



Rifts.HU Forráskönyv #4:

Európa #1

INFORMÁCIÓK

Írta:

Szanyó Albert (Noro) és Tóth Péter (Petrus)

Tanácsok, ötletek, javítások:

Sándor Gábor (SaGa Jr.), KLM, Karmazsin, Leonard

A PDF változatot tervezte és szerkesztette:

Tóth Péter (Petrus)

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

Figyelmeztetés!

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

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

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

Kat.sz.: **IM0104**

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 megemlítenéd 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_20040611

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

Rifts® is a registered trademark owned and licensed by Kevin Siembieda and Palladium Books, Inc.

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



TARTALOM

Skandinávia	3	Árnyékvadászok (NGR)	29
Vikingek	3	Przemysl Rend (Szlovákia)	29
Oslo Szabadállam	3	Kóborlók (egész Európa)	29
A főváros - Oslo	4	Gábriel rend (helyszín: ?)	29
Hadsereg	4	Anglia	29
Hegyivadászok	4	Az angol lovagokról	30
Kiber-valkűrök	4	NGR	31
Oslo lovagok	5	Kormányzat	31
Járművek	6	Az NGR városai	31
Civil járművek	7	Dilik és az NGR	32
A Midgard Terv	7	Szervezetek és NPC-k	32
Viking rúnák	7	Saját kiegészítéseim:	33
		A Német Lovagrend (Teutonok)	33
		Az Idegenlégió Németországban	33
Európa	12		
Amszterdam	12		
Franciaország	12		
Párizs	12		
Pusztaságok	14		
Ork területek	14		
A Loire völgye	14		
Lyon Szabad Hercegség	15		
Bordeaux Köztársaság	15		
Le Morte	15		
A Muskétások	15		
A Védruidák	15		
Nyúzómester O.C.C.	17		
Spanyol Domínium	19		
Technológia	19		
Az Egyház	19		
Az Inkvizíció	20		
A Háború Szülöttei	20		
Játéktechnika	20		
A Matadorok	20		
Kereskedelmi útvonalak	21		
Eurolovag O.C.C.	21		
Eurolovag tradíciók	23		
Máguslovagok	23		
Pszi eurolovagok	27		
Az angol lovagokról	28		
Eurolovag rendek	28		
Oslo Lovagjai (Oslo)	28		
A Vér rendje (Párizs)	28		
Az Orleans-i Szüzek rendje (Orleans)	28		
Lyoni Lovagrend (Lyoni Grófság)	29		
Az Egyetlen Szentség Rendje (Spanyol Dom.)	29		
Őrzők (Tarnów Királyság)	29		



SKANDINÁVIA

VIKINGEK

A Skandináv-félsziget északi része a Valhalla isteneinek birodalma. Bár ők maguk ritkán fordulnak meg a Földön, de itt élnek halandó követőik, akik felélesztették a régi viking kultúrát.

A viking törzsek csak életmódjukban és vallásukban tekinthetők egységesnek, de gyakran harcolnak egymás ellen. Ezek általában vérbosszúkra vezethetők vissza, ugyanis zsákmányért inkább más népeket érdemes megtámadniuk. Célpontjaik között egyaránt szerepelnek eldugott finn falvak és az Új Német Köztársaság határvidéke, de nagyobb csapatok Lord Splynncryth Londonba tartó hajóit is megtámadják!

A törzseket az Ászok (istenek) papjai vezetik - gyakran sámánnak is nevezik őket -, de az "északi mágia" valódi letéteményesei a Rúnakovácsok. Az első kiválasztottak Asgard törpéitől szerezték tudásukat. (A törpékre Odin parancsolt rá, hogy adják át egyszerűbb rúnáikat a földi embereknek, akikre állítólag fontos szerep vár majd a Ragnarok idején.) A rúnakovács hatalma bizonyos területeken meghaladja az orosz Kuznyáét is. Bizonyíték erre a hírhedt égi drakkarok (viking hajók) léte, melyek a levegő és a víz rúnája segítségével mozognak. De a viking fegyverek és páncélok sem lebecsülendő alkotások.

Megjegyzés: ezek a rúnák nem azonosak azokkal, amiket a Splugorth vagy az asgardi törpék használnak. Nem börtönöznek például lelket a tárgyakba és nem is teszik azokat elpusztíthatatlanná.

A viking törzsekben fontos szerep jut még a berzerker harcosoknak és a medveembereknek (Werebear R.C.C.) is. Utóbbiak ugyan külön törzsekben élnek, de a vikingek barátai, sőt néha egy medveember a viking nép között éli le az életét.

