



Rifts.HU Forráskönyv #2:

Magyarország

INFORMÁCIÓK

Írta:

Tóth Péter (Petrus) és Szanyó Albert (Noro)

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 körülményekért.

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.: **IM0102**

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 használd. 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_20040726

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

Rifts® is a registered trademark 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

Az ország	3
Dunántúl	4
Pécs	4
Villány	7
A Balaton és környéke	7
Bakony	8
Dunántúli dombság	9
Zala	9
Az Alpok	9
Budapest	11
A Drótszabászok	11
Északi Középhegység	11
Duna-Tisza Köze	11
Szeged	11
Belgrád	13
A Kiskunság	14
Kecskemét	14
A Karavánút	14
Bűnözés	15
Hadsereg	15
Civilizált pszi-vadászok	16
Nomád pszi-vadászok	16
Tiszántúl	16
Debrecen - Loki Társaság	17
A kupola	17
A kupola alatt	17
Ellátás, termelés	18
A Roncstelep	18
Külkapcsolatok	18
A lakosság nézőpontjai	18
Hadsereg	19
Az 51-es Labor	20
Termékek	20
Egyéb	26
Kommunikáció és informatika	26
Fontosabb karakterek	27
A Tiszántúl nomádjai	28
A Hadak Ura	29
Kisvárda és környéke	29
Technológia	30
Külkapcsolatok	30
Új osztályok	31
Kiberhuszár O.C.C.	31
Új képzettségek:	32
Nomád lovas O.C.C.	32
Új képzettségek:	33
Lovászmester (pszi kaszt)	33
Új képzettségek:	35
Táltos sámán O.C.C.	35
A Szellemvilág	35
Különleges rituálék	37
Javasasszony O.C.C.	38

Herb magic kivonat az England worldbookból, segédlet a javasasszony O.C.C.-hez. 39

Misztikus íjász O.C.C. 40

D-bee-k Európában 40

Káoszfarkasok 41

 Farkasfog Törzs 41

Gargoyle-ok Magyarországon 42

 GaspaTek 42

OCC/RCC Index

D-bee-k Európában	40
Javasasszony O.C.C.	38
Kiberhuszár O.C.C.	31
Lovászmester (pszi kaszt)	33
Misztikus íjász O.C.C.	40
Nomád lovas O.C.C.	32
Ős-kőmester R.C.C.	10
Táltos sámán O.C.C.	35



Magyarország

Írta: Tóth Péter (Petrus) és Szanyó Albert (Noro)

Részlet Erin Tarn "Európai napló" c. útikönyvéből.

"...Az Új Német Köztársaságot elhagyva kíváncsi voltam a híres / hírhedt Gargoyle Birodalomra is, így délkelet felé vettük az irányt. Valaha Ausztriának hívták azt az országot, ahol átvágtunk a Birodalom keleti nyúlványain. A Duna folyót követjük és igyekeztünk minden nagyobb emberi települést elkerülni. A közhiedelemmel ellentétben élnek emberek a Birodalomban. Rabszolgák, akik legtöbbször csak cseréárúként szolgálnak az Atlantisszal folytatott kereskedelemben. Akik megmenekültek ettől a sorstól, azok általában pásztorok, farmerek, vadászok, vagy örömlányok. Igen, ez utóbbira is láttam példát. Igaz, ezek a lányok és asszonyok csak az emberméretű gurgoylék és gurgoyliták partnerei és ez a szokás is inkább csak a határmenti örösztokon alakult ki.

Bécs, Ausztria volt fővárosa romokban ugyan, de állt. Egy Mindwerks gyáregységben dolgoztak a lakói...

...A volt Magyarország a Kárpát medencében terült el. A Duna folyását követve haladtunk végig az északi részeken. Ez a terület egészen Kárpátok északi nyúlványaiig egyfajta befolyási övezet. Nem tartozik még a Birodalomhoz, de nem is tűr meg rajta semmit. Elszórtan láttunk kisebb településeket, de a volt nagyvárosok gyakorlatilag teljesen romosak, pár elvadult humán és d-Bee törzsecskén kívül más nem lakja azokat. A levegőben rendszeresek a gargoyle őrzáratok, illetve egyszer egy brodkil felderítőcsapat is az utunkba akadt, de sikerült elkerülnünk őket. A brodkilok – egy egyezménynek köszönhetően – szabadon bejárhatják a Birodalom területeit, ami azt jelenti, hogy az Északi tengertől kezdve egészen a Balkánig bárhol előfordulhat ez az agresszív démonfajta. A Mindwerks segíti is őket: kibernetikus és bionikus implantokkal látja el őket, pszionikus képességeiket hihetetlen mértékben felerősíti és mindezeket csak azért, hogy ahol tudják, pusztítsák az Új Germán Köztársaság felderítőit, polgárait.

A Kárpátok északnyugati vonulatain nem tudtunk átkelni az erős gargoyle és brodkil jelenlét miatt, de azt hallottuk, hogy Budapest, a hajdani főváros nagyrészt romokban állt. Éjszaka látni fényeket itt-ott, tehát valószínűleg hasonló itt is a helyzet, mint Bécsben...

...Innen délkelet felé a Kárpát-medence eme része egy kihalt terület, amit csak itt-ott tarkítanak emberlakta települések."


AZ ORSZÁG

A Katakizma során Magyarországot nem érte közvetlen támadás. Viszont az orosz területekről átjutó EMP (atomrobbanások kísérő jelensége, mely megbénítja az elektromos eszközöket) hazavágta csaknem a teljes infrastruktúrát. Kivétel volt ez alól a paksi fűzős erőmű, valamint Budapest és Debrecen egyes részei, melyeket kupola borított - ezeknek volt megfelelő védelme. A következő két évben északról délre démonok söpörtek végig az országon, a gizei szuper-nexus felé tartva, melynek birtoklásáért már tombolt a mágikus háború. Debrecent megvédte egy, a kellő pillanatban érkező öreg sárkány, de nagyjából minden más elpusztult.

A túlélők elhagyták a városokat és előbb kisebb, majd nagyobb csapatokba verődve próbáltak életben maradni. Nem telepedhettek le, mert azzal szinte biztos pusztulás járt. Újra kialakult az ősi "gyűjtögető életmód", és a kannibalizmus is megjelent közöttük. A Dunántúlon végül úgy-ahogy pacifikálta a helyzetet a Mindwerks, amikor összegyűjtötte és rabszolgáskorba gyűjtötte a kóborlókat, de ez csak jó száz évvel később történt. A Duna-Tisza Köze elsivatagosodott, ráadásul a vidéken előszeretettel telepedtek meg a természetfeletti állatfajok. Az életben maradás lehetőségei a nullához közelítettek, az itt élőkön csak a felgyorsult evolúció segíthetett: 2-3 generáció múltán létrejöttek a pszí-vadász klánok. Ők kénytelenek voltak rájönni, hogy a nagy csoportban élni már hátrányt jelent, ezért 5-15 fős (nagy)családokra bomlottak. Később egy részük átköltözött a Dél-Dunántúlra.

A Tiszántúlon a démonhordák elvonulása után nem jött újabb csapás. Ironikus módon ez azt jelentette, hogy az emberek megmaradtak alantás állapotukban, szabadok maradtak ugyan, de nem tudtak alkalmazkodni. Délen lassan visszaszivárogtak Szeged romjai közé, mikor elterjedt a híre, hogy a város egy erős kezű vezető uralma alá került. Idővel a város is újjáépült. Északabbra Debrecen teljes elszigeteltségbe vonult, melyet csak az utóbbi 50 évben szüntettek meg. A Nagykunságban kóborlókat PA 1. (i. u. 2286.) környékén fogta össze egy rablóvezér, aki valószínűleg kelet felől érkezett a Kárpát-medencébe. Ő volt Álmos vezér (felvett név, naná!), a nomádok mindmáig legnagyobb hőse. Az ő ideje alatt lettek a kóborlók lovas nomádok. Stratégiája az volt, hogy legalább elmenekülni tudjanak, ha már nem képesek szembeszállni a szörnyekkel. Hozott magával egy szekérszerű Katakizma előtti modern fegyvert is, de ezek nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Ebben gyökerezik a nomádok mai utálata a tűzfegyverek iránt.

Álmos vezér már halálán volt, amikor egy sámán érkezett közéjük az ázsiai pusztákról. (Szó nincs a



szellemek közbenjárásáról vagy hasonlóról: az illető felelős volt egy mongol orda (törzs) pusztulásáért, és szellemlován addig menekült, amíg a Kárpátokat maga mögött nem hagyta.) Ő volt Göből sámán, a második nagy hős, és az első magyar öregáltos. Mágikus fegyvereket készített, rabigába hajtotta a Nagykunság gonosz szellemeit, és hat tanítványt vett maga mellé. A magyar áltosok azóta is pontosan heten vannak.

-Vadon élő lények a Kárpát-medencében

-Farkasemberek, szláv démonok és "erdei szellemek", dinó-félék...

Dunántúl

A teljes Dunántúl a Gargoyle Birodalom fennhatósága alá tartozik. Igaz ugyan, hogy még nem kebelezték be, de helyőrségeik már ott állnak a Bakonyban, az Alpokalján és a Budai hegyekben. Katonáik rendszeresen járőröznek a területen, a rabszolgasorban sínylődő lakosságot terrorizálva.

A lakosság 90%-a (mintegy 250,000 ember és d-bee vegyesen) a helyi Mindwerks gyárakban robotol, szigorú felügyelet alatt. A nagyobb gyárak Győrben és Veszprémben állnak, itt alkatrészek, fegyverek és MoM eszközök készülnek.

A maradék lakosság egy része (kb. 15,000 fő) a Mecsekben, Pécs romjai között tengődik. Vezetőjük egy piro (fire burster), az ő segítségével sikerült már kétszer is kifüstölni a gargoyle-ok a Mecsekbe telepített helyőrségét. Haditechnikai felszereltségük alacsony, döntően golyós és kis teljesítményű energiafegyverekkel, rakétavetőkkal rendelkeznek. A városban egyetlen mágus sincs a lakosok között igen nagy számban (17%) előforduló pszí-vadászok, gyógyosok és egyéb pszionikus fajok miatt.

Mintegy 5,000 lakos él szétszórta, eldugott kistelepüléseken, főleg a Kis-Balaton nádrengetegében és a déli dombok között, de számuk lassan csökken, ahogy egyre több gargoyle érkezik a területre.

A Kisalföldön rendszeresen az összecsapások az NGR felderítő osztagaival, amelyek nem kímélnék senkit és semmit. Céljuk a győri ipartelep lerombolása, de eddig kevés sikerrel jártak.

A Balatontól délre elterülő részek (a dombvidék) jórészt ork, goblin, troll, wolven és hasonló fajoknak ad otthont és vadászterületet. Összlétszámuk mintegy 50,000-re tehető.

Pécs

Pécs a Dunántúl egyetlen nagyobb települése, mely nem áll gargoyle uralom alatt. Lakói állandó harcban állnak a Birodalom határvidéki csapataival. Itt gyűltek össze a Dunántúl ellenállói és mindazok, akiket a civilizáltabb helyekről valamiért elűldöztek. Egy gargoyle bázis található a Misina-tetőn, éppen a város felett, melyet azonban már kétszer is elpusztítottak az elmúlt években. A gargoyle-ok szerint a város az ellenőrzésük alatt áll, csak a keleti Mecsekben élő emberekkel kell elbánniuk. Ezért nem pusztítják el a völgyben élőket - hiszen ha az Uralkodó végül úgy dönt, hogy állandó bázist építenek ki,

szükség lesz pár ezer rabszolgára. Amit nem tudnak, az az, hogy a városban gyakorlatilag mindenki az ellenállók szimpatizánsa.

A város maga romokban hever. Ezek között él kb. 10,000 ember, szétszóródva, hogy a rendszeres, de gyenge légitámadások ne okozhassanak sok kárt. Az uránváros és kertváros emeletes házai többnyire csak az 1. emeletig lakhatóak. A gyárváros tökéletesen elpusztult. Közösségi épületek nincsenek, az esetleges összejöveteleket pincékben tartják. Az emberek (és mutánsok, és dilik) a 2. világháborúra emlékeztető körülmények között élnek. A várostól délre fekvő területeken némi gabonatermesztés és állattenyésztés folyik. A belvárost kelet - nyugati irányban egy gyenge Ley Vonallal szeli át, ez a rész szinte lakatlan.

További 5,000 ember él a Mecsek keleti felében, a gargoyle támaszpont látókörén kívül. Az ellenállók bázisa a régi (kimerült) urán- és szénbányákban található. Ugyanitt tárolják azt a fegyverezést, mellyel a város lakosságának nagy része is felfegyverezhető. Fegyverek túlnyomórészt a Triax és Mindwerks által 100 évvel ezelőtti gyártott lézerpisztolyokból és -puskákból, Kataklizma előtti relikviákból, és a leggyengébb modern darabokból áll.

A bányák

Összesen három akna maradt épen. A felettük található épületek maradványait az ellenállók elhordták, így semmi nem utal a lejáratok helyére. A felszínt erdő borítja. A liftek elektromos meghajtásúak, a motorjaik az akna alján vannak. Két aknában olajjal működtetik a generátorokat, a harmadikban egy bővizű földalatti patak folyik, ennek az energiáját használják. Az állandó világítást és az energiafegyverek feltöltését is ezek biztosítják. Mindhárom aknából három-három vágat indul ki 100, 150 és 200 méter mélységekben. A régi vágatok ma főfolyosóként működnek, az új lakók által készített oldaljáratok végén található kisebb szobányi barlangok pedig lakó- és tárolóhelyiségek lettek. A szellőzést csaknem félszáz akna biztosítja, melyeken legfeljebb egy macskaméretű lény képes végighaladni, melynek útközben át kéne vágnia magát 5 darab megerősített (25 MDC) ventilátoron is.

Egy akna egy szintjén szükség esetén akár 1000 embert lehet elhelyezni, de a tartalékok így legfeljebb 2 hétre lennének elegendőek. A jelenlegi létszám ennek kb. a fele. A "főbejáratok" beomlása esetén mindhárom akna evakuálható egy hátsó járaton, mely a Mecsek északi tövébe, több km-rel a gargoyle állások mögé vezet. Sajnos egyelőre mindegyik aknának csak egy-egy szintjén készült el a vészkijárat, így a központi liftakna beomlása vagy lezárása katasztrófához vezethet. A három akna között földalatti összeköttetés nincsen.

A bázis élelmiszerszükségletét a városban megtermelt növények és a rendszeresen vadászó felderítők biztosítják. Az 1. és 2. aknában, az alsó szinteken egy-egy nagy víztározó található, melyet rendszeresen feltöltenek - 3000 embernek kb. 10 napig lenne elegendő, a 3. aknában értelemszerűen a patak biztosítja az ivóvizet.

A régi olajtároló telep

A város keleti szélén a 20. században ÁFOR, majd MOL - telep volt. Ennek egy része a 21. században a föld alá költözött. A felszíni létesítmények a Kataklizmában mind elpusztultak, de a rejtett olajtartályok megmaradtak. Ma az egész hely egy kiégett romhalmaz. Az ellenállók két tartály helyét ismerik, ezekhez helyreállították a felszínen található szivattyúkat. A két szivattyú felülről nem több, mint két, 1 m magas, 2 m széles betondarab, melyet oldalt ki lehet nyitni és így hozzáférni magához a géphez. A romok között gyakorlatilag észrevehetetlenek. A gargoyle-ok nem tudnak rólok. Az ellenállóknak így kb. 10,000 köbméter olaj áll a rendelkezésére. A felfedeztetést elkerülendő csak ritkán járnak ide.

A belváros

A város egyetlen része, ahol néhány említésre méltó épület úgy-ahogy megmaradt. Ezek közé tartozik a városfal egy darabja (kelet - nyugati irányban húzódik, 150 m hosszan), egy körbástyával a keleti végén. (Itt némi komolyabb fegyverzetet tárolnak: három orosz AR-44 "Pöröly" gépágyút (1D4x10 MD, lőtáv 1200 m, 500 lőszer egy hevederben). Arra az esetre tartogatják őket, ha a gargoyle-ok komolyan elhatároznák, hogy kiirtják a város lakóit – a mostani szörványos légitámadások inkább csak ijesztgetésül szolgálnak. Mivel a Ley Vonal peremén áll, itt nega-pszik és null-pszik kiborgok vannak elhelyezve.)

A pécsi Székesegyház a városfal túlsó végénél található. Bár a tetejét elvesztette és négy tornyának csak a csonkjai maradtak, a falak jelentős része áll. Két torony befelé dőlt, így a belső tér tele van romokkal. Az Altemplom bejáratára például (mely a Székesegyház belsejéből, az oltár mellől nyílt) ráomlott a délnyugati torony. A városon keresztül haladó ley vonal pontosan a főhajó hossz tengelyét követve megy át a templomon.

(Az Altemplomot eredetileg azzal a céllal építették a Kr. u. első évezredben, egy Atlantiszi Kőmester tervei alapján, hogy egy új, az eredetire merőleges Ley Vonalat teremtsenek. Ami a Székesegyház helyén egy kisebb Nexust hozna létre! Ilyen rituálét ma csak Nazca mágusok ismernek, Dél-Amerikában, de ha a gargoyle mágusok megsejtenének valamit a templom eredeti céljáról, előbb - utóbb megalkothatnának egy hasonlót. És egy gargoyle - irányította Nexussal a közepén a városnak végképp befellegzett.)

A gargoyle támaszpont

A régi TV-torony helyén található, gyakorlatilag az egész városból tisztán látható (innen pedig látható az egész város). Az egész egy 15 szintes lakótorony, mellette pedig a gurgyle-ok barakkjai. 50 gargoyle, köztük 2 mágus és egy Lord, valamint 1200 gurgyle állomásozik itt. A bázist fal nem, csak drótkerítés veszi körül, körben a kerítésen belül 8 db, a toronyban 3 szintenként 1 db iker lézergyű szolgálja a védelmet.

Torony: szintenként 400 MDC, barakkok (2 db): 700 MDC, kerítés: 40 MDC per négyzetméter, ágyúk (13 db): 100 MDC

Lézergyű: 5D6 vagy 1D6x10 MD, lőtáv 1000 m, körönként max 4 lövés (vagy 2 dupla)

A Mecsek

Gyakorlatilag az egész hegységet erdő borítja. Gyakori egy mutáns (?) fafajta, mely több 100 MDC-vel rendelkezik. Ahol ez az emberek által csak vasfának nevezett növény sűrűn él, ott a repülő gargoyle-ok képtelenek elérni a talajszintet. Az ellenálló bázisok környékén pontosan ez a helyzet: ezért az erdőben a Birodalom kizárólag gyalogos gurgyle katonákat vet be. (Egy óriásrobot képes lenne a vasfákat is kidönteni, amerre elhalad, de ilyen a Dél - Dunántúlon egyáltalán nincsen.) Ugyanezekből a fákból az ellenálló csapdákat is készítik, főleg kihegyezett karókkal "bélelt" vermeket.

Az ellenálló

A 15,000 fős lakosságból szükség esetén legalább 10,000 főnek jut valamilyen gyenge MDC-fegyver, de csak 6,000 számít képzett harcosnak (vagyis bármilyen kasztban, kivéve Vagabond, legalább 1. szintű). 45% ember, 23% dili, 15% mutáns (különleges képességek nélkül), 17% pszí. Természetfeletti lény vagy varázsló nincs.

A pszik megoszlása: a kb. 2500 főből gyógyosok 5%, pszí-vadászok 20%, Eruptor (piro-, elektro- vagy telekinézisre specializálódó pszí) 3%, nega-pszik 2%, különleges Mindwerks-kreatúrák, agyolvasztók és agyszívók összesen 20-30 fő. A többi pusztán kisebb vagy nagyobb pszí.

A nem-pszik kaszt szerinti megoszlása: 65% vadonjárőr, 25% fejvadász, 5% volt katona (német, orosz, stb.), 5% egyéb (orvos, műszerész, lovag, juicer...). Van közöttük egy tucatnyi kiborg is, különféle hadseregekből (német, Mindwerks, orosz hadurak) dezertáltak. A városban több képzett orvos él, a kiberdokik és műszerészek viszont mind a bányákban tartózkodnak.

Kb. 20% Veszprémből vagy Győrből szökött, másik 20%-ot pedig körözik egy vagy több emberlakta államban (pl. Debrecenben vagy Kecskeméten). Kétharmaduk magyar (beleértve a már generációk óta az országban élő diliket is).

Fegyverek

Ősrégi nehézgéppuska: egy teljes sorozat (50 lövedék) 7D6x10 SDC, mely átmehet 1-4 MDC-be. Lőtáv 1 km.


Ősrégi rakétavető: 1D6x100 SDC azaz 1D6 MDC, lőtáv 400 m.

Régi Triax lézerpisztoly (TX-10): 1D6 MD, lőtáv 200 m, 10 lövés, 1.5 kg súly, ára 3,000 kredit.

Triax WR-10 ion karabély: 2D4 MD, lőtáv 183 m, 20 lövés, 0.9 kg súly, ára 10,000 kredit. (Triax & The NGR - 144. oldal). Ez a legjobb német fegyver, amiből viszonylag sokkal rendelkeznek. TX-20, 22 és 24 pisztolyok kisebb mértékben szintén előfordulnak.

"Hiúz" kétesövű lézerpuska: 2D6 vagy 4D6 MD, lőtáv 550 m, 20 lövés, 2.7 kg, 19,000 kredit (Warlords of Russia - 183. oldal). Kelet - Európa legelterjedtebb MDC vadászpuskája. Pécssett a tapasztalt felderítők (kvázi az "elit") fegyvere.

"Honvédő" ionpuska: 4D6 MD, lőtáv 520 m, 12 lövés,



4 kg, 21,000 kredit (Warlords of Russia - 183. oldal). Egy másik népszerű orosz fegyver. Pécssett kizárólag a legjobbak fegyvere (kb. 100 darab van belőle).

FIGYELEM: az orosz fegyverek G-tárat (4,500 kredit) használnak, mely nagyobb a nyugati E-táraknál. Egy adapterrel (1,000 kredit) ellátva képesek E-tárat is fogadni.

Debreceni gyártmányokból (lásd ott) kevesebb van, ugyanis arrafelé nincsenek csempész-kapcsolataik. Vannak ellenben techno-mágikus cuccaik Belgrádból (főleg az alapkönyvben leírt fegyverek).

Járművek

Kb. 50 db motorkerékpár, 15 dzsip és 8 platós teherautó. Ezek 40%-a páncélozott (tehát MDC). Használd a Debrecen fejezetben leírt "Csepel", "Puli" és "Kamaz" járműveket.

Van még egy "csendes" Kamov Ka-50 Hokum-A helikopterük (a liquid fuel verzió, 220 MDC-je maradt, 310 kmph sebesség, 2 db 20 mm géppuska (1D4x10 MD egy tízes sorozat, lőtáv 2 km, tárban 1000 lőszer), rakétái rég elfogytak, csökkentett motorzaj).

Valamint egy Szoviet ZSU 13/14 "Katyusa" teherautójuk (Mystic Russia - 158. Oldal: 230 MDC-je maradt, 112 kmph sebesség, az elektronika rég befuccsolt, és nincs atommeghajtása és lézergyúja sem. A standard tüzérségi lövegeket leszedték (mivel már rég nincs hozzájuk lőszer), a platón most az egész város legnagyobb tűzfegyvere, egy AR-60 "Nyikita" gépágyú (1D6x10 MD egy húszas sorozat, 1520 m lőtáv, 500 lövedék egy hevederben) található.)

A komolyabb járműveket egy régi vasúti alagútban tárolják, 10 - 15 percnnyire a bányától északra.

Nevezetes személyek:

Erich Leimann: 8. szintű Gyűjtogató

(**pszí**). Münchenben született, fiatalon az ottani "szabadságharcosok" közé állt, majd a Mindwerks fogságába esett. Itt kipróbálták rajta egy pszí-blokkoló implantot. Később ezt kiszedték, hogy lássák, visszanyeri-e képességeit. Miután úgy látszott, hogy a válasz nem, szabadon engedték. Több éves kísérletezés során mégis visszatért az ereje. Ez az időszak viszont megviselte az elméjét: mániás depresszió jelei mutatkoznak rajta. Közben járt a lengyel mini-államokban és a magyar Alföldön is. Ezután érkezett Pécsre, ahol tapasztalata és képességei mondatni predesztinálták a vezető szerepére.

Pszí: 135 ISP, Spec. Pirokinézis, Mind block, Death trance, Resist fatigue (Megjegyzés: a Psyscape könyv szerint a gyűjtogató "flame burst" képessége 30 + 2/szint MDC védelmet biztosít a karakternek. Ez körönként 3D6 pontot regenerál és továbbra is csak 4 ISP-be kerül.)

Zoltán: 7. szintű pszí-vadász. Bár maga sem ismeri saját származását, ez a veterán vadász a pécsi pszí-vadászok elismert rangidőse. Annyit lehet tudni róla, hogy élete nagy részét a Duna-Tisza Közén élte le. Egyébként a legtöbb pszí-vadász egy dunántúli klánba, a Turul-ölök közé tartozik.

Pszí: 136 ISP, Sixth sense, See Invisible, See aura, Empathy, Telepathy, Mind block

Jurij Vlarotov: 7. szintű pilóta (lásd Elite RPA O.C.C., de szervopáncél helyett helikopter képzettség). Kazimir orosz hadúr apró légierijében szolgált, amíg 15 évvel ezelőtt Burgasov hadúr el nem pusztította őket. A döntő csatában Jurij helikopterével együtt elmenekült. Üzemanysága elfogytával Pécssett kellett leszállnia. Azóta ő és Kamov Ka-50 helikoptere jelenti a pécsi légi felderítést. Eddig sikeresen túlélte a gargyle-okkal vívott kisebb légi csatákat. Megfutamodása óta alkoholistá lett, és már 50 éven túl jár, de még mindig nagyon jó pilóta.


Grigorij Komarov: 7. szintű rohamkiborg ("orgyilkos" modell, Serijev szféra). 5 éve szerelt le, a Tarnów Királyságban akart letelepedni. Miután innen kiutasították - a Feketepiacnak dolgozott - dél felé indult és végül Pécssett kötött ki. Az ő személyében az ellenállók értékes kapcsolatot szereztek az európai fegyvercsempész szervezetekkel. Időnként saját szórakoztatására testőrt játszik egy-egy értékes ember (mint Jurij) mellett.

Bionika: az Orgyilkos 3 méter magas, négykarú, de egyebekben emberi arányokkal rendelkező teljes konverziós kiborg. Feje teljesen emberi, szintetikus borítással rendelkezik. Grigorij "panoráma szemekkel" rendelkezik, vagyis van egy kiberszeme a feje tetején és egy másik a tarkóján. Minden létező szem- és fül-funkcióval rendelkezik. Mindkét felül levő karja "mechanikus vibropenge multi-fegyverrel" rendelkezik (lézer 2D6 MD, 500 méterig, rövid páros penge 3D6 MD, nagy alsó penge 3D6 MD, vibro-karmok 4D4 MD). Előszeretettel játszik velük, főleg ha meg akar félemlíteni valakit. Jobb alsó karjában kilóhető mászókötel, a végén "szenzor-kéz" van. Bal alsó karja "szerszám-kezet" hordoz.

Péterfi János: 6. szintű kiberhuszár (hírszerző spec), renegát. Debreceni születésű, apja nyomdokain haladva lett kiberhuszár. 34 évesen egy járőrt vezetett az Alföld északi részén, melyet brodkilok mészárosok le. Ő valami varázslatnak köszönhetően pánikba esett és magukra hagyta őket. Hazatérni szégyellt, ráadásul azóta betegesen retteg mindenféle felelősségtől. Mióta Pécssett él, katonai tapasztalata sokat segített a felkelőknek, de soha nem vállalja még a legkisebb csapat vezetését sem. Kiberhuszári felszerelése hiánytalanul megvan.

Anikó: 3. szintű tetovált ember, gargyle kém. Lord Vondark egyik ügynöke (lásd a Bakonyról szóló részt), akit a veszprémi Mindwerks telepről hozott el gyermekkorában. Tetoválásait drága pénzen Londonban kapta. Így a gargyle lord egy magyar származású szolgára tett szert, aki ráadásul még hálás is neki, amiért kiemelte a nyomorból.

Egy évvel ezelőtt épült be a pécsi szabadságharcosok közé. Arcán és kezein kívül egész testét állandóan ruha takarja, azt állítja, hogy teste korbácsnyomokkal van tele. Szerepe szerint túltette magát gyermekkorai szenvedésén, tapasztalatlan, kíváncsi és életvidám - így próbál minél több ember bizalmába férkőzni. Valójában cinikus, semmi esélyt nem lát arra, hogy az ország megszabaduljon a gargyle uralom alól, és nem akarja feladni kivételes helyzetét, mint egy Lord közvetlen szolgája. Annak esélye, hogy valaha is



ura ellen fordulna, minimális.

Tetoválásai: kés, kard, véres kés, lángoló kard, Erő, Nyelvek, Vakítás, Gyógyítás (ezek a karjain vannak, használatukhoz elég a ruháját felgyűrnie); valamint Állat: farkas, ló, Szörny: griff, tautfereg (nipper), Páncél, Három szem (ezek máshol találhatóak a testén, használatukhoz jobban neki kell vetköznie).

Külkapcsolatok

Feketepiac. Abból is főleg az orosz (Serijev szféra), valamint a balkáni.

Villány

A villányi hegyeken tenyésző szőlő radikális változásokon esett át a Katakizma utáni időkben. Szakértő körökben a mágikusan mutálódott flóra egyik legszebb mintapéldánya a villányi vérszőlő (sanguivitis sp), mely dzsungelként borítja be a környéket. A vérszőlő hűsevő növény, az agresszívabbak közül. Indáival, melyek meglepően gyors mozgásra és természetfeletti erő kifejtésére képesek, magához húzza áldozatát, majd kisebb kacsokkal ráfonódva kiszívja annak testéből a vért.

A Kárpát-medencében néha hozzáférhető egy különösen erős borfajta, melyet csak "Villányi" néven ismernek, és literje egy brodkilt is földhöz vág. Emberek kb két decit fogyaszthatnak belőle súlyos egészségkárosodás nélkül. Az íze viszont - szintén szakértők véleménye szerint -, fantasztikus. Deciliterjéért 300 kreditet is elkérnek.

A kapcsolat kézenfekvő, de a háttérben sokkal több dolog áll: a villányi vérszőlőt egy kis, öt fős vérdruida csoport szüreteli, és komoly pénzeket rak zsebre a feketepesti értékesítésből. Ugyanakkor a nedű elkészítésében vérdruidikus mágia is szerepet játszik, ami igen veszélyessé teszi még a mértékletes fogyasztást is. Ugyanis akinek a szervezetében megtalálható egy kevés az italból, az fogékonyra válik a bort készítő druida mágiájára. Igaz, hogy a druidák nem tudnak varázsolni, de vannak olyan varázsszerek, melyeket utólagosan képesek aktiválni. Ha valaki nem tudja, hogy itt egy késleltetett hatású varázsitalról van szó, nyugodtan hiheti varázslatnak.

Szegeden nem lehet Villányi bort kapni. Az Attila tanácsadói közt helyet kapó öreg vérdruida azonnal átlátott a trükkön, és a város urával betiltatta a nedűt.

A villányi vérdruida csoport céljai egyelőre ismeretlenek.

Atlantisz erősen érdeklődik a vérszőlő iránt, egy élő töért súlyos százezreket hajlandóak fizetni. Szerencsére még nem tudták kideríteni, hogy a növény honnan származik, különben már lecsaptak volna a lelőhelyre.

Játéktechnika:

A Villányi emberek számára 2 deci felett mérgező (mentődobás mérge ellen). Hatása előbb hirtelen lerészegedés (-30 % skills / -6 minden harci dobásra, és ez minden újabb deci után kumulatív), majd fél liter felett durva alkoholmérgezés (2d6 HP veszteség / deci, valamint 20 % / deci esély a megvakulásra). A brodkil és hasonló lények mintegy háromszor ennyit képesek meginni.

Ha a készítő vérdruida olyan személy társaságában van, aki az elmúlt héten Villányit ivott, akkor 20 PPE pontért képes átvenni az illető elméje feletti uralmat (Domination spell). Mi több, ha az elmúlt 24 órában fogyasztott az italból, 100 PPE pontért akár meg is ölhető (mentő halálos mérge ellen). Fontos, hogy mindegyik csak az ital készítője képes, más vérdruida nem.

Vérszőlő

Egy szőlőtő kb. 100 négyzetméternyi területen teríti szét fogóindáit. Ezen a területen belül egy gyalogos embernek körönként 15 % esélye van, hogy rálép egy rejtőző indára (felfedezni igen nehéz, mivel a növény környékén mindig sűrű az aljnövényzet - a bőséges trágyázás, ugyebár...). 3 méteren belül a növény már a mozgást (a talaj vagy a levegő rezgéseit) is érzékeli, és mindenképpen támad. A villányi "dzsungelben" a szőlőtövek egymástól 5-6 méterre nőnek, vagyis a veszélytelen átjutás esélytelen. Az itt élő vérdruidáknak erre van egy amulettjük, ami megvédi őket a szőlő bármilyen támadásától.

