán találkoztak politikai izgatók, kik titkos missziókkal forradalmi mozgalmakat előmozdítottak és közvetítettek. A Dervisség nyilvános állásának emelkedésére nagy hatással volt az oszmán birodalom alapítása, melynek első századaiban az állam ügyeire a Dervisek nem csekély befolyást gyakoroltak. A Mevlevi rend főnöke még most is azzal a kiváltsággal bír, hogy ő övezi a trónra lépő kalifát (régében a szultánt) Oszmán kardjával; ez a kalifa beiktatásának szertartása.

A Derviseknek a néppel való sűrű érintkezése, a köznépek irántuk táplált ájtatos tisztelete és bizalma módot nyújtott nekik a közhangulat irányítására, nyilvános mozgalomok előidézésére és szítására. A máig fennálló rendek legnagyobb része csak az oszmán birodalom alapítása után keletkezett; legutóbb a Dsemáli-rend (1750).

Az egyes dervis-szerzetek részint külső fellépésük, öltözetük, részint pedig közös istentiszteletük módja által különböznek egymástól; e közös ájtatos gyakorlat (zikr) módozatait az egyes rendek főnökeik utján a rend alapítójára vezetik vissza. Ennek köpenye (khirka), úgymint egyéb, birtokában volt használati tárgyak, a rend alapítójától kezdve az egyik rendfőnökről a másikra szállnak és a testvérek fölött gyakorolt hatalmának, a renden belül elfoglalt hierarchikus állásának külső jelvényeiül szolgálnak. Neki a rend alsóbb főnökei, az egyes klostromok sejkjei, ezeknek a renchez tartozó tagok feltétlen engedelmességgel tartoznak. Némely renchez rendes tagjain kívül még külső affiliált tagok is tartoznak, kik a polgári társadalomban megmaradnak, de ebben a rend érdekeit szolgálják, a lehetőség szerint a közös zikr-ekben is résztvesznek.

A mohamedán országokban a Derviseknek nagy szerepe jut a nyilvános ünnepeken, különösen a próféta születésnapja és egyéb vallásos ünnepek és szertartások alkalmával. Különösen a rend alapítója vagy egyéb a renddel kapcsolatos szent személyek születésének vagy halálának fordulóján (mólid) szoktak ünnepélyesen felvonulni és szertartásaikat gyakorolni.

Bár a rendes Dervisek nyilvánosan a mohamedán vallástörvényekhez alkalmazkodnak, sok rendnek tanai nem mindenben egyeznek össze az ortodox iszlám

dogmatikájával. A kifejlődött szufizmus csúcsát a panteizmus és a nirvánával rokon tan képezi, mely szerint a Dervisek fő célja az egyéni élet megsemmisülése és az abszolút lényegbe való elmerülés. Erről énekelnek misztikus költők bor- és szerelmi dalai, ezt értik ittasság és a szerelmessel való egyesülés alatt; erre magyarázzák a költők világiaknak látszó verseit. Ily költemények kísérik misztikus gyakorlataikat, a táncos zikr-eket. Már az ortodox iszlámtól eltérő teozófiájuk, de még inkább azon jelenség, hogy e tanok fejlesztésének mértéke szerint a gyakorlati vallástörvényeket is kevésbé veszik, sőt bizonyos fokon azoktól teljesen felmentetteknek érzik magukat, a Derviseket ellentétbe helyezte a közönséges iszlám képviselőivel, az ulemákkal. Vannak rendek, melyeknek tagjai magukat ázád, azaz szabadoknak, vagy bi-sar-nak, törvény nélkülieknek nevezik.

