



Rifts.HU Forráskönyv #3:

Oroszország

INFORMÁCIÓK

Írta:

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.: **IM0103**

bemutató kiadás (2004)

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

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

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

ELŐSZÓ

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

A leírások kapcsán megemlíteném 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_20040604

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, Warlords of Russia, Magic in Russia.





TARTALOM

Oroszországról	3
A hadúri seregek összetétele	4
Általánosan használt járművek	4
A kiborgokról	5
Kozákok	5
A hadurakról röviden	5
Aleksejevna	5
Burgasov	6
Kolodenko	6
Orloff	6
Romanova	7
Serijev	7
Solokov	7
Az Új Szoviet	8
Az orosz hadurak tengeri flottái	8
Balti-tenger	8
Fehér-tenger	8
Jeges-tenger	8
Fekete-tenger	8
Kaszipi-tenger	8
A keresztény papság	9
Új orosz kasztok	9
Démonűző testvér O.C.C.	9
Viharlovas rohamkiborg R.C.C.	10
Robotló	11
Mágiahasználók	12
Szibériai amazon O.C.C.	12
Boszorkányvadász O.C.C.	14
Csontfaragó O.C.C.	14
Hóboszorkány O.C.C.	16
Kereső O.C.C.	20
Esszencia mágus O.C.C.	21
Ázsiai totem harcos O.C.C.	24

OCC/RCC Index

Ázsiai totem harcos O.C.C.	24
Boszorkányvadász O.C.C.	14
Csontfaragó O.C.C.	14
Démonűző testvér O.C.C.	9
Esszencia mágus O.C.C.	21
Hóboszorkány O.C.C.	16
Kereső O.C.C.	20
keresztény pap	9
Robotló	11
Szibériai amazon O.C.C.	12
Viharlovas rohamkiborg R.C.C.	10



Oroszország

Kiegészítések a **Warlords of Russia** és a **Mystic Russia** kiegészítőkhöz.

OROSZORSZÁGRÓL

A régebbi térképeken mint “orosz pusztaságok” szerepel. A valóság nem is áll messze ettől. Az uráltól nyugatra levő terület nagyobb, mint egész Nyugat-Európa, de legfeljebb 5 millió ember él itt. Ebből is 3.6 millió az Új Szoviet enklávében, mely igen kis területet birtokol. A többi a hét hadúr ún. érdekszféráiba tartozik. A hadurak területén az átlagos falu 20-100 lelket számlál, és nincs állandó katonai védelem alatt. Biztos védelme csak a hadúr székvárosának és talán még egy városnak (az ipari központnak) van az adott szférában.

A hadúri Oroszországot a 16-18. századi Európához lehetne hasonlítani. A hadurak katonái alkotják a nemességet, a falvak lakói a paraszti réteget, a kevés város lakói pedig a polgárságot. (Legjobb talán a Lengyel Nemesi Köztársaságot venni, ahol valóban több ezer bocskoros nemes élt abban a korban.) Szükséghelyzetben a parasztok is hadba vonulhatnak - ők alkotják a “Csöcselék hadakat” (Reavers). Mivel a Rifts jelenében állandóan szükséghelyzet van, ezért állandó csöcselék egységek állnak fenn minden hadúrnál. Ennek köszönhető, hogy vannak köztük az átlagosnál képzetesebb katonák is (a felderítők és a motorizált lovasság). Komolyabb helyzetben akár a Szféra teljes férfilakosságát hadba szólítják.

A hadúri seregek kb. fele a vidéket járja, démonokat és más betolakodókat pusztítva, a népet védelmezve, és - ha már ott vannak - megadóztatva. A hivatalos adók mértékét a hadúr a megtermelt javak (illetve városban a jövedelem) adott százalékában határozza meg, de az eldugott falvakban annyiszor szedik be, ahányszor akarják.

A visszavonult katonák - ha nem a városban telepednek le - hűbértulajnosul kapnak egy falut valahol a Szférában. Ilyenkor ők adóztatják meg a parasztokat, nem az áthaladó katonai egységek, de valami állandó védelmet is biztosítanak. A letelepedett katonáknak ugyanis jogukban áll felfegyverezni és kiképezni a lakosság egy részét. Az is előfordul, hogy több veterán költözik egy nagyobb faluba. Ilyenkor általában egy erődítményt is építenek. A kiborgok közül sokan halálukig szolgálnak, a Szárnyalók pedig inkább bionikus konverziót kérnek maguknak, ha megérik az öregeket, mert nem akarnak felhagyni a repüléssel. Így földesúr legtöbbször a soldati és a csatlalvagok közül kerül

ki.

Mivel épült néhány komoly erőd is az idők folyamán, az orosz hadviselésben ismét megjelentek a várostromok. Egy falszakasz vagy bástya akár 5,000 MDC-vel is rendelkezhet, a rakétahátizsákos egységek és szárnyas rohamkiborgok miatt pedig nincsenek nyitott várudvarok. Legfőbb ostromfegyver a nehéz kiborg (de nem a rohamkiborg, ők ugyanis inkább nyílt csatához vannak felfegyverezve). Rajtuk kívül használnak még Explorersku teherautók által vontatott lövegeket is (a könnyebb típus megfelel a “Groundthunder” tank ágyújának: 1D4x10 MD sebzés, 1830 méter lőtáv, 60 lövedék a tárban; a nehezebb pedig a “Thunderbolt” katyusa ikerlövegének: 2D4x10 MD sebzés per cső, 2500 méter lőtáv, mindkét csőben 10 lövedék; mindkét fegyver robbanó lövedéket lő egyes lövéssel), valamint nehéz kézfegyvereket és mini-rakétákat.

Maguk a székvárosok legfeljebb részlegesen vannak fallal körülvéve (kivétel ez alól Orloff két városa, és Kolodenco hegyi erődjei), de a csapatok legalább fele mindenkor itt táborozik. Város ostromára mindazonáltal csak totális háborúban volt példa, mivel a legtöbb a Szférák belső részein található.

A modern technika használata általában a hadúri katonák kiváltsága. Ez alól kivételt képeznek az MDC-fegyverek, de csak a falvakban. Az elv az, hogy városokban a hadúr megvédi az alattvalókat, de a távoli vidékeken ez nem lehetséges. (Más kérdés, hogy pl a Solokov Szférában a parasztok azért jobban járnak, ha elrejtik a fegyvereiket, ha egy katonai csapat érkezik a faluba, mert errefelé sose lehessen tudni.) A városokban mindenütt tilos a modern fegyverek viselése. Érdekes módon ez kiterjed a vibropengékre, de a mágikus fegyverekre nem.

A dilik a hadúri államban nem rendelkeznek jogokkal. Bár hagyják élni őket, falvaikat tízszeresen is megadóztatják, de meg nem védik. Érdekes, hogy a csöcselék hadakba mégis beléphetnek, és ekkor megkapják ugyanazt az elbánást, mint a többiek. A nem orosz származású emberek szintén csak a csöcselék tagjai lehetnek.

Teljes jogú katona kétféleképpen lehet valaki: ha beleszületik, tehát legalább egyik szülője katona, vagy ha egy magas rangú katona pártfogásába veszi. Így fel lehet emelkedni kisegítő munkából, csöcselékből vagy hadat soha nem látott parasztból is (utóbbi csak gyermekekkel történik meg).

A kisegítő munkások közül a szerelők és kiberdókik



a csőcselék fölött helyezkednek el, a hadsereg teljes jogú tagjai, bár a Lovag megszólításra nem jogosultak. Ebből következik, hogy ők is csak orosz származásúak és emberek lehetnek. Sok közöttük a nő.

A hadúri seregek összetétele

A legalsó rétegbe tartoznak a "csőcselék", vagyis a paraszti, dili vagy idegen származású, többségükben képzetlen **katonák, illetve a zsoldosok**. Utóbbiak között egy kevés varázstudó is van. A csőcselék századokat lovagok vezénylik, ők maguk nem érhetnek el tiszti rangot. A zsoldosok maguk dolgoznak, általában egy lovagot mint megfigyelőt helyeznek melléjük.

Előkelőbb helyet foglalnak el a **Motorizált lovasság** tagjai, akik ugyan a csőcselék közé tartoznak, de a kiborgok szívesen dolgoznak velük, és ez, na meg a képességeik az egész hadseregben elismerést vált ki irántuk. Ehhez az is hozzá tartozik, hogy ők vezényelhetik saját századaikat (maximális rang: százados).

Bár nem teljes jogú tagjai a hadúri táboroknak, a **kozákok** elitnek számítanak. Nincsenek minden táborban. Egyes haduraknál (Orloff) zsoldosként szolgálnak, máshol felesküdték. Csak saját vezetőiknek és a hadúrnak engedelmesskednek.

Következnek a teljes jogú katonák, a **soldati**. Ők, és az összes következő kategória jogosultak a Lovag megszólításra. A 16-18. századi analógiában a köznemességnek felelnek meg. Kiképzésük során ötféle specializálódhatnak:

1. **Kommunikáció:** ők a rádiósok és szenzorosok. 2. **Mechanikai:** karbantartók, szerelők. 3. **Orvosi:** felcserek. (Persze vannak valódi műszerészek és orvosok is, de őket ritkán küldik a frontvonalba.) 4. **Pilóta:** PCsSz egységek, harci terepsiklók, harci motorok, rakéta-hátzísákok. Ide tartozik a katonák 15%-a. Bár a motorizált lovasság a szigorúan vett motorozásban jobb náluk, ők viszont elég fegyelmezettek ahhoz, hogy komoly hadmozdulatokban is részt vegyenek, akár más fegyvernemekkel együtt. 5. **WP:** ők a gyalogság. 70 % ide tartozik.

A **Szárnyalók** egy különleges repülő eszköz elit pilótái. Nincsenek minden hadúrnál.

A katonáknál csak hangyányit előkelőbbek a kiborgok közül a **Könnyű gépek**. Ők gyakran együtt harcolnak a nem-kibernetizált katonákkal (a pilótákkal és a gyalogsággal).

A **Nehéz gépek** a tüzérség szerepét látják el. Ostrom esetén döntő fontosságúak, nyílt csatákban lassúak.

A **Rohamkiborgok** minden hadúrnál másfajta. Elsősorban nagy csatákban vetik be őket, mint frontvonalbeli egységeket.

A **Csatalovagok** szerepe kettős: alacsony szinten elit nehézlovasság, magasabb szinten gyakran katonák és kiborg egységek parancsnokai. A hadúri vezérkarban belőlük van a legtöbb. Nem keverendő össze a Lovaggal, ami minden teljes jogú katona hivatalos címe.

A fentiek elsősorban a különböző osztályok - és ez alatt

valóban társadalmi osztályokat kell érteni - elismertségét tükrözik. A hadsereg működésében természetesen ennél fontosabbak a rangfokozatok. A haduraknál ezekből elég kevés van. A modern hadseregektől abban is különbözik, hogy valakinek a rangja automatikusan megadja, hogy milyen egységnek parancsol. Ugyanakkor az egységek pontos mérete nem fix.

Tizedes: egy szakaszt (5-10 embert) irányít.

Örmester: 3 szakaszt irányít.

Hadnagy: vagy viceszázados. Egy század (kb. 100 fő) második embere.

Százados: egy századot irányít.

Örnagy: vagy viceezredes. Egy ezred (8-10 század) második embere.

Ezredes, vagy ezredeskapitány, esetleg regimentárius. Egy ezredet (regimentet) irányít.

Tábornok: a nyugati területeken nevezik hetmannak is. Általában az összes rendelkezésre álló haderő parancsnoka. Nagyobb csapatösszevonás esetén legfeljebb 10,000 embert (azaz egy hadosztályt) irányít. 1

Parancsláncon kívül állnak a **Füst katonák**, azaz hírszerzők, az orgyilkosok (bár őket rendelhetik csőcselék egységekhez is), valamint a hadúr különleges tanácsadói.

Rangjelzéseket csak azok a seregek használnak, amelyek egyenruhákat is. Ezek egyszerűek, és csak a ruha vállán található meg. Alapjuk a hadúr színeire van festve, rajta ezüst vagy arany csillagok sorakoznak: sorban egy, kettő, három ezüst, egy kettő, három arany. A tábornok pedig egy arany sáv.

A legtöbb táborban nincsenek egyenruhák. Itt a magasabb rangokat a vezéri buzogányok (kozák szóhasználatnál pjernaes) mutatják. A százados buzogánya ezüsttel futtatott, az ezredeskapitányé arannyal és ezüsttel, a tábornoké tisztán arannyal. A helyettesek kisebb buzogányt hordanak. A tizedest és örmestert általános felfogás szerint "elég, ha alantasai és felettese megismerik".

Általánosan használt járművek

Bozótmotor: felfegyverzett motorkerékpár. A motorizált lovasság és a soldati is használja.

Kiborgmotor: nehéz motorkerékpár, kibernetikus járművezérléssel. A könnyű gépek, és a motorizált lovasság kiborg tagjai (12 % ilyen) használják.

Suhanó: kétszemélyes nyitott légpárnás, elég gyenge. Csak a motorizált lovasság használja.

Harci terepsikló: kétszemélyes nyitott légpárnás, harci típus. Csak a soldati használhatja.

"Harci szekér": Négy óriási keréken gördülő jármű, tetején egy nyitott platóról csőcselék harcosok lövöldöznek. A pilóta a kerekek között, a gép beljében ül. Kizárólag csőcselék jármű.

"Csatajárgány": 12 kerekű páncélozott csapatszállító. 1200 MDC, 27 méter hosszú, de nagyon rosszul bírja a terepet. Az egyetlen nehéz páncélosuk, ami ráadásul közepes rakétákat is hordoz. A pilóták mindig a soldati közül kerülnek ki, de szállíthat csőcselék katonákat is.



Novijet Explorersku teherautó: a hadurak megszokott teherszállító eszköze. Utánpótlást és ágyúkat fuvaroznak vele. Az ágyúkat néha a platóra is szerelik, de mivel ez a jármű nem képes a visszarúgást felfogni, csak álló helyzetben, a teherautót rögzítve lehet löni velük.

A kiborgokról

Kiborgnak lenni Oroszországban előkelő rangot jelent. Éppen ezért az itteni kiborgok élete kényelmesebb, a társadalomba jobban beleilleszkedtek, mint bárhol másutt.

Az első fontos kérdés az utódoké. A hadúri lovagok rangja örökletes: mi értelme lenne ennek, ha minden második lovnak nem lennének örökösei? Mielőtt egy önkéntest teljes kiborggá alakítanak, génmintát vesznek az ivarsejtjeiből, így ha gyermeket akar, egy béranya bármikor kihordhatja azt, sőt két kiborgnak is lehet közös gyermeke. A Szovietek egy lépéssel tovább mentek: minden katonától vesznek mintát, így ha valaki akaratán kívül, halálos sebesülés miatt esett át a teljes konverzió, még mindig lehetnek utódai.

A második kérdés a nehéz gépekre és rohamkiborgokra vonatkozik: őket kérésükre bármikor áthelyezik egy könnyű kiborgtestbe. Külön kérésre a szintetikus borítást is megoldják, a testek tapintás érzéke pedig akár 75% is lehet. Mindez a katonának egy rubeljébe sem kerül. Az a kevés nehéz gép, aki nem marad a seregben élethosszig, általában leszerelése előtt kéri ezt a lehetőséget, de nem mind. A rohamkiborgok közül sokan ragaszkodnak különleges testükhöz.

Harmadszor: a társadalmi élet kérdése. A hadúri városokban a középületek és sok szórakozóhely úgy épült, hogy a legnagyobb kiborg-testeknek sem jelentsen akadályt a bejutás. Oroszország talán az egyetlen hely a Földön, ahol például kiborgokra specializálódott kocsmák vannak.

Végül szót kell ejtenünk egy kellemetlenebb témáról is: hogyan lehet fogságban tartani egy kiborgot? Az általános eljárás az, hogy a fejet leválasztjuk, rákötjük egy létfenntartó egységre, majd feltesszük a polcra. Az agy tudatánál van mindvégig, sőt lát, hall és beszél, de test hiányában semmi másra nem képes.

Megjegyzés: egy kiborg fejének levágásához a fej MDC-jének egyötödét kell csak levágni, de a nyak eltalálásához 17 vagy jobb támadó dobás kell (bónuszok számítanak). A Burgasov féle Mészáros az egyetlen, amelynek egyáltalán nincs nyaka, az ő fejüket csak harcképtelenné téve, szerszámokkal lehet kioperálni a testből.

Kozákok

A mai kozákság a régi doni kozákok és a krími tatárok keverékéből áll össze. Ami azt illeti, jóval több tatár van bennük, mint kozák (ironikus, ha belegondolunk, hogy ez a két nép a történelmi időkben esküdt ellensége volt egymásnak). Nagy lovasok, csak a mongol és a magyar nomádok érnek fel velük, de jobb felszerelésük miatt egy összecsapásban jó eséllyel a kozákok vinnék el a pálmát. A kozákok ugyanis a mágia helyett a modern technikára esküdnék. Több hadúrral is jó kapcsolatot tartanak fenn.