A fogóinda 22-es szupernaturális PS-el rendelkezik, szétvágásához 10 MD sebzés szükséges. Ha az áldozat szigetelt páncélt visel, az inda szorítása körönként 1d6 MD pontot sebez, és előbb-utóbb újabb indák is csatlakoznak hozzá. A szívókacsokból 3d6+10 tapad egyszerre az áldozatra. Sebzésük darabonként és körönként 1 SDC pont. Ha egy természetes MDC-vel rendelkező lény kerül a szőlő fogságába, az indák addig szorítják, míg ki nem csordul a vére (ez akkor történik, ha MDC-jének 1/5-ét elveszti), ezt már a kacsok fel tudják szívni. A kacsok egyenként 1 MDC ponttal rendelkeznek, a szőlőtő maga pedig 6d6 MDC ponttal.

A Balaton és környéke

A tó maga teljesen elmocsarasodott, legfeljebb néhány száz négyzetméteres vízfelületeket lehet látni. A mocsár délen és nyugaton ráadásul az eredeti tavon túlnyúlik: hozzá tartozik a Nagy-berek és a Kis-Balaton is. Megtalálható errefelé az óriás pióca, mely egy védtelen ember vérére egy kör alatt kiszívja (1 MD sebzést okoz). Még rosszabb az óriás moszkító, mely 2-4 méteresre is megnő, szívókája pedig a páncélt is átüti (1d6 MD sebzés, majd körönként elszívja a HP-k egyhatodát). Ezen kívül sok óriás vízikígyó és mutáns alligátor is él itt. Az alligátorok fura mód soha nem támadnak emberre, sőt, néha megvédik őket más lényektől. A Tihanyban élő törzs szerint az Alligátor-szellem az emberek védelmezője.

A tó nyugati felén egy "neandervölgyi" gyíkember-faj törzsei élnek, akiket általában csak mocsárjáróknak neveznek. Püpos, földig érő karú hullólények, egy hatéves gyermek mentalitásával. Barátságosak, de az utazóktól gyakran lopnak, mivel nem ismerik a tulajdon fogalmát. Általában 1d4+1 fős csoportokban kóborolnak, de egyes csapataik akár 30 főt is számlálhatnak. Pszichére érzékenyek, és gyenge MDC testük van.

Az M7-es út egy hosszú szakaszon, kb. Fonyódtól Szentgyörgyig épségben maradt, és töltése átlagosan egy



méterre kiemelkedik a mocsárból. Ezt az igen szokatlan lakóhelyet választotta magának kb. 1000 ember és mutáns. Kunyhóik kb. Fenyves magasságában sorakoznak a régi autópályán. A falu legalább egy km hosszú, de alig 10 méter széles. Vezetőjük egy boszorkány, aki szeretné a környék többi népét is az uralma alá hajtani. Sok itt élő mutánsnak vannak különleges képességei, mint a természetfeletti erő, az MDC test, vagy a komolyabb pszi képességek.

“**Halálfejű**” **András: 6.szintű boszorkány** (mutáns). Az M7-es körül élő szedett-vedett törzs vezetője. A Mágia és a Hatalom Adományával bír. Már 40 éve, hogy átvette a hatalmat a Balaton nyugati része felett. Főbiásan fél a tóban élő alligátoroktól, és parancsba adta népének a kiirtásukat. Nem szereti azokat, akiknek nem deformált a teste, ilyen emberek nem kerülhetnek nála magas pozícióba. Csontsovány, 2.2 méter magas férfi, koponyaszerű arccal.

Tihany gyakorlatilag elzáródott a külvilágtól. Ahol a földnyelv érintkezik a szárazfölddel, elképesztően sűrű erdő terül el. Az apátság romjainál egy nexus található, a félsziget déli végén pedig egy emberi törzs él. Helyi viszonylatban szinte civilizáltak mondhatók. Technikai szintjük ugyan kőkorszaki, de társadalmuk meglepően fejlett. Ez egy nőnek köszönhető, aki 20 évvel ezelőtt, egy ötéves kislánnyal és egy másikkal terhesen, hozzájuk menekült. Azelőtt tanító volt a veszprémi rabszolgák között, és mint ilyen, üldözött személy (elégé Erin Tarn-féle figura, ha belegondolunk, csak kevésbé jelentős). Ő néhány évvel ezelőtt meghalt, de két lánya felvállalta a törzs “tudós emberének” szerepét.

Erzsi: 5. szintű tanító (rogue scholar). Az idősebb nővér a törzs mindennapi életét irányítja és a gyermekeket tanítja. Sokat tud a Dél-Dunántúlról (Pécsről, a Turul-ölökről, az átrepülő német járóőrökről, sőt még az Alpok alatt élő barlanglakókról is), bár nem saját tapasztalatból. 25 éves kora ellenére mindenki elismeri vezetőjének - igaz, hogy az átlag életkor sem haladja meg a 40-et. Még a veszprémi gyártelepen született, ezért gyűlöli a rabszolgaságot, de titokban fél elhagyni a félsziget biztonságát, hogy tegyen is valamit ellene.

Pszi: különleges - telekinetikus ereje áthatja a haját, melyet úgy képes mozgatni, mint plusz végtago(ka)t. Négy vastag hajtincset tud formálni belőlük, melyek mind rendelkeznek a lány fizikai erejével és ügyességével. Ha a haja beborítja a testét legalább derékig (nem nehéz, ugyanis 20 éve nem vágták le), képes egy telekinetikus védő-aurát létrehozni, mely az egész testet védi és 50 MDC pontja van. A haj-mozgatás automatikus, a védőpajzs viszont 10 ISP pontba kerül és 15 percig tart.

Liza: 4. szintű Psiren. A fiatalabb nővér kevésbé ütött az anyjára. Ő inkább a törzs harcosainak társaságát szereti, sőt nem egynél jobb vadász. Leghőbb vágya, hogy egyszer megláthassa a mocsárvidéken túli világot. Ha idegenek éreznének a faluba, ennek reményében örömmel a vezetőjükül szegődne a mocsárban.

Pszi: Psiren RCC a Great O.C.C./RCC Netbookból. Hangja pusztítani, gyógyítani és büvölni képes. Minden képessége körönként 5 ISP-be kerül.

- A Pusztítás dala: sebzése 5D6 (tetszés szerint SDC

vagy MDC), hathat minden irányba, de fókuszálhatja 90 fokba, vagy egyetlen ember méretű célpontra is. Hatósugara 70 méter maximum. MEX3 percig lehet fenntartani SDC-vel, fele ennyi ideig MDC-vel.

- A Gyógyítás dala: 15 percenként 1D6 pontot gyógyít egy célpontra, akár 20 órán keresztül fenntartható.

- A Bűbáj dala: a célpontra 14 ellen dob mentőt (ME bónuszok számítanak), ha elvéteti, Hypnotic suggestion hatása alá kerül. Alapból mindenkire hat 50 méteren belül, de lehet egy célpontra is koncentrálni. MEX3 percig lehet fenntartani.

- A Védelem dala: többféle védőpajzsot lehet vele létrehozni: 3x3 méteres falat, 5 m sugarú kupolát, vagy személyes védő-aurát. Mindegyik MEX10 + 10xszint SDC ponttal, vagy csak 10xszint MDC ponttal rendelkezik. MEX3 percig lehet fenntartani, vagy amíg a pajzs megsemmisül.

- Az Altatás dala: Mindenki, aki hallja, -5 kezdeményezés, -3 támadás/ kitérés/hárítás büntetéseket szenved, és minden kör végén dob pszi ellen. Ha elrontja, elalszik. Alapesetben mindenkire hat 50 méteren belül, de lehet 90 fokban vagy egyetlen célpontra fókuszálni. ME percig lehet fenntartani. Az áldozatok 3D6x10 percig alszanak.

A törzs harcosai az alligátor-szellem erejével bírnak. Ha eljárák az Alligátor Tánct, PEX5 + 10xszint MDC pontjuk lesz, erejük 1D6-tal megnő és természetfelettivé válik, fejük kissé megnyúlik és agyaraik nőnek, harapásuk 2D6 MD sebzést okoz. 2D4 percig bírják ki levegő nélkül és 98%-on úsznak. A Tánc az alligátor mozdulatait utánozza, így el lehet járni akár derékig a mocsárba süllyedve is. Egyébként a Wilderness scout kasztba tartoznak, de 1. szinten csak 5 választható és 4 másodlagos képességet kapnak.

Bakony

A Dunántúli-középhegység a Gargoyle Birodalom keleti-délkeleti határát jelöli. Az uralkodó a Bakonyba telepítette a határt védő erők központját. A legmagasabb csúcs, a Kőrös-hegy (709 m) belsejében épült **Raldork** városa (8,600 fő). Megemlítendő, hogy kb. félúton található a két Mindwerks gyártelep, Győr és Veszprém között. Kb. 300 gargoyle, 1,000 gargoylita és 5,000 gurgoyle él itt, a többiek főleg humán és dili rabszolgák. A harcosok felszerelése gyenge, robotjaik egyáltalán nincsenek.

A város illetve a bázis ura **Lord Vondark** (7. szintű Gargoyle Lord), akit Zerstrun Császár gyakorlatilag száműzött ide, a Birodalom legunalmasabb részére. A legtöbb, amire számíthat, hogy kifüstölhet néhány száz pszi-vadászt a dunántúli dombok közül, vagy az egyre bosszantóbb lázadókat a Mecsekből. A Kékestető bázis urát, a feltörekvő Lord Ragmort, tiszta szívéből gyűlöli, tudja ugyanis, hogy onnan indul majd a Keleti-Kárpátok meghódítása, amiből ő persze ki fog maradni. Ha a Birodalom térképére nézünk (a Mindwerks könyv végén), láthatjuk, hogy a balkáni hegyek innenső fele, az Alpok és az északi Kárpátok már az övék, keleten viszont az Alföld terül el, ami a gargoyle-ok számára semmilyen értékkel nem



bír.

Személyes testőrségét négy "Tetovált ember" rabszolga adja, két ogre hím és két gyönyörű ember nő (3. szintűek). Bár testőröknek nevezik őket, valójában inkább kémek és orgyilkosok. Az arcukon nem viselnek tetoválásokat, így rendszeren felöltözve szinte bármilyen emberi vagy dili közösségbe képesek beépülni. A lord velük próbálja csapdába csalni a budai hegyekben illetve a Mecsekben rejtőző embereket.

A bányavidék

Egy kis Metztlá kolónia költözött ide Atlantiszról, a gargoyle uralkodó engedélyével. Egy titkos szerződés keretében a Kárpát-medencében található sík földeket a Birodalom kész átengedni a rovarszerű idegeneknek. A metztlák egyelőre csak vizsgálják a területet. Egy Murex, egy Volute (egyik sem királynő, legalábbis még nem), hat Murvolva, tizenkét Murvoma és kb. 50 Kreelong és Kreewarr dolgozó él a bakonyi bányákban.

(Megjegyzések a jövőre nézve: Németország rövid időn belül beindítja a "Tengeri vihar" hadműveletét és Franciaországban partra szállva szétzúzza a gargoyle-ok nyugati offenzíváját. Ezzel a Birodalom nyugat-európai terveit akár 50 évvel is visszavethetik. A gargoyle-ok számára ekkor a keleti terjeszkedés marad az első számú alternatíva. Viszont ha a metztlák nagyobb számban megjelennek Európa közepén, a németek és oroszok egyaránt fel fognak lépni ellenük. A Tengeri Viharról az Underseas világlönyvben, a nyugati gargoyle offenzíváról a Mindwerks-ben olvashattok.)

Dunántúli dombság

A Turul-ölök néven ismert nagy pszí-vadász klán és wolfen törzsek találhatók erre felé. Előbbiek Dombóvár, utóbbiak Kaposvár romjait választották központjuknak.

A **Turul-ölök** a Duna-Tisza közéről jöttek át ide. Az ott maradtaknál sokkal szervezettebbek: bár ők is jobb szeretnek kis (5-15 fős) csapatokban élni, egy népként gondolnak magukra, és segítik egymást, ha kell. Dombóvár romjait gyülekező helyként használják, ahol minden évben egyszer nagy ünnepséget tartanak. Összesen kb. 7,000-en lehetnek.

Fegyvereik jók, a régi Koalíciós C-10, 12, 14 és 18-asok megfelelői, páncéljaik pedig az Urban Warrior és a Bushman vértékkel ekvivalensek. A magyarázat egyszerű: Kataklizma előtti NATO gyártmányokról van szó. Ugyanis kifosztották a taszári támaszpont néhány raktárát. A komolyabb cuccokat – tankokat, vadászgépeket – persze nem találták meg.

A klán neve egy 80 évvel ezelőtti csatából származik. Ekkor történt, hogy a nagykunsági táltosok megpróbálták uralmuk alá vonni a Dél-Dunántúlt. Mivel lovas seregeik nem tudtak volna átkelni a Dunán, egy csapat Turulmadarat küldtek az itteniek ellen, két, a szeleket meglövegoló sámán vezetésével. A pszí-vadászok végül megfékeztek a szellemmadarak támadását.

A gargoyle-ok kártékony élősködőkként tekintenek rájuk, ők viszont már büszkeségből is szembeszállnak a szub-démonokkal. Kb. 500-an közülük Pécssett élnek, de végveszélyben további 2-3,000 pszí-vadász is a lázadók segítségére sietne.

A **wolfen törzsek** a Palladium Világból kerültek a Földre. Itáliában az emberekkel karöltve létrehozták az Új Római Köztársaságot, mely az elmúlt években a Három Galaxisban élő szuper-fejlett wolfenekkel is felvette a kapcsolatot!

A Kárpát-medencében élő wolfenek többnyire olyanok, akik nem voltak képesek átjutni a Gargoyle Birodalom déli nyúlványán Rómába. Technikai szintjük alacsony, mivel saját világuk mindig is mágikus volt, és értékeik sincsenek, amiért itt a Földön megvehetnék a modern dolgokat. Elsősorban varázslóikra és sámánjaikra (Rifts-ben: vonaljáró ill. misztikus) támaszkodnak. Kaposvár romjai között kb. 8,000, a térségben összesen kb. 20,000 wolfen él.

A wolfennel rokon faj, a coyle két törzse a bakonyi gargoyle-ok zsoldjába állt. Így a Dunántúl északi részén is szabadon mozoghatnak. A harmadik faj, a kankoran nem található meg a Kárpát-medencében.

A Római kapcsolat

A hírhedt Római Titkosszolgálat ügynökei jelen vannak az itteni törzsek között, annak lehetőségét vizsgálják, hogyan lehet több ezer wolfent biztonságban átvinni Itáliába. Felszerelésük a Három Galaxisból származik, sok közöttük a pszí mester. Jelenlétükről senki nem fog tudomást szerezni, hacsak ők nem akarják.

Rómáról a Mediterráneum fejezetben találhatsz információt.


Zala

A 21. század első felében a zalai kőolajmezők szinte teljesen kimerültek. A kulcsszó a szinte, ugyanis még a teljes kimerülés előtt bekövetkezett az Energia-forradalom néven ismert esemény (emlékezzünk: a 21. század a "Föld Aranykora"), amikor egész Európa és Amerika áttért a fúziós energiára.

A Kataklizma során a maradék kőolaj meggyulladt, és az egész megye kb. 50 évig égett. Északon a Zala folyóig, délen a Muráig, keleten pedig a Principális-csatornáig. Mára a nafta nagyjából elfogyott, de vannak területek, ahol a föld alatt még mindig ég a tűz. Ezek a helyek éjszaka könnyen felismerhetők a helyenként felszínre törő lángnyelvekről. Ezek a területeken a talaj is beszakadhat, ha fél tonnánál nehezebb járművel hajtanak rá. A növényzet mostanra elég jól visszanozott, és elég sok ember is él itt. A gargoyle-ok ugyanis ritkán fordulnak elő a környéken.

Az Alpok

A Kataklizma hirtelen tört Európára. Az emberek élték mindennapi életüket, többek között utaztak. A szentgotthárdi alagútban (16,3 km hosszú) például több mint ezren tartózkodtak, amikor a soha nem látott erejű földrengések mindkét végét beomlasztották. Akik a menekülőjáratokon



eljutottak a felszínre, mindenféle röpködő gargoyle-okat láttak. Az első találkozás túlélői inkább visszamenekültek az alagútba és magukra zárták az ajtókat.

A földrendések szerencsére új, természetes járatokat nyitottak a hegyben. Több száz túlélő jutott el ezeken keresztül egy soha nem látott barlangrendszerbe, ahol komplett kemoszintézisen alapuló növényvilágot (bár talán a gomba jobb szó) és bőséges vizet is találtak. Miután a következő földrengés-sorozat lezárta a barlangot, itt ragadtak.

A következő generáció tagjai már különleges képességekkel rendelkeztek: sokuk képes volt az akarásával részt vágni a sziklán, lassan, de biztosan új járatokat, majd új barlangokat hozva létre. Ma, 300 évvel és tíz generációval később a barlangi törzs minden egyes tagja képzett Kőmester, bár pontos képességeik eltérnek a hivatalos kasztban leírtaktól (ld. a fejezet végén).

A barlanglakók addig terjeszkedtek a hegy alatt, amíg Svájból eljutottak a Kárpát-medencéig, ahol azt vették észre, hogy elfogyott felőlük a hegy. Az utóbbi években néha felbukkannak az Alpoknál. Csak éjszaka jönnek elő mivel a gargoyle-októl felettebb tartanak. Bizalmatlanok, de békés természetűek. Kőkorszaki színvonalon élnek, a ruhák fogalmát egyáltalán nem ismerik, mivel a hegyek alatt nincs rá szükségük. Az évszázados beltenyésztés eredményeképpen legtöbbször testileg torz, ellenben szellemi képességeik alig maradnak el a normálistól.

Ős-kőmester R.C.C.

Követelmények: kizárólag a fenti törzs tagjai

Tulajdonságok: IQ 4D4, ME 4D4, MA 2D6, PS 3D6, PP 3D6, PE 4D6, PB 2D6, Spd 3D4.

SDC: 1D6x10

PPE: PEx2 + 40 + szintenként 2D6+2

Képességek:

• **Kő formázása:** nem tudja úgy alakítani a követ, mintha agyag volna, de képes kézzel szilánkokat levenni belőle, és durva formákat kialakítani. Ezért "pantított kőmestereknek" is nevezik őket. PPE igény: 10 / óra

• **Kőben ásás:** az alagútásás képessége. Mivel ez náluk létfontosságú, percenként nem 500 font, hanem 500 kg követ képesek eltávolítani. PPE igény: 1 / perc.

• **Kő szállítása:** mint fent, PSx1000 kg követ képesek felemelni. PPE igény: 1 / perc.

• **Kő mentális mozgatása:** a karakter utasítja a követ, hogy magától gördüljön. Itt marad a 225 kg / szint és a 300 méter hatósugár. PPE igény: 3 / perc.

• **Kő lebegtetése:** aki a föld alatt él, annak a röptetés nem természetes. Ezért csak 100 kg / szint kőmennyiség mozgatható így. PPE igény: 6 / perc.

• **Víz érzékelése:** újabb létfontosságú képesség. Föld alatti hatótávolsága szintenként 100 méter, pontossága 70 % + szintenként 5 %. PPE igény: 2 / 10 perc.

• **Természetfeletti érzékelése:** hatótávolság szintenként 100 méter, esélye 45 % + szintenként 5 %. PPE igény: 2 / 10 perc.

• **Rejtett járatok érzékelése:** ez is létfontosságú. Hatótávolság szintenként 5 méter, esélye 60 % + szintenként

5 %.

• **PPE visszanyerése:** de föld alatt óránként 10 pont, és ehhez még pihennie sem kell.

• **Drágakövek használata:** nem képes megcsiszolni a követet, de erre nincs is szüksége. Egyszerre csak egy követ használhat, a kicsiket hatszor, a nagyokat (1 karátnál nagyobbakat) 12-szer. A konkrét hatások az Atlantis könyv 103. oldalán találhatóak meg. A varázslatok időtartama mindig 2 perc szintenként, hatótávolsága a megfelelő varázslat kétszerese. PPE igény: normál kő - 5 PPE, féldrágakő - 10 PPE, drágakő - 20 PPE.

• **Piramisok:** a gyógyulás és PPE-regenerálás gyorsulása automatikus. A többi képzettséggel megpróbálkozhat, ha valaki elárulja neki, hogy egy piramissal lehet olyat is csinálni. A siker esélye IQ + szintenként 4 %.

• **Kőfegyverek** (új képesség): egy éles kődarabbal képes megsebezni MDC lényeket, illetve vámpirokat és alakváltókat. Sebzés 1D4 MD + PS bónusz. PPE igény: 1 / kör.

Képzettségek:

Euro +10 (a saját nyelvük egyfajta visszafejlődött Euro)

Lore: demons +10

Wilderness survival +15

Spelunking +15

Dowsing +10

Blend +15

WP: blunt

HtH: basic

Választható képzettségek: válassz még hármat, majd kettőt 3, 4 és 6 szinteken, egyet 9, 11 és 13 szinteken.

Communications: semmi

Domestic: bármi (+5)

Electrical: semmi

Espionage: bármi kivéve Intelligence, Forgery

Mechanical: semmi

Medical: csak First aid, Holistic medicine

Military: csak a nem-moderneket

Physical: bármi (+10)

Pilot: semmi

Pilot related: semmi

Rogue: bármi kivéve Hacking, Streetwise

Science: csak Maths: basic

Technical: csak Languages

WP: csak osi

Wilderness: bármi

Másodlagos képzettségek: válassz még kettőt, majd egyet a 2, 4, 6, 10, 15 szinteken. Bonuszok és megkötések nélkül.

Szintlépés: agyolvasztó.

-A győri ipartelep leírása, az NGR déli divíziójának egységei, a hadművelet vezetői.

-Paks: áttették fűziósra 2050 körül, felrobbant, arrafelé kb. 10 fokkal melegebb van, gyér növényzet, de legalább



nem sugároz.

Budapest

A volt főváros romokban hever, életnek szinte semmi jele. A légtérben időnként gargoyle-ok cirkálnak, az utcákon északról és keletről beözönlött mutáns és d-bee hordák kóborolnak. A lakosság egy kis része (kb. 5,000 fő) a budai pincebarlangokban barikádozta el magát. Semmilyen ipari termelés nincs.

A város egyik fele (a pesti oldal) különféle bandák és klánok uralma alatt áll, amelyek utolsó lehelletükig küzdenek a gargoyle-ok beáramlása ellen. Keletről és délről kapnak felszereléseket, cserébe a kis helyi gyárakban készített eszközökkel (főleg lőszer, házi termékek), vagy máshonnan kapott élelemmel fizetnek. Több kórházat átalakítottak bionikus sebészetté, a pesti orvosi színvonal igen magas, a legfőbb specialitásuk a különféle MoM és gyógyos eszközök telepítése, javítása. A kibersebészet viszont nagyon gyenge színvonalú.

A Drótszabászok

Ez a tudós-csoport az Orvosi és a Műszaki Egyetemek néhány megmaradt laborjában tevékenykedik. Kizárólag kiberdoki alkotják, specialitásuk a bio-rendszerek előállítás és beültetése. Rendkívül zárt "klánt" alkotnak, legtöbbjüknek már a dédapja is drótszabász volt, sőt van köztük egy-két család, mely visszavezethető azon tudósokig, akik a Katakizma idején elbarikádozták magukat az Orvosi Egyetem pincéiben.

A legvadabb káosz lecsitultával ezek a magasan képzett professzorok előjöttek, és felajánlották szolgálataikat a túlélőknek. Kezdetben csak gyógyítottak, majd újrakezdték kísérleteiket is, és hamarosan előálltak egy gyors és olcsó szerv-növesztési eljárással. Miután feltárták a Műszaki Egyetem néhány laborját, bizonyos kibernetikus hardverekhez is meglelt a technológiai háttérük. A pesti bandák katonái pedig vevők voltak bármire, ami növeli a túlélési esélyüket, így a kísérleti implantokra is mindig akadt önként jelentkező.

Idővel a Drótszabászok egyre jobban elzárkóztak a külvilág elől, és kísérleteik felé fordultak. A közönséges gyógyítást szolgálják végzik, akiket éppen csak annyira képeznek ki, hogy ellássák a sebeket és tudják, mikor milyen gyógyszert kell beadniuk. Ők a Felcserek, önkéntesek, akik abban reménykednek, hogy 10-15 év múlva bejuthatnak a teljes értékű Drótszabászok közé. A régóta szolgáló Felcsereket már azzal is megbízzák, hogy implantokat ültessenek be a páciensbe. Ők már képzett (5-7. szintű) kiberdokiá váltak szolgálatuk során, de csak a 8. tapasztalati szintet elérve juthatnak be a kísérleti laborok "szentélyeibe".

A Drótszabászok mindig megkérik munkájuk árát, de arra vigyáznak, hogy megfizethetők legyenek, hiszen képtelenek lennének fenntartani magukat. Az ár általában élelmiszer, nyersanyag (színes-, nemes- és ritkafém hulladékot minden mennyiségben átvesznek) vagy védelem. Bár az emberi bandák még soha nem támadták

meg őket, de Pesten olyan lények is élnek - elsősorban a csatornában -, melyek nem respektálják őket ennyire. A patkányemberekkel különösen gyakran gyűlik meg a bajuk. Gyanítható, hogy a budai hegyekben élő goblinok veszik meg aztán tőlük a rablott holmikat.

-Lánchíd.

Északi Középhegység

A gargoyle-ok nem túl régóta jelentek meg ezen a vidéken és szövetségeseikkel, a brodkil-okkal biztosítják a két birodalom közötti forgalmat. Miskolcot és a csatlakozó iparvidéket földig rombolták, a lakosságot elhurcolták vagy lemészárolták. A Kékestető alatt építették ki a bázisukat.

A hegyekben még sok, eldugott falu és város áll, de mivel mindentől el vannak vágva, meg vannak számlálva a napjaik.

A Kárpátok teljes területén az alacsonyabban fekvő hegyvonulatok - így ez is - kedvelt lakóhelyei a goblinoknak, orkoknak, trolloknak és óriásoknak. Az Északi középhegység szinte hemzseg tőlük (150,000), ezek mindegyike névleg a gargoyle-oknak, a brodkiloknak és más helyi hatalmasságoknak (sárkányok, boszorkánymesterek, shifter-ek, vonaljárók, ...) hódol.

-Kékestető bázis leírása, vezetők, stb.

-Boldogkővár: egy kőmágus, titkos piramis teleport Atlantiszra

-Miskolc környékén, a völgyvidéken simwan törzsek

Duna-Tisza Köze

Az északi, a hegyekhez közel lévő területek elnéptelenedtek, a déli terület, a volt Kiskunság tovább sivatagosodott. Lakosság csak a déli folyóparti (Duna-Tisza összefolyás, Belgrád és környéke) részeken él és ott viszonylag biztonságban vannak, ezért igazi nagyvárosok is kialakultak.

Kecskemét (45,000 lakos) - debreceni segítséggel - eddig sikeresen ellenállt a szegedi vámpírok beszívárgásának. A város ura egy volt NGR felderítő, robotirányító hadnagy, aki elszakadt a csapatától és már nem volt képes visszajutni a biztonságos területekre. Az ő erőpáncélja (X-535 Hunter) és robotjai (8 fős DV-40 szakasz) jelentős erőt képviselnek. Menekült pszíkből felderítő szakaszokat képzett ki, amelyek állandóan a határt járják, vámpírokra és egyéb behatolókra vadászva. Hadserege igen jól felszerelt a debreceni gyáraknak köszönhetően.

Szeged

Legnagyobb városa Szeged a maga közel 50,000-es lakosságával. A város ura egy mestervámpír / vonaljáró mágus és a lakosok között is akad már vámpír (kb. 20 másodlagos vámpír és kb. 60 vad vámpír). A lord Attilának nevezte magát és a legendák szerint valamikor az Apokalipszis kezdetén kelt ki az eddig rejtett



vaskoporsójából, ahová őt az X. században eltemették. A Vladapar nevű vámpír-intelligenciához tartozik (amely valahol Románia középső részén rejtőzik), "gyermekei" 3-400 kilométeres körzetben bárhol feltűnhetnek. Állandó harcban állnak a debreceni eurolovagokkal és mágusokkal. Szövetségeseik a nagykunsági lovas nomád kannibálok.

Az ország legnagyobb nexuspontja a szegedi Dóm-tér felett van. Az Apokalipszis idején a túlcsoportuló ley vonalak energiája a nexusba ömölve óriási természeti katasztrófákat (árvíz, jégvihar, tornádók) zúdított a városra, szinte a földig rombolva azt. A város szinte teljesen elnéptelenedett, csak Attila érkezése után kezdődött meg az újjáépítés és a menekültek visszaáramlása.

A város erősen őrzött, Attilának több kő- és vasgóleme van. A lakosság nagy része a helyi üzemekben dolgozik, ahol jórészt XX. sz.-i színvonalú fegyvereket, eszközöket állítanak elő. Ők jórészt mit sem tudnak arról, hogy uruk egy vámpír.

Vámpírok ide vagy oda, Szeged a legnagyobb modern város a Tisza mentén. Így nem meglepő, hogy van némi jelenléte a folyón. Ez valahol propagandának sem rossz: "Vámpírok? Ne viccelj, hiszen ez egy vízi hatalom!"

A flottában két modern járőrhajó és öt átalakított vitorlás található. A járőrhajók kapitányai Attila mentális befolyása alatt állnak. Észak felé néha egészen Szabolcsig felhajóznak, délen viszont Belgrád nem engedi őket a saját vizeire, ezért csak a Dunáig mehetnek el biztonságosan.

• **Átalakított vitorlás:** Egy tonnás, egyárbocos hajók, melyeket MDC-páncélzattal láttak el. A fedélzeten két orosz nehéz löveg található (1D4x10 MD, 1830 m lőtáv, 60 lövedék a tárban, robbanó lőszer használ egyes lövéssel). MDC: 120 a hajótest, 5 az árboc. Sebessége: benzinmotorral 15 km/h, vitorlával 10 km/h, a kettő összeadódik.

• **Triax XS-40 járőrhajó:** 14 méter hosszú, 20 tonnás hajó, nukleáris meghajtással (15 évig működőképes). Személyzete hat főből áll, úgy mint: kapitány, kormányos, szenzor-kezelő, gépész és két tüzér. MDC: 700 (a németek páncélban nagyon jók). A felépítmény tetején forgatható kétszövű lézergyű (4D6 MD egy csőből vagy 1D4x10+8 MD kettőből, 1800 méter lőtáv), az orrban mini-rakéta vető (24 rakéta, egyszerre hatot lőhet ki), a taton pedig gépágyú (6D6 MD, 30-as sorozatot lő, 1220 m lőtáv, tárban 600 lövedék) található. Sebessége: 70 km/h. Jégtörésre is használható, ekkor sebessége csak 35 km/h. A hajókat a Mindwerks szerezte meg, majd néhányat eladott Bécsben: Attila hármat vett, egyet azonban a belgrádi flotta kilőtt közülük. Van egy lopott példány Pesten is, valamelyik banda birtokában. Feketepiaci ára: 18 millió kredit.

Fontosabb karakterek

Attila

mestervámpír / 12. szintű vonaljáró

A speciális vámpír képességeket, vámpír HP-t és pszit a Vampire Kingdoms (World Book #1), a ley-walker-t pedig az alapkönyvben találhatod meg, itt csak az egyedi jellemzőket olvashatod.

Jellem: diabólikus

Tulajdonságok: IQ 21, ME 22, MA 24, PS 28, PP 23,

PE 20, PB 25, Spd 24

PPE: 267

HP: 80 (mestervámpír!)

Pszí képességek: ISP 90

Harc: 6 támadás

Képzettségek: mászás 85%, tájékozódás 80%, vadon túlélés 85%, vezetés: lebegők 98%, démonismeret 80%, matematika: alap 98%, archeológia 75%, biológia 85%, nyelvismeretek (dragonese, euro, gobblely, faerie) mind 98%, WP íjászat: +66m / +5 támadás / 8 lövés körönként, WP energiakarabélyok, rádió: alap 80%, vadászat, nyomkövetés 90%

Mágiismeret: Attila 12. szintű vonaljáró volt, mikor önként vámpírrá lett, így megőrizte mágikus képességeit, de sem ezeket, sem a PPE-jét nem növelheti már (azaz varázslás szempontjából továbbra is 12. szintűnek számít, de már nem fejlődhet). Vonaljáróként elsajátította az összes alapkönyvbéli varázslatot a 12. szintig, plusz ismeri még ezeket: Create Golem, Talisman, Close Rift, Restoration.

Attila külsőleg egy impozáns megjelenésű, látszólag középkorú férfi éles arcvonásokkal, büszke sasorral. Ruházata mindig díszes és drága, szereti a szőrmegalléros kabátokat, kedvelt színei a fekete és a sötéték.

Nappal egy hasonmása szokott mutatkozni helyette, így a városban még igen kevesen tudják, hogy vámpír és éjszakánként kis csapatával újabb és újabb áldozatokat fertőz meg. A debreceni kémhálózat tudja róla az igazságot, de a rejtkehelyeit még nem sikerült felkutatniuk, a röplapos leleplező propagandát meg a nappali alteregó cáfolja meg a jelenlétével.