(Kivonat a Pallasz Nagylexikon Debreceni Egyetemen őrzött, 20. századi eredeti példányából, melyet Lord Aziroun bocsátott rendelkezésünkre)

Mi maradt mindebből a Rifts jelenében? Az általunk és a Kalifátus által ismert történelem 1291-ig, az "időugrásig" egyezik. A Kalifátusban épp ezért csak néhány rend – a legkorábbiak – léteznek. A sivatagi nomádoknál elvileg fennmaradhattak volna a későbbiek is, de közöttük – érthető módon – kizárólag vándorló dervisek éltek. A kalifa, mint legfőbb vallási vezető, a következő rendeket ismeri el: Olváni, Sázili, Rufái és Mevlevi. A vándorlókat mind a Kalifátusban, mint a három törzsszövetség területén szívesen látják.

Az iszlám istene, akár a keresztényeké – a kettő általánosan elfogadott vélemények szerint ugyanaz – nem ad mágikus hatalmat papjainak, mint a magukat "istenek" nevező, de véges hatalmú entitások (Zeusz, Thór, Ízisz és a többiek). Az átlagos papok hitükből adódóan bírnak némi hatalommal a természetfeletti gonosz felett. (Erre vonatkozóan lásd a 3. fejezetben az orosz keresztény papok képességeit.) A dervisek olyan fanatikusok, akik ennél jóval nagyobb erővel bírnak.

Mintegy 60%-uk misztikusnak született, de képességei kibontakozásakor (vagyis 1. szintre lépve) szilárdan hitte, hogy ez Allahtól ered. További 39%-uk egyszerű pszí – kisebb vagy nagyobb –, aki hasonlóan vélekedik saját képességeiről. Végül 1%-uk nem rendelkezik önálló képességekkel, de olyan mértékben "szent ember", hogy időnként egy angyal jön a segítségére és átlényegíti!

**Követelmények:** PE 16, ME 13. A szent embereknek ME 20, MA 20 (csak NPC)!

**Bónuszok:** +1 PS, +1D4 PE, +2 drogok, mérgek, betegségek, megszállás és elmekontroll ellen, +1 horror ellen minden páratlan szinten.

**SDC:** 2D4x10

**Különleges képességek:** mint rendelkeznek a Pap O.C.C. Prayer of Strength képességével (Prayer of Strength: 20% + 7% szint hatása: +6 save vs HF, +1 all saving



throws, +10% turn, +20% exorcism, +2 spell strength, +1strike/parry/dodge. naponta max 2 alkalommal) és választhatnak még kettőt ebből a négyből: Exorcism / remove curse szintenként 7%, Healing touch, 1D4 HP + 2D6 SDC, naponta 12-szer, Turn dead 20% + szintenként 5%, vagy Prayer of communion 21% + szintenként 7% (ezzel egy Hatalmassággal (angyal a Hatodik Karból) léphet kapcsolatba). Mindezeket kizárólag hitük erejével képesek létrehozni.

#### **OCC képzettségek:**

Language: arab 90

Language: 1 other +15

Desert survival +25 (mint wilderness survival, értelemszerűen)

Land navigation +10

Blend +15

Lore: demons +10

1 science +15

WP: 1 ancient (nem archery)

HtH: Basic

**Választható képzettségek:** válassz még nyolcat, majd még egyet a 3, 6, 9 és 12 szinteken.

Communications: semmi

Domestic: bármi

Electrical: semmi

Espionage: bármi

Mechanical: csak Basic

Medical: bármi, kivéve kibernetika

Military: csak a nem-modernek

Physical: bármi (+10)

Pilot: csak lovaglás

Pilot Related: csak Navigation

Rogue: bármi kivéve Computer

Science: bármi (+10)

Technical: bármi (+15) kivéve Computer

W.P.: bármi

Wilderness: bármi (+10)

**Másodlagos képzettségek:** válassz még négyet, majd még egyet a 4, 8 és 13 szinteken, bónuszok és megkötések nélkül.

**Alapfelszerelés:** minimális. Egy öltözet ruha, egy ősi fegyver. A törzsekből származó karakternek lehet vibro-fegyvere, és általában nem tiltakozik a modern fegyverek ellen.