Európa legészakibb sarkában egy visszahúzódó nem-viking nép él, melynek férfiai Jégarcosoknak nevezik őket. Ők nem is olyan régen az orosz Hóboszorkányok (lásd Oroszország fejezet) népébe tartoztak, de elegendő lett az asszonyok uralmából.

Viking harcos és égi hajós (O.C.C.)

Rúnakovács (O.C.C.), északi rúnák

Repülő sárkányhajók (égi drakkar)

A Jégarcosok klánja (O.C.C.)

Medveemberek klánja (O.C.C.)

Az istenek, papok és valkűrök szerepe (SaGa Jr.?)

OSLO SZABADÁLLAM

Három város (Oslo, Hamar, Gol) szövetségéből alakult, modern technológiát használó ország. Német szövetséges, Amszterdamot a bűnözés melegágyának tartják, de nem

tiltják meg, hogy magánkézben levő cégek kereskedjenek a várossal. A viking törzsekkel a viszonyuk változatos, de nincs olyan, mellyel "elvből" ellenségesek lennének. Kereskednek még Tarnów-val és a Serijev Szférával is. A Mindwerks céggel néha összecsapnak, egyszer elraboltak tőlük egy működőképes droidot, és az MI-t átadták a Triaxnak. Ez annak idején jelentősen fellendítette a német MI-kutatásokat. Cserébe a német cég vállalta, hogy kisebb harcértékű katonai termékeit ezentúl Oslónak is eladja.

A főváros népessége 150,000, Hamaré 40,000, Golé 15,000 fő. Az ország területén a klíma határozottan hidegebb a Katakizma előttinél. (Általános tendencia Európában, hogy a szélsőségek kihangsúlyozódtak az utóbbi évszázadokban: északon hidegebb, délen melegebb van, mint valaha). A városok közti területen rendszeresen járőröznek a hadsereg erői, de azért nem olyan biztonságos, mint Németország belterülete. A három várost három autópálya köti össze egymással, ezek védelme igen jó. Az Oslo város körüli hegyek szintén biztonságosak, itt rendszeresen rendeznek civil légdeszka- és hómotor-versenyeket.

Oslo Szabadállam jogot formál a volt Svédország déli részére is. Ez a jobbára lakatlan, sík vidék lesz az ország első védelmi vonala, ha a Szent Péter Gerincen élő gargoyle-ok valaha is szemet vetnének a norvég hegyvonulatokra. Ebbe persze az új Odin típusú tankok is beleszólnak majd...

Az ország területén, a hegyek között él egy idegen dimenzióból ideszakadt különös törpe klán, a Grifflovasoké (*Griffon Rider O.C.C. a Great O.C.C./RCC Netbookból*). A kezdeti félreértések tisztázása óta kimondott barátságban élnek Oslóval.

Az országot demokratikusnak mondják, de csak a hadsereg főtisztjei indulhatnak a vezető pozíciókért, és csak azok szavazhatnak, akik voltak katonák. A hadianyaggyártás szigorúan az állam kezében van, de más területeken szabad verseny létezik. Oslo jóléti államnak tekinthető, néhány területen még Németországot is lekörözi. Bár az ország három város szövetségének indult, ma a vezetés egyértelműen Oslo városában összpontosul.

A mágia egyszerűbb formáit engedéllyel használni lehet. Az elv hasonló, mint a hétköznapi fegyverviselési engedély, csak mágiahasználatra szól. Rituális mágiát és nekromantikus eljárásokat gyakorolni szigorúan tilos! Mindkét engedélyre (mágia illetve fegyver) igaz, hogy csak katonaviselt állampolgárok kaphatják meg. Egy kibúvó létezik ez alól: a hadsereg vagy a rendőrség egy tisztje "jótállhat" valakiért, akár olyan személyért is, aki az országon kívülről származik. Ez utóbbi engedélyek azonban mindig csak ideiglenesek.

Több Novijet jármű licenzét megvették, ezek az Arktisz Siklómotor, a Hósikló (snow-jetsled) és a Landcrawler-sku. Mindezeket lásd a Warlords of Russia könyvben. Az Arktisz Siklónak nagyobb, hat személyes illetve teherszállító verzióit is gyártják.

A Nehéz Hómobil pedig egyenesen Osloban fejlesztették ki (a Warlords könyvben nem szerepel a gyártó neve).