Társadalmuk egyfajta törzsi struktúrára épül, de ők

maguk ezeket nemzetségeknek nevezik. Általában 30-80 főből állnak, a nőket is beleértve. Az asszonyokkal civilizáltan bánnak, akár harcosok is lehetnek belőlük. De akár harcos, akár nem, mind tud "kozák módra" lovagolni. Ezt már 4-5 évesen elsajátítja minden gyerek. Egy nemzetség tagjait rokoni szálak kötik össze – éppen ezért törvény, hogy házasodni más nemzetségekből kell –, de nem ritka a "befogadás" sem. Ez egy olyan szertartás, mely során bármely idegent befogadnak maguk közé, aki erre érdemesnek bizonyult. Akár nem-emberi lényeket is, de a humanoidoknál meghúzzák a határt. Így a kozákok között vannak más kasztba tartozók is (előbb-utóbb ők is elsajátítják a "kozák módra lovaglást"). A varázslók igen ritkák, és mind befogadottak.

A nemzetség vezetője a bagadir (úr, vezér tatáru). A kozákok még egy hadúr zászlaja alá állva is csak neki engedelmessé válnak, ezért a kozák egységek tisztjei mindig bagadirok. A kozákok egyébként még azokban a seregekben sem viselnek egyenruhát, ahol ismerik ezt a fogalmat, tisztjeik mindig pjernacsot (vezéri buzogányt) hordoznak. A kozák század neve csambul (tatáru).

A nemzetségek 1000-6000 fős klánokba tömörülnek. Itt már nincs szó rokoni kapcsolatokról: a klán egyszerűen szövetséges nemzetségek csoportja. Vezetője a hetman. A nemzetségek átállhatnak más klánokba, de ez ritka. A klánok alkalmanként harcolnak egymással, de nincs közöttük különösebb gyűlölködés. Ezek az összecsapások inkább erőpróbák, hiszen ki lehetne méltóbb ellenfele egy kozáknak, mint egy másik kozák?

A független nemzetségek legtöbbször a Romanova és Kolodenko szférákban él. Utóbbiban van egy igazán nagy klán (18,000 fős), melynek vezére a nagyhetman címet viseli és jó barátja Kolodenko hadúrnak. A Szolokov szférában is voltak óriási területeik, de a hadúr elüldözte őket.

A további hadurakhoz fűződő viszonyukat lásd a hadurak leírásaiban.

A hadurakról röviden

Aleksejevna

Terület: Nyugaton kb. a Pecsora folyóig, délen az Urál közepéig (ha megtaláljátok az Iserim nevű csúcsot, akkor ott), keleten potosan a Jenyiszej torkolatáig terjed. Északi határa értelemszerűen a Jeges-tenger. Több mint fele tehát Szibériához tartozik.

Össznépeség: 214,500

Hadsereg: 54,000

Székváros: Alekszejevna Város, az Északi-Urál nyugati oldalán. Állítólag a 20. században itt egy Likta nevű város volt, de én ezt a legjobb világatlásban sem találtam meg.

További városok: nincsenek

Halálzónák: ezek olyan területek, ahol a Katakizma alatt nukleáris robbanás játszódott le és máig is radioaktívak. Egyes halálzónákban a mágia is rendellenesen viselkedik, és mindegyik kísértetjárta hely. Ebben a szférában nincsenek ilyenek.



Kozákok: Ilyen messze északon? Nyomuk sincsen.

Rohamkiborgok: a Vihar (Tempest).

Harcjárművek: viszonylag kevés. Harci szekeret és Csatajárgányt egyáltalán nem használnak.

Egyenruha: nincs, a katonák valahol a ruhájukon viselik a hadúr színeit (fehér-zöld).

Mágia: gyakori, de általában nem kedvelt, kivéve az őhitűeket (Old Believer O.C.C.) és a kuznyát, de csak a boszorkányokra vadásznak. A szféra közelében van a hóboszorkányok és a szibériai "amazonok" hazája, így velük errefelé inkább lehet találkozni, mint más szférákban. A csontfaragók területe pedig éppenséggel a szféra szélén található, a középső Urál barlangjaiban. A boszorkányvadászok szervezete is ebben a Szférában jött létre.

Érdekességek: a hadúr gyakorlatilag visszavonult a kormányzástól. A Szféra életét három fő tanácsadója együtt irányítja: egy csatalovag, egy Vihar rohamkiborg, aki csaknem olyan öreg, mint a hadúr, és egy könnyű kiborg.

A Szféra területén található a hadúri Oroszország legnagyobb bányái. A bevezetőben említett földesúri rendszer szerepe is jelentős.

Burgasov

Terület: Nyugaton a Balti-tenger Leningrádtól Rigáig tejedő szakasza, délnyugaton a Dauroga folyó (valahol Ny-Dvina néven szerepel), Szmolenszktól a határ felfelé fordul, kikerüli Moszkvát, majd a Volga mentén lejön Kazanyig (itt található a Volga és a Káma), majd a Vjatka folyó mentén vissza Kirovig, onnan pedig egyenesen az Urálig. Keleti határa az Alekszejevna szféra.

Össznépeség: 750,000

Hadsereg: 98,000

Székváros: Novgorod. Jobb mai térképeken Velikiy Novgorod néven szerepel, a Szentpétervár - Moszkva közötti szakasz északi harmadánál, ahol a Volhov folyó ered az Ilmeny-tóból.

További városok: Arhangelszk, kikötő a Fehér-tenger partján. Azelőtt Kazimir hadúr székvárosa volt.

Halálzónák: Szentpétervár.

Kozákok: Ez a szféra nem tartozik a kozákok által lakott területbe. Akik itt élnek, azok harcolni jöttek. Legtöbben felesküdték a hadúrra. Megítélésük nem túl jó, mivel ebben a szférában veszik legkomolyabban a "tiszta orosz vér" kérdését.

Rohamkiborgok: a Mészáros (Butcher) és a Hasfelmetsző (Ripper).

Egyenruha: nincs, a katonák valahol a ruhájukon viselik a hadúr színeit (ezüst-vörös-barna), sokan medvekarmot tetováltatnak az arcukra vagy a kopasz fejbőrükre.

Harcjárművek: sok, minden megadott fajtából.

Mágia: nem kedvelt, de csak a nekromantákra és boszorkányokra vadásznak.

Érdekességek: a bevezetőben említett nemesi attitűd és földesúri szokások itt jelennek meg a legerősebben. A hadúri katonák körében nagyon fontos a patriotizmus. Burgasov az egyetlen hadúr, akinek családja és örököse van.

Kolodenko

Terület: Az egész Kaukázus, valamint a Kaszpi-tenger teljes partvonala a déli oldalt kivéve, északon egészen vékony sávban, de keleten egészen az Aral-tóig.

Össznépeség: 129,800 plusz legalább 50,000 szabad kozák

Hadsereg: 26,000

Székváros: Mezőtorony (Meadowspire), egy hegyi erődítmény a Kaukázus keleti végén, a déli lejtőkön, kb. 100 km-re Bakutól nyugatra.

További városok: Szélnyírta (Windshorn), a Kaukázus északkeleti végén, Szocsitól keletre kb. 70 km-re, valamint Sziklamenedék (Stone Haven), az Elbrusz csúcs oldalában, 1.5 km magasan a tengerszint fölött. Baku, mint az olajkutakat felügyelő támaszpont továbbra is létezik. A 21. század közepén látszólag kimerültek ugyan a kőolaj-lelőhelyek, de a Katakizma után újakat fedeztek fel.

Halálzónák: Groznij, Jereván.

Kozákok: Az egyetlen szféra, ahol tökéletesen beilleszkedtek a hadúr seregébe. Ezen kívül itt a legtöbb független törzs szállásterülete is.

Rohamkiborgok: a Fehér Tigris és a Fekete Párduc.

Egyenruha: fekete ruházat, rajta egy fehér és egy ezüst csík, minden fegyvernemnél másutt.

Harcjárművek: kevés, főleg motorok és suhanók.

Mágia: Általánosan elfogadott, de a nekromantákra és boszorkányokra vadásznak. A szférában található a Keresők központja (lásd az O.C.C.-knél).

Érdekességek: Minden tekintetben modern hadsereg, mely kizárólag képzett profikat használ. A Szféra keleti felén vannak olyan falvak, amelyekben még nem is hallottak a hadurakról.

Orloff

Terület: Nyugaton a Duna torkolata, valamint a Prut folyó, majd a fekete-tenger partján a Don torkolatáig. Ezután a Don mentén Volgográdig, majd a Volgával csaknem párhuzamosan, de délebbre és keletebbre húzódik a határ. Kujbisev után fölkanarodik Perm városáig, mely fölött már a Burgasov szféra kezdődik. Az északi határ majdnem ugyanígy fut kb. 300 km-rel feljebb, csak a Volgától nyugatra behatol kissé a Szoviet zónába, attól közvetlenül keletre pedig a Burgasov zóna hatol be ebbe, elég mélyen.

Össznépeség: 1 millió

Hadsereg: 87,400

Székváros: Donyeck, az Azovi-tengertől északra.

További városok: Kujbisev (más térképeken Szamara) a Volga partján és Odessza a fekete-tenger északi partján.


Halálzónák: Dnyepropetrovszk, Perm.

Kozákok: Zsoldosok, a legharciasabb nemzetségek közül valók. A hadúr katonái egy kalap alá veszik őket a csöcselékkel.

Rohamkiborgok: a Holokauszt és az Aftermath.

Egyenruha: nincs, a katonák valahol a ruhájukon viselik a hadúr színeit (fekete-fehér).

Harcjárművek: kevesebb suhanó, sok motor és páncélos. Van egy páncélos egységük is, még a Pre-Rifts időkből: 30 Groundthunder tank. (A hadurak között a



legkomolyabb ilyen egység.)

Mágia: nincs hivatalos szempont. A hadúr nem foglalkozás alapján válogatja ellenségeit...

Érdekességek: a haditechnika egy része egy idegen fajtól származik (pl. részecskesugár fegyverek). A szférában létezik a rabszolgaság intézménye, melynek szenvedő alanyai elsősorban hadifoglyok. Az északi, nemrég meghódított területeken élők még ma is Szovietekként gondolnak magukra, és létezik egyfajta ellenálló mozgalom (fegyveres felkelésre persze nem is gondolhatnak).

Romanova

Terület: Nyugaton a Kárpátok, a Tarnów Királyságtól csaknem Kisinyovig, délen az Orloff határ mentén egészen Szaranszkig. Innen homorú félkörívben körülvési a Szovietet egészen Kalinyinig (kicsivel Moszkva felett). Végül Szmolenszk, majd a belorusz határ mentén vissza Lembergig (más térképeken Lvov).

Össznépeség: 1.7 millió

Hadsereg: 75,800

Székváros: Harkov (más térképeken Harkiv), a Kijevtől keletre, a régi ukrán-orosz határnál, és eléggé közel a mai Orloff határhoz.

További városok: Kijev. A legmodernebb orosz város a Szoviet Zónán kívül.

Halálzónák: Lemberg (más néven Lvov).

Kozákok: Ukrajna a régi kozákok hazája volt, ma itt élnek a Kolodenko szféra után legtöbben. Akik a seregben vannak, mind felesküdték a hadúrra, de élnek itt független nemzetségek is.

Rohamkiborgok: a Bosszúangyal (Avenging Angel) és a Viharlovás (új, lásd az O.C.C.-knél).

Egyenruha: sötét ruha, a jobb vállon keresztben arany és bíbor sáv.

Harcjarművek: igen sok motor, elég sok suhanó, de kevés páncélos. Van légierjük is: 24 darab Kamov Ka-50 helikopter.

Mágia: az egyént bírálják el, nem a használt mágiát, de a nekromantákra és boszorkányokra vadásznak. Ez azt jelenti, hogy az ismeretlen varázslóhoz automatikusan ellenségesen viszonyulnak, de csak amíg nem tesz valamit a szeretetükért.

Érdekességek: ebben a Szférában megkezdődött a kapitalizmus építése (nem vicc). Itt található a Novijet, Oroszország fő járműgyártó cégének központja, valamint a Guraskov Tek, a híres G-széria (sugárfelegyverek) gyártójának gyára is. Az egyetlen zóna, ahol modern kommunikációs hálózatok állnak a köznéppel rendelkezésére is (posta, tévéadások).

A kijevi rendőrség és a titkosszolgálat vezetője egy személyben egy hőboszorkány, a hadúr tanácsadója. Az ő vezetésével megkezdődött az Oroszországot behálózó feketepiac felderítése. Ebbe Kolodenko titkosszolgálat is bekapcsolódott, ők hívták fel a figyelmet Serijev hadúr szerepére (ezek a legutóbbi idők eseményei).

Serijev

Terület: Hál'istennek ez végre egyszerű: Belorusszia, Litvánia, Lettország déli fele és elvileg egész Lengyelország is. Gyakorlatilag utóbbinak inkább az északi része. Szomszédos Németországgal. Egy kis farkinca keleten benyúlik a Romanova és Burgaszov területek közé.

Össznépeség: 600,000

Hadsereg: 36,000 + a titkosak.

Székváros: Minszk. Fura keveréke a késő középkornak és a hi-technek.

További városok: Kalinyingrád, balti-tengeri kikötő, és Varsó, nagyjából romos állapotban.

Halálzónák: nincsenek

Kozákok: Bizonyos régi ellentétek miatt a hadúr seregében nem szolgál egyetlen kozák sem, de a szféra területén megtalálhatók. Elsősorban a Brodki Birodalom határvidékén szeretnek portyázni.

Rohamkiborgok: a Sáska (Mantis) és az Orgyilkos. Utóbbiból Kolodenko és Solokov kivételével minden hadúr használ legalább néhány tucatot.

Egyenruha: csöcseléknek nincs, a katonák valahol a ruhájukon viselik a hadúr színeit (sárga-kék). Valódi katonáknak kék ruha, a csuklóknál sárga sávval.

Harcjarművek: mindenből használnak, de viszonylag keveset.

Mágia: a nekromantáknak nagy befolyásuk van az alvilágban. Minden más varázstudó konkurencia, tehát nem kedvelt. A köznépp körében az őshítű és kuznya kivételével semmilyen mágiahasználó nem kedvelt.

Érdekességek: a hadúr titkosszolgálatja és a hírhedt orosz maffia lényegében egy és ugyanaz. A valódi hadsereg nagyobb része minderről nem tud semmit.

A hadúrnak él egy távoli rokona, egy másod-unokahúg, akinek közeli hozzátartozói mind különféle váratlan balesetekben hunytak el. A lány három évvel ezelőttig kolostorban élt, innen egy Démonűző nővér (új O.C.C.) vitte magával és képezte ki démonvadásznak. Jó viszonyban van a kozákokkal is. Holléte a hadúr számára ismeretlen.

Solokov

Terület: A Don és a Kaukázus közötti rész, a Kaszpi-mélyföld északi része, majd nagy félkörben a Déli-Ural nyugati lejtői. Északkeleten egy pontban ér össze az Alekszejevna, Burgaszov, Orloff és Szolokov terület. Délkeleten Orenburg környékén egy jókora területet kiharaptak belőle a Koshchei Haláltalanok démon-légiói.

Össznépeség: ismeretlen

Hadsereg: 77,500

Székváros: nincs

További városok: nincsenek.

Halálzónák: Orenburg (szigorúan véve ma már nem is a szféra része)

Kozákok: Nincsenek. A hadúr gyűlöli a kozákokat. Mellesleg ez a terület valaha nagyrészt az övék volt, de Solokov elűzte őket.

Rohamkiborgok: a Démonkéz (Demonfist), a legrégebbi típus mind közül.

Egyenruha: nincs. Ha fegyver van nálad, akkor a



hadúrhoz tartozol.

Harcjarmúvek: sok motor és páncélos, de kevés suhanó.

Mágia: a hadúr szereti őket, mert hatékonyak. Aki nem hajlandó neki dolgozni, azt viszont kivégzik. A köznépgyűlöli őket, mert a hadurat szolgálják.

Érdekességek: a szférában a paraszt és a rabszolga között alig tesznek különbséget, egyiknek sincsenek jogai. Nőből nem lehet katona, még a csöcselék soraiban sem. Ugyanakkor a műszerészek és kiberdókik között sok a nő, mivel a szakértelmüknek köszönhetően legalább az életük nagyjából biztonságban van. Teljes biztonságban senki nincs, még a lovagok sem, a hadúr bárkit azonnal kivégez(tet)het.

Az Új Szoviet

Terület: Ha az eddigiekkel boldogultál, akkor maradt egy lyuk, melynek Moszkva az északi szélén van. Na, az az. Szomszédai nyugaton Romanova, délen Orloff, északon és keleten Burgaszov.