**PéNZ:** 1D6x10 kreditnyi érték. A dervis szó eredeti jelentése ugyebár koldus.

#### **Misztikus dervis**

Rendelkezik az automatikus Presence sense képességgel 30% + szintenként 5% értékben. PPE: 1D4x10 + PE + szintenként 2D6 pont. Varázsolni csak egy speciális tevékenység közben képes. Ilyen lehet egyszerűen az, hogy lóuszülésbe kell helyezkednie, vagy ujjait egy bonyolult módon összefonnia, de közismert ugyebár a tánc

(keringő dervis), vagy egyes különleges szektákban az önkorbácsolás, na és ott van még a "lengő próféta" esete (bár a sivatagban a csillárról lógást elég nehéz megoldani : -). A GM adhat spell strength bónuszt, ha a játékos valami nehezen megvalósítható, vagy hátránnyal járó megkötést választ magának.

**Varázslatok:** A közönséges varázslatok, az orosz természetmágia, valamint a lejjebb következők közül választhat első szinten négyet az 1-2 szintekről, majd szintenként kettőt, de legfeljebb a tapasztalati szintjével megegyező szintűeket.

#### **Pszi dervis**

Kisebb vagy nagyobb pszi, a fent leírt papi képességekkel és képzettségekkel. Ettől eltekintve semmi különös. Mester psziből nagyon ritkán lesz dervis (0.001%), mivel ők általában nagyon is tisztában vannak azzal, hogy erejük belülről fakad. Ha mégis akadna ilyen, ő csak egy papi képességet kap, a Prayer of Stregth-et.

#### **A Dervisek varázslatai**

##### **Isteni útmutatás:**

PPE: 3

Időtartam: azonnali

Hatótáv: önmaga

Egy röpke ima után a karakter tudni fogja, merre esik tőle Mekka. Ez az alapvető imádságokon túl tájékozódásra is szolgás (mint nekünk az északi irány ismerete).

##### **Élelem megsokszorozása:**

PPE: 9

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

A karakter 1-2 szinten megduplázza a rendelkezésre álló élelmet, 3-4 szinten megháromszorozza és így tovább. A varázslat csak akkora adag élelemre hat, mely egy embernek nem lenne elég egy napra, és legfeljebb egy napszakban egyszer hajtható végre. Itálra egyáltalán nem hat.

##### **Aszkézis:**

PPE: 6

Időtartam: 1 nap

Hatótáv: önmaga

A dervis a varázslat hatása alatt csak annyi táplálékot és vizet igényel, mint egy pszi-vadász (lásd az alapkönyv megfelelő részét). Legfeljebb PEx2 napig lehet fenntartani.

##### **Harmónia:**

PPE: 5

Időtartam: 1 óra


Hatótáv: önmaga

Mély meditáció, mely során a dervis érzékel és azonosít minden mérget vagy betegséget, mely a testében van, illetve minden mágikus befolyásolást, bűbajt vagy átkot, mely rá hat.

##### **Védelem:**

PPE: 25





Időtartam: 1 perc / szint

Hatótáv: fél méter szintenként.

A dervis meditációban kiterjeszti szellemét. Eközben érzékel minden élőlényt, lelket és mágiát a hatókörzetben, valamint ha a hatótávban valakire mágiával próbálnak hatni, a dervis dobhat ellene mentőt. Ez energia-mágiára is igaz, tehát akár egy tűzgolyót is széteszlethet! Belülről jövő mágiára viszont nem hatásos. Ha a dervis elrontotta a mentőt, a célpont még a saját mentődobására is jogosult.

#### **Harci áldás:**

PPE: 15 + 5 / személy

Időtartam: 15 perc / szint

Hatótáv: 5 méter sugarú kör

A dervis áldása +1 bónuszt ad a célpontok minden harci dobásához.