A főváros - Oslo

Oslo városa az azonos nevű fjord végében található, magasabban, mint a Kataklyzma előtt, a hegyek között. Legnagyobb része egy sziklateraszon épült újjá. 150,000 lakosa van, ennek 82%-a ember, a többi főleg "északi" fajokból (törpékből, egy kevés elfből és óriásból) áll össze. A városnak kiváló védelmi rendszere van: ez a Thor rendszer. A peremvidéken elhelyezett lézerütegek képesek egy szabályos kúpot vonni a város köré lézertűzből! (Sebzésük 1D6x10 MD, a folyamatosan változó hálón 19 vagy jobb kitéréssel lehet átjutni. Élőlényeknek előbb ME-próbát is kell tenniük, ha be akarnak repülni a lézertűzbe.) Energiatartalékaik akár 12 órára is elegendőek, de ilyenkor a civil lakosságtól elveszik az áram 95%-át.

A belvárosban sok a felhőkarcoló. A legnagyobb a **Kormánypalota** néven ismert épület, az ország közigazgatási központja. Itt található a kormányhivatalok és a legfőbb bíróság is. A másik nagy épület az **Akadémia**, vagyis Oslo egyeteme. Itt civil tudományos és katonai képzés is folyik. A belváros talán legalacsonyabb és legrégebbi épülete nem más, mint az Oslo Lovagok rendháza. Ez a kőből emelt épület az Akadémia toronyháza mellett bújik meg.

A belváros csodája a **Függőkert**, ez a több felhőkarcoló által tartott park a harmincadik emelet magasságában. Húsz éve épült, és mágikus védelmi rendszerének köszönhetően túlélte egy 12 évvel ezelőtti sárkánytámadást is, így nyugodtan állíthatjuk, hogy a Rifts jelenének viszonyai között is biztonságos.

A **kikötő** egy terasszal mélyebben fekszik a belvárosnál. Ez Oslo legkevésbé biztonságos része, de még messze nem egy Chi-Town Külváros. A tenger felől lézerütegek és 8 nagyméretű járőrhajó biztosítja a védelmét. A dokkok között zajlik az alvilági élet, és ide áramlanak a hontalanok és a munkanélküliek is (ezekből egyébként nincsenek sokan az országban).

A lakók több, mint 50 %-a rendelkezik személygépkocsival, de a tömegközlekedés is kielégítő. A civil járművek mind ún. "földönfutók" (vö. a "lebegővel", melyeket a civilek csak a városon kívül használhatnak). A közlekedés ennek ellenére nem csak a földszinten zajlik: a belváros magasházai között komplex felüljáró-hálózat feszül.

A hadsereg több bázist is fenntart: a belváros szélén a "**Troll Palotát**" (hivatalos neve Légvédelmi Parancsnokság), mely a légierő Troll robotjainak támaszpontja, a város keleti szélén, a kikötővel egy szinten a Főparancsnokságot, ahol a szárazföldi erők állomásoznak, a kikötő nyugati szélén a **Flottabázist**, valamint északra, a város feletti hegyekben a "**Rókabarlangot**" (hivatalos neve Hegyivadász Helyőrség), a kankoran hegyivadászok bázisát.

A **rendőrség** a hadseregtől különálló szervezetet alkot. Tagjai átlagos kiképzést kapnak. Különleges ügyekre a kiber- Valkűröket vagy a pszé ügynököket állítják rá, akik viszont mind a hadsereg kötelékébe tartoznak

Hadsereg

A hadsereg létszáma kb 30,000 fő. Ehhez jön még azonos mennyiségű veterán, akik mind tartalékosként vannak nyilvántartva. Az összes Triax kézfegyvert és a T-41 illetve T-43 páncélokat használják (kis módosítással: sisakjaikat viking szarvak díszítik). Kiborgok helyett óriásaik vannak (kb. 500 fő).

Megemlítendő az **Oslo Hegyivadászok**, akik között egyenlő számban találhatók kankoranok és emberek. Utóbbiaknak át kell esniük a kankoran "beavatás rítusán", hogy beléphessenek az egységbe. Ennek köszönhetően kevés náluk jobb felderítő egység létezik. Lebegő snowboard-okon - "légdeszkákon" - közlekednek (ezek a civilek számára is hozzáférhetőek). Egy ezredet adnak ki.

A másik előkelő egység a **Kiber-Valkűröké**, ők elsősorban a katonai rendőrség és az elhárítás emberei. Összesen 300-an vannak, de az elhárítás természetesen nem csak belőlük áll.

Nem alkotnak külön egységet, de fontosak a **pszé ügynökök** valamint a **mágikus ügynökök** is. Minden századhoz 5 - 5 ilyen tartozik, de gyakran kapnak speciális feladatokat is.

A hadsereg gépesített része igen mozgékony: a Mjollnir típusú tank (egy Triax Fantom tank és egy Triax Moszkító APC keveréke) rövid távon képes repülésre, ezen felül rakétamotorok és siklómotorok használatosak nagy számban. Egyetlen nagyméretű robot-típusuk létezik, a hatlábú, rovarszerű Utgard-Loki, és három kisebb, melyet valami oknál fogva szervopáncéloknak neveznek, pedig egyáltalán nem azok (ez a Troll széria).