Össznépeség: 3.6 millió

Főváros: Új Moszkva, 50 km-re délre a régítől.

További városok: Új Leningrád (Új Moszkvától 50 km-re délkeletre), Kalinyingrád (a mai Kalinyin helyén, nem keverendő a Balti-tengeri kikötő Kalinyingráddal), Kurlenszk (Moszkvától keletre 100 km-re) és a Volga Erőd (Gorkijtól délre a folyó mentén, véd az Orloff és a Burgaszov szférától is).

Halálzónák: Moszkva, Gorkij.

Egyenruha: barna ruha (rendőrségnél szürke), a páncél pedig vörös, a felső karok és a combok feketék, ezüst csillag a mellkason. A rendőrségnél szürke, a felső karok és combok sötétvörösek, vörös csillag.

Harcjarmúvek: Az egyetlenek, akik komoly mennyiségű harcokcsival rendelkeznek (5000+). Motorokat és suhanókat inkább a rendőrség alkalmaz. Csatajárgányokat használnak, Harci szekeret nem.

Az orosz hadurak tengeri flottái

Balti-tenger

Serijev kikötője Kalinyingrád. Itt található egy Kirov osztályú cirkáló, a Kuznyecov (26,800 BRT vízkiszorítású); három Szovremenij osztályú romboló (8,200 BRT), ezek közül egy működőképes, a másik kettő szárazdokban, de német segítséggel az egyiket működőképesé lehetne tenni; valamint négy Udaloj osztályú romboló (9,000 BRT), melyek közül kettő működőképes. A flottát kilenc Tashkent járőrhajó (2,980 BRT) egészíti ki.

Burgaszov kikötője Tallinn, a volt észti főváros. Neki egy Szovremenij és egy Udaloj rombolója van, valamint 6 Tashkent járőre.

A Tarnów Királyság zászlaja alatt hajózik egy Udaloj romboló, ehhez a kis flottához még tucatnyi tarnóvi gyártmányú járőrhajó tartozik. Kikötő gyanánt Gdansk-

ot használják, a romboló ugyanis nem képes felhajózni a Visztulán.

A német haditengerészet igen aktív, de mivel 80%-ban kisméretű tengeralattjárókból áll, ebből nem sok látszik. Amivel találkozhat az ember, az az XS-120 "Elfogó" szárnyashajó (22 BRT) és az XS-400 jelzésű hadihajó-típus (82,000 BRT).

Fehér-tenger

Burgaszov kikötője Arhangelszk. Itt horgonyzik két Moszkva osztályú rakétacirkáló (11,400 BRT), az egyik működőképes, egy Szovremenij és két Udaloj, ezek mind szárazdokban, és hat darab működőképes Tashkent járőrhajó.

A hadúr által megszerzett régi feljegyzések szerint Murmanszk és Novaja Zemlja bázisokon összesen négy Moszkva, hat Szovremenij és hat Udaloj állomásozott. A Barents-tengeren állandóan tomboló vihar illetve a Szent Péter Gerinc, melyet gargoyle-ok laknak viszont mindkét helytől elzárja őt.

Jeges-tenger

Aleksejevna kikötője Novij Port városka, az Ob torkolatának mélyén. Egyetlen Szovremenij romboló és egy jégtörő található itt, egyik sem futott ki már évek óta.

Fekete-tenger

Constanta, a volt román kikötő néhány éve Romanova hadúr szövetségese. Itt horgonyzik a Kirov osztályú névadó hajója, egy jó állapotban levő cirkáló. A flottát egy Szovremenij és egy Udaloj romboló, valamint négy Tashkent egészíti ki.

Orloff kikötője Odessza. Egy Szovietszki Szozuz osztályú csatahajó (78,000 BRT) a partra vontatva erődde lett átépítve, mely a kikötőt védelmezi. Egy igen rossz állapotban levő Moszkva osztályú rakétacirkálóját 1-2 éve lőtte ronccsá a Kirov, a maradványok a kikötő közelében feneklettek meg. Két súlyosan sérült, de hajózni még képes Udaloj romboló és hat Tashkent tartozik még ehhez a flottához.

Kolodenko fekete-tengeri kikötője Szocsi. A flotta 5 darab Neutrasimij könnyű fregattból (4,350 BRT), háromszor ennyi Tashkent őrnaszádból és egyetlen nagyobb hajóból, egy Szovremenij rombolóból áll. Nemrégén megtaláltak két eltűntnek nyilvánított Udaloj rombolót, helyreállításuk folyik.

Két Moszkva osztályú rakétacirkáló a Boszporusz környékén tanyázó nem-emberi kalózbanda kezében van.

Kaszipi-tenger

Nevezhetnénk akár Kolodenko Beltengerének is. Három Neutrasimij és 12 Tashkent végzi a rendszeres szörnyirtást.

A vizek eléggé biztonságosak, teher- és személyszállítás is folyik Baku és Krasznojvodszk között.

(Az említett hajók leírása megtalálható a <http://www.kitsune.addr.com> oldalon, hacsak azóta nem törölték le őket.)



“irányító” kibercucc, rakétaelhárító rendszer, erőtér-tech, repülő kiborg?

A keresztény papság

A Földön talán sehol nem maradt olyan népszerű a kereszténység, mint Oroszországban. Ebbe még a Szoviet zóna is beletartozik. A mai kommunistáknak semmi kifogásuk a vallás ellen.

Hetvennégy hivatalos felekezet létezik, mind az egy és igazi keleti ortodox egyháznak mondja magát. Legnagyobb a **Moszkvai Egyház**, mely Új Moszkvával együtt élte túl a Kataklizmát. Az elvtársak 62%-a tagja ennek a felekezetnek, további 17% pedig huszonhárom másiknak. A maradék ötven egyház a hadurak területein található. Némelyik nem nagyobb egyetlen eldugott falunál.

Az egyházak (főleg a nagyobbak) ismét felvállalták a régi korok tudásának átmentését, mint valaha Róma bukása után. Sok templom alatt rejtőznek Kataklizma előtti könyvtárak, benne könyvek, CD-k, mikrofilmek és más adathordozók ezreivel.

A papok társadalmi szerepe igen fontos. Sok kis közösségnek a helyi atya a vezetője, és a többiben is a közösségi élet szervezője. A vallás ezen kívül vigaszt is nyújt a szegényeknek és szenvedőknek.

Szerzetesek csak kevesen vannak, apácák pedig kizárólag a Szoviet zónában. Ők sem távolodnak el a társadalomtól, hogy egy magányos kolostorban éljenek – ez manapság nem csak veszélyes, de a közösséget is gyengítené. A szerzetek afféle “nonprofit karitatív szervezetekként” jellemezhetők, akik mellelleg vallásosak is.

A **keresztény papnak** nincs mágikus hatalma, mint a magukat istenségeknek nevező, természet-feletti lények papjainak. Hitük mégis ad bizonyos védelmet a gonosz ellen.

Bár ez nem játszható O.C.C., de a pappá válásnak vannak **követelményei**: IQ 8, MA 10, PE 10

Bónuszok: +3 megszállás ellen, +1 mérég és betegség ellen, +2 horror ellen

Képességek

Víz megszentelése: a szentelt víz 2D6 pontot sebez a legtöbb természetfeletti gonosz lényen.

A **kereszt** nem csak vámpírokat, hanem kisebb démonokat, ghoulokat és tündéreket is távoltart egy pap kezében. Továbbá a papnak a következő bónuszokat biztosítja: +1 mágia és illúzió ellen, +2 megszállás és elmekontroll ellen.

A kereszt érintése pap kezében minden démonnak 1D6 pont sebzést okoz (vámprinak pedig a szokásost).

Képes **exorcizmust** végrehajtani (mint a pszi képesség, de ISP vagy PPE nélkül).

A templom **megszentelt földje** Kisebb Védelmező Körként működik.

Új orosz kasztok

Démonűző testvér O.C.C.

Egy különös egyházi szervezet tagjai, melyet a legtöbb nagy felekezet kiátkozott. Mágiával küzdenek a természetfeletti ellen, ami még nem lenne baj, de minden rendelkezésre álló mágiával. Elveik közt szerepel a “szemet szemért” valamint a “cél szentesíti az eszközt” is. A Spanyol Inkvizíciónál azért annyival jobbak, hogy általában a megfelelő célpontokra csapnak le.

Templomuk, kolostoruk nincs, csak átmeneti találkozó helyeik. Nők (“nővérek”) is vannak köztük. Csak varázstudó potenciállal rendelkező gyermekeket vesznek maguk közé. A gyermek általában egy testvér tanítványa lesz, vele utazik mindenhová. Végül bőrébe vágják a kereszt jelét, mely örökre megmarad (egy begyógyíthatatlan heg formájában). Ettől kezdve járhatja a maga útját.

A rendnek nincsenek vezetői, egyfajta sejt-szervezetet tartanak fent. Minden testvér legfeljebb 5-6 társát ismeri. Sok sejt egy városban tevékenykedik, de vannak olyanok is, akik a vadont járják. Titkos kápolnáik városokban és erdők mélyen egyaránt megtalálhatók. Ezek a “kápolnák” valójában egy-egy letelepedett - általában idősebb - testvér otthonai. Lehet egy kijevei bérház harmadik emeleti lakása, balra a második ajtó, vagy csőszkunyó, vagy egy falu temploma (igazából még az utóbbi a legtrikább). Itt bármely testvér megalhat, de akár hadműveleti központnak is használhatja. A testvérek soha nem vonulnak “nyugdíjba”, így egy 80 éves vén beavatott sem fog tiltakozni, ha beállít hozzá egy csapatnyi harcos testvér. A testvérek Európában bárhol előfordulnak, de a kápolnák 70%-a orosz földön áll.

A démonűző testvérek különleges képessége, hogy képesek “könyvből varázsolni”. Saját mágikus tudományuk minimális, de egy leírt varázslatot képesek felolvasni és így működésbe hozni. Néhányan komoly mágiaelméleti szakértővé is válhatnak.

Követelmények: ME 13, PE 13

Bónuszok: +8 horror ellen, +4 mágia és megszállás ellen.

Pszi: Nagyobb (*major*); ISP ennek megfelelőek, viszont mind a négy kategóriából kap kettő-kettő képességet.

Varázslás: válassz hat varázslatot az 1-4. szintekről. Minden további szinten csak egy új varázslatot kap, melynek szintje nem magasabb a tapasztalati szintjénél.

Ezen kívül a karakternek van egy könyve, melyben a következők szerepelnek: *Superhuman strength*, *Constrain being*, *Exorcism*, *Negate magic*, *Banishment*, *Remove curse*.

Ezeket a karakter bármikor felolvashatja. A varázslás így egy teljes kört vesz igénybe, de csak fele PPE pontba kerül. A karakter továbbá bármilyen leírt varázslatot felolvashat: ez is egy körbe, de a teljes PPE-mennyiségbe kerül. (Nem keverendő a mágikus tekercs felolvasásával, ami nem kerül PPE-be, ellenben a tekercs tönkreteszti. A kasztnak éppen az a különleges képessége, hogy bármilyen papírra vetett varázslatot első látásra fel tud olvasni, úgy, hogy az működjön is.)



A karakter értelemszerűen nem tudja felolvasni azt, amit ismeretlen betűkkel írtak (arabul, kínaiul).

A karakter továbbá képes a felolvasott varázslatokat "készenlétben tartani". Így nem kell csata közben egy kört azzal tölteni, hogy felolvassuk legpusztítóbb tűzvarázslatunkat.

A varázslat felolvasásakor a karakter elkölti a szükséges PPE mennyiséget, de a varázslat ekkor nem jön létre. Szintenként 10 percig lehet egy varázslatot féken tartani, és összesen csak annyit, amennyi a karakter szintje. Ezek a varázslatok lehetnek akár azonosak is. A varázslat aktivizálása innentől egyetlen szóba kerül. Az eltárolt varázslatok a karakter aurájában jól láthatóak.

Ha a karakter elveszíti az eszméletét, vagy lejár a szintenként 10 perc, a varázslat minden hatás nélkül eltűnik.

Mindezekon túl a fent leírt keresztény papi képességeket is birtokolja.

Figyelem: A karakter tényleg bármilyen varázslatot felolvashat, de nem minden varázslatnak van írásos változata. A boszorkánymesteri, vagy sámáni mágjának például nincsen. A nekromanták és a temporál-mágusok viszont készíthetnek ilyeneket.

O.C.C. képzettségek:

Nyelvek: válassz négyet +30

Írás-olvasás +40

Rádió: alap +15

Detect concealment +20

Detect ambush +20

Mászás +15

Streetwise +20

Földi navigáció +20

Ismeret: démon +15

Ismeret: mágia +15

Lopakodás +20

Atlétika

2 pilóta

5 WP

Hand to Hand: Harcművészet

Választható képzettségek: Válassz ötöt, és még egyet a 3, 6, 9, 12 szinteken.

Másodlagos képzettségek: Válassz hármat, és még egyet 2, 4, 7, 10, 13 szinteken.

Felszerelés: Közepes páncél, egy modern fegyver, egy számszerű fa vesszőkkel, egy ezüst bevonatú vibropenge, kereszt és "a" könyv.

A legtöbben homlokukon hordják a kereszt alakú sebhelyet.

Viharlovas rohamkiborg R.C.C.

(Romanova Tábor)

Ezt az egészen új rohamkiborg típust állítólag egy magyar mérnök tervezte, akit tisztázatlan körülmények között száműztek Debrecen városából. A kiborg teste egy megerősített Bosszúangyal, természetesen szárnyak nélkül.

Szupernehéz robotlovon ül, melyet a lábába illetve a ló nyergébe épített adatcsatlakozók segítségével úgy vezérel, mint a saját testét.

Az első néhány századot könnyű és nehéz gépekből, valamint néhány Bosszúangyalból alakították át. Azóta már vannak olyan Viharlovasok is, akik eleve így kezdtek katonai pályafutásukat. A robotlovakhoz a mesterséges intelligenciát a Szovietektől veszik, baráti áron.

A Vihargárda (ez a Viharlovasok hadtestjének a neve) igen hatékonyan bizonyult az állig felfegyverzett Holokauszt kiborgok ellen is.

Besorolás: Nehéz teljes konverziós kiborg

MDC testrészek szerint:

Vállba épített rakétavető (2) - 60

Alkarba épített lézer - 15 *

Kéz (2) - 30 *

Kar (2) - 100

Láb (2) - 150

Lábfej (2) - 75

Fej (lovagi sisak arcmaszkkal) - 150 **

Test - 320, plusz 150 MDC (könnyű), 180 MDC (közepes) vagy 250 MDC (nehéz kiborg páncél) ***

Megjegyzések:

* Ezekre a testrészekre "called shot" -3 bünettéssel.

** A fejre is -3 bünettéssel lehet löni. Itt az agy, tehát megsemmisülésével a karakter halott.

*** A test megsemmisülése után a fejet 18 óráig életben tartják a beépített vészrendszerek. Ha a test mínusz 100 MDC alá csökken, a fejet sem lehet megmenteni (felrobban a kiborg reaktora).

Sebesség:

Futás: 90 mph (144 km/h)

Ugrás: 12 láb (3.6 m) magasra és 20 láb (6 m) előre. Nekifutásból 50 %-kal több.

Repülés: csak rakéta-hátizsákkal. Tömege miatt csak 60 % határfokkal képes használni. (Tehát 220 mph helyett csak 132 mph).

Statisztikai adatok:

Magasság: 3 m, lovon 4.3 m

Szélesség: 1.8 m

Hosszúság: 1.2 m

Súly: 1.2 tonna

Tapintás érzék: 45%

Robotikus PS: 38

Bionikus PP: 24

Arc: lovagi sisak, alatta általában emberi arc

Horror faktor: 6, lovon feléd vágatva 12

Bónuszok: +2 kezdeményezés, +2 támadás / háritás, +3 "pull punch", +1 "roll with p/f/i", +4 horror ellen

Bónusz képzettség: Lovaglás (+ 20%)

Energiaforrás: Nukleáris, 20 év

Feketepiaci ára: N/A. Titkos és forgalomba soha nem került.

Hadúri (előállítási) ára: 3 millió kredit, plusz robotló

Fegyverrendszerek:

1. Vállba épített rakétavető (2):

Mindkét megnagyobbított vállvértben négy-négy minirakéta található.

Lövedék típusa: bármilyen, de páncéltörő (1D4x10 MD) vagy plazma (1D6x10 MD) a jellemző.

Hatótávolság: 1.6 km

Tűzgyorsaság: 1, 2 vagy 4 rakétából álló raj.

Tár: kétszer 4.

2. Alkarba épített tripla lézergyű (1):

Általában a jobb karba építik. A Kolodenco-féle Fehér Tigris fegyverével azonos.

Sebzés: 2D6, 4D6 vagy 6D6 MD

Tűzgyorsaság: minden lövés egy támadás.