Attila azt terjeszti magáról, hogy ő a híres hun vezér újjászületve, de valójában egy ukrán menekült, aki az Apokalipszis utáni évszázadok káoszában kapott a kedvező alkalmon és mágikus hatalmával PA 14-ben átvette a város vezetését. Ellenlábait eltüntette a színről, kemény kézzel verte le a különféle felszabadító mozgalmakat és három évvel később már nyugodtan mondhatta magát a város teljhatalmú urának. Uralma kezdetén indult meg a város újjáépítése is; a látszathoz fontosnak tartotta maga körül a civilizált környezet kialakítását és a békési térségben kóborló menekültek visszacsábítására az építkezések látszottak a legmegfelelőbbnek.

Életét mindig a múlt kutatására és az örök élet titkának megfejtésére áldozta, így mikor lehetőséget látott mindkettőre, nem sokat habozott és PA 21-ben, egy transzszilvániai kirándulás alatt mestervámpírrá vált és örökéltüként tért vissza kis birodalmába. Eleinte többször is kiírtották a szerveződő vámpírfészeket és egyszer ő maga is majdnem rajtavesztett a dolgon, így akkor "meghalt" és új alteregóval immár a háttérből irányítja a város életét.

A hasonmás

ember / 2. szintű vonaljáró

Attila nappali hasonmása egy rá a megszólalásig hasonló férfi, aki teljesen az uralma alatt áll (vámpírszolgát kreált belőle). Valódi nevét, származását senki sem tudja, már ő maga sem emlékszik rá.

Jellem: aberrált



Tulajdonságok: IQ 16, ME 13, MA 17, PS 15, PP 12, PE 11, PB 14, Spd 10
PPE: 99
HP: 18 **SDC:** 18
Pszi képességek: nincs
Harc: 2 támadás (basic HtH)
Mágiaismeret: Ismeri az összes alapkönyvbéli varázslatot a 3. szintig.

Tamas

8. szintű lovászmester

Jellem: miscreant

Tulajdonságok: IQ 11, ME 16, MA 10, PS 17, PP 23, PE 19, PB 9, Spd 12.

HP: 50. **SDC:** 60. **PPE:** 3. **ISP:** 138.

Harc: 3 támadás + paired weapons, illetve íjjal 8

Képzettségek: (a kasztnál szereplőkön felül)

Languages: demongogian, dragonese, Intelligence, First aid, Prowl, Swimming, Climb, Maths basic, mind 8.szinten; WP energy rifle 6.szinten; Radio basic 3.szinten.

Pszi: a 4 speciális képesség, 6 érzékelés, 3 fizikai és 3 gyógyító, valamint Mind wipe, Psi-sword, Hypnotic suggestion és Bio-regeneration super.

Ellentéte támadt hordájának kenévével, ezért egy éjjel megölte őt és minden őrét, majd elmenekült. Hamarosan felajánlotta szolgálatait Attilának. A vámpírur egészen megkedvelte - már amennyire ez egy halandó esetében lehetséges - és végül rábízta a város nappali irányítását. Ő a halandókból álló titkosrendőrség feje. Nem áll mentális kontroll alatt. Régi hordája természetesen vérbosszút esküdött ellene, de ez sem őt, sem Attilát nem izgatja.

Durva arcú, lovasnomádhoz képest magas termetű férfi, harmincas éveiben jár, de idősebbnek látszik. A rendőri munkából inkább a vadászatot kedveli, a foglyok vallatásában nem vesz részt - a "tisztá munka" (értsd: gyors kivégzés) híve. A nyakában lógó vérdruida amulettnek köszönhetően soha nincs szüksége alvásra.

Sardon Naval

8. szintű vérdruida (d-bee)

Jellem: miscreant

Tulajdonságok: IQ 21, ME 19, MA 19, PS 13, PP 12, PE 15, PB 11, Spd 8.

HP: 45. **SDC:** 30. **PPE:** 101. **ISP:** 48.

Harc: 3 támadás (HtH: assassin)

Képzettségek: Languages: euro, gobblely, francia, amerikai, magyar, dragonese, demongogian. Holistic medicine, Identify plants, Biology, Chemistry, Maths basic, Wilderness survival, Land navigation, Prowl, Boxing, WP: knife, hunting rifle, E-pistol, Literacy, Radio basic, Lore demons, Interrogation mind 8.szinten; Paramedic, Pilot hovercraft 6.szinten; Horsemanship, Lore vampires 2.szinten.

Mágia: minden létező növénymágikus ital és tárgy elkészítésére képes (ezek egy része a Javasasszony O.C.C.-nél, mások a Franciaország fejezetben találhatóak, a többi az England worldbookban).

Erről a rejtélyes alakról az első adatok több, mint 100 évvel ezelőttről származnak. Állítólag már akkor Attila társa volt, amikor az még halandóként átvette Szeged irányítását. Miután Attila vámpírur lett (egyek elképzelések szerint Sardon Naval vette rá az erélyi útra is!), eltűnt, és néhány évtizedet Le Morte faluban, egy akkoriban a csúcson levő vérdruida frakcióban töltötte. Egy ideig egy fiatal vérdruida volt a szeretője, bizonyos Marie Ch'ikra. 40 évvel ezelőtt elunta a nyugaton hemzsegő kollégái társaságát, és szűz területet keresett politikai manipulációi számára. Néhány kisebb kitérő után visszatért Szegedre.

Attila első tanácsadója 60 évesnek látszik, de bizonyos, hogy sokkal öregebb. Ennek ellenére aurája egyértelműen halandónak mutatja. Hosszú pátriárka-szakállja van és jobb szemét elveszette valamikor az utóbbi 50 évben.

-Szeged leírás

-Képességek pontosítása mindkettőnél.

Belgrád

A város lakossága (65,000) fő viszonylag nyugodt körülmények között él, bár igencsak közel vannak a goblinokkal, orkokkal és egyéb fajokkal teli balkáni hegyvonulatokhoz. A várost egy tiztagú tanács irányítja, köztük egy eurolovag, egy ley vonal járó, egy föld és egy víz boszorkánymester, valamint két techno-mágus. Technikai színvonaluk elég magas, de Debrecenét nem éri el. Ezt igen fejlett techno-mágiájukkal kompenzálják.

A város céh-rendszerben működik, melyek közül a legbefolyásosabbak a katonaké, a vonaljáróké, a boszorkánymestereké, és mindenek előtt a techno-mágusoké. Mint látható, a tanácsban ők birtokolnak hat széket, a maradék négyen a kisebb céhek (melyek különféle "hagyományos" foglalkozásokat tömörítenek) osztoznak.

A városban a nem-emberek részaránya, 36%, a varázstudóké pedig 14%. A természetfeletti lények sincsenek kitiltva, de kevesen vannak (összesen talán 100-150 fő). Belgrádot északról és keletről egy-egy ley vonal határolja, melyek a város szélétől alig 1 km-re találkoznak. Itt találhatóak a város TW-erőművei.

Szegedről mindent tudnak, és az onnan érkezőket elpusztítják. Debrecenel minimális kapcsolatuk van, fejlettebb elektronikai cuccokat vesznek néha tőlük, a Debreceni technomágusok pedig – legalábbis az elsők – innen származnak.

Technomágia

"Tito" osztályú fregatt: A legerősebb hajótípus a Dunán (mivel a német szakasz nem hajózható), összesen hármat építettek belőle. 60 méter hosszú, 1,000 tonnás jármű, techno-mágikus és gázolajos vegyes meghajtással. Gázolajból 100 litert fogyaszt 100 km-en, és 20 km/h sebességre képes, ezt csak akkor használják, ha minden mágikus tartalék kimerült. A mágikus meghajtás 500 km-enként 100 PPE pontot igényel. Sebessége 45 km/h. 65 főnyi legénysége van, de 20 ember is elboldogul vele, ha kell. MDC: 1,000 plusz Ithan páncél (500 MDC)

Fegyverzete:



- **Négy “Csillagtűz” mágikus ágyú** (kettő az orrban, kettő a taton), melyek a power bolt varázslat felturbózott változatát használják. Sebzésük 2D6x10 MD, hatótáv 600 méter. Energiájuk korlátlan, de a mágiát minden héten meg kell újítani: ez ágyúként 400 PPE pontba és 20,000 kreditnyi nyersanyagba kerül (ez az eljárás nagyon gyakori a Három Galaxis TW-űrhajóiban, de a Földön szinte ismeretlen).

- **Négy “Nova” tűzköppő** (mindkét oldalon kettő), melyek a fire globe varázslat duplaerős változatát használják. Sebzésük 1D4x10 MD, 2 méter sugarú körben, majd a következő 2D6 körben további 5D6 MD (olyan, mint a napalm), lőtávolsága 400 méter. A mágiát ugyanúgy hetente kell megújítani.

- **Hat TK-gépagyú**, melyek 6D6 MD sebzést okoznak maximum 900 méter távolságban. A mágia megújításához csak 100 PPE kell fegyverenként.

- **Egy mini-rakéta vető** a felépítmény tetején: 36 rakétát hordoz, egyszerre legfeljebb hatot tud kilőni.

- **Két közepes rakéta-vető cső**: mindkettőben öt rakéta van, egyszerre csak egyet tudnak kilőni (de a két vetőcső támadhat azonos célpontot). Néha a szokásos közepes rakéták helyett technomágikusokat használnak, melyet egy entitás irányít. Ezek +5-tel támadnak, képesek kitérni a támadások elől +4-gyel. Ha elhibázzák a célpontot, újra támadnak, még hozzá körönként háromszor. Egy teljes perc után az entitás kiszabadul, és a rakéta elszáll, amerre éppen akkor mutat.

- **“Sokk hullám” rakéta-védelmi rendszer**: A shockwave varázslatot használva a hajóra kilőtt összes rakétát egyszerre meg lehet semmisíteni. Sebzése 6D4 MD, a hajó körüli 18 méteres területen. Fejlett elektronika biztosítja, hogy a megfelelő pillanatban induljon be. Használata 35 PPE-t vesz el a hajó mágikus tartalékaiból.

- **Mágikus védelmek**: az Ithan páncél aktiválása 100 PPE pontba kerül és fél óráig marad fenn. 500 MDC pontnyi védelmet ad. Az impervious to energy óránként 50 PPE-be kerül és minden nem-mágikus energiafegyver ellen tökéletesen véd.

- **Mágikus tartalékok**: A hajó 600 PPE pontot képes tárolni. Ebből vonódik le a motor és a védelmi rendszerek által elhasznált energia. A fegyverek “megújításához” viszont a fedélzeten tartózkodó varázslók adják az energiát. Ugyanők töltik fel ezt a tartalékot is.

Feketepiaci ára: elvileg olyan 5 millió kredit minimum.

- **“Tűzdenevér” technomágikus robot**: egy entitás által vezérelt robot, melyet technomágikus kommunikátorral (ott van az alapkönyv 96. oldalán) szóbeli parancsokkal lehet irányítani. MDC: 50 (szárnyak 30). Sebesség: 100 km/h. Lábain a karmok sebzése 1D4 MD, tárgyakat felemelni 16-os normális PS-nek megfelelően tud. Fegyverzetét két tűzsugár ágyú adja, melyek sebzése egyenként 4D6 MD, lőtávolsága 300 méter. Ezek mágiáját 48 óránként kell megújítani, egyenként 100 PPE pontért.

A belgrádi véderőknek kb. 200 ilyenje van, technomágus robotirányítók általában egy tíz darabból álló egységet irányítanak.

Feketepiaci ára: 300,000 kredit.

A Kiskunság

A Duna-Tisza Közét gyér fű borítja, helyenként kopár területekkel. Utóbbiakon a futóhomok sem ritka. A talaj mindenütt homok vagy lösz, a felszíni vizek vagy kiapadtak, vagy csak egy sártócsa illetve vízmosás maradt belőlük. Falvakat itt nem nagyon találhatunk, mert mezőgazdaságból megélni gyakorlatilag lehetetlen.

A pusztaságot pszí-vadászok, kisméretű dinoszaurosok, óriáspókok és -skorpiók lakják elsősorban. A pszí-vadászok igen barátságatlanok (ezzel nem akarom azt sugallni, hogy a skorpiók például barátságosak). Csak a kecskeméti katonákkal hajlandóak együttműködni. Kis csoportokban élnek, vándorló életmódot folytatva. Felszerelésük kb. felét debreceni eszközök teszik ki, melyeket illegálisan van szolgálataikért cserébe, Kecskemét városától szereztek.

A nagykunsági nomádok számára a terület értéktelen, mivel méneseiket képtelenek lennének táplálni. Az itt élők mutáns törpelovakat használnak, melyek alkalmazkodtak a sivár tájhoz.

Kecskemét

A Duna-Tisza köze a Katakizma utáni évszázadban teljesen elsivatagosodott és természet-feletti állatfajok gyülekezőhelyévé vált. Ha nem élnek itt a pszí-vadászok, a város nem érte volna meg azt a tíz évvel ezelőtti napot, amikor egy német robotirányító és szakasza megjelent a falaknál.

A város lakosságának teljes 10%-a ma is pszí-vadász. Ők alkotják a hadsereg alapját. Mutáns lovakat és debreceni robotlovakat használnak, nagyobb járművekből kevésel rendelkeznek. Kézifegyverekkel és páncélokkal viszont Debrecen jól ellátja őket.

A régi városból nem sok maradt, ellenben a túlélők aránya – az országos átlaghoz képest – elég magas volt. Ők végül az Árpádvárost (a város közepét) tudták megerősíteni, a többit veszni hagyták. A kint maradt romokból később behordták, amit érdemes volt, a többit eltakarították a falak alól.

Ma Kecskemét a szó szoros értelmében oázis a sivatagban. Fal veszi körül, mely 5x5 méteres négyzet alakú elemekből áll. Egy ilyen panel 800 MDC ponttal rendelkezik (debreceni segítséggel készült, 40 éve, azelőtt sokkal gyengébb volt). Odabent kevés a hely, mivel az egész város alig 10 km²-en fekszik. A népsűrűség igen nagy, nincs egyetlen ötszintesnél alacsonyabb ház sem, de ebből három szint mindig a föld alatt van. Így minden ház a városfalak szintje alatt marad. Jó hír ellenben, hogy a város alatt kimeríthetetlennek tűnő vízkészletek találhatók.

A Karavánút

A Debrecen és Kecskemét közti útvonalat nevezik így. Kiepített útról nem beszélhetünk, csak a legelső szakaszon: a 4-es főutat érdemes követni Hajdúszoboszlóig. Eddig tart a városi hadsereg által biztosított terület. Ezután a nagykunsági szakaszon minden konvoj maga választja meg a pontos útvonalat. Ez azért szükséges, hogy lehetőleg



elkerüljék a nomád portyázókat. Át kell haladniuk két régi öntözőcsatornán és több folyón is. Mivel egyik mélysége sem haladja meg a két, két és fél métert, a debreceni kamionok ezeken képesek áthaladni. A Tiszát ellenben csak Szolnoknál lehet keresztezni.

Szolnok maradványait ma inkább Kísértetváros néven emlegetik. Különbféle entitások ezrei élnek a romok között, valamint primitív humanoidok (kb. 2,000 fő), akik teljesen úgy néznek ki és úgy is viselkednek, mint az élőhalottak. Az átutazók elől általában elbújnak. A városban található a Tiszán átfelülő egyetlen híd. Igen rossz állapotban van (200 MDC, fénykorában tízszer ilyen erős lehetett), de valami természetfeletti erő lengi körül. Az építmény valahogyan mindig elkéri a teljes pusztulást, és valami mindig megakadályozza, hogy bárki lerombolja. (Aki ilyen terveket forgat a fejében, elmekontroll ellen dob mentőt, 19-es célszámra. Ha elvétí, egyszerűen elmegy a kedve az egészségtől.) Pszi-vadászok érezhetnek egy különös jelenléte a híd körül, de a forrását nem képesek meghatározni.

Szolnok után a kamionok a bejáratott útvonalon haladnak a pusztában Kecskemét felé. Ez az útvonal többé-kevésbé egyenes, de kikerül néhány veszélyes területet. 20-30 évvel ezelőtt több konvojt is elnyelt a futóhomok, de mára már nagyjából kiismerték a vidéket.

Bűnözés

Minimális. Annyira zárt ez a közösség, hogy alvilág kialakítására szinte esély sincs. Ha valaki hajlandó dolgozni - akár a város alatti gyárakban, akár a hidropónikus kertekben, vagy a hadseregben -, annak a megélhetése biztos. A város mindenkinek tud munkát adni. Baj csak azokkal van, akik ezt nem fogadják el, hanem gyorsabb meggazdagodás után néznek. Ezek is egy idő után el kell tűnjenek, vagy Budapest, vagy a debreceni Roncstelep irányába, különben mindenképpen lebuknak. Néhány ilyen delikvens, aki eljutott valamelyik fent említett feketepiaci "központba", arra is képes volt, hogy megszervezzon valamiféle alvilági kapcsolatot szülővárosa felé. Így van egy - két tucat jól beépült ember Kecskeméten, akik valamelyik feketepiaci szervezetnek dolgoznak. A pitiáner bűnözők pedig nem húzzák sokáig.

A városban egyébként katonai törvénykezés van érvényben, az ítélet szinte mindig száműzetés, illetve gyilkosság esetén halál. Rendőrség gyanánt elsősorban a hadsereg specialistái szolgálnak - ha nincs sürgetőbb dolguk -, illetve a milícia pszi-vadászai.

Hadsereg

Az állandó hadseregben 2,000 fő szolgál (40 % pszi-vadász), de milícia formájában szinte a teljes férfi lakosság, valamint az összes felnőtt pszi-vadász mozgósítható! Ez további 8,000 főt (20 % pszi-vadász) jelent. A hadsereg szinte kizárólag gyalogos és lovas egységekből áll, plusz a német robot-szakasz, melyet csak végszükség esetén küldenek bevetésre.

Felépítés:

- 700 fő gyalogos, ebből 500 pszi-vadász. Hét század, melyek egyenként hat darab 16 fős szakaszra oszlanak. A szakaszok tovább bonthatók 4 fős rajokra, bár ilyen kis egységekben csak a pszi-vadászok tevékenykednek. A fennmaradó négy ember a század vezetője, annak szárnysegédje, egy századírnok és egy káplán. Mivel a hadsereg vezetője egy hadnagy, az a fura helyzet állt elő, hogy szinte mindenki más altiszti rangot visel. A századparancsnokok számára bevezették a „parancsnok” rangot, aminek semmi köze a hasonló nevű tengerészeti ranghoz. A szárnysegédek általában főtörzsőrmesteri, a szakaszparancsnokok törzsőrmesteri, a rajparancsnokok pedig őrmesteri rangban szolgálnak.
- 300 fő robotlovas, ezek között nincsen pszi-vadász. Három század, felépítésük megfelel a fentieknek. Debreceni Kincsem lovakat használnak.
- 600 fő lovas, ebből 300 pszi-vadász. Ők a Kiskunságon élő mutáns lovakat használják. Hat század, felépítésük mint fent.
- 300 fő tartozik a kiegészítő személyzethez.
- 100 fő specialista: vegyesen varázstudók, pszi-mesterek (a pszi-vadászokon kívül), kémek, kommandósok, robbantási szakértők, stb.

Támaszpontok: a város déli részén, a falakon belül található a főhadiszállás. Két külső támaszponton állomásozik a lovasság - mindkét fajta -, egyik a várostól délre, másik pedig keletre. Ezek még mindig a régi város területére esnek, az erődített várostól alig 2-3 km-re.

Felszerelés: minden debreceni páncél és fegyver (a titkos fejlesztéseket kivéve), valamint a Kincsem robotló és a Csepel motorkerékpár jól hozzáférhető. Járműparkjukat 24 Puli terepjáró és 16 Kamaz teherautó egészíti ki. A Hadnagy szervopáncélja és nyolc robotja külön kategóriát képez, akárcsak az az X-500 Forager robot, melyet körülbelül egy éve találtak fent északon, félúton Budapest felé. A robot teste teljesen el volt öregedve, két pilótájának csak a csontvázát találták. Valószínűleg egyfajta téridő-anomáliába kerülhettek, ami azt is megmagyarázza, hogy egy ilyen lassú mozgású robot mit keres ilyen messze a Vaterlandtól. Miután a robotot sikerült eljuttatni Kecskemétre, a legjobb műszerészeket állították rá a helyreállításra. Jelenleg a déli katonai támaszpont földalatti részén található. A tervek szerint a páncélt vissza lehet állítani az eredeti szintre (450 MDC), de ez a sebesség 33 %-os csökkenésével fog jární (max 64 kmph). A fegyverzetet teljesen felújítják, debreceni fegyvereket használva. A rakétavető helyére egy-egy Légkalapács gépágyú, az ionágyúk helyére pedig egy-egy Medveölő nehézlézer kerül majd. A reaktor a legnagyobb probléma: valószínűleg négy vagy öt robotlóból fogják kiszerezni a reaktort, ezek összekapcsolva képesek lesznek megmozdítani a harminc tonnás monstrumot. Még egy-két hét, és a Forager elfoglalhatja helyét a Kecskeméti Honvédség élén.

A város vezetője - Hans Heinrich-Meyer

7. szintű infantry soldier

Tulajdonságok: PS 15, PP 14, PE 13, PB 10, MA 12, ME 11, IQ 13, Spd 27

Képzettségek: math basic 90%, literacy 75%, language euro 98%, radio basic 90%, computer operation 85%, pilot robots & power armors 97%, pilot tank & APC 84%, pilot truck 83%, wilderness survival 75%, general athletics, climbing 75%, swimming 95%, running, electronics basic 60%, sniper, first aid 85%, demolitions 88%, boxing, navigation 80%, weapon systems 80%, streetwise 40%, lore demons 50%, language hungarian 65%, lore faerie 40%, land navigation 36%, pilot hovercraft 50%.

W.P.: automatic rifle, energy pistol, energy rifle

Hand to hand: basic (4 a/m, +5 parry/dodge, +4 roll to punch/fall, +2 roll to impact, +1 strike, +2 damage, critical: 19-20)

HP: 41, **SDC:** 36, **PPE:** 5 (kötött, nem mágiahasználó), **ISP:** 0 (nem pszi)

Az Infantry Soldier OCC, valamint a robotok leírása a Triax világbknyvben található.

Civilizált pszi-vadászok

Kecskemét városában több, mint 4,000 pszi-vadász él. Életmódjuk sok mindenben különbözik az átlagemberektől. A családnál számukra sokkal fontosabb a klán. A kecskeméti pszi-vadászok egyetlen klánnak tekintik magukat: ők a Homoklakók, a második legnagyobb magyar klán a Turul-ölők után. A felnőttek szemük körül lángnyelvet mintázó tetoválást viselnek. A fülükben viselt apró acél karikák száma azt mutatja, mekkora harcos az illető. Kedvelt fegyvereik a vibro-pengék, a számszerű és a hagyományos tűzfegyverek. Lövedékeiket maguk állítják elő egy hatékony robbanóanyag segítségével, mely becsapódáskor kalibertől függően 1D6 - 3D6 MD sebzést okoz. Még ezeknél is jobban szeretik azonban a Belgrádból származó techno-mágikus fegyvereket, különösen a Lángpengéket és a TK-géppisztolyokat. Robotlóra soha nem ülnek, de a kiskunsági mutáns lovakat mesterien ülik meg. Elsősorban mégis gyalogos harcosok.

A városban a pszi-vadászok külön területen élnek - nincs értelme negyednek nevezni, hiszen az egész város nagyon kicsi, ez pedig csak néhány háztömb -, ahol egyetlen nagy közösséget alkotnak. A házasságnak nem látják értelmét, a párok hosszabb-rövidebb ideig maradnak együtt, és ezen a gyerekszületés sem nagyon változtat. A gyermekeket, ahogy véget ér a szoptatás, a klán közös felügyelete alá helyezik. Mindig mások felügyelnek rájuk, hiszen minden felnőttnek hetente legalább kétszer vadásznia kell. A szülők - különösen az anya - persze ettől még foglalkoznak saját gyermekeikkel, de ez legfeljebb nap egy-két órát jelent. A gyermekek nem vesznek részt abban az oktatásban, amit a város az emberi gyermekeknek biztosít (gyakorlatilag: általános iskola), mindent a "klánóvodában" tanulnak. A harcot 9 - 10 évesen kezdik komolyan tanulni, így amikor a serdülőkorral jelentkezik a PPE -vámprizmus, már képesek zsákmányt ejteni. Első valódi zsákmányuk - az első olyan, amellyel valóban küzdeni kellett - elejtése után érdemlik ki

a klán tetoválását és válnak felnőtté. Ez 14 - 16 éves korban történik.

Kecskeméten a pszi-vadászok mindig kiváltságos helyzetben voltak, hiszen a legrosszabb időket a város csak nekik köszönhetően vészelte át. Külön engedély nélkül hordhatnak fegyvert (a milícia többi részét csak szükség esetén fegyverezik fel) és bármikor elhagyhatják az erődített várost.

Nomád pszi-vadászok

A Duna-Tisza Közén további több ezer pszi-vadász él, akik senkihez és semmihez nem hűek. Kis, 5 - 15 fős csoportokban élnek, és az északi gargoyle erősségektől Szeged falaiig mindenfelé kóborolnak. Ha valakivel hajlandóak együtt dolgozni, azok a kecskeméti pszi-vadászok, de még ekkor is elsősorban zsoldosoknak tekintik magukat. Körülbelül fél tucatnyi különböző klánhoz tartoznak, a szakértő a szem körüli tetoválások alapján ismerheti fel ezeket. Debreceni konvojokra nem támadnak, de ez sokkal inkább a józan ész, semmint a baráti szándék jele. Utazókat talán hajlandók kalauzolni, attól függ, mit kínálnak cserébe. A legtöbben gondolkodás nélkül rátámadnak egy emberi varázslóra csakúgy, mint bármilyen természetfeletti szörnyetegre. Lovakat kevesen használnak, inkább gyalognak. Öltözkük az arab nomádokéhoz hasonló, burnusz-féle lebernyeg, mely alatt azonban házilag készített vérték rejtőznek (25 - 50 MDC, nem szigetelt). Fegyvereik túlnyomó része debreceni eredetű.

Mutáns ló

(más néven "kiskun ló")

Kis termetű, hosszú szőrű, vad természetű lóféle. Pszi képesség nélkül csak azok lovagolhatók meg, melyek fogságban születtek. Nagykunsági nomád soha nem ülne ilyen "szörnyszülőltre", számukra a valódi ló szent. Húsa a legtöbb lény számára ehetetlen, kivételt képeznek az óriáspókók és -skorpiók, melyek szintén errefelé élnek és szívesen csemegéznek kiskun lovakból.

Tulajdonságai: IQ 2d4 (majdnem emberi), PS 2d4+14 szupernaturális, PE 2d4+22, Spd 3d6+30

MDC: PE + 1d6

Pszi: Impervious to fatigue, hunger, thirst (ISP: 3d6+10 pont, harmadik szintűnek megfelelően használják)

PPE: 4d6

Élettartam: 30 - 40 év

Harc: 3 támadás, mellső rúgás 2d4 MD, hátsó 2d6 MD, felöklelés/megtaposás 2d6 MD.

Képességek: szárazföldi navigáció 90 %

Ára: 3,000 kredit vadon, háromszor ennyi szelíden.

-Kecskemét leírás, a hadnagy statisztikái (8. szintű), a pszi-vadászcsapatok leírása

Tiszántúl

A Nagykunságon lovas nomád kannibálok élnek. Technikai színvonaluk primitív, a zsákmányolt komolyabb eszközöket Szegednek adják el és rabszolgákat kapnak érte



cserébe.

Debrecen (70,000) az ország technikailag legfejlettebb városállama. Saját gyárai vannak, a nyersanyagot északról szerzik be. A hatalom centralizált, a város teljhatalmú ura és egyben a mindent irányító Loki cég igazgatója Aziroon, a zöld sárkány. Katonai állam, a sereg gerincét eurolovagok, gyógyosok és drogosok alkotják. Az állam katonáit könnyű megismerni a helyben gyártott narancs és zöld páncéljaikról. Aziroon maga igen erős ley-varázsló és a helyi Egyetemen - többek között - igen komoly varázsló oktatás és mágikus kutatás is folyik. A pszik száma elenyésző, gyakorlatilag csak vámpírfelderítésre használják őket.

Szabolcs és a Bereg elmoszarasodott, itt csak pár kisebb falu maradt fent.

Debrecen - Loki Társaság

Debrecen a volt Magyarország katonailag legerősebb városa, de védelme kiterjed nagyjából 50 km-es körben a környékre is. A város – és ezzel a vidék – ura Aziroon, a zöld sárkány, aki egyben a Loki Társaság igazgatója is.

A **Loki Társaság** az egyetlen igazi nagyipari egyesület a környéken, a telep kiterjedése 10 km² és délen, a repülőtér mellett terül el (a kupolán kívül). Katonai és polgári felszereléseket, valamint félkész élelmet egyaránt gyártanak itt.

A város lakossága kb. 70,000 fő (21% d-bee), ebből kb. 2,500 (18% d-bee) a seregben szolgál. A munkaképes lakosság kb. 30,000 fő, ennek 98%-a gyakorlatilag a Loki Társaság alkalmazottja, a fennmaradó 2% egyénileg boldogul (fuvarozó, vadtudós, falvak orvosai, stb.), de ők is a Lokitól kapnak megbízásokat.

A kupola

A tényleges városmagot egy hatalmas, hatszögletes acélüveg-darabokból álló kupola övezi (a magassága 120m, a darabok élhossza 5m, vastagsága fél méter, egy hatszögelem ereje 1200 MDC). A kupola középpontja alatt áll a Loki irodaház és innen még kb. 5 km sugárban tartoznak bele épületek. A kupolán kívül csak egy párszáz méter széles pusztasáv van, ahol minden épületet leromboltak. Ezen túl kezdődik a Roncstelep, azaz a város maradéka, ahol a romépületek között szegények, mutánsok és egyéb d-bee-k tengődnek. Itt minden épületet, ami magasabb volt három emeletnél, leromboltak (katonai megfontolásból), így a lakók egy része a föld alatt talált menedéket magának. A lakosság 70%-a (azaz kb. 49,000 ember) itt, kívül él, csak alig 21,000 embernek (ők a "cívisek") van aranyélete a kupola alatt (a létszámba beleértendő kb. 4,000, főleg humanoid d-bee is). A föld alatti járatokat rendszeresen őrzik, nagy többségüket berobbantották, csak kettőt hagytak meg, ahol be lehet jutni a kupola alá (egyet északon, egyet délkeleten). Ezek mind kivétel nélkül hosszú betonteknőben húzódnak, kétoldalt őrtornyokkal és három, acélkapuval védett ellenőrző ponton (egy kívül, egy belül, egy meg a kupola határa alatt) kell áthaladni; erővel betörni szinte lehetetlen.

A kupola alatt

A Loki irodaház a Kossuth tér bal oldalán, a volt Unió Áruház felett helyezkedik el 15 emelet magasan (itt régebben panellakások voltak, de később átalakították az egészet). Az épülettömb közepén egy jó harminc méteres átmérőjű akna húzódik, a tetőtől egészen a föld alatti garázsszint második emeletéig. Ez egyfajta szellőző szerepét tölti be, de elsődlegesen a dekorációt szolgálja annak a különleges fának, amelynek töve a garázsban van, ott még 15 méter átmérőjű, de ahol elhagyja a 15 emeletet, már csak 1 méteres, majd ott terül szét egy hatalmas, pálmyszerű koronában. A fa önmagában is egy szubkultúra, különféle szintjein különféle kisállatok (főként színes madarak és gyíkok) és növények (főleg színpompás virágú kúszóindák) élnek zavartalanul, a földszint szintjétől pedig egy kisebb akvárium kezdődik két emelet magasan (lefelé), amelyben színes halrajok keringenek. Itt minden igazi, élő, semmi sem illúzió, vagy utánzat. Az aknát az épület belső körfolyosóitól egy irányban átlátható üvegfal (befelé tisztán áttetsző, kifelé viszont vetített dzsungelkép) választja el. Ez az irodaház fő attrakciója és bárki megtekintheti ingyen, mindössze csatlakoznia kell valamelyik földszinti éppen induló csoporthoz. Az alkalmazottaknak munkaidőben tilos a belső körfolyosókon tartózkodni, az irodák döntő többsége nem is innen nyílik, hanem egy másik, külső ívű körfolyosóról és nem a látogatók liftjeit használják, hanem a sajátjaikat.

A Kossuth tér a Nagytemplomtól egészen a Vasútállomásig egyetlen összefüggő sétálóutca ápoltságos fasorokkal, üzletláncokkal. Mindegyik Loki tulajdon ugyan, de a vezetés tudja, hogy az emberek szívesebben dolgoznak és szórakoznak ott, ahol érezhetik, hogy mindent a saját erejükkel érnek el és nem kapják meg csak úgy, juttatásként. Ezért aztán a fizetések igen magasak (az átlagfizetés 3,500 cr. körül mozog), de mindenért fizetni kell.