Flottájuk járőrhajókból, 12 könnyű fregattból és egy kisméretű repülőgép-hordozóból áll.

Hegyivadászok

Faj szerinti megoszlásuk: 50% kankoran, 45% ember, 5% elf. A Hegy Árnýéka kankoran törzs minden felnőtt tagja ide tartozik. Ez a törzs már 150 éve szövetségre lépett az oslói emberekkel.

O.C.C.: Ideális esetben a CS Ranger O.C.C. használandó a Coalition War könyvből. Ha ez nincs, akkor jöhet a Wilderness Scout O.C.C., de köteles felvenni a következő képzettségeket: Radio basic, Camouflage, Trap construction, Trap / mine detection, Pilot: hoverboard (+10).

Kiber-Valkűrök

Feladataik közé tartozik a belső elhárítás, valamint az illegális szekták és mágiahasználó bűnözők elleni harc. Gyakran dolgoznak együtt a rendőrséggel.

Mind ember nő. Fejcsatlakozóval (headjack), a hozzá tartozó audio és video implanttal, valamint beépített rádióval rendelkeznek. Különleges szervopáncéljuk távvezérléssel is mozgatható.

Állítólag néhány kiber-Valkűr "beavatásban" részesítenek a Valhalla valódi Valkűrjei. Ehhez az kell, hogy az oslói lány találkozzon egy Valkűrrel (már ez sem könnyű), átessen egy komoly kiképzésen, mely a hagyományos fegyverek használatára és a vadonbeli életre



összpontosít, ezután meg kell lovagolniuk egy Sleipnirt, a valkűrök nyolclábú lovát, végül el kell tölteniük egy napot a Valhalla harcosainak szolgálatában. Aki mindezt sikerrel teljesíti, a valkűrök barátjává válik és egy mágikus karkötőt kap, mely képes páncélkesztyűvé változni és más képességekkel is rendelkezik. Állítólag ezek a híres Boszorkánykard nevezetű rúnafegyver gyengébb változatai. A beavatott kiber-valkűrök ezen felül egymásra is mindig számíthatnak.

O.C.C.: A legjobb az Intel Specter O.C.C. a Coalition War könyvből. Ennek hiányában az NGR Intelligence Officer, vagy végső esetben a CS Military Specialist O.C.C. is. Az induló karakternek rendelkeznie kell a következő képzettségekkel: Power armor elite, Lore: magic (+10), Streetwise, Intelligence, Literacy. Bónuszok: +2 horror és mágia ellen.

Oslo lovagok

Ők valójában egy Pre-Rifts elit osztag voltak. A Katakizma idején az általuk védett támaszpont elvesztette szinte minden energia-forrását, ekkor tértek át a különféle vibropengékre és robbanó lövedékekre. Később csatlakoztak az újjáépülő Oslo városához, majd lovagrenddé nyilvánították magukat.

A város életében betöltött helyük legalábbis szokatlan: nem tartoznak sem a rendőrség, sem a hadsereg kötelékébe, de mindkettőnek dolgoznak. Ezen felül a rendnek is megvannak a saját céljai, és a lovagoknak jogában áll magánnyomozóként dolgozni. A rend vezetői elismerik maguk felett Oslo Szabadállam kormányát. A rend létszáma hivatalosan 100 fő, de ebben általában 5 - 15 apród is van (ők megfelelnek a kiképzés alatt álló katonáknak).

A rend tagjai csak oslói születésű emberek lehetnek, de ezen felül nincs hivatalos megkötés. Bekerülni csak úgy lehet, ha egy lovag felajánlja a lehetőséget. Lovagnak lenni nem jelent egyet az erkölcsi feddhetetlenséggel. Mivel a rend különösen fontosnak tartja a technikai érzéket, előfordult már, hogy egy különösen tehetséges hacker, vagy egy illegálisan dolgozó fegyver-szerelő is felkérést kapott a csatlakozásra.

Ez a lovagrend három alapvető rangot különböztet meg: ezek az apród, a fegyverhordozó és a lovag. Egy első szintű, kezdő karakter apródévei végén jár, jogosult a rend szimbólumának viselésére és közönséges fegyverek használatára (pl számszerij, vibrokés), de feltétlen engedelmességgel tartozik Mentórának, egy teljes jogú lovagnak. Legkésőbb a második tapasztalati szint elérésekor fegyverhordozóvá avatják (ez gyakran valamilyen próbával jár együtt). Ekkor megkapja lovagi vértetét és a rendre jellemző fegyvereket. A külvilág számára ekkor már teljes értékű lovag, és az életét érintő legtöbb kérdésben már maga dönthet. A fegyverhordozók katonai rangot is kapnak: ezek megfelelnek az altiszti rangoknak. Tehát például: Hans Frederiksson, fegyverhordozó törzsörömester.