Lőtávolság: 2,000 láb (610 m)

Tár: gyakorlatilag végtelen. Folyamatos tüzelés mellett a kiborg sebessége 10 %-kal, kezdeményezése 1-gyel csökken.

3. Nehéz kiborg-pajzs (1):

Általában a bal alkarhoz rögzítik. Nem kézben tartja, tehát nem is tudja elejteni.

MDC: 90.

Súly: 32 kg.

4. Visszahúzzható alkar-vibropengék (2):

Mindkét alkarban egy ezüst bevonatú (haduraknál ez általános gyakorlat), kb. 1 méter hosszú penge.

Sebzés: 3D6 MD.

5. Tenyérbe rejtett energia-csatlakozók (2):

A szokványos orosz gyakorlat az, hogy a kiborg csuklójából egy energia-kábel megy a kézben tartott fegyver G-tárájának helyéig. Így a kiborg képes belső reaktorából működtetni a kézi energia-fegyvereit. A Viharlovass kábel helyett rejtett csatlakozót használ, amit nem lehet rögtön szétlőni. Ellenben a fegyvert módosítani kell hozzá: a G-tárból át kell vezetni az energia-csatlakozót a fegyver markolatába.

Folyamatos tüzelés mellett a kiborg sebessége 10%-kal, kezdeményezése 1-gyel csökken.

6. Robotikus PS és pusztakezes sebzés:

Visszafogott ütés - 1D4 MD

Ütés - 2D6 MD

Erőből ütés - 4D6 MD (két támadás)

Rúgás - 2D6 MD

7. Kézifegyverek:

Az első század egységesen szoviet S-500 lézerkarabélyt használ (2D6 MD vagy sorozat 1D6x10 MD, lőtáv 3000 láb / 914 m), a többiek általában Belovszki plazmaágyút (1D4x10+10 MD, lőtáv 1,800 láb / 550 m). Másik kezükben szupernehéz vibrokard (4D6 MD, ezüstözött).

8. Kibernetikus implantok:

Standard rohamkiborg csomag, plusz hármat választhatsz. Ezen felül két adatesatlakozó a kiborg

lábaiban, melyekkel a robotlóhoz kapcsolódik (a kielégítő kapcsolathoz egy működő csatlakozó elég), és két energia-csatlakozó, melyekkel a ló tartalék energiaforrását csapolhatja meg. Ekkor a kiborg energia-fegyverei nem okoznak sebesség és kezdeményezés-csökkenést.

Robotló

Szupernehéz típus, kizárólag a Viharlovassoknak és emberi arányokkal rendelkező nehéz gépeknek.

Lovas: egy fő nehéz kiborg, és két ember méretű "utast" is szállíthat.

MDC testrészek szerint:

Fej – 200

Lábak (4) – 200

Test – 500

(Beépített páncélzattal rendelkezik, erre már nem lehet újabbat tenni.)

Sebesség:

Futás: 100 mph (160 km/h), a kiborg "leg booster" implantot használja.

Ugrás: 4.6 méter fölfelé és 12.2 méter előre, nekifutásból.

Statisztikai adatok:

Magasság: 2.7 m mar, 3.3 m fej.

Szélesség: 1.8 m

Hosszúság: 6 m

Súly: 8 tonna

Szintentikus borítás: nincs

Tulajdonságok: robotikus PS 30, PP 20, IQ 6

Energiaforrás: nukleáris, 20 év, és van két tartalék reaktora is: az egyik a lóba épített fegyvereket működteti, a másik a kiborg energia-fegyvereihez csatlakoztatható.

Teherszállítás: lovasán kívül még fél tonnát bír el, de maga után 8 tonnát képes húzni.

Feketepecsi ára: 8 millió kredit (nagyon ritka).

Hadúri (előállítási) ára: 2 millió kredit

Fegyverrendszerek:

1. Mellkasba épített Belovski plazmaágyú:

Sebzés: 1D4x10+10 MD

Lőtávolság: 550 m

Tár: gyakorlatilag végtelen.

2. Szem-lézerek (2):

Sebzés: 2D6 MD egyenként

Lőtávolság: 330 m

Tár: gyakorlatilag végtelen.

3. Szájba épített páros ionágyú:


Sebzés: 3D6 MD egyenként

Lőtávolság: 250 m

Tár: gyakorlatilag végtelen.

4. Visszahúzzható fegyverrendszer (2):

A nyereg mögött mindkét oldalon egy doboz található. Ezek előre, hátra, fel és le forgathatók, de ha előre akarnak



lőni, előbb ki kell őket nyújtani egy méterre oldalra (ugyanis a lovas lábai útban vannak).

-Lézerágyú:

Sebzés: 4D6 MD (a kettő együtt is lőhet, de csak legalább 50 méterre álló célpontra)

Lőtávolság: 920 m

Tár: gyakorlatilag végtelen.

-Rakétavető:

Lövedék típusa: bármilyen, de páncéltörő (1D4x10 MD) vagy plazma (1D6x10 MD) a jellemző.

Hatótávolság: 1.6 km

Tűzgyorsaság: 1 vagy 2 rakétából álló raj, de 2x2-t is kilőhet, legalább 50 méterre álló célpontra.

Tár: 6 mindkét fegyverben.

5. Opcionális: Nagyobb rakétavető (2):

Holokauszt rohamkiborgok ellen olyan rakétavetőket használnak a fenti helyett, melyben 16 mini-rakéta van és egyszerre négyet tud kilőni (illetve 50 méternél messzebbre kétszer négyet). Ezen a verzió nincsen lézerágyú.

6. Robotikus PS és sebzés:

Mellső lábak – 3D6 MD

Hátsó lábak – 6D6 MD

Roham – plusz 2D6 MD

7. MI képzettségek:

Alapból csak orosz nyelv 98%, de “tanulhat” még 5 képzettséget.

Mágiahasználók

A pogány orosz kultúra letéteményesei az **őshítűek** (Old believer). Nevezhetjük őket sámánnak is, bár nem táncolják magukat ekstázisba és nem beszélgetnek szellemekkel. Varázslataikat összefoglaló néven természet-mágiának mondják. A nép körében igen kedveltek.

A **kuznya** misztikus kovács, aki Svarog istentől kapja erejét, melyet csak jóra használhat. Olyan varázsfegyvereket készít, melyeket bárki használhat. Őket egyedül még a hadurak táborában is kedvelik.

A **tűzvarázslót** avatatlanok könnyen össze-keverik a tűz boszorkánymesterrel. Pedig ez az ősi orosz varázslási forma nem az őselemi síkok erejét, hanem az égő fa lángját és Perun isten tűzét használja fel. hatékony harci varázslatok mellett olyan rituálékat ismernek, mint például a megtisztító máglya.

A **született misztikus** a közismert misztikus valamivel erősebb fajtája. Képes használni az orosz varázslatokat is. A nép őket is kedveli.

Az **orosz ley vonal járó és síkmágus** (shifter) nem sokban különbözik az amerikaitól, de ők is képesek elsajátítani az orosz varázslatokat.

Az **orosz nekromanták** olyan új mágákat dolgoztak ki, amelyek “primitívebb” afrikai kollégáik számára ismeretlenek.

Talán náluk is rosszabbak a különféle **boszorkányok**, akik az emberek lekét rontják meg.

A **démonvadász** Kínából származik, de Orosz-

országban is megtalálható, főleg mostanság, a Koshchei hadjárat idején.

Hasonlóak hozzájuk a **boszorkányvadászok**, de ők inkább a civilizált vidékeket járják, és nem a keleti harcművészetekből, hanem az orosz mágiákból merítenek erőt.

A **csontfaragók** specializálódtak nekromanták, akik saját és szolgálk testét alakítják át halott testrészek beépítésével.

Az **esszencia mágusok** egy mutáns népből származnak, akik a radioaktív Moszkva Kráter közelében élnek. Képességeik korlátozottak, egyfajta negatív életenergiával manipulálnak.

A **hőboszorkányok** valójában nem boszorkányok, inkább a tűzvarázslók ellentétei. Jégmágiát használnak, és a hadúri szférák észak-keleti peremén élnek.

A **Keresők** egy kaukázusi szekta tagjai. Zsoldosok, akik bármilyen mágikus tárgyat vagy helyet felkutatnak. Különleges érzékelő képességeik vannak.

Szibéria közeli részén él még egy mágiahasználó nép, a **turuhanszki “amazonok”**. Ők varázsló-harcosok, egyedülálló mágikus tetoválásokkal.

Végül meg kell említeni egy keresztény szerzetesrendet, melyet minden más felekezet kiátkozott, ugyanis a gonosz elleni harcban minden mágiát bevetnek, amihez csak hozzájutnak. Ők a **démonűző testvérek**.

(Az O.C.C.-k egy része a Mystic Russia könyvben van, a démonvadász pedig a Japán könyvben. A többi leírása most következik.)

Szibériai amazon O.C.C.

A Kataklyzma előtti fegyverkezési versenyben fontos szerepe volt a genetikai manipulációknak. Erre példa a texasi Lone Star komplexum, vagy az argentin Achilles Project, melyekben állatokkal kísérleteztek. De az emberkísérletekre is volt példa, bár ezek hivatalosan törvényen kívül voltak helyezve. Az egyik ilyen kísérletsorozat, mely végül napvilágra került, Szibériában történt. Magánemberek pénzelték, elsősorban milliárdos nők, akik egy nőuralmi civilizációt akartak felépíteni. Erre a célra Turuhanszk városát szemelték ki, egy kisebb várost a Jenyiszej mentén. A várost gyakorlatilag felvásárolta egy üzleti mega-konglomerátum, erődítménnyé alakították, és ide telepítették a genetikai laborokat.

2094-re elérték a céljukat: a férfi génállományból sikerült kiemelni az agresszivitást és nagyobb fizikai erőt biztosító géneket, és ezeket áthelyezték a nők génállományába.

Négy évvel később minden napvilágra került. Turuhanszk vezetőit perbe fogta az ENSZ, de azok bezárkóztak az erőd-városba, és az orosz kormány már a katonai akciót tervezte ellenük. “Szerencséjükre” ekkor bekövetkezett a Kataklyzma. A nagyhatalmaknak az első órákban sokkal fontosabb célpontjaik lettek, mint egy szibériai enklávé, később pedig már nem léteztek nagyhatalmak...

Turuhanszk átvészelte a kezdeti pusztítást, majd



sikeresen vették fel a harcot a démonok hordáival is. A következő 50 évben elszigetelt életet folytattak, és próbálták fenntartani azt a technológián alapuló életformát, amihez hozzászoktak. Ekkor a városi tanács aktuális vezetője bejelentette, hogy kapcsolatba lépett egy jóindulatú természetfeletti hatalommal.

Rövid idő alatt sikerült megreformálnia az egész kultúrát, és az Istennő, ahogy egyszerűen nevezték, az amazonok első számú védelmezőjévé lépett elő. (Ebben valószínűleg szerepe volt annak is, hogy a város védelmi rendszerei közül sok megmagyarázhatatlan módon felmondta a szolgálatot, és egy ismeretlen betegség is végigsöpört a városon, mely gyanúsán sok befolyásos ellenzékít pusztított el.)

Az amazonok a kataklizma után kb. 100 évvel új város építésébe kezdtek, immár a papnők mágiája segítségével. Az új város idealizált reneszánsz jellegű stílusban, egy szinte szabályos kör alakú medencében épült, az épületek mágikus MDC-struktúrák. A régi várost ezután elhagyták.

Fiatal amazonok még ma is visszalátogatnak néha, és használható tárgyak (főleg modern fegyverek) után kutatnak a lakatlan épületekben. A régi város egyébként elég jó állapotban van, bár már 200 éve elhagyták.

Ma az amazon közösséget a papnők irányítják, akik a női lakosság 10%-át teszik ki. A többi nő amazon harcos, a férfiak pedig másodrendű állampolgárok. A harcosok leborotválják a fejüket, egy vastag tincs kivételével, melyet viszont hosszúra növesztenek

A házasság fogalma ismeretlen, minden nő házában több férfi szolga él, akik kívánság szerint "házastársként" is funkcionálhatnak egy-egy éjszakára. (A nők gyakran egymás között is csereberélgetik őket.)

Az Istennő imádata kötelező, bár a férfaitól nem várnak el többet, mint hogy tiszteletteljesen halgassanak, ha vallásról esik szó. A nők ellenben rendszeres szertartásokon vesznek részt. Vannak különleges, "zártkörű" szertartások is, ezekre a papnőkön kívül csak néhány harcost hívnak meg - ez általában egyszeri jutalom, valamilyen harci cselekedetért. Ezekben a rituálékban férfit áldoznak az Istennőnek...

Az amazonok rettegésben tartják a város körüli mintegy 300 km sugarú területet, az itteni fálvakat uralmuk alá tartozónak tekintik. A Hadúri területek keleti szélénél soha nem mennek tovább, leszámítva néhány renegátot, akiket elüldöztek maguk közül.

Követelmények: kizárólag turuhanszki nők

Bónuszok: +1D4 MA, +2 PS, +1D6 PP, +2 PE, +2 PB, +1D6 Spd, +1 kezdeményezés, +1 ApM, +1 támadás/hárítás/kitérés, +2 roll with p/f/i, +1 vs Horror minden páratlan szinten

SDC: 1D4x10

PPE: 1D6x10 + PE + szintenként 1D6

Varázslatok: 4 darab az 1-3 szintekről, és minden szinten egy újabb, de csak az 1-6 szintekről. Ezeket a varázslatokat tanulják.

Tetoválások: a mágikus tetoválások egy másutt ismeretlen fajtáját alkalmazzák. Ezek bonyolult, nonfiguratív ábrák, melyek egy-egy varázslatot képesek szimulálni a 7-12 szintekről.

A tetoválások aktiválása a megadott PPE-igény felébe kerül, használat közben a karakter nem viselhet kesztyűt, de ezen túl csak egy gondolati parancs szükséges. Az amazonnak minden szinten tetoválják egy ujját. Előbb az egyik kezén, majd 6. szinttől a másikon. Mindig a hüvelykujj marad utolsónak, ebbe általában különösen erős varázslatot szokás tenni. A mutató- és nagyujjban általában támadó varázslatok vannak, a gyűrűsujjban valami misztikusabb dolog (akár idézések), a kisujjban pedig általában valami illúzió. (Ezek nem szabályok, csak hagyományok, melyekhez az amazonok általában ragaszkodnak.)

11. szinten az egyik alkart tetoválják, 12. szinten a másikat, majd sorban a két felkart. Ezek egy-egy varázslatot tartalmaznak a 13-15 szintekről. Végül a 15. szintű amazon egész arcát tetoválják, mely egy Legendás Varázslatot tartalmaz. Ezek is fele PPE-ből használhatók.

Megjegyzés: minden amazon tetovált csíkokat visel a szeme körül, már 1. szinten is, de ezek nem mágikusak.

A renegátok nem kapnak újabb tetoválásokat, hacsak a játékos nem áll elő valami egészen eredeti ötlettel!

Képzettségek:

Orosz nyelv 98, egy másik nyelv +10

Írás/olvasás +30

Tánc +10

Éneklés +10

1 hangszer +5

2 felderítés +10

Vadonbeli túlélés +15

Elsősegély +5

3 fizikai +10

1 szélhámos +15

Matek: alap

1 állatokkal kapcsolatos (lovak betörése, solymászat, stb) +15

Szárazföldi navigáció +16

4 WP

HtH: expert

Választható képzettségek: Válassz négyet, és még egyet a 3, 6, 9, 12 szinteken.

Másodlagos képzettségek: Válassz kettőt az 1, 4, 7, 10, 14 szinteken.

Felszerelés: az utóbbi két évszázadban az amazonok szabályosan gyűjtötték a mágikus tárgyakat. Ez annyit jelent, hogy minden harcosuk rendelkezik egy mágikus fegyverrel (2D6+6 sebzés, SDC ellen SD, MDC ellen MD), egy mágikus műtűrel (általában ékszer, egy alacsony szintű varázslatot tartalmaz, naponta háromszor használható PPE nélkül), és egy könnyű kuznya páncéllal (100 MDC, és válassz: a pehelykönnyű vagy a csendes opció). Ezen kívül van egy modern energiafegyverük (általában pisztoly).



Szintlépés: Lásd Bogatyr. Az alapkönyvből Kiberlovag.

Az amazon papnők:

Ezek valójában nem a pap, hanem a shifter kasztba tartoznak. Az Istennő pedig nem isten, hanem egy különösen erős Death Weaver Spider Demon, aki démon lordnak számít. A papnők a hagyományos shifternél is jobban hajlamosak az idézőmágiákra specializálódni. Ha tehetik, minden komolyabb feladatot (beleértve a harcot) egy megidézett démonnal végeztetik el.

NPC-nek ajánlott.

Boszorkányvadász O.C.C.