Sivatagi varázslatok

A következő varázslatok nem kötődnek OCC-hez. Közönséges varázslatnak számítanak, de föld boszorkánymesterek is tanulhatják őket. Csak olyan karakterek ismerhetik ezeket, akik sivatagban élnek, vagy ott tanultak varázsolni. A legtöbbet csak sivatagban lehet használni (lásd a konkrét leírásokat).

#### **Vizkeresés:**

1. szint

PPE: 3

Időtartam: speciális

Hatótáv: speciális

A varázsló egy fabotot tart a kezében, miközben végrehajtja a varázslatot. A bot ekkor gyengén, de érezhetően húzni kezdi őt a legközelebbi víznyerőhely felé. Hatótávolsága elméletileg korlátlan, de csak a legközelebbit érzékeli, időtartama addig tart, amíg a varázsló meg nem találja a vizet.

#### **Gyors Utazás:**

2. szint

PPE: 6

Időtartam: 1 óra / szint

Hatótáv: érintés

A varázslat képessé tesz egy élőlényt (embert vagy hátast), hogy a legnehezebb talajon is teljes sebességgel mozogjon. Futóhomokon való járást is lehetővé tesz.

#### **Mennyei táplálás:**

2. szint

PPE: 7

Időtartam: 1 nap / szint

Hatótáv: érintés

A varázslat képessé tesz egy állatot (embert nem), hogy élelem és víz nélkül utazzon a sivatagban.

#### **Szomjúság tűrése:**

2. szint

PPE: 4

Minden másban megegyezik a Resist Thirst pszi képességgel.

#### **Homokkőd:**

3. szint

PPE: 5

Időtartam: 1 perc / szint

Hatótáv: 15 méter sugarú kör

A sivatag homokja felemelkedik és 3 méter magasságig mindent elrejt a hatótávon belül. Középpontja a varázsló.

#### **A sivatag hangjai:**

3. szint

PPE: 9

Időtartam: 1 perc / szint

Hatótáv: 1/4 mérföld (kb. 400 m)

A varázsló minden élőlény lépéseit hallja a hatótávon belül, és képes meghatározni ezek fajtát és helyzetét (10 méter pontossággal).

#### **Homokköpeny:**

4. szint

PPE: 7

Időtartam: 5 perc / szint

Hatótáv: önmaga

A karaktert beborítja a sivatag homokja, rejtőzésre 60% bónuszt kap.

#### **Délibáb:**

4. szint

PPE: 10

Időtartam: 5 perc / szint

Hatótáv: önmaga

A karakter áttetszővé válik, csak 10 méterről vagy közelebről észlelhető.

#### **Homokszolga:**

5 szint

PPE: 55

Időtartam: 1 perc / szint

Hatótáv: speciális

A varázslat egy Ifrit nevezetű, gyenge dzsinn-szerű lényt idéz meg, mely a sivatag homokjából testet formál magának és követi a megidéző parancsait. A boszorkánymesteri Little mud mound, Flame friend és társaihoz hasonló varázslat. Tulajdonságai: IQ 1d6+4, PS: 16+2d6 (SzN), MDC 50. Az Ifritet varázsolni is meg lehet tanítani, de ez már a Sha'ir dzsinn-mágusok specialitása (még nem közölt OCC).

#### **Homokba olvadás:**

5. szint

PPE: 60 vagy 90

Időtartam: 3 perc / szint

Hatótáv: önmaga vagy érintés

A varázsló teste homokká alakul és beleolvad a sivatag homokjába. A testen viselt felszerelésre is hat, max 30 kg súlyig. A karakter nem képes mozogni. A 90 PPE-s változattal lehet más személyre hatni.

#### **Homokbőr:**



5. szint

PPE: 15 vagy 25

Időtartam: 1 óra / szint

Hatótáv: önmaga vagy érintés

A célpont bőre szürkessé változik, ezzel a karakter immunis lesz a melege 120 C fokig, az SDC tűz pedig negyed sebést okoz neki. A 25 PPE-s változattal lehet más személyre hatni.