Az **Egyetem** a kupola északi szélé alatt található, ugyanott, ahol már évszázadok óta az egyetemi épületek álltak. Az impozáns főépület és az előtte húzódó, kétoldalt szökőkutakkal díszített tér viszonylag épségben vészelt át a nehéz idők, később Aziroon az oktatás újjászervezésekor eredeti fényképek és leírások alapján állította helyre mindkettőt. Az oldalsó, hátsó (nyugati és északi) kollégiumi és oktatóépületeket lebontották, ezek félig a föld alatt, illetve a főépülettől délre kaptak helyet.

Az egyetemi oktatás csekély súlyú (jóformán csak a helyieknek szolgál), a kutatásokon van a főbb hangsúly. Az épületkomplexumban az általános iskolai ismeretektől kezdve az egyetemi oktatásig minden folyik; a mágikusan érzékeny gyerekeket tízéves korukban helyezik külön osztályba és ők külön rend szerint tanulnak.

A kutatási terület is elsősorban mágikus irányvonalú, azon belül is a tiszta ley-vonalak energiájával kapcsolatos irány dominál, karöltve a technomágus irányzattal. Egy kisebb paratudományi tanszék is létezik, itt a pszionikus energiákat tanulmányozzák, illetve néha a Mindwerks számára végeznek kutatásokat, hatástanulmányokat a MoM eszközök kapcsán.



Ellátás, termelés

A Loki Társaság mindenről gondoskodik, ami csak egy város fenntartásához szükséges.

A magyar technológia már az "Aranykorban" átalált a fúziós **erőművekre**, mivel ezeket sokkal könnyebb fűtőanyaggal ellátni (hidrogént a víz elektromos bontásával lehet előállítani). Így a város áramellátását is egy fúziós erőmű biztosítja, mely félig a föld alá süllyesztve, a város nyugati szélén található igen erős védelem alatt. Ezen túl néhány apróbb TK erőmű működik szerte a városban, a Loki Gyártelepnek is saját energiaforrása van.

Mivel viszont a fúziós erőműveket csak nagy méretekben tudják felépíteni, az energiavérték és robotok "hagyományos" nukleáris meghajtásúak. Ebből kifolyólag minden hasadóanyagot a hadsereg rendelkezésére bocsátottak.

A **vízhálózatot** folyamatosan javítják, de a rejtett ciszternák, le nem zárt részhlók miatt igen nagy a veszteség és a fertőzésveszély is általános. Ezért a vizet külön palackos, zacskós formában árusítják - nem olcsón, mert a tisztítás költséges mulatság. A vizet több forrásból is szerzik: a legfontosabbak a fűrt kutak, a helyreállított Keleti főcsatorna és több kisebb természetes patak, amely a közelben húzódik. Van annyi vízfelesleges a városnak, hogy felhasználják egyéb célokra is (ld. pl. a DraCola termékeket).

A **gázvezetékek** már régóta használaton kívül vannak, a főzést, fűtést, stb. árammal oldják meg.

A **telekommunikáció** igen fejlett a városon belül. Minden lakás fel van szerelve telekom csatlakozással, használata korlátlan, havonta általánydíjat kell fizetni (300 cr.). A telekomba beleértendő a számítógépes használat is, gyakorlatilag a kettő már teljesen összeolvadt. A műsorszolgáltatás elég egysíkú: két rádió (egy klasszikus zenei (Bartók) és egy modern zenei, hírblokkokkal megszakítva (Debrecen Hangja)) és egy TV csatorna (ahol szinte állandóan digitális színészekkel generált sorozatok mennek) van csak. A hagyományos információszolgáltatásokat egy helyi újság, a 64 oldalas, hetente megjelenő színes **Cívus Krónika** is kiegészíti.

Az **élelem** egy kisebb (kb. 40%) részét a város környéki farmokon, nagyobb részét föld alatti hidroponikus telepeken termelik meg. Az állattartás döntő része (90%) a városon kívül jellemző. A kupola alatt élelemben nincs hiány.

A **ruházatok** is helyben készülnek, habár nincs valami nagy választék: vászon, vagy színes, mintás szövet (textil vagy gyapjú), műbőr, műselyem (az igazi selyem ára csillagászati, métere 6,000 cr és csak kintről tudják beszerezni, ha ugyan lehet).

Az **orvosi ellátás** természetesen magas szintű mind normál, mind a kibernetikus beültetések terén egyaránt. A civisek 30%-a rendelkezik valami kisebb beültetéssel (szem, kéz, agy, ...), a katonák között ez az arány nagyobb (60%).

A Roncstelep

A Roncstelepen a fertőzött vizet isszák, áramot pedig csak kisméretű aggregátorokból, gyenge TK erőművekből nyernek, de csak nagyon kevesen. A telekommunikáció

gyakorlatilag nem működik, csak ott, ahol pár lelkes műszerész valamennyire helyrehozta a rendszert. A kupola alattiakkal így sem tudnak kommunikálni, de megvannak a saját rádiócsatornáik (amelyek mind illegálisak).

Élelmet a munkájuk fejében kapnak, ők a fizetségük jó részét ilyen formában kapják meg.

Új ruhát ők nem kapnak, elvileg van lehetőségük vásárolni az egyetlen külteleki üzletközpontban (az "Acéláruházban"; a nevét onnan kapta, hogy az üzletek valójában csak zárt raktárak egy kis elárusítóhellyel, ami acéllemezzel van körbeburkolva és egy acélüvegen keresztül "érintkeznek" a vevőkkel, akik egy belülről működtetett fémládán keresztül kapják meg a vásárolt holmikat), de sokuknak nincs pénze erre.

Virágzik a feketepiac és a csempészet (főleg azokkal a termékekkel, amelyeket a Loki Gyártelepről lopnak ki a munkások; pedig igen szigorú a be- és kiléptető rendszer, de mégis kikerülnek termékek (no, nem fegyverek, vagy ilyesmi, hanem ruhák, élelem, műszaki cikkek)). Ezzel együtt működik némi szervezett alvilág is.

Néhol önerőből fenntartott orvosi rendelők találhatók, amelyeket két-három jószívú (vagy csak pénzsóvár...) doki működtet adományokból, sőt, még két kiberdoki is "praktizál" itt.

Külkapcsolatok

A város legfőbb szövetségese Kecskemét, termelő kapacitás híján ők látják el fegyverekkel és egyéb termékekkel őket. A bizalom azért nem terjed ki odáig, hogy állandó mágikus kaput üzemeltessenek; áruszállításra helikoptereket vagy kamionokat használnak, habár ez utóbbi kockázatosabb a kunsági kannibálok rajtaütései és szabotázsakciói miatt.

Kapcsolatfelvétel szintjén ismerik a Mindwerks-et is, főleg robotokat, droidokat és erőpáncélokat vesznek tőlük, valamint az ő kapcsolataikon keresztül szereznek be alapanyagokat.

A Triax-szal is volt kapcsolatuk, de a Mindwerks vásárlások miatt ez teljesen megszakadt.

A Gargoyle Birodalommal nem üzletelnek, számukra túl idegenek és veszélyesek. Ugyanezen okok miatt maradnak távol a Brodkilektől is. Ez utóbbiakkal a viszony már nyílt ellenségeskedésbe csapott át.

A romániai és szegedi vámpirokat ahol tudják, írtják, velük – és szövetségeseikkel (főleg a nagykunsági nomádok) – szemben semmilyen könyörületet nem mutatnak. A déli határaikat féltékenyen őrzik, senkit nem engednek át, legyen az tényleg igazi menekült: könyörtelenül lemészárolnak mindenkit, aztán a testeket atomkohókban hamvasztják el. Pár éve még engedékenyebbek voltak, de amikor kivérzett tetemetek találtak a Roncstelep délnyugati részén, majd felfedeztek egy kisebb vámpír kolóniát (egy másodlagos vámpírt pár vadvámpírral), azóta senkivel sem kivételeznek.

A lakosság nézőpontjai

Egy debreceni átlagpolgár tisztában van mindazzal, ami a környezetében történik, jól tájékozott a természetfeletti



lények és erők kérdéskörében és nincsenek kétségei afelől, hogy a városuk mennyire fontos stabilizáló erő a térségben, ezért különösebb buzdítás és lelkesítő szónoklatok (vagy propaganda) nélkül is azon munkálkodik, hogy Debrecen továbbra is megőrizze és megerősítse ezt a pozícióját.

Ez nem zárja ki, hogy egy civis olyasféle lényekkel dolgozzon, éljen együtt, akik a szó hétköznapi értelmében nem nevezhetők embernek, de nem is vérengző vadállatok. A d-bee-k megítélése általában semleges, vagy pozitív, néhány szélsőséges csoportot kivéve.

Aziroon: Mindenki tudja róla, hogy sárkány, általában jóindulatú és főleg ő az egyedüli ok, hogy a város még nem lett szabad prédája a mindenfelé kóborló brodkil, vagy egyéb természetfeletti, démoni hordáknak.

Mindwerks: Tudják, hogy a cég rabszolgákkal (köztük sok magyar emberrel) dolgoztat, hogy a Triax ellen küzdőknek árulja termékeit, illetve hogy Debrecen valamilyen laza kapcsolatban áll velük, de egyebet nem tudnak róluk.

Triax: A többség úgy tudja, hogy egy, Európa újraegyesítéséért küzdő német megacég, és bár a célok és eszközök tekintetében hasonlóak a debreceniekhez, a hatalmi törekvések többekben ellenérzéseket szülnek. A Triax-Mindwerks ellenségeskedés okát nagyon kevesen ismerik csak és különösebben nem is érdekli az ittenieket.

Gargoyle Birodalom: A gargoyle-okban az emberiség veszedelmét látják, ugyanakkor mivel még nem kerültek összetűzésbe velük, inkább csak figyelik őket, amennyire lehet, és azon töprengenek, hogy akkor most hogy is van ez a Mindwerks kapcsolat2...

Szeged, vámpírok: Mindenki tudja, mi a helyzet a városban. Mindenki egy véleményen van: az írmagjukat is ki kell irtani!

Hadsereg

A katonai tábor a délkeleti kapu mellett áll, egy része túlnyúlik a kupolán (de ez a kapu az erőd mélyén van és csak a katonák közlekedhetnek rajta, ők is szigorú előírások szerint). Mintegy 2,600 fő szolgál Aziroon seregében, ebből a két kaput 160 - 160 jól képzett katona őrzi, az erődben mintegy 1,200-an tartózkodnak állandóan, a többiek vagy belső, vagy külső őrzőjáratokon vannak.

A sereg **öt dandárra** bomlik, ezek:

Acéldandár: 1,400 fő. Ők alkotják a csapat gerincét. Az ember (és egyéb humanoid d-bee) katonákon kívül itt szolgál még pár eurolovag és egy kevés gyógyos és drogos. A dandár tizennégy századra és századonként 8 rajra bomlik (egy raj 12 fős, $8 \times 12 = 96$, a fennmaradó négy személy maga a százados, a szárnysegéd, egy századimok és egy káplán). Páncélatuk, egyenruhájuk zöld, vagy zöld-szürke kameo színű.

A dandárból hat század robotlovag, ezek között van kb. 100 fő eurolovag. Négy század gyalogos, rakétahátizsákkal (jet pack), ezek között van kb. 80 gyógyos. Egy önálló század áll drogosokból (euro-juicer). A XII. század erővértesekből, a XIII. és XIV. századok lovas (valódi lovakat használnak) felderítőkből állnak, utóbbiak között

van még kb. 50 gyógyos.

A "standard" katona a Grunt, az erővértés az RPA Elite, a felderítő a Wilderness Scout kasztba tartozik (ezeket a Rifts alapkönyvben találod meg). Kötelesek felvenni az írás-olvasás képzettséget, a gyalogosok a pilot: jet pack, a lovasok a horsemanship, a felderítő pedig a csapdakeresés és csapdakészítés képzettségeket is.

Bronzdandár: 300 fő. A pszí dandár; pszí-vérkopók, pszí vadászok, bursterek, gyógyítók, stb. Páncélatuk, egyenruhájuk ugyanolyan, mint az Acéldandárba tartozóké, bronzvörös harántcsíkkal elől-hátul.

Csak 25%-uk tartozik olyan erősebb kasztokba, mint pl. eruptor (burster, zapper vagy lifter), nega-pszí, agyolvasztó vagy agyszívó.

Réz dandár: 500 fő. Az operátorok, a rádiósok, a katonaorvosok és az egyéb kiegészítő személyzet (pl. szakácsok, írnokok), valamint a robotirányítók – jelenleg – két szakasznyi droiddal (Loki LR-R5 "Andi") és pár full kiborg tartozik ide. Páncélatuk és egyenruhájuk egységesen szürke színű.

Ezüstdandár: 300 fő. Egy századnyi magasan képzett (legalább 6. szintű) specialista (kémek, különleges felderítők, kommandósok, stb., akik valaha az Acéldandárban szolgáltak), egy század (50 fő) "Tomboló" erőpáncélos (Bagolyszárnyaló felszerelve), valamint egy századnyi gépesített huszárság (ebből 24 fő Szárnyaló) tartozik ide. Páncélatuk, egyenruhájuk ugyanolyan, mint az Acéldandárba tartozóké, ezüstszínű harántcsíkkal elől-hátul. A Tomboló erővértések páncélatata tompa narancsszínű mintákkal díszített. A Szárnyalók hagyományos sötétkék szint viselnek.


A maradék 50 főt a hírszerzők, néhány kiborg3 és egy osztag Csillámfű4 alkotja. Megjegyzendő, hogy a dandár parancsnoka egy aktatologató, akinek csak az a feladata, hogy biztosítsa a különleges egységek működését. A századparancsnokok nagy önállósággal rendelkeznek és Aziroon-nak felelnek.

Aranydandár: 150 fő. Alacsony és közepes szintű (1-7. szintű) varázstudók, főleg vonaljárók és síkváltók. Páncélatuk, egyenruhájuk ugyanolyan, mint az Acéldandárba tartozóké, aranyszínű harántcsíkkal elől-hátul.

Aziroon személyes testőrei: 70 fő, mind minimum 7. szintű vonaljárók, shifterek, harcművészek (egy részük valódi5) és d-bee-k (dezertőr gargoyle-ok, srynnek, ...), valamint különleges képességű lények (néhány ekto-traveller, szellem, gölem, stb.). Ők nem tartoznak a hadsereg közvetlen irányítása alá. A közvetlen testőrség mélyzöld színű, különleges szövésű köpenyeket és könnyű megavértet (kicsit átalakított LV-10-es vérték) viselnek.

Katonai felépítés

A katonai alapegységek (szakaszok) általában 5-6 főből állnak és adott feladathoz igazítva állítják össze a tagokat az öt dandár kötelékéből. Egy katona így tagja valamelyik dandár egyik századának és rajának (pl. Acéldandár VI. század, 9. raj), valamint egy szakaszhoz (19. közepes felderítő-vadász szakasz). Az egyenruhán, vértén



alkalmazott jelzések alapján egyértelműen beazonosítható egy katona besorolása.

A szakaszok száma és aránya: 30 könnyű és közepes felderítő, 14 pszí-vadász, 10 vámpírvadász, a többi mind hagyományos szakasz.

A sereg nagy része (kb. 70%) mobilizált, a dzsipek és csapat szállító teherautók nagy száma gyors mozgást tesz lehetővé. Fontos tudni, hogy Debrecenben nem használnak óriásrobotokat, tankokat vagy harci repülőket. Egy erővertes osztag ugyanis több tüzerőt képes felvonultatni, mint egy átlagos tank, de jóval kisebb költségek árán (egy tank ára 18 milliónál kezdődik). LA-C3 kamionok PCsSz-é (Páncélozott CsapatSzállító, APC) alakítását viszont tervezik.

A közönséges sorkatonák zsoldja havi 1,800 cr. Aki pszí képességekkel bír, havi +150 cr., a mágusok +350 cr. kiegészítést kapnak. A magasabb rangúak a rangfokozattól függően magasabb alapilletményt kapnak (ld. a KiberHuszár osztály leírását; az ottani értékekből 200 kreditet vonj le) és ők is megkaphatják a kiegészítéseket.

Az Ezüstdandárba tartozók alapilletménye általában 400 kredittel magasabb, kivéve a KiberHuszárokat (ld. a leírásukat).

Ezeket túl minden letöltött szolgálati év után 200 kredittel emelkedik az alapszold.

A katonák az üzletekben 10%-os kedvezményt élveznek.

Könnyű felderítő szakasz (6 fő): egy szakaszvezető (általában eurolovag), egy lövész (LV-10, LNF-15, vagy 15X), három Loki LV-10-es könnyűvertes katona (+ LP-8), egy LV-10-es operátor, "Puli" dzsip.

Közepes felderítő-vadász szakasz (6 fő): egy eurolovag szakaszvezető, egy LPA-24 "Tomboló" erőpáncélos katona "Bagoly" hajtóművel és szárnyakkal (+ valamilyen minigyű), három LV-15-ös közepes vérttel felszerelt katona (+ LNF-15), egy LV-10-es operátor, "Puli" dzsip.

Pszí-vadász szakasz (6 fő): egy pszí-vadász szakaszvezető (LV-15, LNF-15 vagy 15X, 18X), egy burster vagy egy mind melter specialista (LV-10, LP-8), három LV-15-ös vérttel és LNF-15-ös karabéllyal felszerelt katona, egy LV-10-es operátor vagy egy vonaljáró mágus.

Vámpírvadász szakasz (5-6 fő): egy eurolovag vagy kiborg szakaszvezető, egy LV-10-es operátor, egy mágus (általában vonaljáró), kettő-három LV-15-ös katona, vagy borg, legalább az egyikük képzett íjász. Egy, vagy két katona LMG-47-es karabéllyal is fel van szerelve, amelyhez egy tár ezüstgolyó is tartozik.

Az 51-es Labor

Így hívják az Egyetem Aziroon által személyesen felügyelt titkos laboratóriumát, ahol földönkívüli technológiákat tanulmányoznak. Elsősorban zsákmányolt kittani és naruni eszközök találhatók itt. A naruni személyi erőpajzsok alapján kifejlesztettek egy ún. fotometrikus pajzsot, mely csak lézerek ellen igazán hatásos, viszont nem kell hozzá gravitikus technológia és energiaigénye is jóval kisebb. Aziroon tervei szerint 10 éven belül minden

debreceni páncélt erőpajzsral fognak felszerelni.

A közelmúltban hozzájutottak egy kittani alakváltó robot-vadászhoz, mely gyenge vadászgépnek számít a Három Galaxisban (a "Phase World univerzumban"). Ennek a konstrukciónak nincs erőpajzsa vagy fény feletti hajtóműve, ellenben van antigravitációs meghajtása. A Labor éjt nappallá téve ezt a szerkezetet vizsgálja. Már építettek egy anti-gravitációs generátort, mely képes volt felemelni egy 1.5 tonnával terhelt dzsipet, de maga a generátor nem képes felemelkedni a saját anti-grav terében, így repülő jármű meghajtására egyelőre nem alkalmas. Az 51-es Labor szerkezeteinek típusjele mindig LX-szel kezdődik.

Termékek

A típusjelzések utáni elnevezéseket a katonák aggaták rá az eszközökre és bár a felsőbb vezetés nem nézi jó szemmel ezeket, a hivatalos iratok kivételével hallgatólagosan mindenütt használhatók.

A legtöbb debreceni fegyver Triax gyártmányok feljavításával született. Ezt a "feljavulást" főleg a méret és az energia-felhasználás terén lehet észlelni.

Kézifegyverek

LK-5 "Penge": Hajlított pengéjű vibrokard, magyarán szablya. A huszárság alapfegyvere. Sebzése 2D4+2 MD. Feketepiaci ára: 9,000 kredit.

LK-7 "Fokos": Vibropengés csatabárd. Sebzése 2D6+2 MD. WP Blunt, vagy ha valaki használja, WP Axe képzettség kell hozzá. Feketepiaci ára: 12,000 kredit.

LI-5 "Cövekelő": Modern, sűrített levegővel működő íjpuska. A hadsereg szabvány vámpír-ellenes fegyvere. Azért "cövekelő", mert ha egy vámpírt szíven lőnek egy fából készült nyíllal (vö. facövekkel), az nemigen megy sehová. Sebzése fa nyíllal 2D6 SD, vámpírok ellen 4D6 HP. Lőtávolsága: 100 méter. Súlya: 1,5 kg. Feketepiaci ára: 700 kredit.

Vérték

LV-5 "Járőr": A felderítők és varázstudók könnyű páncélja. Nem szigetelt rendszerű (non-environmental). 45 MDC. Rövidhullámú adóvevővel fel van szerelve. Az egyik alkarvértben visszahúzható vibropenge (2D4 MD sebzés). Az LV-5C változat álcázó rendszerrel van ellátva: 1D6 kör alatt képes felvenni a környezet színét (detect ambush dobásra -40%-a van az ellenfélnek). Súlya: 4.5 kg. Feketepiaci ára: alaptípus 15,000 kredit, LV-5C 45,000 kredit.

LV-10 "Rohamoszi": Katonai könnyű teljesvért (sisak, torzó, karvédők, lábvédők), 50 MDC, rövidhullámú adóvevő, hőszabályzó, testfigyelő (a fontosabb szervek állapotát jelzi ki). Súlya: 7 kg. Feketepiaci ára: 35,000 cr.

LV-15 "Konzervruha": Az LV-10 megerősített változata. 70 MDC, 12 kg (-15% lopakodás). Feketepiaci ára: 50,000 cr.

Energiavérték

LPA-24 "Tomboló": 2,2 méter magas, 130 kg súlyú erőpáncél, a debreceni hadsereg leguniverzálisabb harci eszköze. Ereje 28-asnak felel meg, ökölcsapása 2D6 MD-t sebez. Maximális sebessége futva 70 km/h. Max. 5m-t ugrik előre és 3,5m-t felfelé. MDC: 195. Repülni önmagától nem képes, de "Bagoly" kiegészítő szárnyakkal és sugárhajtóművel felszerelhető, ekkor max. 250 km/h sebességet érhet el és max. 1,500 m magasságig emelkedhet. Az energiaellátása nukleáris telepből történik, elvileg korlátlan ideig, de gyakorlatilag két év folyamatos használat után újratöltést igényel. Vagy LNF-30-as karabéllyal, vagy LMA / LMR miniágyúval szerelik fel. Radarja 2 km-es sugarú gömbben működik, aktív és passzív éjjellátó (ultra, infra és "star-lite") eszközökkel és célzársegítő rendszerrel (+1 támadás lövéskor) szerelték fel. Opcionálisan felrakható rá alkarra szerelhető rakétavető (4 minirakéta kilövésére alkalmas, újratölthető), vibrotüske (könyök, vállak, térd, 1D4 MD), rögzített vibropenge (alkar alatt, 4D4 MD), ököltüske (3D6 MD). Feketepiaci ára: 1 millió cr. (ritkaság)

LPA-25 "Huszár": Két méter magas, 130 kg súlyú erőpáncél, a Tomboló módosított verziója. A sisak a hagyományos huszárcsákót utánozza, a mellkasát pedig kék alapon narancs "zsinórozás" díszíti. Az izomzatát lecsökkentették, főleg a lábaiban, mivel kizárólag a gépesített huszárok használják. PS: 24 (robotikus), 2D4 MD sebzéssel, maximális futási sebessége csak 40 km/h. Ugrási képessége minimális: 2m előre és 1m felfelé. Páncélzatát ellenben megerősítették: MDC: 220. A "Bagoly" szárnyakkal nem kompatibilis. Energiaellátása mint az alap-típusnál, szenzorokat lásd az LC-X1 taktikai számítógépnél.

A beépített atomreaktor teljesítménye nem teszi lehetővé, hogy a fegyverzetet is róla működtessék! Az övére kapcsolva egy akkumulátor található, mely a kézben tartott lőfegyvert látja el energiával (pisztollyal 90 lövés, karabéllyal 45, egy óra alatt újratöltődik). Beépített fegyverzete az ököltüske (3D6 MD) és minden hatodikon alkarra szerelt rakétavető (4 minirakéta). Kézben általában LNF-30 lézert, minden hatodik pedig LMR-5 miniágyút tart. Másik kezében valamilyen vibrofegyver.

A sisak szenzorait és a páncél egyéb funkcióit feji adatcsatlakozó implanttal lehet vezérelni, mely a sisakhoz kapcsolódik. Aki nem tud becsatlakozni, a páncélt egyáltalán nem tudja használni, ugyanis ilyenkor az alapvető motorikus funkciók (magyarul a megerősített izomzat) is leblokkol. A combok belső oldalán is egy-egy adatcsatlakozó van, mely segítségével az LR-H2 "Paripával" lehet közvetlen kapcsolatot fenntartani. A háttal a kapcsolat akkor is megmarad, ha az egyik csatlakozó megsemmisül.

FIGYELEM: a Pilot: robot / power armor százalékos képzettség nem kell hozzá, mivel teljesen emberforma és a kiber kapcsolat amúgy is segíti az irányítást; a Power armor combat basic vagy elite képzettség viszont a szokásos bóonuszokat megadja (alapkönyv 45. oldal).

Feketepiaci ára: 2 millió kredit (lenne, de gyakorlatilag beszerezhetetlen; 120 számozott példány).

Rakéta-hátizsákok

LW-04 "Sólyomszárny": Standard jetpack, minden vérthez hozzákapcsolható. Deltaszárnyú, a viselője hason fekvő, "Superman" stílusban repül. Kikapcsolva a szárnyak visszahúzódnak a hátizsákba, így nem akadályozzák a mozgást. MDC: 40 (szárnyak 10). Sebesség: 150 km/h, maximum 700 méter magasságot érhet el. Egy E-tár 24 órára elegendő energiát biztosít neki. Súlyja: 10 kg. Feketepiaci ára: 50,000 kredit.

LW-08 "Bagolyszárny": A Tomboló erővérthez gyártott, nagyteljesítményű típus. Hosszú, egyenes szárnyai vannak, melyek nyugalmi helyzetben függőlegesen lehajlanak, hogy ne akadályozzák a mozgást. Alapesetben az erővértes álló helyzetben "SAMAS-stílusban" repül, ekkor a végsebesség 120 km/h. Ha a szárnyak és hajtóművek 90 fokkal elfordulnak, a pilóta hasra fordul, és 250 km/h sebességet képes elérni (ebben a helyzetben -1 levonás minden harci dobásra). Maximum 1,500 méterre emelkedhet fel. MDC: 60 (szárnyak 25). Energiát az erővér reaktorából vesz fel. Súlyja: 20 kg. Feketepiaci ára: 80,000 kredit.

Energiapisztolyok

LP-8 "John Wayne": Standard oldalfegyver (pisztoly), minden katonának van egy ilyen. Lézer, sebzése 2D4 MD. Egy E-clippel 30 lövést képes leadni maximum 300 méteres távolságig.. Súlyja: 1 kg. Feketepiaci ára: 11,000 cr.

LP-10 "Han Solo": A tiszték és a gépesített huszárság oldalfegyvere. Impulzusüzemű ionpisztoly. Sebzése 2D4, hármassorozatban 4D6 MD. Egy E-tárral 30 egyes lövés vagy 10 sorozat adható le. A huszárok övre szerelt akkumulátorral használják, így 90 egyes lövést, vagy 30 sorozatot lehetnek vele. Lőtávolsága 150 méter. Súlyja: 1.5 kg. Feketepiaci ára: 16,000 kredit, az akkumulátor további 10,000 kredit.

LP-12 "James Bond": A magyar mikro-elektronika csodája, a Föld legkisebb elektro-mágneses "sínágyúja". Külsőleg egy beépített hangtompítós automata pisztolyra hasonlít és csak szakértő tudja megkülönböztetni egy normál SDC fegyvertől, ezért a debreceni hírszerzők alapfegyvere. Kis kaliberű sínágyú-lövedéket használ (ugyanazt, mint az LMR-2). Sebzése 1D4 MD, 15 lövedék a tárban. Csendes fegyver, csak egyes lövésre képes. Lőtávolsága 900 méter. Súlyja: 1.5 kg. Feketepiaci ára: 50,000 kredit.

LP-15 "Judge Dredd": Lényegében az LNF-15-ös kompakt pisztoly verziója (bár egy amerikai azt mondaná: "jé, ez egy NG Super, de hogy lehet ilyen kicsi?"). Sebzése 2D6 vagy 4D6 MD, egy E-tárral 30 ill. 15 lövést tud leadni, ezen kívül 4 db mikrogránátot tárol. A normál mikrogránát sebzése 2D6 MD 1.5 méter sugárban, a szuper-ritka mikrofúziósé 4D6 MD 3 méter sugárban. Súlyja: 3.5 kg (a gránátvető bele van építve). Feketepiaci ára: 25,000 kredit, a mikrogránát 200, a mikrofúziós 500.

Energiakarabélyok

LNF-15 "Mágó": Energiakarabély távcsöves irányzékkal (+1 sniper), opcionális éjjellátó szettel és



gránátvető kiegészítéssel. Sebzése variálható 2D6, 4D6 MD formában (ez utóbbi 2 egységet szív le). Egy E-clippel 30 lövést tud leadni 600 méteres távolságig. A gránátvető minigránátokat lő ki maximum 150 méterig (ld. gránátok sebzése, csak egy dobással kevesebb); a tárba hét gránát fér. Megbízható, pontos fegyver. Súlya: 3 kg + 2 kg a gránátvető, feltöltve. Feketepiaci ára: 18,000 cr., a gránátvető +5,500 cr., az éjjellátó +1,500 cr.

LNF-15X "Suttogó": Az LNF-15 mesterlövész változata. Távcsovés irányzéka beépített éjjellátóval és 2-100-szoros nagyítással rendelkezik (+3 sniper). Sebzése 4D6 MD, egy E-clippel 15 egyes lövésre alkalmas maximum 1,300 méterig (sorozatot nem lehet löni vele). Nagyon pontos fegyver. A gránátvető erre a változatra nem szerelhető fel. Súlya: 3 kg. Feketepiaci ára: 35,000 cr.

LNF-16X "Killah": A 15X szén-dioxid lézerrel működő változata. Infravörös sugarat lő ki (tehát csak infraszemüveggel látható). Hátránya, hogy a gázlézer igen nagy méretű. Sebzése változatlan (4D6 MD), de lézervisszaverő felületeken (pl. Csillámfű) 3/4 sebzést okoz. Egy E-tár 12 lövésre elég. Lőtávolsága 1,000 méter. Súlya: 4 kg. Feketepiaci ára: 70,000 kredit.

LNF-18X "Schwarzi": A 15X módosított, többfunkciós változata. A 15X-nél leirtakon túl átkapcsolható változó hullámhosszú lézerre (a fegyver egy hosszú, kis energiájú sugarat lő ki, melynek folyamatosan változtatja a hullámhosszát, így feltérképezi a célpont fényvisszaverését, és a következő lövésnél automatikusan beállítja a megfelelő frekvenciát; az első lövés ezért 2 egységnyi energia, a továbbiak normálisak, max. 900 méter, 2D6 MD), ionsugárra (minden lövés 2 egységnyi energia, max. 500 méter, 3D6 MD) és hagyományos 7,62 mm-es acélmagvas löszerre (energiát nem fogyaszt, külön 40-es vagy 60-as tár kell hozzá, max. 600 méter, 5D6 SDC). Gránátvető nem szerelhető rá, de éjjellátó igen. Súlya: 4 kg. Feketepiaci ára: 55,000 cr.

LNF-30 "Medveölő": Az LNF-15 megerősített változata távcső, éjjellátó és gránátvető lehetőségek nélkül. Sebzése 5D6 MD, egy E-clippel 20 lövést tud leadni. Súlya: 3,5 kg. Feketepiaci ára: 17,000 cr.

Miniágyúk

LMA-10 "Bözsi": Nagysebességű acél-, vagy uránmagvas lövedéksorozatokat lő ki 1D6 MD sebzéssel, maximum 1 km távolságig. A 20 mm-es löszer 4,000-es dobozolt, fűzött formában csatlakoztatható (egy doboz súlya 20 kg, ára 2,500 cr.). Egyes lövésre alkalmatlan, egy rövid sorozattal 10 lövedéket lő ki. Súlya: 18 kg. Feketepiaci ára: 10,000 cr. Megjegyzés: Kedvelt, többcélú felhasználású, nagyon megbízható fegyver, rögzített forgóállványos formában területvédő posztokon, helikoptereken, kamionokon, dzsipeken és még sok egyéb helyen megtalálható.

LMR-2 "Köpködő": A kisebbik sínágyú a Loki Társaság termékei közül. Alapsebzése 1D4 MD, egy 40-es sorozattal 5D6 MD-t sebez, hatótávolsága 900 méter, a löszer standard 300-as, vagy 500-as tárolóban csatlakoztatható hozzá. Súlya: 20kg, a kiegészítő eszközök

10kg-ot nyomnak, egy tár 11kg (300), vagy 15kg (500). Feketepiaci ára: 90,000 cr.

LMR-5 "Légkalapács": A 2-es változat nagyobbik testvére, nagyobb átütőerővel. 1,200 méterig hatásos, egy lövése 1D4 MD-t, egy 40-es sorozat 1D4x10 MD-t sebez. A 300-as és az 500-as tár egyaránt csatlakoztatható hozzá. Súlya: 30kg, a további kiegészítők 15kg-osak. Feketepiaci ára: 110,000 cr.