A teljes értékű lovagok Rifts-ben inkább NPC-k. Az ő előjogaik közé tartozik az, hogy részt vállalhatnak a

rend vezetésében, politikájában és vezethetik csapatait a háborúkban. Katonai rangjaik megfelelnek a tiszti rangoknak, ezredesig bezárólag. (Tábornoki rangot csak a rendfőnök, vezérezredesit pedig az alvezére kap. A többi tábornoki fokozat - dandártábornok, altábornagy, stb - kimarad.) Játéktechnikai szempontból a lovagok ekvivalensek a fegyverhordozókkal. Leghamarabb hatodik szinten válhat valaki hivatalosan is lovaggá.

O.C.C.: Az alap Eurolovag O.C.C.-t használják (lásd ebben a könyvben), de nincs semmiféle megkötésük a kapcsolódó és másodlagos képzettségek választására, egy kivétellel: nem használnak energia-fegyvereket. Legalább 2 különböző jármű illetve a nyílpuska használatához kötelezően értenek.

Különleges fegyverek

A rend elődei arra jöttek rá, hogy a vibro-technológiát alkalmazva teljesen mindegy, hogy egy fegyvernek van-e éle. Megfelelő frekvencián rezegve egy fél téglá is átmegy az emberi testen, mint kés a vajon... Eltekintve attól, hogy egy fél téglá pillanatok alatt porrá omlana, ha megrezgetnénk. A lényeg tehát, hogy kellően stabil anyagokat használjunk.

• **Vibro-kesztyű:** sebzése 1D6 MD. Feketepiaci ára: 10,000 kredit (Oslo környékén jól hozzáférhető).


• **Vibro-shuriken:** egy speciális számszerij-szerű fegyverből lövik ki. Ez kilövés előtt feltölti némi energiával a csillagot, amivel az kb 3 mp-ig képes vibrációra, sebzése 1D4 MD. Lőtávolság 150m. Feketepiaci ára: a fegyver 20,000 kredit, egy csillag 70 (Oslo környékén jól hozzáférhető).

• **Vibro-lövedék:** szintén speciális puskát igényel, mely kilövés előtt energiával tölti fel a lövedéket. A vibráló lövedék szerkezete olyan, hogy saját-frekvenciáján szétszakad, és "sörét" formájában ér célba. Sebzése 1D6 MD, kemény páncélok ellen fele sebzés, de puha célpontok (a legtöbb MDC lény bőre ennek számít) ellen kétszeres sebzés. Lőtávolság 600m. Feketepiaci ára: a fegyver 50,000 kredit, a lövedék 100 (ritka).

• **Robbanó nyilak:** speciális kétlövetű mini-számszerijből lövik ki őket, ennek ára 1,500 kredit. A nyilak: 1D6x10 SD ára 100, 1D6 MD ára 300, 2D6 MD ára 550, és 3D6 MD ára 900 kredit. (lásd Atlantisz könyv)

• **Monokorbács-vető:** alkarvértbe épített fegyver, mely egy 10 méter hosszú monoszálal lő ki. Sebzése 1D6 MD, +5 strike! Átállítható közelharcú módra: ekkor csak 1 m hosszan engedi ki a szálal a tokból, ez már viszonylag biztonságosan használható mint korbács. (Képzettség: WP chain, de csak az Oslo lovagok kapják meg a bónuszokat! Bárki más, ha rendelkezik is a képzettséggel, bónusz nélkül harcol, 4 alatti támadó dobás esetén pedig saját magának okoz sebzést.) Feketepiaci ára: 80,000 kredit (Oslo környékén jól hozzáférhető).

Az Oslo Rend páncélja: modernizált lovagi páncél, szigetelt (environmental), mindkét alkarvértben egy beépített fegyverrel a következők közül (mindig két különböző): visszahúzó vibrópenge, shuriken-vető, monokorbács-vető vagy dupla nyílpuska. Ezen kívül



egyik páncélkesztyűje vibrokésztyű. MDC: 70. A régi példányoknál prowl -10%, az újak viszont a Triax T-42-es páncél technikáját használják: nincs levonás! Sisakjában Triax szintű HUD-rendszer és szenzorok vannak. Feketepecsi ára: 100,000 kredit (csendes verzió 125,000) plusz a fegyverek ára (szuper ritka).