A következő írás abból a felfedezésből származik, hogy a Japán könyvbéli Demon Queller és a Mystic Russia-beli Slayer kasztok semmi lényeges dologban nem különböznek egymástól. Ráadásul az előbbi leírásában szerepel, hogy ők megtalálhatók az ázsiai kontinensen is. Ezért a Slayer kasztból csináltam valami mást:

A boszorkányvadászok Ázsia-szerte egy laza szálakkal összekapcsolódó szervezetet alkotnak. Segítik és tájékoztatják egymást, és képesek misztikus úton kommunikálni egymással. Nem a démonokat, hanem a boszorkányokat és halandó alakváltókat képesek elsősorban felismerni. Legtöbbjük bizalmatlansága a nők irányában odáig megy, hogy csak akkor bízik meg nőben, ha az kuznya vagy őshítű (elvégre ezek mágikus hatalma egy természetfeletti "jóhoz" kötődik). A démon-vadászoknál jóval civilizáltabbak, ugyanakkor kevésbé boldogulnak a vadonban.

Követelmények: ME 14

Bónuszok: kevésbé harc-orientált, több védelem mágia ellen: +2 pull punch, +5 vs megszállás/elmekontroll, +1 vs Mágia az 1, 4, 9, 13 szinteken, +4 betegségek ellen, +1 varázslat ereje a 6, 13 szinteken, +1 vs Horror az 1, 3, 6, 9, 12, 15 szinteken.

Különleges Képességek:

-**Alakváltók felismerése:** 56 % + 3/szint ha boszorkányok, -10 % were-lények és hasonlók, -30 % démonok felismerése.

-**Vámpírok:** NEM immunis a vámpírképességekre, de +5 bónuszt kap ellenük.

-**Éjjellátás:** marad, de Láthatatlan látása helyett Auralátása van, mely automatikus és konstans. 56 % + 3/szint eséllyel felismeri az aurán a varázslatok hatását (Átkok, Domination, Compulsion és hasonlók)

-**Ley vonal gyógyulás:** marad, tehát 2D6 HP + 2D6 SDC, 48 óránként egyszer, és normál gyógyulási sebesség duplázódik, amíg a ley vonalon van.

Varázslatok: Globe of Daylight, Turn dead, Armor of Ithan, Fire Bolt, Fire ball, Magic net, Magic pigeon, Tongues. Továbbá 4 természet-varázslat az őshítű (Old believer) kasztból.

Tanulhat újakat, de ezt ritkán teszi, legfeljebb szintenként egyet.

PPE: marad, tehát 1D4x10 + PE + szintenként 2D4+1

Képzettségek: kimarad a Box és csak 3 WP (6 helyett), viszont kap 1 háztáji és 3 felderítést vagy szélhámost (akár vegyesen). Tehát:

Orosz nyelv 95, még kettő +20
Matek: alap +10
Ismeret: démon +15 (30 helyett)
Ismeret: mágia +20
Hírszerzés +10
Nyomkövetés +15
Szárazföldi navigáció +5 (10 helyett)
Szárazföldi túlélés +5 (10 helyett)
1 pilóta +10
1 háztáji +15
3 felderítés és/vagy szélhámos +15
Mászás +5
Úszás
3 WP
HtH: expert

Választható képzettségek: válassz ötöt, és még kettőt a 4, 8, 12 szinteken.

Másodlagos képzettségek: válassz hármat, és még egyet a 3, 7, 9, 13 szinteken.

Felszerelés: befolyásolás elleni amulett (+1 vs Mágia/pszi, +3 vs elmekontroll, beleértve a trance, domination és compulsion varázslatokat, összeadódik az O.C.C. Bónuszokkal), Kuznya tör: bronz vagy réz (a boszorkányok érzékenyek a napfényre és a tüzre), 3D6 sebzés, SDC ellen SD, MDC ellen MD, természetfeletti ellen dupla sebzés. Plusz 1-2 hagyományos fegyver, könnyű páncél.

Szintlépés: nyilván Slayer, vagy az alapkönyvből Fejvadász.

Csontfaragó O.C.C.

A csontfaragók olyan nekromanták, akik a Halottakkal egygyéválás (*Union with the Dead*) képességre specializálták magukat. Varázsló képességük eléggé korlátozott, ellenben jópár különleges dologra képesek. A nekromancia ezen formája csak Ázsiában (Kelet-Oroszországban) ismert.

Egy tipikus csontfaragó testét démonbőr borítja, két emberi és két másfajta karja van, a fülébe csontdarabokat tűz. A hozzá nem értő könnyedén szörnyetegnek nézheti.

A csontfaragóknak nemigen van csatában használható mágija, de a magukba ültetett testrészeket használva közelharcban komoly ellenfelek. Emellett a legtöbben testőröket, verőembereket és más szolgálókat is tartanak (alkalmasint nem csak embereket, bár a démonokat inkább alapanyagának szeretik, ennek megfelelően a kisebb démonok irtóznak is tőlük, mint a tüztől). A rondább átalakításokat (lásd a leírást) inkább ezeken a szolgálókon végzik, semmint saját magukon - módszereik kétségtelenül sok hasonlóságot mutatnak az atlantiszi Biomágusokéihoz.

A hagyományos és csontfaragó nekromanták nem nagyon keverednek, az előbbieket primitívnek tartják az utóbbiakat, ezek pedig gyenge gyomrú (!)



hókuszpókuszolóknak őket. A csontfaragók és a démonok közti ellentét érthető, így szinte mind magányos életmódot folytatnak (a szolgálak nem számítanak). Egy helyen jött csak létre egy nagy csontfaragó közösség: az Alekseyevna és Solokov szférák között, az Urál keleti oldalában van egy pár száz négyzetkilométeres terület, ahol szinte minden második barlang egy csontfaragó laboratóriumát rejti. Lehetnek vagy százan, és a komoly külső fenyegetések ellen együttes erővel lépnek fel. Békeidőben persze állandóak köztük a torzalkodások.

Követelmények: ME 14, PE 14, humanoid és SDC lények (bár ez utóbbi kettő alól tulajdonképp lehetnek kivételek)

Bónuszok: +1D4x10 SDC, +1 ME, +1 PS, +1 PE, +2 vs Mágia (+3 vs nekromancia), +4 vs Horror +1 a 3, 7, 10 szinteken.

PPE: 2D4x10 + PE + szintenként 2D6

Varázslatok: Csak a Csontvarázslatok és a következők közül választhat:

Object read the dead, Eyes of the dead, Necro-armor, Death mask, Wear the face of another, valamint a Nyakláncok (Denevér koponyák - hallás és sötétben látás, Madárkoponyák - látás, Sárkányfogak - láthatatlan látása, Kígyókoponyák - immunitás mérgekre/betegségekre, Goblin koponyák - éjjellátás, Gobblely és faerie nyelvek), és a Koponyák (Lángoló szemű ill. Tudás). A csontfaragók "nyakláncai" az eredetiekkel ellentétben valójában a nyak bőrébe vannak beültetve. Ja, és a Brett Hegr-oldalról a *Bonesnap, Eviscerate* és *Shard spray* varázslatok.

Válassz ezek közül 4 varázslatot, plusz minden szinten egy újat.

Képességek:

-**Horror faktor:** 8 +1 minden páros szinten (érthető módon a közönséges nekromantánál nagyobb)

-**Immunis a vámpírképességekre:** mint a normál nekromanta

-**Holtak megelevenítése:** mint a normál nekromanta (10 PPE, 300 láb +20/szint, 10 perc/szint, 4 darab/szint)

-**Eggyéválás a holtakkal és Plusz végtagok** (*Augmentation with appendages*) képességek: a megadott PPE feléért használhatók, normál időtartammal. Vagy a megadott érték tízszereséért permanenssé tehető! A permanenssé tett végtagokban megáll a rothadás, abban az állapotban maradnak, amelyben felhelyezéskor voltak. nem gyógyulnak, de bármely csontfaragó 5 PPE-ért gyógyíthat rajtuk 1 SDC/MDC-t. Megjegyzendő, hogy a legtöbb csontfaragó nem vacakol SDC testrészekkel, főleg nem permanens használatra. Minden végtag -2 PB levonást jelent.

További Nekro-implantok

Figyelem: a Víz-, Kő- és Fadémonok, valamint a Koshchei Haláltalanok teste pusztulásuk pillanatában megszűnik létezni, tehát ezek testrészei nem használhatók!

Csonttalizmán: egy kis csontdarab, mely megfelel

az alapkönyvben leírt Talizmánok valamelyikének. Csak úgy működnek, ha a készítő személyesen helyezi be őket az alany testébe (általában fülcimpába, ajakba, vagy orrba szokás döfni őket). Könnyedén kivethetők, és a készítő további PPE nélkül átadhatja őket egy másik személynek. Készítés: 290 PPE.

Csontcsere: a csontfaragó képes kicserélni egy halandó lény csontjait természetfeletti eredetű csontokkal. Kar- és lábcsontok, illetve a bordák kicserélése szokásos. Egy démoncsont 40 MDC-t ad az adott végtagnak, és 10 PPE-t a karakternek. Egy teljes mellkas (az összes borda) 100 MDC-t és 30 PPE-t ér.

Az orosz Erdei szellemek csontjai fele MDC-t, viszont 30%-kal több PPE-t adnak.

Sárkánycsont-darabok szintén használhatók, ezek kétszeres MDC-t és háromszoros PPE-t érnek!

A "mütét" PPE-igénye: 120/csont (démon), 90/csont (szellem), 250/csont (sárkány).

Inak cseréje: egy természetfeletti lény inait beépítve a végtagokba, halandó lények természetfeletti erőre tesznek szert. Karok: +6 PS és természetfeletti, minimum 22. Lábak: +30 Spd, de csak ha mindkét lábban van. Rúgások sebzését úgy kell számolni, mintha +6 természetfeletti ereje lenne a karakternek. Mütét: 160 PPE végtagonként.

Bőrpáncél: a démonbőr háromszor olyan gyorsan gyógyul, mint egy ember, de lehet gyógyítani 5 PPE/MDC ütemben, -5% lopakodás, 100 MDC, elkészítés: 120 PPE. A Nagyobb Démonok bőre ad valamilyen plusz képességet:

- **Khitaka:** láthatatlanság (szuper), minden éjjel összesen 1 óra hosszan

- **Éjjelbáló:** N/A - ennek a lénynek nincsen bőre!
- **Morozko:** Immunis a hidegre (jégmágiára is)
- **Forgósél:** repülés, 100 kmph
- **Farkaskígyó:** átváltozás mérgeskígyóvá naponta egyszer, 1 óra hosszan.

Az erdei szellemek közül az emberméretűek vagy nagyobbak használhatók: 70 MDC, elkészítés: 90 PPE, többi mint démonoknál.

- **Leshii:** automatikus Kaméleon varázslat (csak a vadonban)

- **Rusalka:** PB 1D6+14, és embernek látszik.
- **Vodianoj:** Vízlégzés
- **Szellemfarkas:** átváltozás farkassá, naponta egyszer, 1 óra hosszan.

Sárkánybőr: 200 MDC, úgy regenerálódik, mint egy sárkányfióka, +15 % lopakodás, elkészítése: 200 PPE.

Minden bőrpáncél (a Rusalka kivételével) felére csökkenti a PB-t.

- **Egyéb különleges MDC-végtagok:** (pl. Sárkánykutya farka). 35 PPE.

További implantáló képességek

- A karakter bármilyen tárgyat képes kivenni vagy behelyezni az emberi testbe (ez nagyjából megfelel a Pszichikai mütét pszi-képességnek). 15 PPE.

- **Kőpáncél:** a csontfaragó kis, lapos kövecskét ültet a bőrbe. 120 MDC, elkészítése: 200 PPE. (A PPE-igény aránytalanul magas, hiszen a kövek nem igazán tartoznak



a nekromanták fő profiljába. Vannak viszont előnyei: a delikvens sokkal kevésbé látszik szörny-szerűnek, mint egy Börpáncéllal. Ezenkívül meglepő módon egyáltalán nem akadályoz a mozgásban. Mindezzel együtt ez a cucc inkább a szolgálknak van fenntartva - egy valamirevaló csontfaragó számára az egyedüli elfogadott páncél a Börpáncél.)

Hegtetoválások

Ezek a módszerek is elsősorban a szolgálk képességeinek feljavítását szolgálják. Ha valaki kap egy új heget, minden, a készítéshez használt 10 PPE után 1 HP-t veszít, ami normálisan gyógyul. Továbbá 1D4 HP-t végleg. Különlegességük, hogy PPE nélkül, naponta megadott alkalommal lehet őket használni. A pontos szám a készítő csontfaragó tapasztalati szintjétől függ. A regeneráló, páncél és izmok viszont állandóan aktívak. Minden heg -1 PB levonást jelent.

Regeneráló: a viselő óránként 2D6 HP-t, és 10 percenként 1D6 SDC-t regenerál. PPE: 150, Helye: körben a felsőttesten

Méregtől védő: a készítő minden 2 szintje után +1 mérgek ellen. PPE: 70, Helye: szív felett

Méregmirigy: a viselő Mérgező érintést (4D6 HP, mentődobás mágia ellen -2-vel, ha sikeres, csak 1D6 HP, -1 kezd, spd és képzettségek -30% 1D6 percig) képes használni, naponta annyiszor, amennyi a készítő szintje. PPE: 100, Helye: tenyér

Agyarak: a viselő képes agyarakat növeszteni (sebzés 1D4 MD), naponta annyiszor, amennyi a készítő szintje. PPE: 45, Helye: száj körül

Vérívó: a heg képes kinyílni, és egy fogakkal teli szájja változni. Harapása 1D4 MD, és körönként 1D4 HP/MDC-t képes elszívni az áldozattól. A száj 20-as természetfeletti erővel tartja az áldozatot (gyakran könnyebb levágni a viselő karját, ekkor a száj azonnal bezárul). Az elszívott pontok fele a viselőt gyógyítja (1 MDC 5 HP-t vagy 20 SDC-t ér). PPE: 120, Helye: akárhol, de tenyérben célszerű

Pók: a viselő képes átváltoztatni a kezét rovarszerű karmokká. +40% mászás, 1D4 MD sebzés. Naponta kétszer annyiszor, amennyi a készítő szintje. PPE: 35 / végtag (mászásra csak párosan jó), Helye: kézfej és/vagy lábfej

Páncél: a viselő HP/SDC-je megszűnik, helyette 8 MDC annyiszor, amennyi a készítő szintje. Gyógyul naponta 4 MDC-t, de hatnak rá a hagyományos gyógyító varázslatok is. PPE: 155, Helye: körben a felsőttesten

Puha talp: a viselő járása hangtalanná válik (+30% lopakodás), naponta kétszer annyiszor, amennyi a készítő szintje. Értelemszerűen csak mezítláb használható. PPE: 25 / láb (csak párosan használható), Helye: talp

Izmok: karokon +1D6 PS, lábakon (csak ha mindkét lábon) +4D6 Spd, permanens. PPE: 65 / végtag, Helye: végtagokon

Képzettségek:

3 nyelv +15

Írás/olvasás +25

Matek: alap +5

Nyúzás/bőrök kikészítése +20

Patológia +10

Biológia +10

Felcser (paramedic) +5

2 WP

HtH: alap

Választható képzettségek: Válassz hetet, és még kettőt 3, még egyet 6, 9, 12 szinteken. (Bónuszok mint a normál nekromantánál.)

Másodlagos képzettségek: válassz négyet, és még egyet 4 és 8 szinteken.

Felszerelés: mint a normál nekromanták. Plusz két permanens nekro-implant. (Általában egy démon-végtag és egy börpáncél.)

Csatlósok: Általában a Reaver bandita kasztba tartoznak, de a vadonjárőr is használható (adjunk neki jópár fegyveres képzettséget). Általában 3 hegetoválással és egy implanttal rendelkeznek. Akiknek a harc az elsődleges feladata, gyakran permanensen át van alakítva az egyik karja szörny-manccsá (plusz végtagot szolgálknak nem nagyon adnak). Belőlük akár egy jó morbid kis partit is össze lehet hozni... :)

Szintlépés: Lásd normál nekromanta.

Hóboszorkány O.C.C.

Az Alekseyevna Szférától keletre, a Tajmír-félszigeten élnek a Hóklánok. Ezek matriarchális törzsek, vezetőik a hóboszorkányok. A törzsek a megszokott keverékét adják a modernnek és a primitívnek, ahogy azt Oroszországban megszokhattuk: modern fegyverek, fűtött ruhák, ugyanakkor szőrmesátrak és kutyaszánok. Folytatnak némi kereskedelmet nyugat felé, de egyébként jobban szeretik az elszigeteltséget - csak a kereskedőket engedik be a törzsi földekre.

Minden felnőtt nőt megillet a "hóboszorkány" cím, de ez korántsem jelenti azt, hogy mind varázslók lennének. A törzs vezetői még gyermekkorban megvizsgálják a lányokat, kinek van tehetsége a mágiához, és akinek van, az 12 évesen elkezdheti a tanulást. 17 évesen, felnőtté válva ők technikailag is Hóboszorkánynak tekinthetők. A tözs vezetői mind a valódi boszorkányok közül kerülnek ki.