Járművek

LA-05 "Csepel" motorkerékpár: Strapabíró terepmotor, fegyvertelen. Elsősorban eladásra gyártják. Maximális sebessége úton 120 km/h, terepen 80 km/h. A testnek 6, a kerekeknek pedig egyenként 1 MDC pontja van. Gázolajjal megy, fogyasztása úton 0,5 liter, terepen 1 liter / 100 km. Ára: 10,000 kredit, legálisan kapható.

LA-01 "Puli" dzsip: négykerekű (normál gumi), széles, de rövid, ponyvás dzsip nagy fényszórókkal. Hátral állványon vagy egy LNF-30, vagy egy LMA miniágyú (esetleg LMR sínágyú) fér el. A dzsip maximális sebessége úton 90 km/h, terepen 45 km/h. Maximális terhelhetősége: 1.5 tonna, befogadóképessége 6 utas (kettő elöl, kettő-kettő a hátul, kétoldalt elhelyezett üléseken), irányítása egyszemélyes. Alig páncélozott, mindössze 10 MDC-vel bír. Üzemanyaga gázolaj, tankja 60 literes, fogyasztása úton 6 l, terepen 12-13 l/100 km. Alapfelszerelésként egy rövidtávú (max. 5 km) adóvevő és két plusz forgatható fényszóró kerül bele. Kedvelt, strapabíró jármű. Feketepiaci ára (fegyverek nélkül): 15,000 cr. (igen gyakori)

LA-T7 "Kamaz" teherautó: Hatkerekű (hátral dupla), hagyományos felépítésű, teher- és személyszállításra egyaránt alkalmas, robusztus kialakítású teherautó. Sebessége: úton 90 km/h, terepen 40 km/h, terhelhetősége 6 tonna (vagy 30 katona felszereléssel együtt). MDC: 85 (15 a fülke, 10-10 a kerekek, 10 a hátsó felépítmény). Fogyasztása: 9 liter (üres), 13 liter (tele) gázolaj 100 km-en, tankja 300 literes. Feketepiaci ára: 25,000 cr. (átlagosan beszerezhető).

LA-T7S "Sikló" légpárnás teherautó: Szinte mindenben megfelel az előző típusnak. Sebessége 150 km/h (üres), 120 km/h (tele), víz felett haladva 75 illetve 60 km/h. Feketepiaci ára: 150,000 kredit.

LA-C3 "Hernyó" kamion: Klasszikus zárt, téglatest felépítésű 14 kerekű kamion 25 tonna teherbírással. Sebessége: 120 km/h (üres), 80 km/h (tele). MDC: 320 (100 a fülke, 15-15 a kerekek, 10 a felépítmény). Személyzete: egy vezető és egy fegyverkezelő. A vezetőfülke tetején egy szabadon forgatható LMA-10-es kapott helyet, illetve opcionálisan felszerelhető kishatótávolságú rakétavetővel is. Fogyasztása: 12 liter (üres), 18 liter (tele) gázolaj 100 km-en, tankja alapméretben 450 literes, de két 100 literes póttartály is elhelyezhető az alvázon. A külső áruszállítások legfőbb eszköze. Feketepiaci ára: 800,000 cr. fegyverek nélkül (ritka).

Robotok

LR-H1 "Kincsem" robotló: A lovasok kedvence, de a "Tomboló" erővertések is előszeretettel használják. Lábai



kicsit ferdén kifelé állnak, nem a törzzsel párhuzamosak, emiatt stabil, de picit lassabb (max. 60 km/h). Mérete teljesen megegyezik egy kifejlett, átlagos lóéval, súlya 380 kg. MDC: 310. Külön páncélzat nem készül hozzá. MI -je elég fejlett, hang- és kézjelzés utasításokra is megtanítható és önvédelemre is képes. "Beszélni" nem tud, de a nyakán hátul egy kisebb konzolon minden fontos adatot közöl az állapotáról. Ez a képernyő multifunkciós, a környezet radartérképe (4 km hatótáv), az időjárás pillanatnyi és maximum egy hétig előre kalkulálható várható állása, illetve egyéb eltárolt adatok megjelenítésére egyaránt képes. Memóriájába még ötféle képzettségsoftver tölthető fel.

Alapesetben csak egy szemlézerrel van felszerelve (1D6 MD; körönként max. háromszor), amivel csak arrafelé tud löni, amit lát. Rúgása 2D4 MD-t sebez, 26-os erőnek felel meg. Tetszőlegesen bővíthető fegyverekkel, de egy körben max. hármat tud automatikusan kezelni.

Teherbírása 1 tonna, maximum két személyt tud vinni. Feketepiaci ára (páncél, fegyverek nélkül): 1,5 millió cr.

LR-H2 "Paripa" robotló: A gépesített huszárok hátasa. A lábak mechanikája a sebességre van kialakítva: végsebesség 75 km/h. A nyereg két oldalán egy-egy adatsatlakozó található, ezeken keresztül kapcsolódik össze a lovas erővértjével. Az erővért hasonlóan fejsatlakozóval kapcsolódik a viselőjéhez. Így a huszár gondolati úton képes irányítani a lovát. Az alaptípus nyaki képernyője nincs is meg rajta, így a lóval csak becsatlakozva lehet kommunikálni (szóbeli utasításokat elfogad, de csak a gazdájától). Az alap szemlézere kívül fel van szerelve egy mellkasi LNF-30 nehézlézerrel. Minden másban az alaptípussal egyezik. Feketepiaci ára: 2.5 millió kredit (lenne, de gyakorlatilag beszerezhetetlen; 100 számozott példány)

LR-H3 "Pegazus" robotló: A Szárnyalók hátasa. Minden igaz rá, ami a Paripánál szerepel, csak mellkasi nehézlézere nincs. A nyereg mögött egy pár összehajtható szárny csatlakozik a testhez. A szárnyak madárszerűek, de mozgásra csak a kinyílás ill. összezáródás erejéig képesek. Hajlatukban egy-egy sugárhajtómű található. Repülési végsebessége 150 km/h, legkisebb sebessége 40 km/h. Maximális repülési magasság 800 méter. VTOL üzemmódra nem képes, csak teljes sebességű vágatábol vagy egy szakadék széléről leugorva képes felszállni (az Alföldön a második eset kevésbé hangsúlyos). 200 méternyi nekifutásra van szüksége. Könnyített szerkezettel rendelkezik, súlya 315 kg, MDC: 230. Páncélt nem lehet ráadni. A szárnyaknak egyenként 50 MDC pontja van. Az alap szemlézerek megvannak rajta, a szárnyak végén pedig 2-2 könnyű lézer van felszerelve: egyenként 2D6 (összesen akár 8D6) MD sebzés, 1,100 méter lőtávolság, körönként max. 3 támadás. Ezen kívül a hasa alatt két közepes bombát vihet magával (mivel célozni alig lehet velük, ezek általában nagy hatósugarú repeszbombák: 5D6 MD sebzés, 6 méter sugarú körben). Feketepiaci ára: 5 millió kredit (lenne, de gyakorlatilag beszerezhetetlen; 30 számozott példány)

LR-R2 "Artu" segédrobot: Az egyik legalapvetőbb robottípus. Egyszerű felépítésű, leggyakrabban csak a felsőtestet használják valamilyen rögzített munkahelyen.

Programozása alacsony intelligenciájú, önálló cselekvésre képtelen. A gyors és precíz munkát igénylő gyártósorokon, veszélyes üzemekben és hasonló helyeken alkalmazzák. MDC: 35.

LR-R3 "Katika" segédrobot: Az R2 továbbfejlesztett változata teljesen humanoid formára alakítva és magasabb szintű programozással. Egyszerűbb asszisztensi, ügyintézői munkára használják ezeket, nincs túl sok belőlük, szinte csak az irodaházban és az üzletsoron lehet találkozni velük. MDC: 35. Sebesség: 3 km/h (csak normál tempó, futni nem tudnak). IQ (viszonylagos): 9. PS, PP: 16. Fegyvert nem használhatnak. A fémvázra többféle típusú műhús, bőr, ruházat és egyéb kiegészítők vihetők fel, a hangspektrum is széleskörűen paraméterezhető az élethűség kívánalmainak megfelelően.


LR-R5 "Andi" harci robot: A Koalíciós Skelebot-okhoz hasonló önálló harci egységek, a Loki Társaság legfrissebb fejlesztése. Jelenleg még a tesztelési zajlanak, emberi robot-specialisták irányítása alatt járőrözik négy nyolcfős szakasz a déli és nyugati területeken. Képességeik: PS: 24, PP: 16, IQ: 9, ütésük 3d6 SDC-t, vagy 1D4 MD-t sebez (két támadás), támadások száma: 4, támadás: +3, védelem/kitérés: +2, MDC: 55. Fegyverként az LMA-10 átalakított, hordozható változatát, vagy a 18X-et, vagy az LNF-30-ast használják jelenleg, de tervezik a 18X egy olyan speciális változatát, amely nagyobb hatékonyságú és közvetlen kiberkapcsolatban áll az R5-össel.

Ennek a típusnak a különlegessége az, hogy egy nyolcfős egységet egyetlen MI irányítása alá lehet rendelni. A parancsnoki egység másodpercenként több ezerszer cserél adatokat és küld parancsokat a többi robotnak. A kapcsolattartás rádióval történik, de zavarás esetén lézeres kommunikációra váltanak át. Ez utóbbihoz egymás látóterében kell lenniük, de elég ha egy robot csak egy másikkal van kapcsolatban, az adatokat ugyanis képesek láncszerűen továbbadni egymásnak. Ha a kommunikáció lehetetlenné válik, vagy a vezérlő egység megsemmisül, önálló üzemmódba váltanak. A vezérlő robot képességei (feltöltött MI-vel): IQ 12, MDC: 80, minden másban megfelel az alaptípusnak. Az egységként harcoló robotok bónuszai: +1 kezdeményezés / támadás, +2 hártás/kitérés, mindezek hozzáadódnak a fenti bónuszokhoz.

A "közös tudathoz" általában két LR-B1 robotmadár is csatlakozik.

A robotok következő generációja a tervek szerint úgy készül majd, hogy bármelyik egység átvehesse a szakasz irányítását.

LR-B1 "Turul" robotsólyom: Az LR-R5 robot egységek mellé tervezett felderítő robot. Szintetikus borításának köszönhetően éppen úgy néz ki, mint egy valódi vándorsólyom. Jelenleg tesztelés alatt áll. Egy nyolcfős "Andi" szakaszhoz két "Turul" tartozik. Képességei: PS: 14, PP: 19, IQ: 9, csőrrel 1D6 SDC, karommal 2D6 SDC vagy 1D4 MD sebzést okoz (utóbbi zuhanórepülésből, két támadás), támadások száma 3, támadás: +2, kitérés: +3. MDC: 25. A szintetikus borítás csak SDC: 35. Beépített rádiója 50 km hatósugarú. Képes az LR-R5-ösöknek valós időben képet és hangot továbbítani, és a célzásukat javítani



(pl. a madár adatait használva miniatyúval átlóhetnek egy dombhát felett). 5 km-en belül a Turul is rácsatlakozhat az LR-R5-ösök "közös tudatára". Ha beválik, a robot-osztagokon felül minden századparancsnokot és felderítő szakaszt is ellátnak egy ilyenmel. Feketepiaci ára: 1 millió kredit (szuper ritka, de ez 1-2 éven belül javulni fog).

Egyéb technológia

LC-X1 Taktikai számítógép: Övre csatolható kis dobozka, mely egy szemüvegből, fülhallgatóból és a száj elé nyúló mikrofonból álló fej-szethez csatlakozik (az üvegszálak kábelt ruha és/vagy páncél alatt szokás elvezetni). Egy erővért teljes szenzoros kapacitását biztosítja, ezek a következők: radar (képes azonosítani és követni 24 különböző objektumot 15 km távolságig), aktív és passzív éjjellátó, aktív és passzív infra, radioaktív sugárzás detektor, mágneses rezonancia detektor (működő elektronikus eszközök és fémtárgyak észlelésére, aknakeresésre +40%-ot ad), adattároló és feldolgozó számítógép (10 GB), HUD (Head-up display), célzó számítógép és lézeres célzórendszer: +3 bónuszt ad támadó dobásra, de csak kapcsolt lőfegyverrel. Fegyverkapcsolat nélkül +1-et. Rádió: energiatakarékossági szempontok miatt csak rövid hatótávolságú (5 km). Hangvezérelt.

A fegyvercsatolás minden debreceni lőfegyverbe modulárisan beilleszthető, más gyártmányokba weapons engineer dobással lehetséges beépíteni. Kábeles és lézeres kapcsolat közül lehet választani. A kábel nagyon sérülékeny: csak 3 MDC pontja van, a lézeres pedig csak akkor működik, ha a fej-szett és a fegyver "látja" egymást (ez egyenértékű azzal, hogy a használó látja a fegyverét, tehát nincs "balra néz, jobbra lő" trükk). A csatolóhoz tartozik még egy, a fegyverre felszerelendő "távcső" is, ami valójában kamera. Így a rendszer használója megjelenítheti szemüvegén, hogy mit "lát" - mire céloz - a fegyvere.

Különleges akkumulátorral egy hétig képes folyamatosan üzemelni. Az övre csatolt doboz, az egész rendszer agya 10 MDC-vel rendelkezik.

Az összes debreceni páncélba és erőpáncélba, melyet az elmúlt 10 évben gyártottak, be van építve ez a rendszer. Ekkor a vezérlő doboz és a fegyvercsatoló kábele is természetesen a páncél belsejében van elhelyezve. A Tombolonál leírt szenzorokat ez felülbírálja: az ott szereplők csak a 10 évnél régebben gyártott erővértre igazak.

A páncélba épített változat ára: a páncél árához 20,000 kredit adódik.

Az övre csatolható számítógép plusz fej-szett feketepiaci ára: 40,000 kredit (ritkasága miatt drágább).

A fegyvercsatoló modul feketepiaci ára: 30,000 kredit.

Technomágia

Debrecenben a technomágia teljes egészében az Egyetem hatáskörébe tartozik. Kereskedelmi forgalomba ilyen tárgy nem kerül, csak a hadsereg pszí dandárját látják el speciális fegyverekkel (őket sem nagy számban). Ettől eltekintve a technomágusok minden idejüket kutatásra, új dolgok kifejlesztésére fordítják. A legfontosabb kutatási terület a technomágia és a temporál-mágia vegyítése, az ún.

temporál-technika.

"Szabvány" TW-fegyverek egyáltalán nincsenek, a hadsereg elvei szerint amit meg lehet oldani mágia nélkül, arra ne használjunk mágiát (nincs tehát TW-lézer, TW-plazmavető, vagy lángoló kard, az alapkönyvből csak a kommunikációs és az optikai szerkezet, az elmeapjzs és a mágikus erőművek fordulnak elő).

LP-TW9 bénító: Átalakított LP-8 pisztoly. Az áldozatra a paralysis: greater varázslat hat, vagyis teljesen megbénulnak. Időtartama 1 perc szorozva a készítő szintjével (ált. 4-7). Mentődobás van ellene. Mivel pszíknak fejlesztették ki, 15 ISP vagy kétszer annyi PPE kell egy lövéshez. A fegyver 2 lövésre elég energiát tud tárolni. Hatótávolsága csak 30 méter. Feketepiaci ára: 80,000 kredit.

LG-TW1 diszruptor-gránát: Átalakított kézigránát, mely 5 méter sugarú körben megbénít minden nem védett elektronikus eszközt (védett = MDC), vagy egyetlen MDC eszközt. Vond ki a célpont MDC-jét 1,000-ból, majd oszd el tízzel: ennyi % esélye van az utóbbira. Időtartama 3 perc. Újra lehet tölteni, mivel nem robban szét, ehhez 30 PPE kell. Kiváló példája annak, hogy egy képzett technomágus hogyan képes variálni a varázslatok paramétereit: erősebb hatás, rövidebb időtartam. Feketepiaci ára: 150,000 kredit.

LNF-TW20 szonikus fegyver: Átalakított LNF-30-as, a shockwave varázslat enyhén módosított változatát használja. Sebzése 6D4 MD, amit 60 fokos nyílásszögű kúpban fejt ki, lőtávolsága 25 méter. Aknamező eliminálására kiváló. 100 PPE-vel feltöltve 5 lövést képes leadni. Feketepiaci ára: 300,000 kredit.

LT-TW3 dimenzionális struktúra-váltó: A temporál-technikusok imádnak hangzatos tudományos neveket adni szerkentyűiknek. Ez az övre akasztható doboz a d-shift: 2 dim varázslatot szimulálja. 25 PPE befektetésével a használó két-dimenzióssá alakul és "rátapad" a legközelebbi felületre (ha fal nincs, a talajra). Ebben az állapotában nem képes mozogni, de pszí használhat. Idő- és térérzékelése eltörzül. Rejtőzésre automatikusan 85 %-a van. Fizikai támadások csak fél sebzést okoznak neki. A hatás időtartama 1 kör szorozva a készítő szintjével. Feketepiaci ára: 200,000 kredit (szuper ritka).

LT-TW4 téridő kontingencia lefagyasztó: Egy elképesztően futurisztikus dizájnú stopperóra. Hatása a time slip varázslattal egyenértékű. Különlegessége, hogy ahányszor 20 PPE-t töltenek bele, annyszor fél körig hatásos. Egy teljes perc után viszont felrobban, 1D4 MD sebzést okozva fél méter sugarú körben. Feketepiaci ára: 200,000 kredit (szuper ritka).

LT-TW5 paradimenzionális tároló: A dimensional pockets varázslat átalakításával született meg. Az eredeti varázslat egy meglévő zsebet vagy táskát igényel, melyet egy hordozható dimenzió-buborékkal kapcsolnak össze. Így a zseb/táska kvázi "feneketlen" válik. Az új verzióban készítenek egy technomágikus dobozt, mely bekapcsolva egy lyukat hoz létre a használó előtt, a levegőben. Ez a tároló bejárata. A látványon kívül semmi előnye nincs az eredetihez képest, ez csupán egy kísérlet volt a temporál-technikusok részéről. Feketepiaci ára: nincs, prototípus.

Az 51-es Labor termékei

LX-P1 fotometrikus pajzs: Páncélba építhető vagy töltényövre erősíthető generátor, mely egy embert körülvevő erőpajzsot képes létrehozni. MDC: 60. A lézerfegyverek csak fele sebzést okoznak neki. Más energiafegyverek fele sebzést okoznak a pajzsnak, de szintén felet a viselőjének. Szilárd testek ellen teljesen hatástalan. Ha az MDC nullára esik, a generátor túltöltődött, és 6 óráig nem lehet újra-indítani. Egyébként minden körben 1 MDC pontot regenerál. Egy E-tár 1 óráig látja el energiával. Feketepiaci ára: a Triax vagy Mindwerks legalább 3 milliót adna érte.

LX-GNF1 gravitációs anomália fegyver: Egy gravitációs "buborékot" lő ki, melyben kb. 100g nagyságú, a buborék középpontja felé irányuló gravitációs gyorsulás tapasztalható. A gömb átmérője kb. fél méter. Ami anyag belekerül, azt gyakorlatilag 1 cm-es gömbbő sajtolja össze. Sebzése: 1D6x10 MD. Páncél nem véd ellene, ugyanis minden anyagon áthatol, és eközben mindnek a fenti sebzést okozza. Lőtávolsága csak 30 méter, de ez itt azt jelenti, hogy mindig elmegy 30 méterre, bármi is esik az útjába. Csak erőtér vagy mágikus védelem állíthatja meg (de a fenti fotometrikus pajzs nem). Tech-alapú erőtérnek hagyományos módon sebzést okoz, mágikus védelmen ellenben automatikusan szétfoszlik. Ezen kívül nem hat antigravitációs térben tartózkodókra sem. Egy E-tárral csak 3 lövést tud leadni. A fegyver akkora, mint egy közepes minigyű. Súlya: 35 kg. Két prototípus létezik belőle. Feketepiaci ára: a Triax vagy Mindwerks legalább 10 milliót adna érte.

LX-EMF5 elektromágneses impulzus fegyver: Ez a fegyver olyan EMP sugárzást bocsát ki, amely megbénítja az elektromos eszközöket (hasonlóan a Star Wars híres "ionagyűjához"). Hatása kettős: egyrészt a bonyolult rendszerekben működési zavarokat okoz (a célpont, ha jármű -1 levonást kap minden harci dobására az első találat után, majd az 5., 10. Stb. találat után újabb -1-et), másrészt esélye van rá, hogy a célpontot teljesen megbénítsa (ahány %-ot elvesztett MDC-jéből a célpont, plusz 20 % esély van rá, minden találatnál dobj újra). A hatás 1D6x10 percig tart. Lőtávolsága 250 méter. Egy E-tárral 10 lövést ad le. Súlya: 4 kg. Feketepiaci ára: 1 millió kredit körül

LNF-101 "Super" multifunkciós karabély: Szigorúan véve nem az 51-es Labor terméke, de sok itteni vívmányt felhasznál. Három példány készült belőle, az egyik Aziroon-é (a sárkány imádja az emberi technológiát, ezért is választotta a várost otthonául), a másik Báthory György századosé, a harmadikat a Nagy Sárkány egy ismeretlen személynek ajándékozta.

A fegyvernek két csöve van egymás felett. A felső funkciói: lézer (1D6 és 1D6x10 SD között teszőleges, ill. 1D6 és 6D6 MD között teszőleges sebzés beállítható, változtatható frekvenciával (egy minimális energiájú célzólézer felméri a célpontot, ez két támadást vesz igénybe, majd beáll a megfelelő frekvencia, és normálisan lehet löni), az SDC 1/10 egység energiát fogyaszt, 1D6-3D6 MD egyet, 4D6-6D6 MD kettőt, lőtávolság 900 méter); EMP (hatását lásd fent, lőtávolság 150 méter, 3 egység energia); mikrohullám (4D6 MD sebzés 60 fokos szögben, 50 méter

távolságig, a páncélban tartózkodó célpontok is veszítenek 4D6 SDC pontot, erővértben ez ellen mentőt lehet dobni, 14 fölé, 2 egység energiát fogyaszt).

Az alsó csőből bármit ki lehet löni, ami 7.62 mm-es kaliberű. A közönséges lőszer sebzése 5D6 SDC, sorozat az alapszabályok szerint, a robbanóé 1D6 MD, sorozat mint fent, a mikro-rakétáé 3D6 MD 3 méteres sugárban, lőtávolsága 1.2 km. További speciális lövedékek: "mászókötel" (a lövedékhez 150 méter ultra-vékony szál kapcsolódik, mely 200 kg-ot képes megtartani), füst-kibocsátó, jelzőfény, "poloska" (5 km-en belül fogható a jele, 72 órára van energiája). A mászókötel és a poloska 80% eséllyel fúródik bele úgy a célpontba, hogy biztonságosan rögzüljön. Ezeket a lövedékeket csak megrendelésre gyártják. A rakéta kivételével a lőtáv 600 méter. A tárba 40 lövedék fér.

A fegyverbe be van építve az LC-X1 számítógép, mely minden adatot holografikusan képes a használó szemlencséjére vetíteni, így szemüveg sem kell hozzá. Továbbá képes a használó körül fotometrikus pajzsot (60 MDC) létrehozni. Ez utóbbi percenként 1 egység energiát fogyaszt.

Két E-tár fér a fegyverbe (egy a markolatba, egy felül), ami összesen 60 egység energiát jelent. Szóbeli paranccsal lehet "kibiztosítani", csak a tulajdonos hangján.

Súlya: 3.5 kg. Feketepiaci ára: kb. 2 millió kredit lehetne.

Hagyományos eszközök, fegyverek

LMG-47 "Kala": A klasszikus AK-47-es Kalasnyikov gépfegyver modernizált változata olcsó, de erős műanyag házzal. Szabványos 7.62 mm-es acélmagvas lőszerrel működik, hatótávolsága 500 méter (a könnyű szerkezet miatt erősebb a "felhúzás", így kisebb a pontosság is), többféle tüzelési üzemmódban is használható, sebzése egyes lövésnél 5D6 SDC. Súlya: 4 kg. Feketepiaci ára: 2,000 cr. (igen gyakori)

LHR 20/20 "Szarvasvadász": Hagományos vadászfegyver, igen elterjedt a városon kívül élő kóborlók és vadászok között. Kivehető tárba hat darab 7.62 mm-es lőszer fér, csak egyes lövésre alkalmas, hatótávolsága 800 méter, sebzése 5D6 SDC. Kiegészítő távcsővel is felszerelhető. Súlya: 4 kg. Feketepiaci ára: 1,800 cr. (átlagos).

Hétköznapi termékek:


Az alábbi holmik bárhol előfordulhatnak az országban, sőt, még a határokon is túl, a nyugati végek kivételével.

Palackozott ivóvíz: egy liter recirkulált víz, légzáró kupakkal; 120 cr.

Zacskós ivóvíz: fél liter víz; 60 cr.

"Dracola": Közép-, Dél- és Kelet-Európa kedvelt szénsavas üdítőitala. Fél és egy literes kiserelésben kapható, többféle ízben is (málna, eper, alma, szőlő, körte). Ár: 165 cr (egy liter) / 80 cr. (fél liter).

Félkész ételek önfőző csomagolásban: egy embernek egyszeri étkezésre bőségesen elegendő táplálék; 70-250 cr.; a külső csomagolást leszakítva önmagától főzi fel 5-15



perc alatt az ételt. A csomagolás henger, vagy téglalakú, strapabíró műanyag konzervdoboz.

Ruházat: A műanyag- és textilipar termékei széles körben, a legszélesebb igényeket kielégítően kaphatók. Természetesen a legjobb, legdrágább holmik csak a Kupola alatt szerezhetők be, az Acéláruházba csak az olcsó, strapabíró darabok jutnak. Ár: 15-60 cr. (olcsó, egyszerű darabok), 50-500 cr. (izlésesebb darabok).

Egyéb

Helyi szleng

A katonanyelv sok olyan kifejezést alkotott, amelyek humoros, vagy éppen szarkasztikus köntösbe bújtatják az itteni szolgálat nehézségeit (a kifejezések egy része a pre-apokaliptikus múltban gyökerezik):

- *“Medvére tárazok”,* azaz az illetőt vámpírvadász szakaszba osztották be.
- *“Menj el a Dagoba rendszerbe, ott keresd meg Yoda mestert és mondd meg neki, hogy én küldtelek”,* vagyis az illetőt egyáltalán nem érdekli, mit mond neki a másik, untatja a felesleges szöveg.
- *“Vizsgáljon ki téged az ötvenegyes!”;* a beszélő nem érti és/vagy ostobának tartja beszélgetőtársát, és haragszik is rá (az 51-es tudósai híresek arról, hogy úgy vizsgálnak meg mindent, hogy közben ízekre szedik).

Kommunikáció és informatika

Rádiók, tévék

Ahogy az már az általános leírásban szerepelt, Debrecenben két rádióadó és egy tévécsatorna működik. A rádiók alapvetően rendes hanghullám-alapon működnek, egy kis teljesítményű adóval, amely a Vasútállomás mellett áll. Energiaforrása egy önálló kisebb TK erőmű, így a nap 24 órájában, a hét minden napján működik. Az adó hatótávolsága kb. 50 km, de egy különleges célzott mikrohullámú kapcsolaton Kecskemétre és Nyíregyházára is eljutnak az adások. Ebben a két városban két kisebb teljesítményű adó szórja tovább az adást még kb. 25 km távolságig.

A debreceni adót katonai célra is használják a külső őrzőjáratokon lévő egységekkel való kapcsolattartásra.

A **Bartók rádió** (KH1) a régi-régi magyar csatornák egyike, amelyet nosztalgijából élesztettek fel. Szinte állandóan klasszikus zenét közvetít, hála a csaknem hiánytalanul fennmaradt egyetemi hangarchívumnak. A rádióban kétóránként mondanak híreket, egyébként 24 órán át működik.

A **Debrecen Hangja** (KH2) igazi lokálpatrióta adó, amely a várossal és a környékével foglalkozik, mindenféle értelemben. Óránként mondanak híreket, a köztes időben többnyire régi felvételeket (színdarabokat, hajdani rádiós talkshow-kat, rádiós regényeket) közvetítenek, vagy kívánságműsorokat, rádiós játékokat tartanak, a nap 24 órájában.

Fontosabb műsorok:

- Minden nap délután öttől hétig tart az *“Európában”* c. műsor, amely elsősorban helyi és európai eseményekre, hírekre fókuszál. Ez élő adás, amelybe a hallgatók is betelefonálhatnak.

- Kedd és szombat esténként hattól kilencig az egyetlen könnyűzenei blokk, az *“Oldskool”* szól, amely szintén az archívumból válogat régi popslágereket. A műsor igen népszerű a fiatalok körében.

- Szerdán este 9-től 10-ig a *“Katonadalok”* műsora szól, amely alatt a kemény rockzenétől kezdve a heavy metálon át a legvadabb thrash zenéig mindent leadnak. Érdekes módon a műsor inkább a d-bee-k körében népszerű, főleg a seregben belül találni sok hívét.

A város egyetlen tévécsatornája a **Városi Tévé**, amely csak kábelen érhető el (így csak Debrecenben belül fogható). Sajnos filmekből, régi adásokból elég kevés maradt fent, így a tévé adása nem 24 órás. Reggel 6-tól egyórás saját műsort adnak, amely hírekkel és napi, heti előrejelzésekkel foglalkozik. A tényleges műsorsáv délután 6-kor kezdődik és 9-ig, 10-ig tart. Az adást egy félórás hírblokk kezdi (amit este 8-kor újra megismételnek, kiegészítve a friss eseményekkel), ezután 15 perc helyi reklám, majd jönnek a filmek. Egy régi filmet hetente 2-3 alkalommal is leadnak, de műsortöltőnek egyéb előkerült régi adásokat is leadnak. Mivel a pre-Rifts kultúráról igen kevés anyag maradt fent, ezek a régi műsorok sokszor igen nevelésnek és különösnek hatnak, de éppen ezért igen népszerűek is.

A tájékoztatás

A hírekben a legtöbb információt nem hallgatják el. Miért is tennék, mindenki tisztában van a dolgok folyásával. Amit elhallgatnak, azok főleg a Roncstelepen történt sikeres rajtaütések, betörések, Loki termékek ellopásai, valamint a pánikkeltésre alkalmas hírek (mint pl. a roncstelepi vámpírok jelenléte). Egy átlagos polgárt nem is érdeklik ezek a dolgok. Kifejezetten jól élnek és bíznak a sárkányban és a hadseregben, hogy megvédik őket bármitől. Ők ezért a munkájukkal tartoznak és igyekeznek is becsülettel elvégezni a rájuk kirótt feladatokat.

Informatika

A standardizált elektronikus szabványoknak köszönhetően a Loki termékek azonos protokollal, azonos operációs rendszerrel (“*Khartoum*”) működnek, amely bármilyen alkalmazásra testre szabható és kibővíthető. Ennek köszönhetően a Loki elektronikus eszközök nagy része a megfelelő interfészek használatával képesek kommunikálni egymással - persze szigorú jogosultsági eljárások alkalmazásával.

A belső városi kábelhálózat egyaránt alkalmas digitális műsorok és adatforgalom közvetítésére is, a csatornák megfelelő szétválasztásáról speciális célhardverek gondoskodnak. A katonai hálózat is ezen a rendszeren működik, de maximális biztonsággal el van választva a polgári rendszertől. Az adatátviteli sebesség megközelíti az egy gigabitet (876 kbit/s), amely már bármilyen célra alkalmas.



A kábelhálózaton direkt módon is fogható mindkét rádió- és a tévécsatorna is.

A **publikus hálózat** nem sok mindent tartalmaz, a város belső hálózati "élete" elég kezdetlegesnek mondható. Az archívumból sok régi hang- és tévéfelvétel, digitalizált könyv, festmény és efféle pre-Rifts maradvány tölthető le, de ezek között nincs semmi technikai tartalmú anyag (pár szakácsműsoron és effélén kívül).

Szintén a publikus háló része a minden polgárnak járó elektronikus postafiók, illetve van egy központi információs adatbank is, amelynek van nyílt fórumrendszere - bár ezek nem sűrűn használtak.

A publikus hálózat tartalomszűrt és moderált.

A **katonai hálózat** nagyon védett, minden lehetséges módon igyekeztek lekorlátozni az illetéktelen behatolásokat (sikerrel is). Ezen a rendszeren keresztül szigorúan titkos adatok áramlanak, főleg felderítési és hírszerzési vonatkozásban, egyenesen Aziroon és a kémszervezet belső rendszerébe.

Fontosabb karakterek

Aziroon

Öreg (elder) zöld szarvas sárkány (great horned dragon), 4760 éves.

Jellem: aberrant (evil)

Tulajdonságok: IQ 27, ME 27, MA 30, PS 48, PP 20, PE 22, PB 28, Spd 65 futva, 190 repülve

Horror faktor: 17

MDC: 7900

Pszí: nagyobb (major) pszí, **ISP:** 195. Ld. alapkönyv.

Mágia: Minden 1-8. szintű varázslatot ismer, plusz a következőket: control/enslave entity, wards, remove curse, summon fog, summon entity, time hole, sanctum, id barrier, close rift, dimensional portal. Mindezeket mint egy 10. szintű varázsló képes alkalmazni. Ezeken túl 4. szintű körmesternek is minősül. **PPE:** 950.