Járművek

A harci gépek (Mjollnir, Odin, Utgard-Loki, az összes hajó és a Trollok) mind Triax fegyvereket használnak.

“Mjollnir” lebegő tank: a katonák elnevezték Monitornak, mert “olyan mint egy repülő tutajra szerelt sajtosláda”. MDC: 500 (lövegtorony 250). Sebesség: 130 km/h. 10 méter magasra emelkedhet, de képes tartani a 250 métert 5 percig illetve az 500 métert 30 másodpercig. Ezután szép finoman leereszkedik 10 méterre. (Így képes átkelni a legtöbb szakadékon.) Tornya gömb alakú, speciális felfüggesztéssel. Képes 360 fokban körbefordulni 5 másodperc alatt, és akár 90 fokban felfelé fordulni. Benne két nehéz lézergyű (2D4x10 MD egyenként, 1,800 m lőtáv). A tank testének elején két sínágyú található (1D4x10 MD egyenként, 40-es sorozat, 100 sorozat mindkettőben, 2,200 m lőtáv). Hátul egy TX-41 kiborg lézerekarabély található egy mini-toronyban.

“Odin” nehéz légvédelmi tank: a katonák Merrimac-nek nevezik, mert nagyon erősen páncélozott, és “ha már van egy Monitorunk...”. MDC: 1200 (kerekek 28 db, négy sorban, mindegyik 60 MDC). Sebesség: 60 km/h. Négy nehéz lézergyűje van (2D4x10 MD, 1,800 méter lőtáv), négy nehéz sínágyúja (1D6x10 MD, 60-as sorozat, 3,000 méter lőtáv, 200 sorozat mindegyikben), RHR vetője (30 rakéta, egyszerre hatot lőhet ki), KHR vetője (15 rakéta, egyszerre hármat lőhet ki) és két mini-rakéta vetője (100 rakéta, egyszerre 10). Védelmét négy könnyű lézergyű (6D6 MD, 1,000 m lőtáv) egészíti ki.

Összesen 30 darab épült belőle, és a keleti síkságokon használják őket (a volt Svédország déli, lakatlan részén). Széle-hossza egy (kb. 12 m), guruló csonka gúlak.

“Utgard-Loki” sziklamászó robot: Egy tank testére hat ízelt lábat szereltek, így kapták ezt a járművet. MDC: 450 (lábak 200). Sebesség: 190 km/h, két lábat elvesztve 130 km/h, három lábbal 60 km/h, kettővel pedig 30 km/h. Sziklamászás során az értékek feleződnek, és legalább 3 láb kell hozzá. Tornya gömb alakú, ugyanazzal a két lézergyűvel, mint a Mjollnir esetében. A sínágyúk helyett az elején egy ionágyút hordoz (1D6x10 MD, lőtáv 1,400 méter).

“Sleipnir” Rakétamotor: az új Koalíciós Windjammer rakétamotorra hasonlít (a régihez képest van két óriási hajtómű a pilóta két válla felett, a törzs hátsó részéből pedig két szárny nyúlik ki). MDC: 180. Sebesség: 650 km/h. Meghajtás: nukleáris (5 év). Az orrában két lézergyű (6D6 MD, 1,000 m lőtáv), a hasán egy gatling- sínágyú (1D4x10 MD, 40-es sorozat, 3,000 m lőtáv, 50 sorozat a tárban) található. Bónuszok: +2 kezdeményezés, +3 kitérés (csak képzett pilóta kapja meg őket.)

“Frigg” kiber- Valkür szervopáncél: az elit katonai rendőrségi osztag szervopáncélja. Igen nőies vonalakkal

rendelkezik. (Ha valakinek ez segít: New West könyv 172.oldalhoz hasonlít) MDC: 300. PS: 28 - robotikus. Sebesség: 120 km/h. Meghajtás: nukleáris (2 év). Fegyverei: mindkét alkar alsó és felső részén 1 - 1 lézer (2D6 MD egyenként, összesen tehát 8D6, 600 méter lőtáv), és mindkét alkar külső részén egy visszahúzható vibropenge (2D4 MD).

• **Távvezérelt mód:** a kiber-Valkür legfeljebb 100 méter távolságból, rádió implantja segítségével képes mozgatni a páncélt. Ez kétféleképpen lehetséges: vagy egyszerű parancsokat ad, neki, ekkor a páncél közelharcban teljesen esélytelen, vagy a kiber-irányításra koncentrál, ekkor az effekt hasonló, mint a Mentally possess others psziki-képességnél, vagyis a karakter nem képes saját testében cselekedni.