#### Allah haragja:

12. szint

PPE: 150

Időtartam: 5 perc

Hatótáv: szintenként 10 méter sugarú kör

A varázslat homokvihart gerjeszt, mely körönként 1D6 MD sebést okoz minden belekerülőnek (+1d6 a 4, 7, 10 és 13 szinteken). A varázsló körüli 1 méter sugarú kör védve van a vihar ellen. Dervis kevesebb PPE-ből is végrehajthatja, de akkor az összes PPE-jét elveszti (természetesen normális ütemben visszatérnek).

#### Allah szava:

13. szint

PPE: 300

Időtartam: 2d6+3 perc

Hatótáv: önmaga

A varázslat megidéz egy Hatalmasságot (angyal a Hatodik karból), aki egy kérdésére kriptikus választ ad (GM adjon elő egy talalós kérdést, melynek válasza választ ad a karakter kérdésére is). A kérdés nem vonatkozhat a jövő történéseire.

-Sha'ir avagy dzsinn-mágus (OCC)

-Huri (OCC) + varázslatok

## ABOMEY

Valaha Közép-Afrikában létezett egy Dahomey nevezetű ország. Abban az időben legfeljebb a karthágói és föníciai hajósok vetődtek erre a környékre, így az európai/ázsiai kultúráról mit sem tudtak. Egy nap megjelentek köztük az istenek és az egész népet elvezették egy másik világba. Céljuk az volt, hogy magánhadsereget hozzanak létre belőlük. A dolog rosszul sült el: 200 évvel később összetűzésbe keveredtek egy Dominatorral, és az - akkor egyébként is igen gyenge - isteneknek menekülniük kellett. Dahomey túlélői ottmaradtak egy elpusztított világon. A leghatalmasabb varázsló végül az egész nép pszichikai erejét felhasználva nyitott egy hasadékot, melyen át egy vadonnal borított világba értek. Itt végül újra létrehozták Dahomey országát.

Az isteneket elfelejtették, és a varázsló-király lett a legfőbb úr. Lassan kialakult az Ahosik különleges hatalma is. Majdnem kétezer évvel később az akkori varázsló-király felfedezte, hogy létezik a visszaút a Földre. Egy nagy csapat önkéntes indult útnak, hogy kolóniát hozzanak létre, a varázsló-király fiának vezetésével. Mivel térben nem tudtak navigálni, a perzsa-öböl partjára érkeztek. Az új

kolónia neve Abomey lett, a régi afrikai Dahomey fővárosa tiszteletére. (Speciel így jártak jobban: a Rifts jelenében ugyanis Dahomey országának helyén található Gorth város, Lord Splynncryth afrikai hídfőállása.)


Mágia segítségével lassan átalakítottak egy földterületet - így lehet, hogy ma az arab sivatag utazói esőerdőt találnak a valaha Katar néven ismert félszigeten. Száz évvel később a kapcsolat megszűnt, Abomey azóta sem tudja, mi történhetett. saját varázsló-királyuk lett, akinek saját Ahosijai vannak. Az ország azóta sem lépett kapcsolatba senkivel, bár a Kalifátus területén szólnak róla történetek. Az arabok szerint ez "a fekete boszorkányok országa".

Abomey országa a Perzsa-öböl nyugati partján fekszik, azon a nagy félszigeten, mely valaha Katar országa volt. A sivatag felől érkezők a félsziget határát átlépve szinte minden átmenet nélkül egy trópusi esőerdőben találják magukat. Ez az erdő az egész földnyelvet beborítja, a tengerparton pedig mocsárba megy át. A félsziget csúcsához közel, de a parttól vagy 50 km-re található a főváros, illetve az egyetlen város, mely szintén az Abomey nevet viseli. Ezen kívül kisebb falvak találhatók a dzsungelben. Ezeket mind nagyméretű tisztások veszik körül, ahol földművelés folyik.