Egyéb képességek: ld. az alapkönyvben leírtakat.

A sárkányt egy atlantiszi belviszály űzte el a szigetről még PA. 17-ben. Egy társával együtt menekültek kelet felé, végül Debrecenben látták meg azt a helyet, amely számukra kedvezőnek tűnt a rejtőzéshez, ugyanakkor megfelelő technikai szinten állt ahhoz, hogy a hatalmukat a környéken is megerősítsék. A városon nem vezet át ley-vonal, ami lehetővé teszi a számukra, hogy nyugodtan munkálkodjanak és rejtve maradjanak a (ley)fürkésző szemek elől (bár emiatt a mágikus hatalmuk sem lesz teljes értékű, de vállalták ezt a kockázatot). Egyetlen akadály volt csak csupán: a várost őrző öregsárkány, Tcha'alk. Az öregsárkány tapasztalt és nagy tudású vén volt, de fizikai küzdelemben nem vehette fel a versenyt a két ifjabb, erejük teljében lévő sárkánnyal. A harc során végigtartották a város déli és keleti végeit (a későbbi Roncstelep nagy része ekkor "született"), végül, többórnyi veszett küzdelem után már csak egy sárkány maradt életben: Tcha'alk elpusztult, de magával vitte Aziroon társát is a halálba.

Emberi formájában ritkán mutatkozik, de ilyenkor egy

teljesen szőrtelen férfi alakját vesz fel. Bőre bronzbarna, szemei pupilla nélküli zöld tejkövek, ruházata egyszerű, némileg az egyiptomi papok stílusára emlékeztető. Hangja viszont emberi formájában is ugyanolyan mély, zengő és kíméletlen tónusú, mint sárkányként.

Báthory György százados

10. szintű kiberhuszár

Jellem: principled

Tulajdonságok: IQ 16, ME 16, MA 18, PS 14, PP 22 (!), PE 13, PB 11, Spd 12

PPE: 9 **HP:** 48 **SDC:** 40

Pszí: nincs

Harc: Expert 10. szinten, 4 támadás körönként

Képzettségek: (a kasztnál szereplőkön felül)

Radio: basic, Wilderness survival, Languages: russian, Archaeology, Hunting, Military fortifications, Detect ambush, Intelligence, Tracking, Swimming, Pilot: hovercraft, Computer operation, Writing (mind 90 %). WP: blunt, energy pistol, automatic pistol tizedik szinten.

A debreceni gépesített huszárság parancsnoka. Családfáját vissza tudja vezetni a Kataklizma előtti századokig, és erre büszke is, de nem arrogáns. Született vezető, csak azért maradt százados, mert nem fogadta el az íróasztalhoz kötött pozíciót. Mivel egysége az Ezüstdandárhoz tartozik, amúgy is csak egy névleges főtiszt van fölötte. Emberei tűzbe mennének érte. Bár néhány dologban kissé régimódi - a becsületét például sok eurolovag megirigyelhetné -, a csataterén nincs nála modernebb gondolkodó. Ezen kívül Debrecen elismerten legjobb kardvívója. A kunsági nomádok "Lovas Halálnak" hívják. Ő az egyetlen személy, aki "barátom"-nak nevezheti Aziroon-t. Nőtlen, a hadsereg az élete, de van egy árva unokahúga, akiért felelősnek érzi magát. Báthory Alexandra 19 éves, és a Szárnyalóknál újonc rádiós specialista (1. szintű).

Báthory György alacsony termetű, fekete hajú, bajszos férfi, a negyvenes éveinek közepén jár. Nyilvánosan mindig a huszárság díszegyenruháját viseli (kék, narancsszínű zsinórozással). Külsőjére eléggé hiú, de az eleganciát előnyben részesíti a cicomával szemben. Csak legmagasabb kitüntetéseit hordja.

Szilasi Katalin

4. szintű "godling" (sárkány apa)

Jellem: unprincipled

Tulajdonságok: IQ 18, ME 23, MA 21, PS 21 (SzN), PP 21, PE 21, PB 24, Spd 15

MDC: 145. **PPE:** 120. **ISP:** 100.

Pszí: Alter aura, Mind block, Sense magic, See aura, Object read, Telepathy.

Különleges képességek: ley vonalak és sárkányok érzékelése, éjszakai látás, láthatatlan látása, tűz és fagy fél sebzést okoz, regenerál percenként 1D4 MD pontot, teleport (34 %), metamorfózis: emberi (csak).

Harc: 3 támadás (HtH: basic)

Képzettségek: Languages: magyar, euro, dragonese,



Radio basic, Surveillance, Basic electronics, Basic mechanics, Detect concealment, Escape artist, pick locks, Pick pockets, Wilderness survival, Prowl, Climb, Swim, Palming, Streetwise, Maths basic, Literacy, Photography, WP automatic pistol

Aziroon lánya. Ember anyja belehal a szülésbe, ő 15 éves koráig nevelőintézetben él. Ezután megtudja, ki az apja és megszökik. Különböző nehézségek nélkül jut el Tarnówbá, ahonnan hajón, potyautasként Németországba megy. Itt kiváló profi tolvajjá képzi magát, miközben független marad a Feketepiactól. Néhány évvel ezelőtt hazatért, kibékült az apjával, és azóta a Kárpát-medencében kóborol. Utazásai közben szem előtt tartja Debrecen érdekeit, de hivatalosan nem lett a város ügynöke. Barátai élnek Budapesten és Pécsen, akiket gyakran felkeres. Képességeit általában titkolja, apján kívül senki nem ismeri a valódi származását.

Magas, izmos nő, huszonévesnek látszik (valójában 40 felett jár). Haja és szeme arany színű, fémesen csillogó, ráadásul a pupillája függőlegesen hasított. Ezeket azonban korlátlan ideig képes emberi alakban tartani (általában barnává változtatja őket). Ha dühös, vagy természetfeletti látását használja, szeme visszaváltozik az eredeti állapotába. Bármerre jár, sportot űz abból, hogy nem visz magával semmiféle felszerelést, csak egy öltözet ruhát (ami gyakran szintén szokatlan - például kisestélyi a bakonyi erdőkben), egy LP-12 pisztolyt, na meg kedvenc "Csepel" motorbiciklijét.

Petrovics Gábor

5. szintű technomágus-vegész

Jellem: scrupulous

Tulajdonságok: IQ 14, ME 13, MA 21, PS 13, PP 16, PE 15, PB 16, Spd 11.

HP: 32. **SDC:** 14. **PPE:** 110.

Varázslatok: minden a 1-2 szintekről, valamint Fuel flame, Impervious to fire, Impervious to energy, Invisibility simple, SH strength, SH speed, Sleep, Armor of Ithan, Fireblast, Breathe without air.

Harc: 3 támadás (HtH: basic)

Képzettségek: (a kasztnál szereplőkön felül)

Languages: magyar, euro, american, dragonese, greek, wolven/latin, gobblely, Radio basic, Maths basic, Literacy, Computer operation, Lore: demon, vampire, faerie, d-bee, Anthropology, Archaeology.

Szegeden született, ahol egy Attilához hű "alkimista" inasa volt. 22 éves korában egy debreceni kommandó megszöktette - nem tudni miért, de ezután 6 évre eltűnt. Amikor újra megjelent, már az volt a feladata, hogy Aziroon megbízásából bejárja Európát. Egy öttagú debreceni zsoldoscsapat kísérte, benne két fejedáccsal, egy Przemysl lovaggal, egy renegát női lovászmesterrel és egy ley vonal járóval.

A Tarnów Királyság érintésével bejárták a nyugati orosz hadurak földjeit, majd Hellászt és Rómát, a Spanyol Domíniumot és végül Franciaországba indultak. Útjáról

rendszeres beszámolót küldött Debrecenbe, melyekből néhány részletet ezeken az oldalakon is olvashattok. Az utolsó üzenetet Párizsból küldte.

-Keve-Gáborffy János tábornok, az Aziroon utáni második ember a hadsereg hierarchiájában

Tcha'alk Vérei (Nem Játékos Karakterek)

A Kataklyzma évszázadai alatt Tcha'alk, egy öregsárcány óvta a várost a pusztító démonhordáktól és természeti csapásoktól. Mikor Aziroon megérkezett egy társával együtt, harc tört ki közöttük és az öregsárcány elpusztult, Aziroon lépett a helyére. Az uralma alá tartozó emberek között azonban vannak olyanok, akik inkább Tcha'alk humánusabb, kevésbé militarista hajlamú uralkodása alatt érezték jobban magukat és a zöld sárcányban csupán külhonból érkezett hódítót látnak. Ők Tcha'alk Vérei.

Nincsenek túl sokan (csupán néhány tucatnyian), mindegyikük meglehetősen idős már (legtöbbjük száznál is több...), de van egy közös vonásuk: ott voltak, mikor Aziroon feltépte Tcha'alk torkát és ivott a halódó öregsárcány véréből. A kifröccsenő vércseppek eltaláltak néhány, a romok közt retteggve rejtőzködő ifjoncot, akik később meglepő változásokat tapasztaltak magukon: bőrük nagyrészt megkérgeződött, szemük elvékonyodott és olyan dolgokat is láttak ezután, melyeket azelőtt nem.

A szekta tagjai a következő képességekkel bírnak:

- Bár látszólag lassan öregszenek, de testük még fitt és erős (PS 21, PP 18), szellemük friss és éles (IQ 18). Nem tudni, életük mennyivel hosszabodott meg.

- Bőrük átalakult, testük teljesen ellenáll a normál tűznek és sárcánytűznek, a mágia feleannyi SDC-t sebez rajtuk. Az energia, ion, MD/SDC fegyverek és egyéb hatások normálisan sebzik őket.

Átváltozott szemük a következő állandó képességekkel ruházta fel őket: see the invisible, see aura.

Egyéb bónuszok: +3 roll, +5% prowl, közös tudat (telepátia) a többi Vértaggal.

Pszí és mágikus képességeiket elvesztették!

A Vérek jelenleg rejtőzködnek, Aziroon nem is tud róluk. A bennük élő sárcányszellem-részek sugallatokkal irányítják őket, finoman, gyanakvás nélkül. Tcha'alk nem kapkod, bár a testek öregedése sürgeti valamelyest. Azt mondják, újraéledéséhez szüksége van Attila képességeire...

A Tiszántúl nomádjai

A nomádok 200-700 fős hordákban élnek. Jelenleg 17 hordát tartanak számon, de ez messze nem állandó. Összes lélekszámuk talán 10,000 fő lehet (Debrecenben becsült érték, akár 40% eltérés is lehet tőle).

Életmódjuk egyszerű: minden férfi harcos, minden nő rabszolga. Vannak más rabszolgák is, de ők nem a "munkagép", hanem az "éléskamra" kategóriába tartoznak. Az emberevés mára a létfenntartás eszközeiből inkább



társadalmi eseménnyé vált. Hadjáratok előtt és után elmaradhatatlan a "Lakoma". Bórsátrakban laknak, melyet percek alatt össze lehet csomagolni, és nincs egyetlen állandó településük sem. A horda feje a kenéz, aki csak a legfőbb fejedelemnek tartozik engedelmességgel. Ami az engedelmességet illeti: mindig van elég kisebb horda, akik nem is álmodnának az árulásról. Az a néhány erősebb kenéz, aki bajt kever, általában az összes gyengébbel találja magát szemben egyszerre, így a fejedelem, akit egyébként a Hadak Ura cím illet meg, az esetek többségében valóban teljhatalmú úrnak érezheti magát. Az már más kérdés, hogy ha meghal, akkor gyakran egy évtizedbe is beletelik, amíg egy új Hadak Ura képes a trónra verekedni magát.

A nomádok hadserege nem túl szervezett: a kisebb csapatokat, melyek 5-15 főből állnak, zömnek nevezik. Egy zöm kapitánya lehet bárki, aki képes 5-15 martalócnak parancsolni anélkül, hogy rövid idő alatt mindet agyonverje. Ennél nagyobb csapat csak akkor létezik, ha a kenéz az egész hordát hadba vezeti. Egyéni harcban igen jók: egyenlő minőségű felszerelés mellett felérnének egy debreceni huszárral. Ellenben 20-30 huszár rohamának már százan sem tudnának ellenállni. A másik biztos módszer ellenük a légitámadás (kivéve, ha táltos van velük, mert akkor jobb vigyázni).

Az idegen lényeket (diliket is) azonnal megölik, mondván "még a kondérra sem érdemesek", de mutánsok, köztük egy kevés pszí-vadász teszik ki a hordák 20%-át. Hogy ki a mutáns és ki a dili, azt egy pszí-vadász, vagy pláne egy táltos pillanatok alatt megmondja... Emberi lényeket akkor nem tekintenek ellenségnek, ha sokkal erősebbek és békén hagyják a hordákat (Debrecen az utóbbi követelménynek nem felel meg, mert irtja őket rendszeren, de Szeged igen).

A nomádok szállásterületein élnek letelepedett, nincstelen emberek (főleg deformált mutánsok). Őket a nomádok rendszeresen megadóztatják, de általában hagyják élni őket; ha másért nem, hát hogy mindig legyen kit kirabolni.

A Hadak Ura

10. szintű nomád lovas

Valódi neve: Ogol fia Tas

Jellem: Miscreant

Tulajdonságok: IQ 14, ME 13, MA 17, PS 15, PP 14, PE 16, PB 10, Spd 12.

PPE: 23

HP: 55

Pszí: nincs.

Harc: Expert 10. szinten, 4 támadás.

Képzettségek: (a kasztnál szereplőkön felül)

Intelligence, Prowl, Climb, Horsemanship: exotic, Anthropology, Math: basic, Languages: euro, dragonese, russian, Lore: magic, Lore: faerie, WP: Blunt, Knife, Revolver.

Ogol fia Tas már 15 esztendeje viseli a Hadak Ura címét. Ő az első, aki apjától kapta a címet és meg is tudta azt tartani. Saját hordája 350 főt számlál, és felszereltségben

is kitűnik a többi közül. Kedvenc táborhelye a Kiskörei víztározónál van, de a Tiszántúlon bárhol felbukkanhat. Ma már ritkán vezet portyákat személyesen, ellenben ráérezett az intrika ízére. Több jelentős kenézt manipulált már úgy, hogy ne saját embereit kelljen küldenie az ellene forduló leverésére.

Erős felépítésű, de átlagos megjelenésű férfi, negyven éves (a nomádok között már öregedőnek mondható). Szereti mutogatni a gazdagságát, ez mind öltözékében, mind sátra berendezésében látható. Börpáncélt nem is visel, hanem LV-10 vértjét használja. Ha nem vesz páncélt, egy nem létező lovagrend díszruhájában pompázik, vörös és fekete színekben. Kedvelt fegyverei egy ősrégi, jó állapotú hatlövetű, ezzel szokta a kegyveszetteket föbe löni; és egy orosz kuznya által kovácsolt Szellemkard (3D6 MD sebzés, de 5D6 szellemek, entitások, elementálok és hasonlók ellen).

Attilával személyesen csak egyszer találkozott, de azóta fél tőle és gyűlöli. A szövetséget saját jól felfogott érdekében fenntartja. Báthory György százados a debreceni huszároktól a nemezise, aki egyszer már csaknem megölte és akit minden áron el akar pusztítani.

Kisvárdai és környéke

Az egész volt Szabolcs és a Bereg újra egyetlen összefüggő mocsárrá vált. A Tisza menti városok, falvak egy része eltűnt, sőt, gyakorlatilag a Tiszának sincs főfolyama ezen a területen. A volt megye legnagyobb lélekszámú települése Kisvárdai. A környező, még álló települések: Fényeslitke (180), Demecser (200), Anarcs (250). Ezek állandó, napi kapcsolatban állnak egymással.

A város a térség legdinamikusabban fejlődő települése volt a XXI. század elejétől. A város és a falvak egybeolvadásának találkozáspontjaiban lakótelepek nőttek ki a földből. A város magjának kivételével minden átalakult. A terjeszkedés északkelet felé volt a legolcsóbb (másképp elég magas van a talajvíz). A mai város egyfajta óvárossá alakult (kb. mint Óbuda), a központ eltolódott a mai Anarcs területére. A 2050-es évekre a lakosok száma elérte a 100,000-et.

Az Apokalipszis gyorsan véget vetett a fejlődés lendületének. A kiobbant atomháborúból Ukrajna és Oroszország sem maradt ki, de nem volt idejük örülni, hogy ők lőttek először: 4-5 percen belül megérkezett a válaszcsepés. A város földrajzi helyzete folytán kapott a Ivovi csapásokból, évtizedekre sugárfertőzőtévé a területet. Ráadásul a ley-vonalak megerősödése és átrendeződése folytán egy kisebb szál az Újváros fölé került, soha nem látott természeti katasztrófákat okozva. A város csaknem teljesen elnéptelenedett, csak alig párszáz sugárfertőzőt mutáns kóborolt a házak között.

Jó 50 év elteltével lett csak ismét biztonságos a hely. A mutánsok addigra megfogyatkoztak és az újra előtörő víz és mocsár miatt inkább keletebbre, az Újvárosba és a nagy ipartelepekre húzódtak. Az elhagyott Óvárost déliek, a hortobágyi lovas nomád kannibálok elől menekülő



foglalták el. Jelenlegi uruk, a Gróf közülük való.

Maga a város szinte teljesen romos. A lakók csak a nyugati (a Vár és környéke) és déli részen elterülő területeket lakják, az északi területek nagyrészt elsüllyedtek, a keleti negyed (a volt vasútállomástól keletre), főleg a volt ipari létesítmények viszont az ott előforduló mutánsok, élőholtak és vérlények (főleg farkas és patkány) miatt veszélyes. A vár a város nyugati határán áll, a volt 4. sz. főút mellett. Az út jórészt már eltűnt, felhasadozott, teljesen járhatatlan.

Lakosság: A lélekszám kb. 2500 fő, ennek 90%-a ember, a maradék különféle d-bee.

Irányítás: A város ura egy itt született shifter, akinek az igazi nevét már senki sem tudja, mindenki csak Grófnak hívja. A felújított és megerősített várban él. Három renegát gurgoyle adja a testőrségét.

Élet: A megélhetés nagyon nehéz, gyakorlatilag csak halászatra és vadászatra van lehetőség. Az egyéb terményeket délről szerzik be cserekereskedelem útján. Bármilyen pénz itt teljesen értéktelen, még az ékkövek, ékszerek sem sok értékkel bírnak. Gyakorlatilag mindenki nyomorúságosan szegény.

Állandó veszélyt jelent a zempléni gargoyle előretolt támaszpont; a területet a Gargoyle Birodalom fennhatósága alá tartozónak tekintik. Tudnak a renegátokról is, de eddig még nem tettek nagy erőfeszítéseket az elfogásukra, mivel az északi támaszpontjaik, fészkeik még nagyon újak, csak kevesen vannak még a területen.

A mocsarakban ismeretlen fajzatok kóborolnak, főleg trollok.

Technológia

Gyakorlatilag semmilyen, csak a Gróf és a társai rendelkeznek hi-tech felszereléssel. A Grófnak van egyedül MDC erővértje (még hozzá egy LPA-24-es) és csak a várnak van energiaellátása egy kis TK erőműnek köszönhetően. A gurgoyle testőröknek LNF-15-ös karabélyaik vannak és átalakított LV-10-es vértjeik, a néhány emberi testőrnek pedig csak géppisztolyok (LMG-47; löszert északkelet felől, a működő orosz és ukrán ipartelepekről, illetve feltört katonai raktárakból szerzik be).

A régi várat újjáépítették és betonnal, acéloszlopokkal erősítették meg. A négy toronyban egy-egy LMA-10-es géppágyú (full 360°-ban fordítható), a fő lakótoronyban pedig még egy LMR-2-es sínágyú szolgál védelemként.

A lakosságnak csak fa, kő és kezdetleges fém eszközeik vannak (energiafegyvere senkinek nincs, azokat a Gróf rögtön elkobozza; néhány tucat gyengébb, hagyományos löszzerű fegyver van még, ezek használata engedélyezett). Van egy kisebb kovácsműhely, ahol a roncsokból kibányászott fémeket dolgozzák fel újra, közepes minőségben. Szinte csak a mindennapi élethez szükséges eszközöket gyártanak (lándzsahegyek, nyílhegyek, szög, edények, stb.), illetve a Gróf igényeinek megfelelő próbó holmikát. A modern technológia számukra egyenlő a mágiával: ugyanolyan titokzatos és érthetetlen. Ruházatuk bőrből és a romokban talált holmikból áll, ezeket

foldozgatják, ha elszakad, vagy egyszerűen csak keresnek egy újat, vagy vesznek egyet a cigány kereskedőktől.

Az általános műveltségi szint szinte nulla, a lakosság intelligenciája is alacsony. Olvasni csak kevesen tudnak és még ennél is kevesebb az írástudók száma. Beszélni azért tudnak, mindenki megérti a magyart, néhányan még a gobblely-ből és az euróból is megértenek pár szót.

Az idegenek feltűnését azonnal jelentik a Grófnak, aki pár ügyes kémjével kilesi őket (ezek igen ügyes lápi vadászok és felderítők), felméri képességeiket, de ő személyesen csak akkor tűnik fel, ha az idegenek túl közel merészkednek a városhoz és a szándékaik nem éppen békések. Ekkor először a testőreit, a kis magánhadseregét küldi ellenük, majd, ha komolynak látszik a helyzet, ő is harcba száll.

Külkapcsolatok

A mocsári zártság és az óvatos, rejtőzködő politika miatt a városnak nem sok külkapcsolata van.

Debrecennel jó viszonyt ápolnak, bár igen ritkán találkoznak a kereskedők (minden év tavaszán és őszén rendszeresen, illetve alkalmanként néha-néha). A Loki Társaságtól löszert, kisebb eszközöket és élelmet vásárolnak, cserébe a gyárakba fémhulladékot, a varázslóknak pedig a mocsárban talált ritka növényeket és állatfajokat adnak.

A környező kis falvakkal állandó a kapcsolatuk, jórészt a sokszintű és bonyolult rokoni, családi kötelékek okán. Egyedül Anarcs elszigeteltsége nagyobb, mivel a két település között található a már említett volt gyártelep, ahol sok veszély leselkedik a gyanútlan utazóra, vagy roncskutatóra.

A várhoz és a városhoz kapcsolódó érdekességek:

- A honfoglalók egy szláv törzset és egy földvárat találtak itt. Hogy előttük kik voltak itt, csak találgatni lehet a leletek alapján: Európa legnagyobb harci csákánya és a legnagyobb hazai réz karperec -lelet került elő a környékről.

- A város történelméhez szorosan kapcsolódó Várdai család a bajor Hohenstauf vidékéről a X-XI. században áttelepült Gutkeled nemzetség leszármazottja. A család tagjainak többsége igen művelt volt, külföldön (elsősorban itáliai egyetemeken) tanultak. Volt köztük kalocsai érsek, majd bíbornok (Várdai István, Mátyás király egyik legbizalmasabb embere és főkancellárja), illetve esztergomi érsek, majd királyi helytartó (Várdai Pál, I. Ferdinánd uralkodása alatt). Többen teljesítettek diplomáciai küldetéseket és rendszeresen részt vettek a hadjáratokban.

- A vár építéséhez használt követ Királyhelmecről és Bodrogszentesről szállították. A vizes, mocsaras talaj ellensúlyozásául az alapokat sűrűn egymás mellé levért cölöpökre rakták.

- A vár egyike azon keveseknek, amelyet ostrommal soha nem vettek be. A XVI. században három olyan ostromot is visszavert, amelyet még a nagyobb várak sem mondhattak el magukról (1558 eleje: Bárhori István; 1558 vége: Balassa Menyhért; 1564: János Zsigmond, Erdély fejedelme).

- A család 1584-ben halt ki.
- A várat olyan mocsár vette körül, hogy gyakorlatilag csak egy irányból lehetett megközelíteni (a mocsár még ma is megvan, igaz, jóval kisebb). Az egykori források szerint télen jobb volt a helyzet, mert akkor nagyjából befagyott az egész, de még így sem volt biztonságos.

• A leghíresebb legenda a Krucsay családhoz kötődik (1800-as évek). A történet szerint a vár akkori ura, Krucsay Márton rájött, hogy a felesége - míg ő a vidéket járta - szegényeket és elesetteket etetett és ruházott titokban, hogy hirtelen haragú ura meg ne tudja. A dolog mégis kiderült és a várúr lefejeztette asszonyát a várudvaron. A fej egy kútba esett, ahonnan nem tudták kivenni. Ettől fogva a halott feleség kísértete éjszakánként visszajárt mindaddig, amíg a várúr egy csodálatos oltárt nem építtetett. Ez az oltár a híres Krucsay oltár, ami ma Nyírbátorban látható. A kút is létezik, habár iható víz már rég nincs benne, le is van fedve.

-A Gróf és testőrei

ÚJ OSZTÁLYOK

Az alábbiakban néhány különleges, szinte csak erre a térségre jellemző osztály és faj leírása olvasható.

Kiberhuszár O.C.C.

A debreceni Ezüstdandár 2. százada a Gépesített Huszárság. A "kiberhuszár" név rajtuk ragadt, mert jól hangzik, pedig ők is csak annyira kiberek, mint az amerikai kiberlovagok: egyetlen adatjackjük van, a hozzá tartozó fül- és szemimplantokkal. Ők jelentik a hadsereg leggyorsabb mozgású páncélos egységét. Különleges erőpáncélban, az ország leggyorsabb robotlovain vágatva nem egyszer döntötték el a nagyobb csatákat. Reputációjuk olyan, mint a 20. században a légierő vadászpilótáié vagy a tengerészgyalogságé.

Négy szakasz (24 ember) a Szárnyalók közé tartozik, nekik repülni is képes hátasaik vannak. Ők az erőpáncélos "Bagoly századdal" - ami igazából csak egy fél század - együtt a debreceni légi felderítést adják, de szükség esetén bombázásra is képesek. A földi huszárok ennek megfelelően 12 szakaszból állnak, de a négy tiszt is ugyanazt a kiképzést kapta, mint a többiek. Ritkán osztják be őket más egységek mellé, mivel erősségük az együtt, alakzatban harcolás. Általában 2-3 szakasz őrjáraton tartózkodik az Alföldön, egy szakasz jelenleg éppen a Dunántúlon jár hosszú távú kiküldetésben, a többiek Debrecenben állomásoznak. Aziroon tervezi, hogy a dunántúli felderítők visszaérkezése után a Kárpátokon túlra küld egy másik csapatot. Lovaik sebességét figyelembe véve az Alföld bármely pontján képesek megjelenni és csatába szállni a hívástól számított 4 órán belül.

A századnak saját lobogója is van: zöld alapon ezüst huszárcsákó, mögötte két keresztbe tett szablya. Csatában a zászlót a százados szárnysegédje hordozza.

A huszárok önálló egységként is meg kell hogy állják a

helyüket, ezért minden osztágban található egy rádiós, egy szerelő, egy felcser, egy felderítő, egy fegyver-specialista és egy, aki ért a túléléshez. Ez jelenik meg a speciális katonai képzettségeikben.

Követelmények: PS 10, PE 10

Bónuszok: + 1 PS, PP, PE, + 2 Horror és mentális befolyásolás ellen.

SDC: 1D4 x 10, plusz fizikai képességekből, ami még jár.

O.C.C. Képzettségek:

Language: Magyar (+40), Euro (+25)

Literacy

Math: basic

Horsemanship: Knight (+10)

Military etiquette (+10)

Strategy / tactics

Recognize weapon quality (+10)

Lore: magic

Lore: demons

Land navigation (+4)

Power armor combat: elite (LPA-25)

WP - Sword

WP - energy rifle

WP - energy pistol

Hand to Hand: expert

Csak Szárnyalók: Horsemanship: exotic (repülő lényekre) (+10)

Speciális katonai képzettségek (MOS, military O.C.C. upational speciality): Válassz 4 képzettséget (+15%) a következő páros kategóriák egyikéből: Communications / Pilot Related, Electrical / Mechanical, Medical / Science, Espionage / Rogue, WP modern / Physical vagy Wilderness / Lore.

O.C.C. kapcsolatos képzettségek: Válassz még 6 képzettséget első szinten, és a 3., 6., 9. és 12. szinteken még egyet.

Communications: bármi

Domestic: bármi

Electrical: csak Basic vagy MOS

Espionage: bármi

Mechanical: csak Basic vagy MOS

Medical: csak First aid vagy MOS

Military: bármi (+10)

Physical: bármi

Pilot: bármi

Pilot related: bármi

Rogue: semmi

Science: csak Maths vagy MOS

Technical: bármi (+5)

WP: bármi kivéve Archery

Wilderness: csak MOS

Másodlagos képzettségek: Válassz még hatot, és még egyet a 4., 8., 11. és 15. szinteken. Korlátozások és



bónuszok egyaránt nem számítanak.

Alapfelszerelés: LPA-25 "Huszár" erővért, LR-H2 "Paripa" vagy LR-H3 "Pegazus" robotló. LP-10 oldalfegyver, LNF-30 lézerkarabély vibro-bajonett (1D6+1 MD sebzés) felszerelve. Vibro-szablya vagy vibro-fokos (válassz).

Rádiós: 300 km hatósugarú rádió, ECM/ECCM rendszer (képes rádióadásokat zavarni vagy lenyomozni, kódtörésre +20%-ot ad). Mindez egy kompakt fémhátizsákban, mely az erővérthez kapcsolható (25 MDC, 5 kg súly).

Szerelő: hordozható szerszámkészlet.

Felcser: hordozható orvosi készlet.

Hírszerző: hordozható számítógép.

Fegyver-specialista: Az LNF-30 helyett LMR-5 miniágyút kap, páncéljára pedig rakétavető van felszerelve (4 mini-rakéta).

Vadon-specialista: mindenféle hasznos dolog, melyet a karakter válogathat össze (nem fegyver!).

Pénz: Havonta 2000 kredit zsold. Őrmesteri rangban 2200, hadnagyoknak 2500, főhadnagynak 2800, a századosnak 3500. A Szárnyalók 800 kredittel többet kapnak. A hadseregnél biztosítják a teljes ellátást. A játékos egyhavi fizetéssel kezd.

Kibernetika: Az energiavért és robotló vezérléséhez szükséges a feji adatsatlakozó. Ehhez a standard fül-beültetés és a szemideg-vidéo implant tartozik (tehát audio és videó kommunikációra is képes). További beültetések csak sérülések esetén. Egy végtag elvesztése esetén a karakter számíthat rá, hogy bionikus pótlást kap, kivéve ha szolgálata során átlag alatt teljesített, ekkor ugyanis csak az alap "mechanikus végtag" jár neki, vagy ha pszí, akkor "bio-rendszert" kap.

Új képzettségek:

Horsemanship: Knight: 40/30% + 5%/szint. Az első érték a normál lovaglás és a lovakkal bánás, a második vágta, ugratás vagy ficánkoló ló esetén használandó. Lovastrükkök esetén a második érték fele számít. A képzettség harci bónuszokat is ad: +1 kezdeményezés, +1 roll w. impact ha leesik a lóról, +2 háritás/kitérés, +1D6 sebzés közelharcban, rohározás során +2D6 sebzés, a ló is harcol (2D6 sebzés mellső lábak, 4D6 hátsó lábak).

Ebben a kontextusban az alap lovaglás képzettség így néz ki: 40/20% + 4%/szint.

Külön felvehető a Trükkös lovaglás képzettség, ekkor a lovastrükkökhöz a második szám teljes értéke használható.

Military etiquette: 35% + 5%/szint (ez arról szól, hogyan működik a katonaság)

Strategy / tactics 25% +5%/szint

Recognize weapon quality: 25% + 5%/szint

Lore: magic: 25% + 5%/szint

Horsemanship: exotic: 30% + 4%/szint

A Kiber-huszárok játszhatóságáról (Noro)

Mint látható, egy első szintű karakter általában Debrecen szolgálatában áll. Egy érdekes lehetőség lenne, hogy minden játékos ezzel az O.C.C.-vel indul, és eljátszanak egy huszár-szakaszt – például a már említett oroszországi küldetést. Ennek valószínűsége sajnos tapasztalataim szerint csekély. (Ha egy GM összehozott ilyet, az szóljon nekem is!)

A következő – és általam támogatott – lehetőség az, hogy a karakter különleges megbízatást kapott, melynek keretében csatlakozik egy kívülálló csapathoz, és hosszú ideig velük marad. Ilyen feladat lehet például, hogy "gyűjts adatokat az Északi-Középhegység gargyle megszállásról". Fontos, hogy a játékos ilyenkor laza kapcsolatban marad Debrecennel, esetleg időnként jelentést is kell tennie, és előbb-utóbb vizatérnie. Csapattársainak kezdetben valószínűleg azt adja be, hogy renegát, hacsak nincsenek ők is beszerelve (mint zsoldosok).

Szerintem az érdekesebb lehetőség az, hogy a társak eleinte nem tudnak semmit. Egy ilyen kampány során a huszár karakter akár valóban renegáttá válhat, de be is szervezheti csapattársait a debreceni hírszerzésbe.

Természetesen a játékos lehet valódi renegát, de akkor jobban teszi, ha elhagyja a Kárpát-medencét, vagy nem lesz számára menekvés...