• **“Freya” nehéz karabély:** a kiber-Valkür páncélhoz rendszeresített nehéz kézfegyver. A Mindwerks M-25-ös továbbfejlesztett verziója (ami viszont pont úgy néz ki, mint egy óriási koalíciós C-14-es). Lézer: 6D6 MD, 1200 méter lőtáv, +2 célzott lövésre, 60 lövés (különleges beépített energiatár). Gránátvető: 4D6 MD, 4 méter sugárban, 400 méter lőtáv, 15 gránát a tárban.

“Tyr” járőrhajó: 36 tonnás, 20 méter hosszú hajó. MDC: 350. Sebesség: 76 km/h (40.8 csomó). Legénység: 6 fő. Fegyverzete: a tetőn egy lézertorony (6D6 MD, lőtáv 1,200 m), hátul egy sínágyú (2D4x10 MD egy 80-as sorozat, lőtáv 1,800 m, 8,000 lövedék), az orrban pedig egy minirakéta-vető (24, egyszerre 12-t lőhet ki).

“Niörd” könnyű fregatt: 4,000 tonnás, 90 méter hosszú járőrhajó, eddig 12 példány épült belőle. MDC: 780. Sebesség: 65 km/h (35 csomó). Legénység: 95 fő. Fegyverzet: két nehéz sínágyú (2D6x10 MD egy 60-as sorozat, lőtáv 2,000 m, 15,000 lövedék). 3 - 3 egyszer használatos NHR kilövő a hajótest két oldalán. 2 KHR kilövő (32 mindkettőben, egyszerre 2x8-at lőhet ki). Két RHR kilövő a felépítmény első és hátsó részén (21 mindkettőben, egyszerre 2x4-et lőhet ki, de körönként kétszer lőhet). Két közepes torpedóvető (mindkettőben 10, egyszerre 2x2-t lőhet ki, az újratöltés egy teljes kör).

“Valkür” repülőgép-hordozó: 16,100 tonnás, 241 méter hosszú repülőgép-hordozó. Három létezik belőle, de a másik kettő a Német Haditengerészet hajója. Elvileg 200 Predator szervopáncélt és 24 VTOL vadászgépet hordozhatna, de az Oslo Légierőnek csak Trolljai és rakétamotorjai vannak: így 50 Troll és 50 Sleipnir fér el a hajón. MDC: 6,000. Sebesség: 60 km/h (32.5 csomó). Legénység: 380 fő + 400 fő katona.

• **Fegyverzet:** a felépítmény előtt egy 127 mm-es robbanó lövedékes ágyú (4D6x10 MD, lőtáv 19 km, 600 lövedék). Közvetlenül e mögött egy függőleges rakétavető (64 NHR, egyszerre 16-ot lőhet ki). Két KHR kilövő, a felépítmény első és hátsó részén (40 mindkettőben, egyszerre 2x8-at lőhet ki). 4 - 4 egyszer használatos NHR kilövő a hajótest két oldalán. Két RHR kilövő a felépítmény első és hátsó részén (21 mindkettőben, egyszerre 2x4-et lőhet ki, de körönként kétszer lőhet). Két közepes torpedóvető (mindkettőben 30, egyszerre 2x3-at lőhet ki, az újratöltés egy teljes kör).

A részletei és a képe megtalálhatók a Kitsune-féle



honlapon, a német hajók között. (www.kitsune.addr.com)

Troll, Szuper Troll és Ultra Troll robotok: Ezek a kisméretű robotok gyakorlatilag egy vadász-helikopter pilótafülkéjére épített hajtóműből, karokból, lábakból és fegyverekből álló, humanoidnak nemigen nevezhető szörnyszülöttek. Az eredeti modell Katakizma előtti, a Szuper Troll oslói, az Ultra Troll pedig a legújabb Triax gyártmány. Mivel a talajon nagyon esetlenek, de a levegőben könnyedén felveszik a versenyt Európa első számú légi veszedelmével, a gargoyle-okkal, csak a Légierő használja őket.

• **Pre-Rifts modell:** 380 MDC, PS 38, Sebesség 64 km/h, repülve 260 km/h, max repülési magasság 250 méter. Méretei: 4.9 m magas, 6.3 tonna.

Fegyverei: a jobb alkar alatt egy két méter hosszú robbanó lövedékes ágyú (2D4x10 MD, lőtáv 2,500 m, 40 lövedék). A bal karon "gatling" sínágyú (1D6x10 MD egy 30-as sorozat, lőtáv 910 m, 1500 lövedék). Mindkét "vállán" 8 minirakéta.

• **Szuper modell:** 440 MDC, PS 40, Sebesség 64 km/h, repülve 320 km/h, max repülési magasság 400 méter. Méretei: 5.3 m magas, 6.5 tonna.