A főváros csak részben található egy tisztáson. Az eredeti elképzelés ugyan ez volt, de a város hamar kinőtte a helyet és az erdőben kezdett terjeszkedni. Így a "külvárosok" épületei a fákon illetve a fákban találhatóak. Itt más építőanyagot nem is használnak. A város központja ellenben agyagtéglákból épült, rendezett utcákkal és szögletes vonalakkal. Ennek közepén található a királyi palota, mely az egész belső városból látható. A külső város határát erős - mágiával erősített - sövényfal védi. Ez, ha az örökös varázslók úgy akarják, képes teljesen elrejtetni a város jelenlétét.

Abomey lakóinak öltözködése egyszerű: különféle szoknyák és ágyékkötők, melyek minősége mutatja a társadalmi helyzetet. A felsőtesten mindkét nembeliek csak ékszereket viselnek. A nap ellen köpennyel védekeznek. A királyságban továbbá 98%-ban fekete bőrű emberek élnek. A maradék főleg dilikből áll, mivel fehér ember alig jut el ide. Az idegen lényeket hosszú - 10 éves - próbaidőnek vetik alá, ezután teljes jogú polgárokká válhatnak. Akik nem állampolgárok, nem viselhetnek semmiféle ékszert. Aki viszont viseli a tradicionális nyakláncot és karperecet, az legyen bármilyen fajú, mindenki egyenrangúként kezeli. A látogatókat ellenben gyanakvással kezelik, még akkor is, ha emberek.

Abomey uralkodója a varázsló-király, aki hatalmának köszönhetően évszázadokig él. A gyakorlati teendőket az Ahosik látják el, akik a mindenkori varázsló-király házastársai. Tehát most, amikor király uralkodik, minden ahosi - akik lényegében lovagok - nő. A király halála előtt átadja hatalmát a legmagasabb rangú ahosinak, akiből boszorkány-királynő lesz. (Ez csak elnevezés, a képességei ugyanazok lesznek.) Ekkor az összes többi ahosi elveszti



a hatalmát, és az új uralkodónak újakat kell maga mellé emelnie - férfiakat. Ez egy igen veszélyes időszak az ország történelmében, hiszen az új védelmezőknek egy ideig alig lesz valami hatalmuk.

A varázstudók is megbecsült tagjai a társadalomnak, de hivatalos pozíciót nem viselnek. A kritikus időszakokban - ami körülbelül 500 évenként következik be, ennyi ideig élnek a varázsló-királyok - az ő vállukon nyugszik az ország sorsa. Ezen kívül a főváros őrzésében és az erdő életben tartásában van állandó szerepük. Többek között rendszeres szertarásokon esőt idéznek. Varázslók férfiak és nők is lehetnek. Létezik egy mágikus akadémia, melynek mesterei minden 14 éves gyermeket megvizsgálják. Dahomey népében mindig is kevés volt a mágikus tehetség, így egyetlen növendéket sem szabad elszalasztani. A varázslókat Abomey-ben könnyű felismerni aranyszínű tetoválásaikról, melyek behálózzák az arcot és a felsőtestet.

A társadalom további része vagyoni helyzet alapján tagozódik, de gyakorlatilag senki nem nyomorog - az országban létezik egyfajta "szociális háló". A legfontosabb rétegek a kereskedők, a katonák és a földművesek. Ezek nem kasztok, a katonák a földműves férfiakból lesznek, a nőkből pedig egy kereskedő felesége válhat. (Az országban létezik a többnejűség és a többférjűség is, a kérdés csak az, hogy valaki hány házastársat tud eltartani.) Rabszolgáság létezik, de csak hadifoglyokból lehet rabszolga. A "háborúk" lényegében a környéken előforduló primitív dilikkel vívott összecsapásokat jelentik. A gazdaság nyilván nem támaszkodhat a kevés számú rabszolgára. Belőlük inkább a gazdagok szolgálai lesznek.