A hivatalos világgönyvek néha megengedik, hogy egy O.C.C. 2. szinten kezdjen. Ez itt is lehetséges, ekkor a karakter leszolgálta a kötelező 5 évét, majd kilépett. Ő azonban nem kaphatja meg a Huszár szervopáncélt, sem a Paripát! Szerintem játékosoknak nincs sok értelme ezt választaniuk.

Ha a GM – horribile dictu – magas szintű kalandot akar mesélni, a játékos lehet kitüntetéssel visszavonult veterán (6. szintű), akinek megengedték, hogy megtartsa teljes felszerelését. Összesen fél tucat ilyen huszár lehet ma életben, közülük három Debrecenben él, másik háromról annyit tudunk, hogy elhagyták az országot.

Az összes fenti esetben fontos, hogy a huszárok mind névről ismerik egymást, és sok embert a debreceni vezetésből is. Ha a küldetése elég fontos és titkos, akár Aziroont magát is!

Az utolsó (legalábbis én nem találtam többet) lehetőség, ha a karakter egy fent említett veterán gyermeke, akire apja ráhagyta teljes felszerelését, ahogy az az amerikai Csillámfiúknál is szokás. Külföldön ekkor nyugodtan kalandozhat bele a vakvilágba, ám ha feltűnik Magyarországon, Debrecen hamarosan hírt kap felőle, és megpróbálják beszervezni. Ekkor a játékos előtt négy lehetőség áll: beáll a kiberhuszár gárdába, zsoldosként szolgálja a várost (ez talán a legkedvezőbb egy játékosnak), visszaadja a páncélt (nem valószínű), vagy nyíltan szembefordul Debrecennel.

Nomád lovas O.C.C.

Más néven nyargaló. Az összes felnőtt férfi alapesetben ide tartozik. Mesteri lovasok és íjászok (sőt lovas íjászok), akik fegyveres ellenséggel szemben is helytállnak, de sokkal



inkább szeretnek védtelen embereket gyilkolni, főleg, ha hasznot is remélhetnek belőle. Az egész Alföldön talán másfél tucatnyi renegát található, mivel a hordákat élve elhagyni eléggé nehéz.

(Megjegyzés: ugyanez a kaszt "mongol lovas" gyanánt is használható, Oroszországban játszódó mesékben.)

Követelmények: nomád születés.

Jellem: semleges vagy gonosz.

Bónuszok: +2 megszállás ellen, +2 horror ellen (+1 minden páratlan szinten), ijjal +1 strike és +1 tám/kör (szintén csak ijjal) az 1., 5. és 10. szinteken. Látása kétszer olyan éles, mint az átlagemberé. Ösztönösen érzi, merre van az északi irány.

SDC: 1D4 x 10 + 20

PPE: 4D6+4, kötött

Pszí: 5% kisebb, 2% nagyobb. Képességek és ISP normál szabályok szerint.

O.C.C. képzettségek:

Languages: magyar, gobblely (mindkettő +10)

Horsemanship: Nomad

Trick riding

Animal husbandry

Detect ambush (+10)

Tracking (+10)

Wilderness survival (+10)

Athletics

Lore: demons (+10)

Hunting

Land navigation (+20)

WP: Archery

WP: Sword

2 WP ancient

Hand to Hand: Basic

O.C.C. kapcsolatos képzettségek: Válassz még hatot, majd 3. szinten kettőt, és 6., 9., 12. szinteken egyet.

Communications: semmi

Domestic: bármi

Electrical: semmi

Espionage: bármi (+10) kivéve Sniper, Forgery

Mechanical: semmi

Medical: csak First aid, Holistic medicine

Military: csak Trap construction, Trap detection

Physical: bármi

Pilot: semmi

Pilot related: semmi

Rogue: bármi (+5) kivéve Computer hacking

Science: csak Maths: basic

Technical: csak Languages, Literacy, Lores

WP: bármi

Wilderness: bármi (+10)

Másodlagos képzettségek: Válassz még négyet, megkötések és bónuszok nélkül.

Alapfelszerelés: Egy gyengén mágikus kard, melynek

használatához nem kell PPE (sebzése SDC lények ellen 1D8 SDC, mágikus MDC ellen 2D8 MD, tech-alapú MDC ellen 1D4 MD). Szörnyek bőréből eszkábált páncél (MDC: 30-50). Egy tartalék vibropenge, tech-alapú ellenfelek ellen. Jó minőségű íj, közönséges nyilak és 1D6+10 darab mágikus nyilvessző (sebzése ugyanúgy alakul, mint a mágikus kardé: 1D6/2D6/1D3, de 13 nap múlva elveszíti varázserejét). Egy jó állapotú hátasló.

PéNZ: Olyat nem használnak. Játékos karakternél induláskor 1D4x100 kreditnyi pénzzé tehető érték van.

Kibernetika: Még a renegátok sem nyúlnak ilyesmihez.

Új képzettségek:

Horsemanship: Nomad: Ugyanaz, mint Horsemanship: Cossack: 55/45 % + 5/szint. Az első érték a normál lovaglás és a lovakkal bánás, a második vágta, ugratás vagy ficánkoló ló esetén használandó. Lovastrükkök esetén a második érték fele számít. A képzettség harci bónuszokat is ad: +1 kezdeményezés az 1., 4., 8., 12. és 15. szinteken. +2 roll w. impact ha leesik a lóról, +2 kitérés/hárítás, +6 SD vagy +1D4 MD sebzés lóhátról, rohamozva ugyanez +2D6 SD ill. +1D4 MD, a ló is harcol (2D6 sebzés mellső lábak, 4d6 hátsó lábak)

Ebben a kontextusban az alap lovaglás képzettség így néz ki: 40/20 % + 4/szint.

Külön felvehető a Trükkös lovaglás (trick riding) képzettség: ekkor a lovastrükkökhöz a második szám teljes értéke használható.

Lovászmester (pszí kaszt)

Pszí-mester mutáció, melynek lényege a lovakkal való kapcsolattartás. Kizárólag a pusztai nomádok között fordul elő. Egy lovászmester állandó telepátikus kapcsolatban van hátasával, legyen az közönséges ló vagy valami hasonló kreatúra (de nem lehet lótól teljesen különböző lény, pl. griff). Képes megnövelni az állat képességeit, mega-védelmet adni neki, és mindenképp feletti hűséget ébreszteni benne. Ezen túl korlátozott képességű agyolvasztónak tekinthető, ugyanis bármilyen pszí képességgel rendelkezhet. Lovaglásban csak a Simvanok múlják felül őket, de ők is csak azért, mert képesek akár egy T-rexet is megülni. Azt mondják róluk, soha nem szállnak le a nyeregből, és aki nem tud lovagolni, nem is veszik emberszámba. Méltó ellenfélnek csak a démonokat, simvanokat, az erópáncélos katonákat és mindenekelőtt a debreceni huszárokat tartják.

Lovászmester bármilyen családba születik, sokuk szüleinek a legkisebb pszí ereje sincsen. Képességeik akkor jelennek meg, amikor 4-5 évesen először ülnek egyedül lóra. Ekkor az idősebbek egyike magához veszi a gyereket és a továbbiakban ő tanítja. Ebből is látható, hogy a lovászmesterek afféle klánt alkotnak a hordán belül, bár vérségi kötelékek csak ritkán vannak közöttük. Egy lovászmesternek még a saját kenéze sem parancsol, viszont az öregebb lovászmesterek szava szent. Az átlagos nomádok úgy tekintenek rájuk, mint születésük révén magasabb rendűekre. Csatában saját zomben harcolnak, sokkal



figyelmezetten, mint a nyargalók. Kisebb portyákon ellenben mind egy-egy nyargaló csapatot vezet, melyet a legjobbakból válogatott össze. Bár éppolyan jó íjászok, mint bármelyik nyargaló, sokan - főleg az ifjabbak - jobban szeretik a démonbőr ostort, mely kizárólag az ő fegyverük.

A fiatal és tapasztalatlan karakter neve csikóslegény. Hogy mikor nevezheti magát lovászmesternek, az kizárólag az idősebbek véleményétől függ (ha nem csinált semmi különösen hősieset, akkor 5. szinten). Debreceni jelentésekben egységesen pszí-lovásznak nevezik őket, amit ők felettébb sértőnek tartanak. Kevesen vannak, talán 100 nomád nyargalóra jut egy. Nők is vannak közöttük, mivel a képességeik túl értékesek ahhoz, hogy elvesztegessék őket. (Ha egy nőt látsz a portyázó nomádok között lovagolni, az csakis lovászmester lehet.)

Arányaiban nézve (ahhoz képest, mennyien vannak) a lovászmesterek sokkal gyakrabban hagyják ott a hordákat, mint a közönséges nyargalók. Egyikük Szegeden Attila bizalmi embere és nappali védelmezője lett.

Követelmények: nomád születés, ME 12

Jellem: semleges vagy gonosz.

Bónuszok: +4 megszállás ellen, +2 horror ellen (+1 minden páratlan szinten), íjjal +1 strike és +1 tám/kör (szintén csak íjjal) az 1., 5. és 10. szinteken. Látása kétszer olyan éles, mint az átlagemberé. Ösztönösen érzi, merre van az északi irány. +2 PS, PE.

Különleges: A hátsó mágia, pszí, megszállás és elmekontroll elleni mentőit a karakter bónuszaival dobhatja. (Karakter ME-je, kaszt bónuszai és hogy Mester pszí.) Lovon továbbá: +1 kezdeményezés, támadás, háritás, kitérés

SDC: 1D4x10+20

PPE: 2D4, kötött

Pszí: Mester; ISP: 3D4x10 + ME, szintenként további 2D6

Pszí képességek: Mind block, Telepathy, Telekinesis, és 2-2 képesség az Érzékelés, Fizikai és Gyógyító kategóriákból. Ezen felül a következő négy különleges képesség:

• **Kapcsolat a hátassal:** A lovászmester azonnal kapcsolatba lép a lóval, melyen ül, ha az nem a sajátja. A ló azonnal tökéletesen engedelmessé lesz, a karakter lovaglás képzettsége 10%-kal nő. Ha nem lovagol, kis koncentrációval kapcsolatba léphet egy lóval, legfeljebb 25m távolságra. A saját lovával állandó kapcsolatban van, ha az legfeljebb 40m x szint távolságra van tőle. Ha ezt az állapotot üli meg, a bónusz +20%. Egyszerre csak egy állattal tarthat fenn kapcsolatot (és ebbe a saját ló is beletartozik). Saját lónak az számít, melyet legalább egy hónapja birtokol. A ló kategóriába belefér minden mágikus lény, ami lóra hasonlít. Tehát lehet pegazus, vagy ördögló, urambocsa, egy valódi Mega-ló, de nem lehet dinó-féle, griff, vagy medvehátas. Részleges bionikus ló lehet de teljes bionikus vagy robotló nem. ISP: nem kell, automatikus

• **Égi Lovas:** Egyfajta levitáció, mely csak lovaglás közben használható. Ló és lovasa képes a levegőbe emelkedni, a ló pedig a levegőben normál sebességgel képes futni. A képesség teljes erejét csak végszükség esetén

használják, ráadásul a lovászmesterek legnagyobb titkát képezi. A "részleges erő", amit nap mint nap bevetnek, a hátsó normál képességeit növeli meg: a ló ötször akkora távolságot képes átugrani, mint normálisan, sebessége pedig 50 %-kal megnő. ISP: 10. Időtartam: teljes repülés esetén 1 perc, sebességnövelés esetén szintenként 1 perc.

• **Lovas pajzs:** A lovászmester önmagát és hátsóját védelmező erőterrel veszi körül. A TK-erőterrel ellentétben ez az erőter nem területet véd, hanem aura jellegű. Csak lovaglás közben használható (persze a karakter külön megtanulhatja a TK-erőteret, amit a szokásos módon használhat). MDC: 35 + szintenként 15. ISP: 35. Időtartam: 10 perc szintenként

• **Erős Fegyver:** A lovászmester képes a kezében tartott közelharc fegyvert beburkolni egy erőterbe, mely megnöveli a fegyver sebességét. Egy közönséges SDC-fegyver eredeti sebzésével azonos MDC-t sebez. MDC fegyverekre nincs hatással. Olyan fegyverek esetén, melyek anyaguk miatt sebeznek nagyobb, a fegyver alaptípusát kell figyelembe venni. (Pl. az ostor 1D6 SDC-t sebez, a démonbőr ostor 4D6 SDC-t, ezzel a képességgel tehát csak 1D6 MD-t.) A sebzés 1D6 MD-vel növekszik a 4, 7, 10 és 13 szinteken. ISP: 15. Időtartam: 5 perc szintenként.

Képességek magasabb szinteken: Minden szinten válassz egy új képességet (akár Szupert). Pszi-kardot leghamarabb harmadik szinten lehet választani.

RCC képzettségek:

Mint a nomád lovas, kivéve a következők:

Animal husbandry (+15)

Body building

WP: whip (a két választhatón felül)

Hand to hand: Expert (paired weapons már első szinten!)

RCC kapcsolatos képzettségek: Válassz még négyet, majd 3., 6., 9., 12. szinteken egyet. Megkötések, bónuszok mint a nomád lovasnál.

Másodlagos képzettségek: Válassz még négyet, megkötések és bónuszok nélkül.

Alapfelszerelés: Egy gyengén mágikus kard, melynek használatához nem kell PPE (sebzése SDC lények ellen 1D8 SDC, mágikus MDC ellen 2D8 MD, tech-alapú MDC ellen 1D4 MD). Szörnyek bőréből eszkábált páncél (MDC: 30-50). Egy tartalék vibropenge, tech-alapú ellenfelek ellen. Jó minőségű íj, közönséges nyilak és 2D6+10 darab mágikus nyilvessző (sebzése ugyanúgy alakul, mint a mágikus kardé: 1D6/2D6/1D3, de 13 nap múlva elveszíti varázserejét). Démonbőr ostor, a lovászmesterek "védjegye" (4D6 SDC sebzés, elvágásához 5 MDC-t kell sebezni rajta, széttépéséhez legalább 20-as természetfeletti vagy 25-ös robotikus erő kell).

Hátas: Egy ördögló, mely nevével ellentétben közönséges növényevő állat, csak éppen páncélozott háta és természetfeletti ereje van: PS 3d6+10 (SzN), PE 2d6+8, Spd 3d6+48, MDC: 3d6x6 + PE, PPE: 4d6, harapás: 1d4 MD,



mellső lábak: 2d6 MD, hátsó lábak: 3d6 MD, 3 támadás, 3.6 métert ugrik előre, 1.8 métert felfelé, 180 méterig lát a sötétben, 450 kg-ot képes cipelni. Eredeti nevén: horned steed (Warlords of Russia 165. oldal).

PéNZ: Olyat nem használnak. Játékos karakternél induláskor 2D4x100 kreditnyi pénzzé tehető érték van.

Kibernetika: Még a renegátok sem nyúlnak ilyesmihez.

Új képzettségek:

WP: Whip: +1 strike/disarm/entangle a 2., 4., 7., 10., 13. szinteken. +1 sebzés a 2., 4., 8., 12. szinteken. Hárításra alkalmatlan. Entangle: ha a karakter fogva akar tartani valakit, minden körben újabb támadó dobást kell tennie, a fogoly pedig kitérés dobással próbálhat szabadulni. Ha a támadó lemond a dobásról, a fogoly a következő körben automatikusan kiszabadul.

Táltos sámán O.C.C.

A nagykunsági nomádok között pontosan hét sámán él. Egyikük az öregtáltos, egy másik az ő tanítványa. Ők ketten kint élnek a pusztában, ahol bárki kéréssel fordulhat hozzájuk. Az persze elég ritka, hogy tanácson túl tettel is megsegítsenek valakit, de nem példa nélkül álló. A többiek ahhoz a hordához csapódnak, amelyikhez akarnak (általában amelyiknek a kenéze többet ígér nekik). Ha egyikük meghal, csak akkor keresnek egy fiút, aki a helyébe léphet (kivéve az öregtáltost, akinek a helyére a tanítványa lép, aki rögtön maga mellé vesz egy új tanítványt az ötből, és annak a helyére keresnek újat). Nem nehéz olyan fiút találni, akiben megvan a mágikus hatalom lehetősége. Ezerből legalább egy ilyen. De jóval kevesebb az olyan, aki táltossá akar válni. Tőlük ugyanis inkább félnék, mint tisztelik őket, a szeretet pedig szóba sem jön. Az áltagos nomád gyerek pénzt, lovakat, asszonyokat akar elsősorban, a táltos viszont szintiszta hatalmat, még hozzá olyan módokon, melyet más fel sem foghat. Így a táltossá válást csak különcök fogadják szívesen.

Ha az új sámánt megtalálták, három hétig csak arra tanítják, hogyan élje túl a beavatást. Ezután ugyanis egyedül kell behatolnia a szellemvilágba, ahol a szellemek darabokra szedik a testét és a lelkét, majd újra összerakják – de csak ha arra érdemes. Ekkor már rendelkezni fog egy I. szintű táltos minden misztikus képességével. A következő néhány évben pedig a világi dolgokat (gyógyítás, emberek manipulálása, stb.) is megtanulja. Amíg a beavatáson nem esett túl, és nincs ki mind a hét táltos, a nomád hordákat – hitük szerint legalábbis – balszerencse kíséri. Ezért ilyenkor lehetőleg semmilyen hadi vállalkozásba nem fognak.

A táltosok feladata a nomád nép védelme a gonosz szellemektől, a legsúlyosabb sebesültek gyógyítása, és ha kell, a nagy veszedelmek mágia általi elhárítása. Természetesen ők készítik a hírhedten otromba, de mégis mágikus nomád kardokat, és ők igézik meg a mágikus nyílvesszőket. Ők a kenézek fő tanácsadói, és ha éppen nincs Hadak Ura, ők segítenek a hordák közti viták megoldásában is. Mindezért cserébe pedig nem várnak mást, csak anyagi javakat (még hozzá sokat) és a köz-

nomádok részéről feltétlen engedelmességet.

Az amerikai sámánokkal ellentétben a táltosok nem szolgálai a szellemeknek, hanem uraik akarnak lenni. A beavatás során nem a szellemek adják neki a hatalmat, hanem a szertartást végző sámánok. Még hozzá olyan módon, hogy belebörtönöznek egy kisebb szellemet. Ez lesz aztán az új táltos vezérlő szelleme (nevezhetjük totemnek). Később minden szinten – ekkor már saját kezűleg – a táltos elfog egy szellemet és magáévá teszi az erejét. Az igazsághoz az is hozzá tartozik, hogy gonosz szellemek nincsenek! A táltosok azok, akik hatalomvágyukban magukra – és néha egész néptükre – haragítják a szellemvilágot.

A Szellemvilág

A szellemvilág egy “asztrális birodalom”, vagyis a végtelen Asztrálsík egy kis darabja, ahol más szabályok uralkodnak, mint a sík többi részén. Megközelíthető az asztrálból, ha valaki tudja, hol keresse (véletlenül rábukkanni gyakorlatilag lehetetlen), vagy a sámánok módszerével a Földről. Állítólag vannak Kapuk, melyeken át bárki, fizikai valójában átléphet oda, de ezeket senki nem ismeri.

A szellemvilág egyúttal a Föld másolata. Párhuzamos világ, azaz ha valaki átlép egyikből a másikba, a másik világ megfelelő helyén találja magát. Így akár utazni is lehet a segítségével: odaát ugyanis úgy telik az idő, ahogy azt a Nagy Szellemek, vagy ha ők nincsenek jelen, ahogy a táltos akarja. Meg lehet állítani az öregedést, vagy akár egy nap alatt el lehet utazni Mongóliából Magyarországra. A szellemsíkon nem tükröződik semmi, amit a Földön ember alkotott vagy lerontott. Kivételt képeznek a kökörok, halomsírok és más, szellemeknek szentelt helyek. A természetes képződmények pedig sokkal olyanabbak, mint a Földön: a hegyek égig érnek, a barlangok feneketlenek, az erdők áthatolhatatlanok, a puszták pedig végtelenek (helyesebben: annak látszanak). Egész Euráziából látható a Világfa, mely valahol az Urál környékén gyökerezik. Ha a táltos a Nagy Szellemekkel vagy az istenekkel akar beszélni, ezt a fát kell megmásznia. Ha a Gonosz Szellemmel (mert egy mégiscsak van – egyetlenegy), akkor a gyökerei között kell a föld alá szállnia.

Odaát nem működik semmiféle elektronika vagy robbanóanyag (beleértve a puskaport). Minden MDC egy az egyben SDC-vé alakul (sebzések és páncélok, tech és mágia egyaránt).

A szellemvilágban minden állat és növény egy kisebb szellem. A folyók, tavak, dombok és a szél elemi szellemek. Nagy Szellemből egy van minden állat- és növényfajhoz, és 17 mind a négy őselemhez (fene tudja miért, de ez van). A tizenhetekből van egy-egy, aki már istennek nevezhető. A Nagy Szellemek közé tartoznak még a Turulmadarak is, valamint a Gonosz Szellem. Felettük található Nap Atya és Hold Anya, az istenek.

A szellemek az anyagi világba hívva energiaformaként léteznek, de képesek materializálódni illetve egy



megfelelő testet megszállni. Megszállás célpontja kisebb szellemek esetén csakis a megfelelő állat- vagy növényfaj egyede, elemi szellemeknél pedig az adott elemből legalább embrenyi mennyiség lehet. Nagy Szellemek ezen felül embert is megszállhatnak (van mentődobás). A materializáció energia-igénye 10 PPE óránként, a megszállásé 5 PPE naponta. Végleg elpusztítani csak energia-formában lehet őket, egyébként csak visszakerülnek a szellemvilágba. Minden szellem SDC sebzést okoz SDC lényeknek és MD sebzést MDC lényeknek.

Kisebb szellemek: MDC-jük megfelel a valódi állat életereje és SDC-je összegének + 18 pont. PPE-jük 2D4x10 + szintenként 20 pont (egy szint nagyjából megfelel annak, hogy a szellem 1,000 éve létezik; legfeljebb 6. szintűek). IQ, ME és MA 2d6+4, fizikai tulajdonságok megfelelnek az állaténak, de természetfeletiek. A növény szellemek materializálódva képesek helyet változtatni (megszállás esetén nem), sebesség tulajdonságuk mérettől függően 2-4.

Nagy Szellemek: Minden tulajdonságuk 2D6+10, természetfeletti. MDC: PEx1,000. PPE: 3D6x100 + szintenként 100 (legalább 7. szintűek). Ismernek minden varázslatot az 1-5 szintekről, meg még néhányat (változó). Képesek a saját fajtájukból kisebb szellemeket megidézni (szintenként kettőt). Minden gyógyító és érzékeny pszi képességgel rendelkeznek, plusz 2 szintenként egy szuper képességgel. ISP: MEx3 + szintenként 15. A növények sebessége 2D6+8.

Irányadónak ennyi éppen elég, inkább nézzünk meg két fontos szellemet:

Szellem-ló: A táltosok képesek megidézni ezeket, hogy hátasként szolgáljanak nekik. MDC: 146. Sebesség: az anyagi világban 36 km/h, a szellemvilágban képesek 77 mérföldet megtenni óránként, és sem ő, sem a lovasa nem fárad. A hátukon hordott személyt képesek átvinni a szellemvilág és az anyagi világ határán.

Turulmadár: A szó szoros értelmében nem szellemek, de már több ezer éve a szellemvilág lakói. Természetes alakjukban tiszta mágikus energiából álló madarak. Képesek materializálódni egy óriási, sasra hasonlító lényként, vagy megszállni bármilyen ragadozó madarat. IQ 2d6+5, ME 2d6+5, MA 2d6+2, PS 3d6+26 (SN), PP 2d6+14, PE 2d6+14, PB 2d6+14, Spd 88. 6 támadás, +5 kezdeményezés, +2 támadás/hárítás, +5 kitérés.

MDC: PEx10 + 3D6x10 + szintenként 1D6x10. Mínusz 100-ra kell csökkenteni, hogy elpusztuljon. Tiszta vas MDC-sebet okoz neki. Energiafegyverek fele sebzést okoznak. Körönként 1d4x10 pontot regenerál.

PPE: 3D6x10 + szintenként 30. Varázslatok: Blinding flash, Globe of daylight, Thunderclap, Fear, Energy disruption, Energy bolt, Fire bolt, Fire ball, Fuel flame és Call lightning. Képes gömbvillámmá változni 50 PPE pontért, ekkor sebessége 4,800 km/h. Képes zuhanórepülés közben villámcsapássá változni 10 PPE pontért. Ekkor 2D6x10 MD sebzést okoz 3 méter sugarú körben, és ő maga sebezhetetlen.

ISP: 2D6x10; Empathy, Electrokinesis, 6 érzékeny és 2

fizikai képesség.

(Az amerikai indiánok ezt a madarat Ondi Viharmadár néven ismerik. - Spirit West könyv)

Megjegyzés: A magyar táltos mindenképpen NPC, még hozzá óriási befolyása miatt. Ellenben a mongol sztyeppéken, ahol több száz ifjúsámán rohángál, nyugodtan lehet PC.

Követelmények: ME 15, PE 13, nomád származás.

Jellem: semleges

Bónuszok: +2 ME, + 1D4 PE (a beavatás során kapják), +2 mérgek ellen, +4 átkok és mágikus betegségek ellen, +3 betegségek ellen, +4 megszállás ellen, +8 Horror ellen, +1 mágia ellen.

HP: az alapszabályokon felül szintenként + 1.

SDC: 1D4x10+20 + szintenként 1D6.

PPE: 6D6 + PEx2 + szintenként 4D6+3 pont.

Varázslás: A táltos PPE helyett használhatja HP és/vagy SDC pontjait is. Az így elhasznált pontok csak természetes gyógyulással nyerhetők vissza. Minden teljes 5 pontért -2 levonás az összes harci- és mentődobásra és -10 % minden képzettségre. Ez 1d6 óráig tart. Ha a sámánnak így csak 10 HP-je maradt, a levonások 1d4+2 napig maradnak meg. A karakter nem ölheti meg magát ilyen módon, csak ha tökéletesen elkötelezte magát, hogy az utolsó varázslatnak létre kell jönnie. Ekkor a halál elleni mentődobásra -25% büntetés adódik.

Első szinten a karakter választ 5 közönséges varázslatot az 1-4 szintekről, valamint megkapja a heal wounds varázslatot. Választhat továbbá két kategóriát ezek közül: elemi föld, elemi levegő, elemi víz, nekromancia: csontvarázslatok, orosz természetmágia. Mindkettőből választhat 2 varázslatot.

Minden további szinten 3 varázslatot kap. 5., 10. és 15. szinteken választhat egy új kategóriát a fentiek közül. Legfeljebb tapasztalati szintjénél hárommal magasabb szintű varázslatai lehetnek.

A táltos vezető szelleme általában olyan állat, melyhez az önzést, kegyetlenséget vagy hatalomvágyat kapcsolják. Ilyen például menyét, patkány, héja vagy vipera. A legendák beszélnek arról, hogy egyszer majd eljön egy ló sámán, aki a nomádok harmadik nagy hőse lesz.

A Szellemtánc megfelel a hagyományos varázslásban szereplő rituálénak. Szellemutazáshoz és idézéshez elengedhetetlen, de bármelyik varázslatát végrehajthatja Szellemtánc közben. Ekkor a varázslat elleni mentődobás értéke 16-ra nő. A Szellemtánc minden 3 elhasznált PPE után 1 körig tart. Minden 4 körben elveszít 1D6 SDC pontot. 0 SDC-re érve kizökken a transzból, és ha nem dob sikeres PE-próbát (3d6-tal), elájul.

A táltos a lelkéhez láncolt szellemektől kapja PPE-jét (kivéve a PEx2-t), varázslatait, és effektív szintjét (amiből a varázslatok időtartama, hatótávolsága, sebzése számolandó). Tehát számon kell tartani, hogy melyik szinten pontosan



melyik varázslatokat és mennyi PPE pontot kapott, mert ha az adott szellem szabadul el, azokat időlegesen elveszti, effektív szintje pedig eggyel csökken. Ha a táltos kizökken a Szellemtáncból, a legelsőt kivéve minden szelleme után mágia elleni mentődobást tesz. Amelyiket elvétí, az a szellem 1d6 napra elszabadul. Ha a karaktert mentális támadás éri (mind bolt, mind bleeding, mental blast varázslat, stb.), egy véletlenszerűen választott szellem a fenti módon (mágia elleni mentő) elszabadulhat. Véglegesen megszabadítani egy szellemet csak úgy lehet, ha mind a táltos, mind a támadója a Szellemvilágban tartózkodnak. Ekkor a táltost és a szellemeket, melyek körülötte állnak, Ezüsfonál köti össze poráz gyanánt. Minden fonálnak annyi SDC pontja van, amennyi a táltos ME-je + szintenként 1 pont. A megkötött szellemek ekkor kénytelenek a támadó ellen harcolni. Szellemek (akár Nagy Szellemek) számára az Ezüsfonalak sebezhetetlenek. Az így megszabadult szellemek helyett a sámán csak következő szintlépésekor szerezhet újat. Amíg nincs ki a szintenként egy szelleme, addig szintenként két új szellemet köthet meg. Az első szellem még így sem szabadítható ki, mivel gyakorlatilag egyé vált a sámánnal.

Különleges rituálék

Ezeket minden 1. szintű sámán ismeri, kivéve ha a leírás mást mond. Ne felejtjük el: Szellemtánc kell mindegyikhez, ami percenként 1d6 SDC pontba kerül.

Szellemutazás: Két használati módja van: az elsővel fel lehet keresni egy Nagy Szellemet és kérdéseket intézni hozzá. Ez a "jóslás" (a táltosok igazi jóslásra nem képesek). A táltos Szellemtáncban átküldi a lelkét a Szellemvilágba, majd megmássza a Világfát. Ez 3 percébe, azaz 3d6 SDC pontba kerül. Ezután minden feltett kérdés megválaszolása 1d6 percbe kerül. A sámán nem köteles végigvárni a választ, de akkor nem tud meg semmit. A sámán szintjétől függ, hogy a szellem mennyire meri becsapni: az igaz válasz esélye 50% + szintenként 3%. Az egész PPE igénye: 8 pont.

A másik módszer a **Sámánút** nevet viseli. Ekkor a sámán átküldi lelkét a Szellemvilágba, majd ott villámgyors utazásba kezd. Percenként 77 mérföldet tesz meg. Amikor célhoz ért, visszatér az anyagi világba. Mivel csak a lélek utazik, a sámán lát és látható illetve hall és hallható, de anyagtalan. Kiváló kémkedésre vagy üzenet küldésére. PPE igénye: 15 pont.

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. A szellem minden ME pontja után 3 körig kell végezni az idézést. A siker esélye 15% + szintenként 5% (ley vonalon +10%, nexuson +20%). A szellem egyetlen parancsnak köteles engedelmessé válni, mely azonban akármilyen bonyolult lehet.

Entitás idézés: A "hagyományos" entitásokat lehet vele megidézni, melyek szintenként 1 napig maradnak a táltos uralma alatt. Ezután megszabadulnak, de nem tűnnek el. Haunting: 50 PPE, Tectonic: 70 PPE, Syphon: 85 PPE, Possessing: 100 PPE

Démonidézés: Kizárólag az öregtáltos és tanítványa ért hozzá, de csak az előbbinek van joga használni is! Használ a Démonigázó kasztnál leírtakat, két különbséggel: az Életerő vesztes egy táltosnak ötszörös és a "gyors módszer" egyáltalán nem ismerik.

A Démonigázó O.C.C. leírása a Rifts.hu weboldalon van.

Amulett készítés: Megfelel az alapkönyv amulett varázslatának, de csak 100 PPE-be kerül, viszont Szellemtánc kell hozzá. Az ott szereplő típusokon kívül a táltos képes bármilyen mentődobáshoz amulettet készíteni, de az csak +1 bónuszt adhat.

Megigőzés: Varázstárgyak készítése:

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

- nyílveszők: 30 PPE darabja, egy Szellemtánc során többet is lehet készíteni. SDC ellenfeleknek 1d6 SDC sebzést okoz, természetfeletti MDC ellen 2d6 MD-t, hi-tech MDC ellen 1d3 MD-t. Az ígézet 13 nap múlva megszűnik.

- sámándob: 30 napig készül, a sámán faragja és minden nap Szellemtánc segítségével 50 PPE pontot tölt bele. A kész eszköznek 200 MDC pontja van, mágiával sebezhetetlen. E nélkül a Szellemtánc kétszer annyi SDC pontba kerül.

- sámánbot: 30 napig készül, a sámán faragja és minden nap Szellemtánc segítségével 60 PPE pontot tölt bele. A kész eszköznek 200 MDC pontja van, SDC lények ellen 1d6 SDC, MDC ellen 2d6 MDC sebzést okoz. Képes megsebezni az asztrális lényeket, entitásokat (nekik ISP-ben okoz sebzést) és energia-alakban levő szellemeket.

- sámánmaszk: Kifaragásához nem kell mágia, de a sámán kell készítse. A kész maszkba Szellemtánc segítségével 70 PPE pontot tölt bele, és meghatározza, melyik varázslathoz fogja használni. A maszk a kiválasztott varázslatnak képes kétszeresére növelni az időtartamát VAGY hatótávolságát VAGY kettővel növelni a varázslat erejét VAGY (ha rituálé) felére csökkenteni az SDC veszteséget. Hogy a négy eset közül melyik következzen be, azt minden használat előtt meg lehet változtatni. A maszk szint x 2 alkalommal használható.