A kívülállók az elnevezésből általában azt hiszik, hogy ezek a boszorkányok is egy idegen intelligenciával lepakálva szereztek hatalmukat. Ez már azért is furcsa, mert az arra járó kereskedők az égvilágon semmiféle vallásra utaló jelet nem találtak. A Hóklánok asszonyai a szintiszta mágiában hisznek, ami a Megaverzum szerkezetéből származik, és nem valami megszemélyesült hatalomból. A férfiak ugyanakkor babonások, és ajándékokat hagynak az erdő, a szél, a fagy, meg ki tudja még mi minden szellemeinek.

A valóság az, hogy régen valóban volt köztük a démonokhoz, de nem úgy... A jégmágiát Őreg Morozko, a fagydémonok leghatalmasabbika "találta fel", majd úgy döntött, hogy megtanítja halandó szolgálait is rá. De ez valódi tanítás volt, ahogyan egy ley vonal járó is megtanulja a



varázslatait, nem a hatalom misztikus átvitele. Száz évvel ezelőtt aztán a legerősebb hóboszorkányok fellázkodtak, és elűzték a démonokat. Ezután tabut mondtak ki a múltra: egyetlen ezután született gyermeknek sem tanították meg a Hóklánok történetét. Helyette bevezették a “felvilágosult mágiát”. Így ma senki sem ismeri a hóboszorkányok eredetét, őket magukat is beleértve.

Követelmények: IQ 9, ME 9, PE 9

Bónuszok: +3 vs Horror, +1 vs mágia az 1, 3, 7, 10, 14 szinteken, +1 megszállás ellen, +1 varázslat ereje a 3, 8, 12 szinteken.

Képességek:

- A természetes hidegre -20 C fokig immunisak, egyébként 3/4 sebzést okoz. (A Hóklánok földjén télen -30, -40 C szokott lenni...)

- Lopakodás havon és jégen: +40%

- Képes a hó tetején és a legvékonyabb jégrétegen járni, anélkül hogy az beszakadna, és nem hagy nyomot.

- Mászás jégfalon, gleccseren: 90%

- Képes korcsolya nélkül siklani a jégen, mintha korcsolyázna, illetve képes ösztönösen síelni (ehhez viszont sílécekre van szüksége) Képzettség: 90%, sebesség: futás x3, +1 kezdeményezés, +1 támadás, +3 kitérés.

- Meg tudja becsülni a szél irányát és sebességét, illetve a hőmérsékletet: 90%

- Meg tudja jósolni a hóesés, hóvihár és jégeső érkezését, amikor az 100 mérföldre van: 90%

- Immunis a hóvakságra, ellenben a direkt napsugárzásra különösen érzékeny, nem csak a karakter szeme, hanem a bőre is. (Egy hóboszorkány sohasem barnul le, ellenben percek alatt leég a bőre. Egyébként a karakter szeme, ahogyan a mágikus hatalma nő, egyre világosabb lesz, és 10. szint felett szinte teljesen kifehéredik. Kék szeműeknél a folyamat még gyorsabb.)

- Átlát a hóviharon, nem csökken a látótávolsága.

- Éjszakai látás: 30 méter szintenként.

- Ha fehérbe van öltözve, képes tökéletesen beleolvadni a havas háttérbe. Gyakorlatilag láthatatlan: ha a havon fekszik, két méterről nem lehet meglátni. Ha legfeljebb 6-os sebességgel mozog, még mindig 70% eséllyel nem látható. Hóvihárban a képesség mindig működik, bármilyen gyorsan is mozogjon. (Erősebb, mint a Kaméleon varázslat, de korlátozottabb is. Mellesleg egy hóboszorkány úgyszem visel soha mást, mint fehérét.)

- Gyógyulás: ha a karakter friss hóval dörzsöli be a sebeit, azonnal gyógyul 2D6 HP-t plusz 2D6 SDC-t. Naponta legfeljebb kétszer használható + 4 szintenként egyszer.

- 5. szinttől: a karakter vérző sebeit azonnal befagynak. Ez egyrészt azzal jár, hogy minden ilyen sebesülésből visszakap 1 HP-t, másrészt azzal, hogy nem tud elvérezni: +20 Kóma/halál ellen.

(Csak érdekesség: a képességek többsége szó szerint ugyanígy szerepel a fagydémonok repertoárjában...)

PPE: 1D6x10+20 + PE + szintenként 2D6

Varázslás: fagypon alatti hőmérsékleteken minden varázslatának eggyel nagyobb az ereje illetve (sebző varázslatok esetén) 1D6-tal nagyobb a sebzése. 20 C fok felett ugyanilyen levonások érvényesek. A közönséges, valamint egyes elemi víz és levegő varázslatok közül válogathat (lásd lejjebb a listát), meg persze a saját jégmágiájukból. A varázslatokat tanulják, mint egy ley vonal járó (még az eredetileg warlock varázslatokat is).

Első szinten 3 jégvarázs és 4 közönséges az 1-4 szintekről. Minden további szinten képes elkészíteni magának egy varázslatot (mint a ley vonal járó) - ez általában jégvarázslat, egyrészt mert ehhez van affinitásuk, másrészt mert a hazáját elhagyó hóboszorkány úgyszem tud ilyeneket kitől tanulni. Továbbá képes szinttől függetlenül tanulni varázslatokat.

Jégvarázslatok

Vízvarázslatok megfelelői: módosított PPE-igényekkel: Resist fire (4 PPE), Freeze water (3), Resist cold (3), Sheet of ice (10), Hail (35), Shards of ice (14), Wall of ice (20), Snow storm (50), Ten ft ball of ice (20), Heal burns (15), Encase in ice (29)

Levegő varázslatok megfelelői: módosított PPE-igényekkel Create light (1), Create mild wind (4), Stop wind (6), Northwind (8), Northern lights (8), Darkness (10)

1. szint

Hideg víz: 1 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: spec

A varázslattal szintenként 1 liter víz azonnal nulla fokosra hűthető. Más vizalapú folyadékokra és alkoholokra is működik :) A lehűtött folyadék normális ütemben kezd el melegedni.

Vese megfagyasztása: 6 PPE

Hatótáv: 2 m szintenként

Időtartam: 1 óra szintenként

A Hóklánokban a férfiak megrendszabályozására használt varázslat. Elég fájdalmas, de komolyabb hatása nincs...

Fagyos érintés: 4 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 2 perc szintenként

A karakter minden érintése könnyű fagymarást okoz: 2D4 SD sebzés, -1 kezdeményezés, -5 % képzettségek a következő 1D6 percben

Hőérzékelés: 2 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 3 perc szintenként

A karakter infralátást kap, effektív látótávolság 5 m szintenként. (Ez csak az a táv, amelyen belül a karakter valóban “lát”, tehát a kép felbontása megfelel az emberi szemének. Egy forró objektumot tízszer ilyen messziről is könnyedén észrevesz.)

2. szint

Jégkristályok: 10 PPE

Hatótáv: 20 m + szintenként 3 m

Időtartam: 10 perc szintenként

A varázslatot egy tárgyra (esetleg személyre, ekkor van mentődobás) kell rámondani. A célponton különös gyorsasággal kezdenek jégkristályok lerakódni: kb. percenként fél kilónyi jég nő rajta. Minden fél kiló után 10 % esély, hogy az egész jégtömb leszakad.

Fagylehellet: 4 PPE

Hatótáv: 1 m szintenként, alapjánál 1 m átmérőjű kúp

Időtartam: egyszeri

A fagydémonok képességével azonos, csak kisebb hatótávval. Sebzése 2D6 SDC, plusz fagymarás (-1 kezdeményezés, -5% képzettségek a következő 2D4 körben). A célpont felületén vékony jégréteg marad (üveg átlátszatlanná válik). Egy vámpír köd-alakjára ráfújva a vámpír kénytelen valamelyik anyagi alakját felvenni, és veszít 2D6 HP-t.

Hideg: 6 PPE

Hatótáv: szintenként 3 m sugarú kör

Időtartam: 5 perc szintenként

A hóboszorkány körül lecsökken a hőmérséklet (szintenként maximum 5 fokkal). Ha a hatótávon belül erős hőforrás van, annak hatása semlegesíthető +6 PPE-ért.

Havazás: 15 PPE

Hatótáv: szintenként 30 m sugarú kör

Időtartam: 5 perc szintenként

A hóboszorkány körül elkezd esni a hó. 20 C foknál melegebb helyen egyáltalán nem használható. Az így nyert hó felhasználható gyógyításra.

3. szint

Hideg vér: 15 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 5 perc szintenként

Mentődobás van ellene. Az áldozat vére lelassul, nem tud mozogni (esetleg valami vánszorgásra képes, ha 4D6-tal a PE tulajdonsága alá dob), az érzékei elhomályosodnak. Az egész a fagyhalál előtti percekre hasonlít, de az időtartam lejártával mellékhatás nélkül elmúlik.

Jeges érintés: 8 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 1 kör szintenként

A Fagyos érintés mega-változata. A hóboszorkány minden érintése 1D6 + szintenként 1 MD sebzést okoz.

Fagyimmunitás: 5 PPE

Hatótáv: 1 lény max. 20 m távolságban

Időtartam: 5 perc szintenként

A célpont immunis lesz a természetes és mágikus hidegre, és minden hideg-alapú sebzésre, beleértve a jégmágia teljes eszköztárát.

4. szint

Fagycsapás: 10 PPE

Hatótáv: 15 m

Időtartam: egyszeri

A karakter kezéből fagycsóva csap ki, mely az alapjánál 1 láb átmérőjű. Minden útjába kerülőn sebez: 3D6 MD.

Fagysugár: 7 PPE

Hatótáv: 30 m + szintenként 3 m

Időtartam: egyszeri

A karakter kezéből keskeny fagysugár csap ki, mely egy célpontot sebez: 4D6 MD vagy 1D6x10 SD, +4 támadó dobásra.

Jégpajzs: 10 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 3 kör szintenként

A karakter kezében egy szilárd jégpajzs formálódik, melynek szintenként 7 MDC-je van. A lézersugarakat részben visszatükrözi: 1/4 sebzést szenved el, és ha a visszavert nyaláb eltalál valakit, 3/4 sebzést okoz. +3 háritás Bónuszt ad közelharc támadások ellen, és csak -2 levonást lövedékek és sugarak ellen. Érintése 3D6 SD sebzést okoz. Ha a karakter elengedi, megszűnik, más kezébe sem adható.

Jégbéklyó: 16 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 5 perc szintenként

A hóboszorkány két ponton érinti meg az áldozatot: a két pontot egy megjelenő jégbilincs kapcsolja össze (pl. két csukló, de meg lehet érinteni a két kart is, ekkor a felsőtesten jelenik meg a bilincs, és a testhez szorítja a karokat). Mérettől függetlenül a bilincsnek 15 + szintenként 5 MDC-je van, az áldozat belülről csak akkor tudja széttörni, ha legalább 45-ös természetfeletti ereje van.

5. szint

Jégtest: 8 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc szintenként

A karakter bőre jéggé keményedik: 8 MDC szintenként, és érintése 2D4 SD sebzést okoz.

Gyógyító hó: 7 vagy 30 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: maradandó

A feljebb szereplő képesség PPE felhasználásával mások gyógyítására is használható. A karakter friss hóval dörzsöli be a sebeket, és az alany azonnal gyógyul 2D6 HP-t plusz 2D6 SDC-t. 30 PPE-ért bármilyen betegség gyógyítható, ehhez az egész testet meg kell fürdetni hóban.

Hó irányítása: 30 PPE

Hatótáv: szintenként 5 m sugarú kör

Időtartam: 5 perc szintenként

A hatósugáron belül a hó a karakter akaratának engedelmeskedve mozog. Például hóborította tájon hullámokat lehet létrehozni, vagy egy hegyoldalban lavinát



elindítani, anélkül, hogy a karakter veszélybe kerülne. De lehet vele alagutat fúrni a hóban, vagy ajtót nyitni egy hófalon.

Szétfagyasztás: 5 PPE (vagy 15)

Hatótáv: érintés

Időtartam: 1 kör

A varázslat élettelen tárgyakra hat: az egyszerűbb verzió megfagyasztja a tárgyban levő vizet, és ezzel szétöri a célpontot. A komolyabb verzió fémek ridegítésére alkalmas. MDC-fémek 1 körre SDC-vé válnak, ideális pl. bilincsek eltörésére.

Összefagyasztás: 10 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 2 perc szintenként

A varázslat jéggel kapcsol össze két tárgyat: szétválasztásukhoz 25 MDC sebzés vagy 25-ös természetfeletti erő kell. Ha az egyik (esetleg mindkettő) test élőlény, az körönként 1D4 MD sebzést szenved el. SDC-lényeknek azonnal jéggé fagy az adott testrésze. Ez csak a lentebb szereplő 12. szintű varázslattal olvasztható fel úgy, hogy újra használható legyen.

6. szint

Fagypenge: 10 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 1 perc szintenként

A Fed. of magic könyvből - a karakter egy fémdarabot áttetsző pengévé alakít. Sebzés 4D6 MD, tűz-lények ellen kétszeres, levonás nélkül lehet vele energia-sugarakat hárítani.

Jégvarázs: 8 PPE

Hatótáv: 15 m sugarú kör szintenként

Időtartam: 5 perc szintenként

A Fed. of magic könyvből - három felhasználási módja van:

1. jégfal: 50 MDC szintenként, 3 m magas, szintenként 3 m széles, fél m vastag.

2. jeges talaj (ill. fal): szintenként 2 m sugarban, sebesség 1/4, delikvensek 75 % eséllyel elcsúsznak, ha valaki a földön fekszik vagy a falnak támszkodik: 1D6 SD sebzés, -1 minden harci dobásra a következő körben.

3. víz megfagyasztása: 9 liter szintenként

Jégpáncél: 18 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc szintenként

A hóboszorkány testét egy áttetsző teljes páncél veszi körül. A pontos kinézet a karaktertől függ, de mindig ugyanolyan. Szintenként 12 MDC-je van, szigetelt, hideg-sebzésekre immunis, de a tűz duplán sebzí (plazma nem!). A lézersugarakat részben visszaveri (lásd a Jégpajzsot). Érintése 4D6 SD sezést okoz.

Hóba olvadás: 20 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc szintenként

A karakter teste gyakorlatilag hóvá vagy jéggé változik, és beleolvad a talajon levő hóréttegbe, vagy akár egy hó- vagy jégfalba. Ha a fal nem vastagabb fél méternél, a varázslatot megszüntetve akár a másik oldalon is kiléphet belőle! Ha a hó ill. jég hirtelen elolvad, a karakter 1D6 HP-t veszít és visszanyeri eredeti alakját. Beolvadva csak auralátás és mágia érzékelése fedi fel a karaktert.

7. szint

Jégpenge: 20 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc szintenként

A karakter kezében egy szilárd, jégből álló kard jelenik meg. Sebzése: szintenként 1D6 MD! A karakter bármikor megolvaszthatja a penge felületét, így vámpirokat is képes megsebezni: a fenti sebzés fele HP-ben.

Jégsárkány lehellete: 35 PPE

Hatótáv: 1 m szintenként, alapjánál 1 m átmérőjű kúp

Időtartam: 1 kör szintenként

A Fagylehellet mega-változata: 8D6 MD, és nem egyszeri: körönként maximum két fújás lehetséges.

Jéghíd: 50 PPE

Hatótáv: hossza 7 m szintenként, szélessége 1 m szintenként

Időtartam: 1 perc szintenként

A hóboszorkány képes nagy vízfelületeket megfagyasztani ezzel a varázslattal. Bár eredetileg hasszú és keskeny hatóterületre találták ki, ez megváltoztatható. (Pl. 5. szinten 35x5 m2 bármilyen alakban.)

8. szint

Vérfagyasztás: 45 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 1 kör 2 szintenként

Mentődobás van ellene. Az áldozatnak szó szerint megfagy a vére: ez szintenként 1D6+1 HP (mindig HP!) sebzést okoz. Továbbá teljes bénulást okoz (erre vonatkozik az időtartam).

10. szint

Metamorfózis: Jégalak: 160 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 3 perc szintenként

Az elemi metamorfózis varázslatok egy újabb példánya. A karakter jégszoborrá változtatja magát, magassága 50 %-kal megnő. Ereje 15-tel nő és természetfeletti, minimum 30-as. MDC: szintenként 30!

12. szint

Fagyottak újjáélesztése: 250 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: maradandó

A hóboszorkány képes feltámasztani a megfagyottakat. Két fontos feltétel van: az illető a fagyba halt bele, és azóta is fagyott állapotban van. Ha egy egyéb okból kifolyólag haldokló személyt lefagyasztanak, akkor a hóboszorkány ezzel a varázslattal kiolvaszthatja, és ezután egy teljes



perce van rá, hogy gyógyítással próbálkozzon (egy percig a sérültnek nem kell dobni a kóma/halál ellen). A feltámasztás esélye: 45 % + szintenként 2 %.