## Új abomey-i osztályok

### **Ahosi O.C.C.**

Az ahosik Abomey lovagjai és az uralkodó házastársai. Mióta a Perzsa-öböl melletti kolónia fennáll, az ahosik mindig nők voltak, és ez még jó kétszáz évig várhatóan így is marad. Mindnyájan dahomeyi származásúak. Az ahosikat a varázsló-király választja ki, 14 évesen. Ekkor egy idősebb ahosi látogat el a kiszemelt lány családjához, és a palotába viszi őt. A házassági szertartás során a király megnöveli a lány pszichikai energiáit. Ezzel elvben képessé válik a legegyszerűbb mágiák használatára. Ezután megkezdődik a kiképzés. A legtöbben 19 éves korukra válnak teljes értékű ahosivá.

Az ahosik elit katonákként, hadvezérekként, rendőrségként és hivatalnokokként szolgálják a királyt. Minden fontosabb pozíciót ők töltenek be. Ők az egyetlenek, akik néha elhagyják az ország területét. Bár a családjukkal érintkeznek, magánéletükben is leginkább egymás társaságában vannak. Egy ahosi állandóan szolgálatban van.

Sokéves szolgálat után az ahosi és az uralkodó elhálják a házasságukat. Ez az egyetlen alkalom egy ahosi egész életében, amikor férfi érintheti. Ezután újabb misztikus képességekre tesz szert és magasabb rangra emelkedik.

(Az ahosik közti rangsor egyszerűen életkor kérdése, de a "második lépcsőfokot" elérték mind automatikusan a többiek felett állnak.)

**Követelmények:** PS, PE és PB 14. Bár Abomey-ben sok szép és edzett lány van, mégis kevesek lesznek Ahosik. Nem tudni, hogy az uralkodó még mi alapján választ.

**Bónuszok:** + 2 ME, + 1D4 PE, + 1D4 Spd. Továbbá + 2 strike, + 1 parry, + 1 pull punch, + 2 Ini, + 3 Horror ellen.

**SDC:** 1D4x10+20

**PPE:** 6D6 (nem kötött, tehát használhat mágikus eszközöket)

### **Képességek 1. szinten:**

- Minden mágikus és természetfeletti eredetű MD-támadás csak kétszeres SDC-t sebez rajta.
- Hatalomszó: Dzsinn elűzése. (naponta egyszer)  
Az ahosik dzsinnekhez kapcsolódó hatalma igen rejtélyes. Valószínűleg Dahomey első varázsló-királyának volt valami "kalandja" ezekkel a lényekkel.

### **Képességek 6. szinten:**

- A gyógyulási sebesség ötszörösére nő.
- Látja a láthatatlant (naponta egyszer, szintenként 1 percig)
  - Láthatatlanná válás (Invisibility-Simple, naponta egyszer, szintenként 1 percig)
  - Természetfeletti erő (minimum 20, naponta szint/2 alkalommal, alkalmanként 1 percig)
  - Hatalomszó: Dzsinn hívása (hetente egyszer, a dzsinn gyakorlatilag teleportálódik a karakterhez, aki egy parancsot adhat neki, és veszít 1D4 ME pontot)
  - Hatalomszó: Mágia semlegesítése (naponta egyszer, minden mágiát megakadályozhat szintenként 1 percig, veszít 1D6 ME pontot)

Az "elhasznált" ME pontokból 12 óránként egy tér vissza. Amíg nem nyerte vissza az összest, nem használhatja egyik ME-be kerülő képességét sem.

Ha az ahosi férfival lép szexuális kapcsolatba, minden misztikus képessége elveszik. Valamint ha ezután hazatér, rangjától is megfosztják és általános megvetés lesz az osztályrésze. Az uralkodó külön büntetést nem szab ki rá.