Hűségvarázs: Ez a rituálé kötelez egy személyt (aki elrontotta a mágia elleni mentődobást -5 büntetéssel), hogy teljesítse a táltos egy parancsát, mely akármilyen bonyolult lehet. Átoknak számít. 100 PPE.

O.C.C. képzettségek:

- 3 languages (+15)
- Horsemanship: nomad
- Animal husbandry (+5)
- Wilderness survival (+10)
- Lore: demons (+30)
- Land navigation (+14)
- Skin/prepare hides (+5)
- Maths: basic (+10)
- 2 WP: ancient

KÜLÖNLEGES: kovácsolás 30% + 5%/szint

O.C.C. kapcsolatos képzettségek: Válassz még hatot, majd a 4., 8., 12. szinteken egyet.

Communications: semmi
Domestic: bármi (+10)
Electrical: semmi
Espionage: bármi kivéve Sniper, Forgery
Mechanical: semmi
Medical: csak First aid, Holistic medicine (+15)
Military: csak Trap construction, Trap detection (+5)
Physical: bármi
Pilot: semmi
Pilot related: semmi
Rogue: bármi (+5) kivéve Computer hacking
Science: bármi
Technical: bármi (+5) kivéve Computer
WP: bármi
Wilderness: bármi (+10)

Másodlagos képzettségek: Válassz még négyet, megkötések és bónuszok nélkül, és még egyet a 3., 7. és 10. szinteken.

Alapfelszerelés: A fentebb leírt sámánbot és sámándob, valamint két maszk. Egy tetszőleges modern fegyver (bármi, de tényleg). Szörnyek bőréből eszkbált páncél (MDC: 30-50). Egy jó állapotú hátasló.

PéNZ: Olyat nem használnak. De egy táltosnál legalább 2D6x1.000 kreditnyi pénzzé tehető érték van.

Kibernetika: Bio-system végtagok, ha kell. A nomádok közül egyedül egy táltos meg is tudja fizetni.

Javasasszony O.C.C.

A javasasszonyok nem mások, mint az ősmagyar hitet követő női táltosok. (A "Hetek", vagyis a Nagykunság táltosai mind férfiak.) A nomád közösségekben üldözik őket, mondván "a mágia nem női kézbe való". A táltosok úgy állítják be őket, mint csekély hatalommal bíró kuruzslókat, akik pedig valódi erőről tesznek tanúbizonyságot, azokat boszorkánysággal vádolják meg.

A valóság azonban az, hogy a javasasszony a táltos antitézise, sámán, aki barátságban van a szellemekkel, nem pedig rabigába hajtja őket. Emiatt hatalmuk valóban csekélyebb, de egy misztikusnál így is erősebbek, a szellemek pedig gyakran önként segítik őket.

A javasasszonyok nyilvánosan csak a rászorulónak való segítséget vallják életcéljuknak, és ennek maradéktalanul eleget is tesznek. Titkos céljuk mégis a táltosok hatalmának megdöntése, kezdve a magyarokkal, majd minden eurázsiai nomád nép körében. (Figyelem: a szkitákban erős szövetségesre lelhetnek!)

Üldöztetésük miatt az Alföldön ritkán találkozhatunk velük, a Dunántúlon annál inkább. Az elsők (a kataklizma után egy generációval) a Csallóközben jelentek meg. Értelemszerűen mind nők. Sokan letelepednek egy faluban vagy kisebb városban, de néhányan vándorolnak.

A javasasszonyok patrónusa Tündér Ilona. Ő egy unprincipled jellemű idegen intelligencia, aki kb 2,000 éve él a Szellemvilágban. Profán kifejezéssel élve egyfajta tiszteletbeli nagy szellem. Emberi alakban szokott megjelenni. Kedvelt területe a Földön a Csallóköz, itt vannak szent helyei is. Ő tanította az első javasasszonyokat a mágia tudományára.

A beavatás hasonlóan zajlik, mint a táltosoknál, de elég egyetlen javasasszony segítsége is, az eljárás messze nem olyan fájdalmas, az új életre kelt lány pedig szellemutazása végén találkozik Tündér Ilonával személyesen.

Követelmények: ME 13, PE 13, MA 12

Jellem: jó vagy unprincipled.

Bónuszok: +2 ME, + 1D4 PE (a beavatás során kapják), +2 mérgek ellen, +4 átkok és mágikus betegségek ellen, +3 betegségek ellen, +4 megszállás ellen, +8 Horror ellen, +1 mágia ellen.

HP: az alapszabályokon felül szintenként + 1.

SDC: 1D4x10+20 + szintenként 1D6.

PPE: 6D6 + PEx2 + szintenként 2D6+3.

Varázslás: ugyanúgy tudnak életerőből varázsolni, mint a táltosok. Első szinten a karakter választhat öt közönséges varázslatot az 1-4. szintekről, és megkapja a heal wounds varázslatot. Választhat továbbá két kategóriát ezek közül: elemi föld, elemi levegő, elemi víz, orosz természetmágia, dél-amerikai biomancia. Mindkettőből választhat két varázslatot.

Minden további szinten három varázslatot kap, az 5., 10. és 15. szinteken választhat egy-egy új kategóriát a fentiek közül. Legfeljebb tapasztalati szintjénél hárommal magasabb szintű varázslatai lehetnek.

A javasasszony vezető szelleme általában békés állat (ló, szarvas, nyúl, stb), esetleg borz (ez a szellem harcias, de csak ha védelmezni kell valakit vagy valamit).

Szellemtánc: mint a táltosnál, de nincs szüksége dobra.

A szellemek megláncolására vonatkozó szabályok természetesen a javasasszonyra nem érvényesek.

A Különleges Rituálék ugyanazok, mint a táltosnál, de minden, a szellemek segítőkészségét mutató dobására +25% bónusza van. A Démonidézéshez nem ért! A mágikus tárgyak közül csak a botot képes elkészíteni.

Plusz képesség: az Anglia (WB#3) könyvben szereplő mágikus italok (potions) elkészítéséhez ért.

O.C.C. képzettségek:

3 languages (+15)
Horsemanship
Animal husbandry (+5)
Wilderness survival (+10)
Lore: demons (+10)
Land navigation (+14)
Identify plants/fruits (+5)
Holistic medicine (+15)
Maths: basic (+10)
WP: blunt



O.C.C. kapcsolatos képzettségek: Válassz még hatot, majd a 4., 8., és 12. szinteken még egyet-egyet.

Communications: semmi
Domestic: bármi (+10)
Electrical: semmi
Espionage: bármi kivéve Sniper, Forgery
Mechanical: semmi
Medical: csak First aid, Holistic medicine (+15)
Military: csak Trap construction, Trap detection (+5)
Physical: bármi
Pilot: semmi
Pilot related: semmi
Rogue: bármi (+5) kivéve Computer hacking
Science: bármi
Technical: bármi (+5) kivéve Computer
WP: bármi
Wilderness: bármi (+10)

Másodlagos képzettségek: Válassz még hatot, megkötések és bónuszok nélkül, és még egyet a 3., 7. és 10. szinteken.

Alapfelszerelés: sámánbot, egy olcsó energiafegyver (pisztoly), könnyű nem-szigetelt páncél. Néhány ritka növény felhasználható darabja (1D4+2).

Pénz: 3D6x100 kreditnyi értékű tárgyak.

Kibernetika: A legtöbbjük elvből ellene van.

Herb magic kivonat az England worldbookból, segédlet a javasasszony O.C.C.-hez.

Ebben a listában csak az egyszer használatos dolgok szerepelnek, a javasasszony ugyanis csak ezeket képes elkészíteni. Mellékelve az elkészítés PPE-igényei.

A szárított növények általában egy évig használhatók fel, az italok korlátlan ideig mágikusak maradnak, ellenben a teák csak addig, amíg ki nem hűlnek.

Alder (Éger): 3 levél elégetve egy kisebb légelementált idéz, 20 PPE

Amaranth (lat - Amaranthus sp.): fiatalság itala (4d4 évet fiatalít, 3 hónapig tart, addiktív), 500 PPE

Ash (Kőris): 1 levél 1D4 SDC-t gyógyít a sebre helyezve, 15 PPE

Rowan ash (Berkenye): egy darab kéreg megevése 1d6 HP-t gyógyít, megszünteti a belső vérzést, az ebből készült főzet 2d6 HP-t gyógyít és visszánöveszthet egy orrot, fület, stb. Kenőcs formájában vissza lehet ragasztani vele egy legfeljebb 15 perce levágott végtagot. 750 PPE / 5 font kéreg

Belladonna (Belladonna): paralysis spell, 2d4 percig hat, 30 PPE (mágia nélkül mérgező: 2d6x10 SDC sebzés + teljes bénulást okoz)

Blackthorn (Kökény): 3 bogyó megevése +2 bónuszt ad mágia, pszi és horror ellen, 20 percig. 15 PPE / bogyó. 3 bogyó = 1 adag főzet.

Black hellebore (Fekete hunyor): 1 levelet elégetve segíti a meditációt, 15 PPE. Főzetként +6 vs mind control/hallucinogens, +5 vs psi, +2 vs possession, 15 percig hat. 65 PPE Másik főzete gyógyítja az örületet 60 % eséllyel, 115 PPE.

Carline thistle (Bogács): N/A (nincs egyszer használatos alkalmazása)

Castor oil (Ricinus): See invisible spell okozása, vagy Blind spell semlegesítése, főzet vagy kenőcs, 100 PPE

Catnip (lat - Nepeta cataria): rágcsálása vadabbá teszi a harcost (+1 ini, +2 strike, de -1 parry/dodge), 50 PPE. Szárított virága távol tartja a vad macskaféléket és a Kinnie ger-t, 50 PPE.

Cedar (Cédrus): N/A (nincs egyszer használatos alkalmazása)

Clover (Lóhere), red: 3 virág megevése helyettesíti az étkezést egy napra, 10 PPE / virág. 5 virágból készíthető 1 adag kenőcs, ami gyógyítja az égéseket (és 1d4 SDC-t visszaad).

Clover (Lóhere), white: N/A (nincs egyszer használatos alkalmazása)

Dwarf elder (Törpebodza): ital, ami azonnal kijózanít (mágikus részegség esetén csak 1 órára). 25 PPE

Black elder (fekete bodza): italok - Minor curse, Sickness vagy Luck Curse, időtartamuk csak 1d6 óra. 25 PPE.

Ergot fungus (Anyarozs): italok - Hallucination spell (3d4 percig), vagy illúziókon átlátás (2d4 percig), vagy pszi érzékenység (2d4 körig, see a aura, see invisible, 6th sense, clairvoyance). mindegyik 100 PPE.

Foxglove (Gyűszűvirág): italként mérgeket semlegesít, 35 PPE. Mágia nélkül viszont mérgező: 2d4x10 SDC sebzés és rosszulletet okoz.

Ginseng (Ginzeng): italok - Impervious to fatigue (1d4+1 óráig), 60 PPE. Vagy szupersebességet ad (+40 Spd, +1 ini, +2 dodge), 10 perc/szintig. 60 PPE.

Holy thistle (Magyal): egy levél elrágása vagy pohár tea megivása megszünteti a rosszulletet, 20 PPE. Ital - mágikus betegségek gyógyítása, 200 PPE. Ital - természetfeletti erő, 4d4 percre, 140 PPE.

Horsetail (lat - Equisetum sp.): Italok - Impervious to gases vagy Breathe without air, 20 percig, 100 PPE.

Jimsonweed (lat - Datura stramonium): szárított levelet elégetve távol tartja a tündérnépet. Levelet rágcsálva See invisible képesség és +1 tündérmágia ellen. Utóhatása: 10 perc múlva rosszullet, 20 perc múlva mérgezés: 2d4x10 SDC és bénulás 1d4 percig. 15 PPE / levél.

Mandrake root (Mandragóra): egy darab gyökér elrágása vízkeresés vagy clairvoyance képességet ad, de egyúttal enyhe mérgező is (-2 strike/parry/dodge, ApM feleződik). 50 PPE / gyökér, de egy gyökér 10 harapásra elég. Ital - Befuddle spell, 2d4 percig, 50 PPE. Ital - Empathy képesség, 3d4 percig, 40 PPE. Ital - Telepathy képesség, 3d4 percig, 50 PPE.

Mistletoe (Fagyöngy): Italok - Charismatic aura, Impervious to fire, Float in air, mint 5. szintű spellek. 75 PPE.

Oak (Tölgy): Szentelt víz (3d6 HP/MDC sebzés gonosz



lényeken), nem kell PPE. 1 szem makk helyettesít egy étkezést, 20 PPE. Egy levél elfogyasztva vagy teába főzve Chameleon spell, 10 percig, 25 PPE. Egy darab kéreg elfogyasztva vagy teába főzve Armor of Ithan spell, 60 MDC, 20 percig, 45 PPE. Egy darab gyökér elfogyasztva vagy teába főzve Track animals skill 88 %, 1 óráig, 25 PPE. Levélből és kéregből készült tea Oracle spell, 70 PPE.

Rue (Ruta): Szentelt víz (3d6 HP/MDC sebzés gonosz lényeken), 20 PPE. Ital - Sleep spell, 10 perc / szintig, 40 PPE.

Solomon's seal (Salamonpecsét): 3 levél elégetésével bármilyen kisebb elementál idézhető. 50 PPE / levél.

Willow (Fűz): Ital - Impervious to energy, 5 perc / szintig, 75 PPE.

Wormwood (Üröm): pora távol tartja a goblinokat, férgeket és Taut Férgeket. 100 PPE / 10 font por.

Misztikus íjász O.C.C.

Van egy nagycsalád a magyar Alföldön, melyben apáról fiúra hagyományozódnak a misztikus íjászat titkai. Jelenleg nyolc felnőtt férfi van, aki ebbe a kasztba tartozik. Mivel tudásuk az idők folyamán kissé megkopott, nem ismerik a harcművész képességeket (kezdve a Halálos Chi Ütéstől a Zenjoriki képességekig), 1. szinten csak 5 varázslattal indulnak, mágiájuk nem fejlődik 5. szint fölé (azaz a magasabb szintűek már nem kapnak újabb varázslatokat és nem nő PPE-jük sem, de képzettségeik és egyebek rendszeren fejlődnek tovább), valamint nem képesek Daloló Nyilat és Holdsugár Nyilat készíteni.

A Misztikus Íjász O.C.C. nem tartozik szervesen a Magyarországhoz, így leírását a Rifts.hu weboldalon olvashatjátok.

D-BEE-K EURÓPÁBAN

Az alábbi fajok részletes leírását a Conversion Book 1-ben találhatod.

Wolfen, coyle, kankoran: A wolfen társadalmakról jórészt az Új Római Köztársaságról szóló részekben (IM0101 - A Mediterránium) olvashatsz. A másik két kutyaszerű humanoid faj bárhol előfordulhat Európában, de jellemzően a mediterrán területeken (Spanyol-fsz., Észak-Olaszország, Dél-Franciaország, Balkán-fsz.) találkozhatunk velük. Nagyszámú kankoran törzsek az Uráltól nyugatra elterülő erdős sztyeppéken is előfordulnak.

Changeling: Bárhol az emberek környezetében, erdők mélyén.

Törpe (dwarf): Bárhol, városokban és hegyekben egyaránt. A Földön már másod- és harmadgenerációs törpék is élnek, legtöbbjük operátor, városi patkány, vadtudós, vagy harcos. Nagy érdeklődéssel és kíváncsisággal töltik el őket a high-tech holmik. Kb. 50 törpe él Debrecenben, mint (kiber-)technikus és operátor.

Elf (elf): Bárhol, városban és vidéken egyaránt. Elsősorban mágikus, vagy tudós osztályúként tűnnek fel.

Goblin (goblin): Bárhol, ahol nincs nagy fagy,

vagy forróság. Több tízezer élnek Európában, főleg Kelet-Európában. A Gargoyle Birodalomban is ezrével nyüzsögnek a gargoyle-ok segédcapataiban. Elsősorban városi patkányok, vadvidéki vezetők, fejjavadások, vagy vagabondok. Imádják a kibernetikát és a bionikát. Magyarországon főleg a Bakonyban és a budai hegyekben fordulnak elő.

Ork (orc): Bárhol, városban és vidéken egyaránt. Közép- és Kelet-Európában ezrével élnek, jónéhányan a gargoyle-ok segédcapataiban. A goblinokhoz hasonlóan kedvelik a technikai újításokat, a részleges konverziókat. Számos örült és drogos kerül ki közülük. Egy nagy törzsük (kb. 700 fő) él a Bakony déli lejtőin (ld. Káosz farkasok).

Ogre: Bárhol, városban és vidéken egyaránt. Néhány százan élnek a Földön, főleg az orkok közelében.

Troll: Nagyon kevés él belőlük a Földön (alig száz), többnyire d-bee, vagy ork törzsek vezetőiként. Szeretik a hagyományos és vibropengéket, valamint az egyszerűbb energiafegyvereket is. (Ld. még: Nimro.)

Valódi óriás:

- **Fagyóriás (frost giant):** Alig száz él belőlük a fagyos északi vadvidékeken.

- **Küklopsz (cyclops):** Valamivel több, mint száz él a Földön, ebből Európában közel hatvan, jellemzően a Mediterráneumban. Magányos, emberkerülő óriások. (Ld. még: Nimro.)

- **Gigant:** Esetleg egy-két kóborló példány élhet Európában, kivéve Törökországot (ld. még: Nimro).

- **Nimro:** Közel hatvan nimro, egy tucatnyi küklopsz, kéttucatnyi troll és gigant és kb. 4000 ork saját óriáskirályságot formált magának a régi Törökország területén.

- **Titán:** Néhányan kóborolnak a Földön a gonosz ellen harcolva, főleg a Mediterráneum keleti részén.

Tündérlények (faerie folk): Bárhol előfordulhatnak ember nem járta erdők mélyén, jellemzően napsütötte rétek, mezők környékén. A Fekete-erdő és az angol, ír, francia erdők tele vannak velük.

Boogie-man: Bárhol felbukkanhatnak nagyobb emberlakta városok környékén, külvárosaikban. Állítólag Debrecen külvidékén is él egy, de még nem sikerült nyomára akadni.

Drakin: Főleg Észak-Európa és az NGR területe.

Dragon Wolf: Igen ritka, de bárhol előfordulhat.

Sárkányok: Minden sárkány igen ritka, de bárhol felbukkanhatnak.

Emirin: Kis törzseik előfordulnak a mediterrán hegyek közötti eldugott völgyekben.

Gruunor: A pletykák szerint néhány lakatlan égei-tengeri szigeten élnek gruunorok.

Kelpie: Anglia, Írország, NGR és Észak-Európa további tájainak mocsaraiban, folyómenti lápjaiban viszonylag gyakoriak.

Kinnie Ger: Főleg a francia, angol és lengyel füves pusztákon fordulnak elő.

Loogaroo: Észak- és Nyugat-Európa pusztáin, elhagyott romvárosaiban előfordulhatnak. Nem túl gyakoriak.



Maxpary: Jellemzően az NGR romvárosainak föld alatti alagútrendszeireiben fordulnak elő.

Melech: A sűrű, magas erdőkben fordul elő, főleg az Alpok, a Nyugati-Kárpátok, Anglia, Írország és az Ibériai-fsz. területén lehet találkozni vele.

Minotauros (minotaur): Jellemzően az Égei-tenger és az Adria szigetein, Hellászban, Törökországban, Krétán fordul elő. Viszonylag gyakori.

Pegazus (pegasus): Anglia, Írország és Skandinávia hegyvidéki területein fordul elő. Igen ritka.

Peryton: Anglia, Franciaország és Írország partjai közelében, sziklás terepen gyakori.

Patkányember (ratling): Bárhol, városi csatornarendszerekben és alagutakban. Gyakori.

Spectre: Bárhol. Ritka.

Syvan: Bárhol. Nagyon ritka.

Egyszarvú (unicorn): Anglia és Írország sűrű erdeinek mélyén él egy-két példány.

Waternix: Erdők mélyén bárhol előfordulhat, távol az emberektől és más lényektől.

Boschala: Nagy számban fordulnak elő Nyugat-Európában, mivel egy hasadék nyílik ide a saját világukról.

Dimensional Ghoul: Igen ritkán, de előfordul, főleg nexuspontok közelében.

Dar'ota: Bárhol.

Entitások: Bárhol, nagyobb PPE, vagy ISP forrás közelében.

Goqua: Nagyon, nagyon ritka, de előfordulhat, főleg a Mediterráneumban, illetve az NGR határ közelében.

Grave Ghoul: Bárhol ley-vonalak közelében.

Gremlin: Bárhol csúcstechnikájú gépek, laborok közelében. Míg le nem rombolják azokat...

Pokolkutya (hell hound): Főleg Anglia.

Malignous: Bárhol. Igen ritka.

Mindolar: Bárhol, nagyobb embertömegek között elrejtőzve. Ritka.

Vérlények (werereatures):

- **Vérfarkas (werewolf):** Európában főleg a keleti részekben (Lengyelország, Csehország, Magyarország, Románia, Ukrajna) gyakori, de kisebb törzseik francia, angol és német földön is élnek.

- **Vérmedve (werebear):** Északi hegyvidékek és Oroszország.

- **Vértigris (weretiger):** Oroszország európai részén is előfordul, de láttak már egy-két példányt nyugatabbra is.

Taut férgek (worms of Taut): A déli, melegebb vidékeken fordulnak elő.

További európai lényeket találhatsz még az England, Africa és Atlantis könyvekben, valamint a Mindwerks forráskönyvben. Legjellemzőbbek a simwanok, amelyek 3-5 millióra becsült hordákban lepik el Németország, Ausztria, Lengyelország és Csehország területeit.

Káosz farkasok

Magyarországon, a Bakony déli lejtőin élő nagy ork törzs. Közel 700 főt számlál, és velük együtt még kb. 1,500

goblin, egytucatnyi ogre és két troll él ezen a területen. A Káosz farkasok magukénak tekintik a Balatontól északra fekvő területeket egészen a Duna vonaláig, kivéve a gargyle-ok lakta Győr és Veszprém romvárosait és Budapestet, bár valójában csak a bakonyi térségben számítanak abszolút hatalomnak (nem számítva a kőris hegyi gargyle-okat (Raldork, ld. Netbook-01 63. o.), akiket természetesen eszük ágában sincs bosszantani, vagy kihívni). Három közepes méretű településen élnek, Tapolca, Sümeg és Ajka romjai között. A romok egy részét eltakarították és kisebb erődöket alakítottak ki belőlük (egy-egy városban 3-4-et is), a mindenkori törzsfő a sümegi várat tekinti a sajátjának.

A kb. 2,300 fős horda szinte minden tagja hadra fogható, de az igazi haderőt alkotó sereg kb. 500 főt számlál. Ezek nagy része 1-2. szintű átlagos katona, minden huszadik 3-5. szintű vezér és minden ötvenedik egy 1-6. szintű sámán (szintenként 1D4 tetszőleges boszorkánymesteri (warlock) varázslattal).

A tihanyiakkal és a fonyódiakkal kölcsönös a háborúskodás és az viszálykodás, bár azért általában megférnek egymás mellett. Fegyvereik már jórészt egységesített GaspaTek (ld. alább) gyártmányok.

[a törzsfő (Untragh Alkarmogh) részleges bionikus konverzió átesett ork, 8. szintű borg, a két troll (Trygush és Brakundr) két testőr (5. szint, crazy); NPC stat-ok!]

Farkasfog Törzs

A Káosz farkas seregben külön egységet alkot a 20-70 fős Farkasfog Törzs, ami valójában nem is igazi törzs, mivel csak hímek tartoznak bele. Ide kerül minden kitesztelt, becsületét végleg elvesztett, testvér- vagy szülőgyilkos harcos, akiknek egyedüli esélye az életben maradásra, ha a Farkasfogban marad, mert egyébként kivégzik őket, vagy rabszolgának adják el a gargyle-oknak. Számuk azért ilyen változó, mert csatákban mindig őket küldik előre az ellenség sorait felbontani és ők hagyják el utoljára is a harcmezőt, miután elvágta az összes életben maradt sebesült ellenség torkát. Jutalmat, dicséretet sohasem kapnak, abból kell megélni, amit harcban zsákmányolnak (amit legtöbbször élelemre cserélnek). Közöttük nincs hivatalos rangsor, senkinek nincs címe, csupán vadságuk alakít ki valamiféle hierarchiát, akárcsak egy farkasfalkában. Nevüket, családnevüket kitörlik a Káosz farkasok emlékezetéből, saját családtagjaik sem ismerik meg őket többé. Amikor a Törzsbe kerülnek, letépik róluk előző családjuk összes ismertetőjegyét (a tetoválásokat is leégetik, a mintás karikákat kitépik) és csak egy jelet viselhetnek: a homlokuk közepére, a csontjuk mélyéig beégetett farkasfog jelet (lefelé mutató hegyes háromszög). Ez egyben azt is jelenti, hogy a Törzsből valaki csak egyféleképpen távozhat: holtan. Ha meghal egy törzstag, azt a többiek jeltelen sírba temetik, messze a többi ork sírtól.

Harcban féktelen vadságukat, berserker dühüket különféle drogokkal érik el (ezeket szintén a GaspaTek állítja elő).



Gargoyle-ok

Magyarországon

A gargoyle hódítás egyelőre csak a volt magyar területek nyugati és északi részeit érinti. A Katakliзма túlélőinek többsége az Új-Német Köztársaságba menekült, így az ideérkező gargoyle hódítók a szórványos ellenállást könnyedén legyűrték és a megmaradt lakosság túlnyomó részét (kb. 500,000 főt) rabszolgának adták el Atlantiszra, felszerelésekért cserébe.

GaspaTek

A Dunántúl északi részén kb. 70,000 ember úgy menekült meg, hogy egy Kozák Gáspár nevű félhumán-félmagyar - aki a megszálló gargoyle-okkal tartó ork, troll, óriás, stb. gyülevészhadddal tartott - két városba, Győrbe és Pápára gyűjtötte őket össze, egyfajta hadizsákmányként. Tetteivel és hízelgéssel igen magasra jutott a had ranglétráján (bár a gargoyle-ok szemében ugyanolyan senkinek számít, mint minden más, velük nem egy fajba tartozó lény), és ezzel, valamint ajándékokkal és lekenyerezéssel sikerült ennyi embert megmentenie úgy, hogy a saját rabszolgáiként kezeli őket. A "vételár" egy részét a két városban álló gyáraiban készített speciális gargoyle felszerelésekkel (csak közelharcú fegyverek, azaz sarkantyú, ököltőr és hasonló) egyenlíti ki. Cserébe a terület urai nem nagyon háborgatják és eltűrik az embereket a városok meghatározott és falakkal elkerített részeiben, bár senkitől és semmitől nem védik őket.

A két gyár eleinte csak a gargoyle-oknak gyártott, de az utóbbi években engedélyt kaptak arra is, hogy - immár GaspaTek néven - emberi méretű eszközöket, fegyvereket és lőszeret is készítsenek, elsősorban a gyülevészhad és a Káosz farkasok részére (a saját embereinek semmilyen fegyvere nem lehet!). Szinte mindent gyárthatnak, kivéve nehézfegyvereket (pl. rakéták, nehéz gépágyúk), nagy megasebző eszközöket, fegyvereket és vérteteket (a technológiájuk nincs is meg ezekhez). A fegyverekért cserébe élelmet és nyersanyagot kapnak. Gáspár azt is elérte, hogy a Káosz farkasok engedélyével kis kutatólabor hozhatott létre a veszprémi egyetem területén, felhasználva a megmaradt berendezéseket, feljegyzéseket és adattárakat (amelyek viszont sajnos nagyon hiányosak). Ez a labor egyelőre alig 8-10 főt foglalkoztat, akiket a gyári munkások közül válogattak ki és állandó szigorú őrizet alatt állnak (az őrséget természetesen az orkok adják). Tevékenységük csak a GaspaTek modellek megtervezésére, javítására és a gyártástechnológia finomítására korlátozódik.

GaspaTek eszközök

Általában igaz, hogy minden fegyver elsősorban az orkok és a hasonló humanoidok részére készül, vagyis emberi léptékkel nézve picit nagyobbak, mint az átlag (emiatt a feketepiacon sem nagyon keresettek, csak a nonhumánok között). A fegyvereken nagyobb a ravasz és az ujjvédő is tágasabb, hogy a vaskosabb ork hurkaijuk is kényelmesen beleférjenek. Ahol nincs külön említve, ott mindenütt standard 7.62 mm orosz lőszer értendő, ami az

orosz területekről könnyen beszerezhető.

A gyári gyárakban (négy, egymáshoz közeli helyen) kb. 15,000 ember, Pápán (öt épületben) kb. 18,000 ember dolgozik. Az élelmezésről a városok körül kialakított farmokon dolgozó kb. 1,000-1,000 ember gondoskodik. A többi ember nem munkaképes (túl fiatal, vagy öreg). Gáspár igyekszik ezeket elrejteni a gargoyle urak elől a városi gettók mélyén, mert attól fél, hogy elkobozzák őket tőle és mivel munkaképtelenek, élelemként lesznek "hasznosítva".

A gyárakban elsősorban lőszer, fegyver, vértet készül, de gyártanak pl. konzerveket (és -nyitókát), kézi kommunikátorokat, záratokat, lakatokat, zseblámpát, elsősegély készletet, kis mennyiségben különféle detektorokat (hő, mozgás, szag, ...), vegyi anyagokat (drogokat, savakat, tisztítószereket, egy kevés üzemanyagot (hetente kb. 1,000 liter, de Gáspár egy éven belül meg akarja tízszerezni ezt a mennyiséget; az üzemanyagot a régi dunaujvárosi finomítóból szivattyúzzák ki és átszűrük a szennyeződések miatt, valamint növényi préselt olajszármazékokkal keverik el), stb.) és még pár egyéb apróságot, amihez nem kell nagyon magas szintű technológia (ld. az alapkönyv végén az egyéb eszközöket). Kibernetikus és bionikus eszközeik is vannak már (minden alapkönyvi cucc; csak Pápán gyártanak ilyesmit és csak korlátozott számban, hetente néhány tucatot, összesen kb. havi 50,000 kredit értékben (mert csak egyetlen ósdi gyártóssal rendelkeznek és a személyzet is szakképzetlen)), a szükséges ismeretek hiánya miatt Gáspár felvette a kapcsolatot a budapesti Drótszabászokkal és ők adták át kb. 4-5 évvel ezelőtt a technikai leírásokat.

Fegyverek, felszerelés

GAT-2A: Általános félautomata pisztoly. A maroktárba 16 golyó fér, lőtávja 40 méter, sebzése 2D6 SDC, súlya 1,5 kg. Ár: 500 cr.

GAT KA47: Az orosz AK mintájára készült automata géppisztoly, bár nem veheti fel a versenyt azzal. Az ívelt tárba 30, vagy 40 lőszer fér, lőtávja 200 méter, sebzése 3D6 SDC, súlya 4 kg. Ár: 850.

GAT 5A: Hagományos vadászpuska olcsó műanyag kivitelben. A tárba 10 lövedék fér, csak egyeslövésre alkalmas, lőtávja 350 méter, sebzése 3D6+2 SDC, súlya 2,5 kg. Ár: 800 cr. Megjegyzés: A fegyver elég könnyű, lövésakor elrántja a csövet, emiatt -1 jár a támadásra.

GAT 5A-S: Az 5A vadászpuska igényesebb, az ork főnökök részére gyártott változata faberakással, távcsővel. Lőtávja 400 méter, sebzése 5D6, súlya 4 kg. Ár: 1200 cr.

GAT V-16X "Párducbőr": Ork méretre készült standard vértet, ami alapvetően golyóálló szövetből áll; a könyök- és térdhajlatokat, valamint a teljes torzót védi. A mellrészen és az ágyékon a szövetben fémlemezek is találhatóak extra védelem gyanánt. AR: 10, SDC: 55, súly: 13 kg, ár: 750. Megjegyzés: nevét az általános sárga alapon fekete mintázatról kapta, de más színekben is rendelhető.

Drogok

Ezek a drogok speciálisan az orkok erősebb, ellenállóbb metabolikájához vannak igazítva, emiatt emberekre sokkal veszélyesebbek: a mentődobást -6 levonással teszik és ha



elrontják, a drog hatni kezd, de az időtartam végén halál mentőt kell dobni, különben belehal a görcsökbe.

Mivel a drogok kifejezetten orkokra vannak tervezve, nem kell drog mentőt dobniuk, a hatás mindenképpen működik. Az orkokon kívül a trollok, ogrék, óriások, goblinok, gnollok és törpék is gond nélkül használhatják ezeket a szereket.

Medvepuszi: Általános ork harci drog, beszédese után 1D4x10 percig +1 a/m, +1 strike, +1D4 PS, +4 sebzés (a megnövekedett erőből származó bónuszon túl), +1D4 PE, +1D6x10 ideiglenes SDC, +1D8 ideiglenes HP. A drog hatásának elmúltával 1D6 körig felezett harci értékek. Ár: 70 cr/adag.

[Az értékeket még pontosítani kell, ill. jöhet még pár egyéb modell.]