Megjegyzés: a jégvarázslatok tanulhatóak azon kasztok számára, akik képesek varázslatokat tanulni (ley vonal járó, shifter, stb.), de kifejleszteni őket csak hóboszorkányok illetve jégsárcányok képesek.

Képzetségek:

Nyelv: orosz +40 és egy másik +10
Vadonbeli túlélés +15
Szárzaföldi navigáció +10
Növények felismerése +10
Élelem tartósítás +15
Nyúzás/bőrök kikészítése +5
Ismeret: démonok +5
Főzés +5
Halászat +5
Varrás +5
1 fizikai
Matek: alap
HtH: alap

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

Másodlagos képzettségek: válassz még kettőt az 1, 4, 8, 10, 14 szinteken.

Felszerelés: A hóboszorkányok tradicionális öltözéke fűthető rövid kabát (csuklyával), harisnyanadrág és csizma, valamint közönséges (nem fűthető) anyagból készült hosszú szoknya. Mindez természetesen hófehér. Ha szükséges, házi készítésű páncélt hordanak, mely mutáns jegesmedveprémmel van borítva (könnyű, 45 MDC). Fegyverek: vibropenge és könnyű energiafegyver.

Szintlépés: lásd orosz tűzvarázsló. Ha az nincs, akkor ley vonal járó. (A kettő 10. szint felett kezd nagyon eltérni. Ha valaki ezt elérné (izé...:-), akkor a további szintetárokot emelje meg 20 %-kal.)

Kereső O.C.C.

A Keresők szektája a Katakizma utáni első évszázadban alakult a kaukázusi hegyekben, amikor a Kolodenko-dinasztiának még híre-hamva sem volt. Kezdetben céljuk a régi tudás összegyűjtése és megőrzése volt. Már ebben az időben is azokat fogadták legszívesebben maguk közé, akiknek látnoki képességeik voltak. Ezek a látnokok rájöttek, hogy a mágikus dolgokat sokkal könnyebben találják meg, mint a közönséges relikviákat. Így a rend lassan a mágikus tárgyak gyűjtőjévé és a mágikus jelenségek vizsgálójává alakult. Ennek ellenére Oroszországban ők rendelkeznek (Új Moszkva kivételével) a legnagyobb Katakizma előtti tudásanyaggal.

Ma az összes "aktív" Kereső pszi-érzékeny. A rend összegyűjti mindazon gyerekeket, akikben kialakulatlan misztikus képességek vannak. A fiatalon elkezdett mágikus

képzés azt eredményezi, hogy a Keresők igenis képesek varázslatokat tanulni, habár technikailag misztikusok. (Az elv nagyjából ugyanaz, amit a Koalíció használ a pszik kiképzésénél: nem hagyják, hogy a növendékek képességei maguktól fejlődjenek, hanem beleverik a fejükbe azt, amiről úgy gondolják, hogy tudniuk kell. A dolog a jelek szerint elég jól működik. Egy második szintű Kereső már csak bemegy a könyvtárba, és azt a varázslatot tanulja meg, amelyiket akarja. Csak első szintig iszonyúan nehéz eljutni.) Mindennek láthatóan van egy komoly mellékhatása: a varázslás fizikai fájdalmat okoz nekik, és egy közepesen nehéz varázslatba már belehalhatnak.

Egy Kereső saját belátása szerint elvállalhat bármilyen munkát, ami egy természetfeletti lény elfogásával vagy elpusztításával, vagy mágikus tárgyak keresésével, esetleg egy hasadék megvizsgálásával kapcsolatos - egyszóval olyan munkákat, ahol a képességeit kell elsősorban használnia. Viszont tilos elvállalni katonai megbízásokat. Ez ugyanis várhatóan abba torkollana, hogy ők lennének "Oroszország pszi-vadászai" a hadurak seregeiben.

A rend "nem aktív" tagjai más kasztokba tartoznak (mármint játéktechnikailag): főleg tudósok, történészek és ley vonal járók. Ők csak különleges esetben hagyják el a rend központját, ha valahol szakértőre van szükség. Ezen kívül ők tanítják a Keresőket, és gyakorlatilag ők irányítják a rendet. Elvileg a vezető konklávéba a rend bármely tagját beválaszthatják, de a Keresők közül kevesen érik meg azt a kort, hogy egyáltalán szóba kerüljön a nevük, ezen kívül ők jobban szeretnek utazni, mint az erődben gyűlésezni.

A rend központja egy erődrendszer, mely 200 éve folyamatosan épül. A Kaukázus második legmagasabb csúcsa, az 5 km magas Kazbek oldalában, a tengerszint felett egy kilométerrel terül el, kisebb városnyi területen. Bár a Kolodenko Szféra kellős közepén vannak, ez nem igazán érdekli őket, elvégre ők már száz évvel az első hadúr előtt is itt voltak, valamint az erőd egy rohamkiborg-támadást is könnyűszerrel visszaverne. Pedig az első Kolodenko próbálkozott... A jelenlegi hadúr elfogadja a rend függetlenségét, és sok Kereső vállal el különleges megbízásokat a Kolodenko Tábornoktól.

A keresők felismerhetők a homlokukon viselt tetoválásról, ami nem más, mint a Misztikus Tudás Szeme: szem körben, egy vonal felfelé, egy másik pedig a szem sarkából kifelé; illetve szem álló piramisban. Az első típust azok viselik, akik 1. szinten inkább vizsgáló jellegű képességekkel rendelkeznek (Auralátás, Tárgyolvasás, Igazság érzékelés), míg a másodikat azok, akik inkább a nyomkövetésre specializálódtak (Mágia nyomon követése, Távbollátás). Figyelem: ez nem mágikus, csak úgy néz ki, mint az egyik atlantiszi mágikus tetoválás!

Követelmények: ME 15, MA 9, PE 9

Bónuszok: +3D6 SDC, +2 vs Mágia +1 a 4, 8, 12 szinteken, +1 vs Horror az 1, 3, 5, 7, 9, 11, 14 szinteken, +1 vs megszállás/elmekontroll.

PPE: 1D6x10 + PE + szintenként 1D6+2

ISP: 1D6x10 + ME + szintenként 2D6



Képességek: Válassz ötöt, plusz egyet minden szinten.

- **Mágia, pszi és jelenlét érzékelése:** 20 méter + szintenként 6 m távoból képes érzékelni a varázslók, pszik, rúnamágikus tárgyak és természetfeletti lények jelenlétét. Aktív mágia/pszihasználat ötször ilyen messziről érzékelhető. Egy ismert varázslót, pszit, ill. természetfeletti lényt 30 % + szintenként 5 % eséllyel tud felismerni. Erős varázstárgyakat (amikben legalább 50 PPE van beletöltve) képes fele ilyen távolságból érzékelni. Kuznya tárgyokban nincs PPE! - Automatikus

- **Misztikus energiaforrás nyomon követése:** hatótáv 10 mérföld (verszta? :-), 20 % + szintenként 4 % - Automatikus

- **Tárgyolvasás és Hely olvasása:** személy azonosítása 60 % + szintenként 3, a többi opció csak 24 % + szintenként 2. - ISP: 6

- **Távolba látás** (a Psyscape könyvből): nincs hozzá szüksége személyes tárgyra, ha van egy "mentális képe" a keresett személyről. Ez a kép akár a Tárgyolvasással megszerzett is lehet. - ISP: 10

- **D-anomália érzékelése:** hatótáv 1 mérföld szintenként. - Automatikus

- **D-Portál olvasása:** Psyscape könyv - 1 láb/szint, 1 kör/szint, érzi hogy veszélyes-e a túloldal, természetfeletti lények vannak-e a túloldalon, ki lépett át utoljára, ha ismerős világba vezet, be tudja azonosítani és mágikus vagy pszi vagy tech vagy egyéb eredetű. Fele ISP igény. - ISP: 3

- **Auralátás és Láthatatlan látása:** nem csak élőlények, hanem varázslatok és varázstárgyak auráját is látja. A két képesség mindig együtt működik. - ISP: 7

- **Elmepajzs:** használata nem blokkolja a karakter érzékelő képességeit. - ISP: 4

- **Hatodik érzék:** fele ISP. - ISP: 1

- **Bleed Truth:** Agyszívó pszi-képesség. Egy állítást lehet vele megvizsgálni. Gyakran nem csak igaz/hamis válasz érkezik. (Pl. az állítás: "egyedül vagyok", de ez hazugság. Akkor a karakter fejében megjelenhet a gondolat, hogy "sokan" vagy odakint"). - ISP: 8

- **Válassz két érzékeny pszi-képességet:** csak ha a fentiek már mind megvannak. (tehát 7. szinttől.)

Varázslás: Mint Misztikus (tehát 6 + szintenként 2), de a tapasztalati szintjénél négyvel magasabb szintű varázslatai lehetnek. Az orosz misztikusokhoz hasonlóan használhatnak Természet- és Csontvarázslatokat is, bár az utóbbira rendkívül ritkán van példa.

A keresők teste valamiért nagyon rosszul bírja a pszichikai energiák áramlását. Minden felhasznált 10 PPE-ért eggyel csökkennek a harci Bónuszok (akár mínuszba) és 5%-kal a képzettségek. Ez minden 2 PPE után 1 körig tart és kumulatív. Ha több PPE-t használt fel egy varázslatban, mint a PE háromszorosa, minden 10 PPE után 1D6 HP-t veszít, ez normálisan gyógyul. Ha több PPE-t használt fel, mint az aktuális HP kétszerese, kóma elleni mentőt kell dobnia, vagy elájul. Ezek a mellékhatások együtt lépnek fel (tehát pl. levonás és HP veszteség).

Megjegyzés: ennek semmi köze ahhoz, hogy valaki

"életerőből varázsol" (a Life Force varázslattal, vagy a sámáni képességgel). A Kereső PPE-ből varázsol és mellékhatásként életerőt veszít.

Érdekes módon a technomágikus tárgyakat képesek mellékhatások nélkül feltölteni PPE-vel. (Csak hát Oroszországban nem nagyon van ilyesmi. A legközelebbi "források", ahonnan be lehet szerezni, Anglia (Új Camelot), Új Velence, Belgrád illetve Arábia.)

Képzettségek:

4 nyelv +25
Írás/plvasás +30
Matek: alap +15
Antropológia +10
Szárezföldi navigáció +14
Navigáció +5
Ismeret: démonok +10
Ismeret: mágia +15
Vadonbeli túlélés +10
1 pilóta +15
3 WP
HtH: expert

Választható képzettségek: Válassz nyolcat, és még kettőt a 3, 6, még egyet a 9, 12 szinteken.

Másodlagos képzettségek: Válassz hármat, és még egyet 4, 8, 10, 14 szinteken.

Felszerelés: A Keresők a bogatyr-ok mellett a másik csoport, akik baráti szívésségből könnyedén jutnak Kuznya tárgyához. A karakter választhat egy könnyű páncélt (100 MDC, és vagy csendes, vagy pehelysúlyú) vagy egy fegyvert (5D6 MD sebzés, semmi különleges képesség, vagy 3D6 MD és egy képesség, de NEM a lángoló fegyver). Ezen kívül a rend jól el van látva lőfegyverekkel (elsősorban energiafegyverek, elvégre a rend nem kiborgokból áll), vibropengékkal és rendelkeznek egy Katakizma előtti páncéltípussal is, ami gyakorlatilag a Szoviet Vörös Csillaggal egyenértékű (75 MDC, 18 font súly, -10 % lopakodás).

Szintlépés: lásd orosz tűzvarázsló. Ha az nincs, akkor Ley vonal járó. (A kettő 10. szint felett kezd nagyon eltérni. Ha valaki ezt elérné (izé...:-), akkor a további szinthatárokat emelje meg 20 %-kal.)

Esszencia mágus O.C.C.

Ez a kaszt a New west könyvbéli Keeper of the desert RCC és a neten talált Essence Mage összedolgozása. Az utóbbihoz sajna semmiféle háttér nem volt mellékelve, csak a puszta játéktechnika, így én kitaláltam hozzá egyet. Ez tehát lényegében fordítás, leszámítva a bevezető szöveget.

A Moszkva Krátert körülvevő Halálzónában már legalább 100 éve él egy csapat mindenholnan kiteszított szerencsétlen. Valaha emberek voltak, de a belterjes szaporodás, és persze a Halálzóna életet eltorzító ereje miatt egytől egyig mutánsok. A Kráter körül élő entitások,



szellemlények különös módon nem háborgatják őket, az élőholtakkal pedig nekromantikus képességeik révén képesek elbánni. Kőkorszaki körülmények között élnek, élelmüket a Halálzóna körüli területről szerzik be. Senkivel nem tartanak kapcsolatot, és ha kimerészkednek a Halálzóna körüli 10 km-es gyűrűből, a Szoviet hadsereg kíméletlenül kiirtja őket. A Szoviet egyfajta karantén alá vette a területet. Ugyanakkor mágikus képességeiknek köszönhetően néhányan mégis képesek ki- és visszajutni.

Fajlilag a Sivatağ Őrzői RCC-nek felelnek meg. Bár azok valaha Salt Lake City-ben éltek, a Föld túloldalán, a hasonlóságok feltűnőek. Már ha van értelme hasonlóságról beszélni: ez az RCC ugyanis a fizikai torzulások olyan sorát vonultatja fel, hogy nincs két egyforma közöttük. Két fontos különbség van: az egyik az, hogy a moszkvai mutánsok teste nem bocsát ki radioaktív sugárzást. A másik a mágikus képességek terén mutatkozik.

Tulajdonságok: PS 4D6, PE 3D6+6, PB 2D4, többi 3D6

SDC: 1D6x10

PPE: 3D4x10 + szintenként 1D6

Horror faktor: 10 + 1D4

Képességek: Éjjellátás (200 m), +4 vs Horror, +5 megszállás ellen

Mutációk: 1D100 dobás az 1, 6 és 12 szinteken

Fizikai torzulások: amit a játékos akar, de gyakori a teljesen kopasz, megnagyobbodott fej, púpos, csontsovány test, fura színű bőr, a megszokottnál kevesebb ujj, néha az egyik kézfej teljes hiánya.

• 01-07: Szuper pszi: ISP: MEx10 + szintenként 2D4, 6 kisebb képesség 1. szinten, egy-egy szuper képesség az 1, 3, 4, 6, 9, 12, 15 szinteken. A fej abnormálisan nagy, és a koponya félig átlátszó, látszanak az agy körvonalai. +2 Horror faktor.

• 08-12: Immunis a pszire, illúziókra és megszállásra

• 13-18: Emberfeletti szépség (PB 2D4+1D6+12), valamint MDC: 1D6x10 + szintenként 2D6.

• 19-22: Tűzvarázslatok helyett: esszencia mágia (lásd később)

• 23-26: Alakváltó (minden metamorfózis varázslatot ismer, kétszeres időtartammal)

• 27-30: Természetfeletti gyorsaság (Spdx10, +1 ApM, +2 kezdeményezés, +1D6 PP, automatikus kitérés, de 10x annyit kell ennie)

• 31-35: Teleporter (mindkét teleport + mystic portal, fele PPE-ért)

• 36-40: Természetfeletti erő (+1 láb magasság, 2D4x10 font súly, SNPS, MDC: 1D4x10 + szintenként 1D6)

• 41-45: Idéző helyett: esszencia mágia (lásd később)

• 46-55: Természetfeletti szívósság (HP+SDC összegből MDC lesz, nem fárad el, napi 3-4 óra alvás kell neki, immnis a betegségekre, vastag bőre miatt -2 Spd, -1 támadás / kitérés / háritás)

• 56-60: Megrontó mágia helyett: esszencia mágia (lásd később)

• 61-65: Szent mágia helyett: esszencia mágia (lásd

később)

• 66-70: Vadász (képzettségek: nyomkövetés, hírszerzés, mászás, lopakodás, mind +10-zel, és varázslatok: Kaméleon, Mágikus háló, Úszás, Láthatatlan látása, Ithan páncél)

• 71-77: Radioaktív (a karakter 3 m sugarú környezetében mindenki óránként 1D6 HP-t veszít. Lát IR és UV spektrumban, és érzékeli a radioaktív forrásokat)

• 78-83: Lopakodó (baromi ronda (PB csak 1D4, +2 horror faktor), kaméleon varázslat PPE nélkül, képes kiakasztani az ízületeit és nagyon hajlékony (képzettségek: +10 lopakodás, +20 szabadulás), és varázslatok: Árnýékba olvadás, Szabadulás, Többszörös kép, Megtévészto maszk, Kicsinyítés (önmaga))

• 84-90: Energiasugarak helyett: esszenciasugár: korlátlanul, PPE nélkül

• 91-95: MDC: HP+SDC + 1D4x100

• 96-00: Immunis a mágiára (a karakter PPE-je csak 6D6)

Képzettségek:

Vadonbeli túlélés +40

Földi navigáció +20

Csillagászat +15

Botanika (spec, a saját területükön) +15

Matek: alap +20

Orosz nyelv 96

Nyomkövetés +20

Nyúzás / bőrök kikészítése +15

Élelem tartósítása +15

Természetgyógyászat +20

2 WP

Hand to hand: alap

Választható képzettségek: Válassz ötöt.