### **Képzettségek:**

- Language: Abomeyan 98%
- Language: Dragonese +20%
- Wilderness survival +25%
- Land navigation +10%
- Detect ambush +5%
- Holistic medicine
- Athletics
- Prowl +15%
- Running
- Horsemanship: exotic +5%
- Preserve food +5%





Play musical instrument +10%

4 WP: ancient

HTH: Expert

**Választható képzettségek:** válassz további 5 képzettséget. Majd még egyet a 3, 6, 9, 12 szinteken.

Communications: semmi

Domestic: bármi

Electrical: semmi

Espionage: bármi (+5%)

Mechanical: semmi

Medical: bármi

Military: csak a nem-modernek

Physical: bármi (+15%)

Pilot: csak Horsemanship

Pilot related: semmi

Rogue: bármi

Science: bármi

Technical: bármi kivéve Computers

WP: bármi

Wilderness: bármi (+5%)

**Másodlagos képzettségek:** Válassz 6 képzettséget, megkötések és bónuszok nélkül.

**Felszerelés:** Szoknya, öv, köpeny, szandál, széles gallér (aranyozott, közepén egy kis gyémánttal, az ahosik ismertető jele). További ékszerek: karperecek, fülbevalók.

**Fegyverek:** Mágikus kard, ezüst bevonattal (1D8 sebzés, MDC lények ellen MD, SDC lények ellen SD). Mágikus lándzsa (2D6+6 sebzés, mint fent). Kés. Továbbá mindenféle, ami a vadonban szükséges. Lásd a Wilderness scout leírását, de hagyd ki a modern eszközöket.

**Hátas:** idomított harci bivaly. Csak a karakternek engedelmeskedik és nagyon hűséges.

**Szintlépés:** Lásd kiberlovag.

## Abomey-i varázsló O.C.C.

Abomey varázslói Ley Vonal Járók, akik a hagyományos varázslatok mellett az elemi föld mágiját is megtanulhatják. Ez nem azt jelenti, hogy bármiféle kapcsolatuk lenne a Föld Elemi Síkjával, csupán az évszázadok során kidolgoztak olyan varázslói varázslatokat, melyek a föld boszorkánymesterek mágijához hasonló hatásúak.

**Varázslatok:** 3 - 3 az 1. és 2. szintről, 2 - 2 a 3. és 4. szintről, valamint 2 föld varázslat az 1-3. szintekről. Ismeri ezen felül a Summon Rain rituálé változatát. Minden újabb szinten kap 1 közönséges varázslatot, és korlátozás nélkül tanulhat közönséges és földvarázslatokat egyaránt.

A 6. vagy magasabb szintű földvarázslatok PPE igénye számukra kétszeres! Ellenben minden rituálé 10%-kal kevesebb PPE-be kerül, ha minden résztvevő Abomeyi varázsló.

**Képzettségek:**

2 languages +20%

Literacy +20%

Maths. advanced +10%

1 science +10%

Lore: demons +10%

Holistic medicine +5%

1 WP: ancient

Military fortifications VAGY Trap construction +10%

**Választható képzettségek:** Válassz még hatot, majd egyet 3, 6, 9 és 12 szinteken.

Communications: semmi

Domestic: bármi (+5%)

Electrical: semmi

Espionage: bármi

Mechanical: semmi

Medical: bármi (+5%)

Military: csak a nem-modernek (+5%)

Physical: bármi

Pilot: csak Horsemanship

Pilot related: semmi

Rogue: bármi

Science: bármi (+5%)

Technical: bármi (+5%) kivéve Computers

WP: bármi

Wilderness: bármi

**Másodlagos képzettségek:** Válassz négyet, majd még kettőt 4, 8 és 13 szinteken, megkötések és bónuszok nélkül.

Minden más a Ley Vonal Járó O.C.C. szerint.