Másodlagos képzettségek: Válassz egyet és még egyet a 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 szinteken.

Ez volt a Keeper of the Desert a New West könyvből. A komolyabb varázsképességek helyett a moszkvai mutánsok az Esszencia mágiát használják (tehát 19-22, 41-45, 56-60, 61-65 és részben 84-90 dobásokkal). Akiknek vannak varázslataik (alakváltó, teleporter, vadász illetve lopakodó), azok szintén megtanulhatják az esszencia varázslatokat, de csak azokat, melyek szintje nem magasabb a tapasztalati szintjükénél, és kétszeres PPE-ért használhatják őket. Akiknek pszi, immunitás, vagy testi jellegű képességeik vannak, azok nem tanulhatnak esszencia varázslatokat.


És most lássuk, mi van akkor, ha a karakter esszenciamágus:

Képességek:

• Érzékeli a halált és a haldoklást (hatótáv 30 m szintenként)

• PPE: 1D6x10 +30 +ME (nem elírás, ME) + szintenként 2D6 (ez felülbírálja a fentit)

• Meditáció egy csatatéren, tömegkatasztrófa helyén,



stb: PPE-regeneráció kétszeres (a Moszkva Kráter még 300 évvel később is megfelel ennek a kritériumnak)

• **Bónuszok:** +5 örület ellen, +4 vs Horror, +2 vs Mágia és megszállás

• **Varázslatok:** 1D6+2 esszencia és/vagy nekromanta varázslat és szintenként még egy. Ezeket a Misztikushoz hasonlóan kapja. Ellenben képes közönséges varázslatokat tanulni, de csak ötszörös PPE-ért (vagy véráldozattal, normál PPE-ért) használhatja őket.

Esszencia varázslatok:

Ezek a varázslatok mindig sötétszürke auraként jelennek meg, szabad szemmel jól láthatóan. Nem hatnak technológiai dolgokra és élőholtakra. Az Ezeréves Fák duplán sebzik. MDC lényeken MD, SDC lényeken SD sebzést okoznak.

1. szint

Esszencia-páncél: 10 PPE

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 kör szintenként

Sebzés: 2 szintenként 1D6

Mentődobás: spec.

Szürke aura jön létre a karakter körül. Ha valaki megérinti (vagy ő érint meg valakit), az áldozat mentődobást dob. Ha sikeres, a fenti sebzés érvényes. Ha sikertelen, a sebzés HP lesz, és nem lehet regenerálni, sem mágikusan gyógyítani a következő 1D4 órában. Az érintés nem-szigetelt páncélon át is hat, illetve szigetelt páncélon át, ha annak kevesebb, mint 50 MDC-je van.

Esszenciasugár: 10 PPE

Hatótáv: 30 m

Időtartam: egyszeri

Sebzés: 3D6 plusz 2 szintenként 1D6

Mentődobás: kitérés + spec.

A karakter kezéből szürke energiasugár csap ki, mely egy célpontot sebez. Hatása az előző varázslatéhoz hasonló, csak a sebzés 3D6-tal nagyobb. Mivel koncentrált, minden közönséges páncélon áthatol, de mágikus és szervopáncélok nem, és járművek burkolatán sem. 50 % eséllyel áthatol erőtereken, és szintenként 5 % eséllyel a mágikus védelmeken.

2. szint

Halálmaszk: 18 PPE

Hatótáv: érintés

Időtartam: 2 óra szintenként

Sebzés: -

Mentődobás: -

A varázslattal el lehet "rejtetni" egy haldoklót a halál elől. (Én csak fordítok - Noro) A célpont egyszerűen sztázisba kerül, az állapota nem romlik és nem javul.

Esszenciaháló: 35 PPE

Hatótáv: 5 m + szintenként 1.5 m

Időtartam: 1 kör szintenként

Sebzés: 2 szintenként 1D6

Mentődobás: spec.

A varázslat egy szürke hálót hoz létre, mely 3.6 m átmérőjű. Az időtartam során a karakter fegyverként használhatja (WP: net képzettség Bónuszok érvényesek).

Ha egy lényt elfognak a hálóval, az esszencia páncélnál leírt módon sebződik. Továbbá dob egy fájdalom elleni mentőt is (alapértéke férfiaknk 16, nőknek 14 - Kanada könyv, 27. oldal), ha ez sikertelen, elájul. A háló minden körben sebez, amíg fogva tartja áldozatát, azután is, hogy az elájult.

Kiszabadulni csak természetfeletti erővel lehet: 1 körbe telik, ha a PS 31 vagy nagyobb, minden egyes hiányzó pontért +1 kör (pl. 25-ös erővel 7 kör). Vagy 50 MDC-t sebezve rajta, a hálót el is lehet pusztítani. A háló által okozott sebek nyoma soha nem tüntethető el: minden 2 benne töltött kör után -1 PB.

3. szint

Halálos kéz: 25 PPE (45 volt, de SZVSZ ez aránytalanul sok - Noro)

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 2 kör szintenként

Sebzés: szintenként 1D6

Mentődobás: spec.

A karakter mindkét kezét szürke aura borítja be. Érintése megfelel az esszencia páncélnak, csak a sebzés kétszerese az ottaninak.

5. szint

A természet halála: 65 PPE

Hatótáv: spec.

Időtartam: egyszeri

Sebzés: spec.

Mentődobás: spec.

A varázslattal a növényzetet lehet kipusztítani. A karakter körül a növények azonnal kiszáradnak és porrá omlanak. Értelmes növény-lények dobhatnak mentődobást: ha sikertelen, 1D6x10 + szintenként 1 pontot sebződnek. Ezeréves Fák 3D6x10 + szintenként 1D6 pontot sebződnek. A hatótáv attól függ, mennyi kipusztítandó növény van a környéken:

Sivatag: 15 m sugár

Mező: 6 m sugár

Ritka erdő: 3 m sugár

Közepes erdő: 2.5 m sugár

Sűrű erdő: 2 m sugár

Őserdő: 1 m sugár

7. szint

Esszenciacsapás: 95 PPE

Hatótáv: 1.5 m sugár szintenként

Időtartam: egyszeri

Sebzés: 1D6 szintenként

Mentődobás: spec.

A karakter testéből minden irányban szürke energia csap ki, mely a hatótávon belül mindenkit sebez, az esszencia páncélnál leírtaknak megfelelően. Egy második mentődobás is szükséges, ha nincs meg, az áldozat veszít 3D6 PPE-t, és 1D6 PS, PP, PE pontot. (Az eredeti szerint maradandóan, de szvsz csak szintenként 1 napra. - Noro)

9. színt

Szürke Lepel: 120 PPE

Hatótáv: 45 m

Időtartam: 1 kör szintenként

Sebzés: 3D6x10 minden körben!

Mentődobás: kitérés + spec.

A karakter kezéből egy szürke sugár csap ki, mely célba találva "körbefolyja" az áldozatot, és szürke aurává alakul. Sebzés az esszencia páncélnál leírtak szerint. Minden körben fájdalom elleni mentődobás, ha sikertelen, az áldozat nem képes cselekedni, a földön fetreng a kintől. Mágikus és szervopáncélokon keresztül is hatásos, ha annak legalább a fele MDC-je hiányzik.

Ide kívánczok pár mondat a Warlords of Russia könyvből:

A Halálzónák: ezek olyan területek, ahol nem élnek normális élőlények, csak torz és beteg mutánsok. Ilyen helyek Euráziában az Uráltól nyugatra találhatók, általában volt atomerőművek vagy katonai bázisok helyén. A legtöbb kicsi, 1-4 mérföld átmérőjű, de körülötte fél, maximum egy mérföldes körben a növényzet még mindig rendellenes. Ez egyben jelzésként is szolgál, hogy a területet érdemes elkerülni. A legtöbb orosz ezzel tisztában van, de gyermekek és idegenek időnként belépnek a Halálzónákba. 48 óránál hosszabb tartózkodás esetén, esetleg rendszeres, napi több órás látogatásokat téve egy hónapon keresztül, a delikvens rosszulétektől, fejfájástól fog szenvedni. Terhes nők elvetélhetnek vagy beteg gyermeket hozhatnak világra. 5 napi tartózkodás után hajhullás, elváltozásik a bőrön, még hosszabb idő után rák vagy akár sugárbetegség is elképzelhető.

A Moszkva Kráter: Ahol valaha Moszkva állt, ott található ma a legnagyobb és leghírhedtebb Halálzóna. A kráterben és 8 km-es környezetében semmi sem nő, kijebbn a növényzet deformált és az élőlények rengeteg betegségtől, születési rendellenességtől és mutációtól szenvednek. A legenda szerint a Krátert 2 millió halott szelleme kísérti. A hely valóban vonzza az entitásokat, főleg a kísértő és tektonikus típusokat. Ghoulok, bansheek és néhány más élőholt is előfordul errefelé.

Ázsiai totem harcos O.C.C.

"Afrika nyugati részén, ahol a Szahara sivataga eléri az Atlanti-óceánt, továbbá a kis-ázsiai Samsuntól keletre fekvő szögletben, ahol a Thermo-dón a Fekete-tengerbe önti vizét, végül Európa és Ázsia határvonala, a Dontól Délkeletre, ősidőkben asszonyok éltek: vadászni jártak, háborúztak, állandó hadjárataikkal zaklatva a szomszédos népeket.

...A trójai háború után nyomuk veszett, és csak Nagy Sándor históriája idézte vissza őket rövid időre az emberi emlékezetbe. Ezeket a a harcias asszonyokat a történelem, tekintet nélkül arra, hogy sokfelé éltek, amazonoknak nevezi."

(David Mordtmann magántudós, Törökország, 19. század közepe)

Abomey-ről és a szkítákról a Mediterráneum

kiegészítőben esik szó, most vizsgáljuk meg a harmadik csoportot. Ez a nép a szellemekben (ha úgy tetszik, totemekben) hitt. A szellemek a nőket segítették jobban, mint a férfiakat, így fenn maradt az ősi matriarchátus. Nagy Sándor a maga idejében meghódította őket, de létezésüket nem fedte fel a nagyvilág előtt. Ezután Kr.u. 1900 körül újra felfedezte őket egy amatőr történész (erre vonatkozólag lásd a She című filmet). Soha többé nem látta őket senki.

A szellemek ugyanis rögtön ezután áttemették őket a Szellemvilágba. (Ugyanezt a trükköt játszották el az indián törzsekkel is, csak kicsit korábban, ahogy az a Spirit West könyvben olvasható. Nem győzöm eleget hangsúlyozni, hogy az indiánok, ősmagyarok, mongolok, bantuk, pápuák és bármilyen "totemikus" kultúra tagjai egy és ugyanazon szellemeket imádnak, bár nem feltétlenül ugyanúgy.) Itt éltek vagy 300 évig, majd visszatértek a Földre, és folytatták ott, ahol abbahagyták.

Nagy Sándor utolsó hívei ma a Kolodenko szférától keletre eső sivatagon túl, a hegyek lábánál élnek. 5 - 6 nagy falujuk van, egyenként 2 - 4,000 lakossal. Technikai szintjük vaskori, de van néhány sámánjuk, akik képesek mágikus fegyvereket (lándzsákat, késeket és nyilakat) készíteni.

-**lándzsa:** 13 napig készül, a sámán kovácsolja és minden nap 100 PPE pontot tölt bele. A kész fegyvernek 250 MDC pontja van, SDC ellenfeleknek 2d6 SDC sebzést okoz, természetfeletti MDC ellen 4d6 MD-t, hi-tech MDC ellen 1d6 MD-t.

-**kés:** 7 napig készül, a sámán kovácsolja és minden nap 50 PPE pontot tölt bele. A kész fegyvernek 100 MDC pontja van, SDC ellenfeleknek 1d6 SDC sebzést okoz, természetfeletti MDC ellen 2d6 MD-t, hi-tech MDC ellen 1d3 MD-t.

-**nyilvesszők:** 30 PPE darabja, egyszerre 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.

Ettől eltekintve a sámánok a Misztikus O.C.C. tagjai. Általában férfiak, és nagyon kevesen vannak.

A férfiak egyébként távolról sincsenek rabszolgasorban tartva, csak általában alacsonyabb rangúnak számítanak. A Rifts világában szokatlan módon ráadásul többen vannak, mint a nők. Ők a falvak vadászai, kézművesei és földművesei. A nők pedig a vezetőik.

A népesség mintegy 15%-a a sötét Perzsa istenek követője. Őket renegátoknak tekintik a többiek, és elkülönülten, sziklába vájt templomok mellett élnek. Ők soha nem lehetnek totem harcosok, ellenben lehetnek perzsa papok.

Totem harcos csak nőkből válhat, közülük viszont minden második az is. Világszerte ennek a kasztnak két fő formája létezik: a gyakoribb a Dél-Amerika könyvben van leírva, de ez fordul elő Afrikában és Ázsiában is. Ők csak korlátozott erőt nyernek a szellemektől. Az erősebb változat a Spirit West könyvben szerepel, és kizárólag az észak-amerikai indiánok és a pápua harcosok ismerik. Az elsövel ellentétben ezek a totem harcosok valódi természetfeletti



lények, és képesek átváltozni totemállatuk természetfeletti variánsába.

Következzék most a "normál" totem harcos európai-ázsiai változata:

Követelmények: ME, MA 9, ember nő

Képességek: A Totem Ajándéka

A képesség egyetlen gondolattal aktivizálható, de csak hatszor naponta. Időtartama 5 perc szintenként. A karakter MDC-je PEx5 + szintenként 10 pont, ereje természetfeletti. A további képességek a totemtől függenek.

Medve: +8 PS, +2 PE, +30 MDC, fogai és karmai megnőnek, harapása 4D6 MD, karmai sebzése 3D6 MD + természetfeletti PS alapján. megnövelt hallás és szaglás (+1 kezdeményezés, nyomkövetés szag alapján 50 % + 5 / szint).

Vadmacska: +1 IQ, +2 PP, karmok sebzése 2D4 MD + természetfeletti PS alapján. Éjjellátás 150 méter, 5 métert ugrik magasra vagy előre, +10 % mászás.

Rák: +3 ME, +3 PS, +3 Spd, páncélozott bőr (+1D4x10+10 MD), immunis a horror faktorra (egyek népeknél a bátorság és a harc jelképe), két kis csáp a homlokán mozgásérzékelőként működik (+1 kitérés és kezdeményezés, sötétség miatt csak fele levonásokat szenved). A páncélos test horror faktora 12.

Sas: +2 PP, repülés Fly as Eagle varázslat szerint, karmai sebzése 3D6 MD + természetfeletti PS alapján. Látása 2 km távolsáig tökéletes. +2 kezdeményezés, +1 támadás, +2 kitérés.

Róka: +1 IQ, +1 PP, +6 Spd, Escape artist skill 40 + szintenként 5 % (vagy ha megvan neki, akkor +20 %). Megnövelt szaglás (nyomkövetés szag alapján 60 % + 5 / szint).

Gepárd: +4 PS, +30 Spd, +3 kezdeményezés, +1 háritás, +3 kitérés, +1 támadás / kör. Karmai sebzése 3D4 MD + természetfeletti PS alapján. +15 % mászás és lopakodás.

Van még persze egy csomó más totem is, de talán ezek a legnépszerűbbek.

Bónuszok: ezek állandóak és totemtől függetlenek. +2 megszállás, elmekontroll, mágia és betegség ellen. +3 horror ellen.

Képzettségek:

- Óperzsa nyelv 90 %
- Orosz és még 1 nyelv +15
- Ismeret: démon +10
- Nyomkövetés +15
- Nyomkövetés: állatok +20
- Vadonbeli túlélés +25
- Tánc +10
- WP: lándzsa
- WP: íjászat
- WP: válassz egyet
- HtH: expert

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

Másodlagos képzettségek: válassz még négyet, korlátozások nélkül.

Szintlépés: lásd dél-amerikai totem harcos. Az alapkönyvből Vadonjárőr.

Megjegyzés: a férfi harcosok is választhatnak totemet, de nem kapják meg a különleges képességeket. Esetleg kaphatnak egy-egy állandó Bónuszt (medve +2 PS, vadmacska +1 PP, rák +30 SDC, sas: tökéletes látás 1 km-ig, róka +1 IQ, gepárd +10 Spd.) Képzettségeik ugyanazok, mint a teljes értékű totem harcosnak.