Fegyverei: a jobb alkar alatt egy két méter hosszú sínágyú (2D4x10+20 MD, lőtáv 3,000 m, 50 lövedék). A bal karon "gatling" sínágyú (1D6x10 MD egy 60-as sorozat, lőtáv 1,200 m, 6000 lövedék). A pilótafülke két oldalán egy-egy könnyű ionágyú (3D6 MD vagy sorozat 1D4x10 MD, lőtáv 610m). Mindkét "vállán" 10 mini- vagy 4 rövid hatótávolságú rakéta.

• **Ultra modell:** 500 MDC, PS 40, Sebesség 96 km/h, repülve 400 km/h, max repülési magasság 800 méter. Méretei: 5.1 m magas, 6.8 tonna. Fegyverei: a jobb kézben tartva óriás multi-fegyver (részcsecsugár-vető: 2D6x10 MD, lőtáv 3,000 m, 40 lövés, de körönként kettőt újratölt a reaktorból, és impulzuslézer: 8D6 MD, lőtáv 610m, korlátlanul). A bal karján két (!) "gatling" sínágyú (5D6 MD egyenként egy 30-as sorozat, lőtáv 1,200 m, 1,500 lövedék egyenként). Mindkét "vállán" 12 mini-, vagy 6 rövid, vagy 3 közepes hatótávolságú rakéta.

A részletek és a képek megtalálhatók a Kitsune-féle honlapon. A Szuper Troll ott mint észak-amerikai, Northern Gun termék szerepel, ezt kéretik figyelmen kívül hagyni. (www.kitsune.addr.com)

Civil járművek

"Fenrir" Hójárgány: Távolról hasonlít egy motoros triciklire, de elől két sítalp, hátul pedig két láncalp található rajta. Legfeljebb két személyt szállíthat. MDC: 85. Sebesség: 160 km/h. Hatótávolság: 320 km (gázolaj). Felszerelhető legfeljebb két könnyű fegyverrel (de csak a feketepiacon). Ára: 40,000 kredit. Ez a Warlords of Russia könyv 149. oldalán szereplő jármű.

"Baldur" Lebegő motor: Karcsú, áramvonalas jármű, tömpített zajú hajtóművel rendelkezik a lavinaveszély csökkentésére. MDC: 80. Sebesség: 200 km/h. Max repülési magasság: 40 m. Hatótávolság: 480 km (gázolaj). Felszerelhető legfeljebb egy könnyű fegyverrel (de csak a

feketepiacon). Ára: 90,000 kredit. A Kanada könyv 188. oldalán levő Legion 50/50 jármű könnyebb, gyorsabb verziója.

"Asa-Loki" hómotor: Egy nehéz japán sportmotorhoz hasonló gép, mely hátul egy gázturbinával is fel van szerelve. Futóműve gombnyomásra átfordul, és a kerekek helyére sítalpak kerülnek (ha ezt valaki ugratás közben akarja megcsinálni, -30 % a pilóta képzettségre). MDC: 100. Sebesség: kerekkel 150 km/h, hajtóművel 240 km/h. Ugratás: 4.6 m magasra és 15.2 m hosszán. Hatótávolság: 400 km (gázolaj). Ára: 100,000 kredit (a csak kerekes vagy sítalpas verzió 60,000). A Warlords of Russia könyv 145. oldalán szereplő Novijet snow-jetsled módosított verziója.

"Logi" Légdeszka: egy egyszerű hódeszka légpárnás hajtóművel felszerelve. A sebesség egy pedállal szabályozható, kormányozni a pilóta a testével tud. Mágneses csizmát kell viselni a használatához (e nélkül a pilóta képzettségre -60 %). MDC: 15. Sebesség: 130 km/h. Hatótávolság: 300 km (elektromos). Ára: 25,000 kredit. (A civil és a hegyivadász verzió mindenképpen megegyezik.)

Új képzettség

Pilot: hoverboard 40 % + 4 / szint.

A Midgard Terv

Ez egy techno-mágikus szuperfegyver Gol városa közelében. Egy katonai bázison összegyűjtöttek néhány igen kiváló technomágust. A bázis egy hegyen épült, melynek a belsejében egy nexus pont található! A ley vonalak a völgyekben futnak, és ahol találkoznak, ott pont van egy hegycsúcs.


Az elképzelés szerint, ha a komplexum techno-mágikus rendszerét beüzemelik, egy több száz méter hosszú, tiszta energiából álló kígyó emelkedik ki a bázis közepén álló kútból. Ez elképesztő erejű tűzsugarakkal bármit megsemmisíthetne a Skandináv-félsziget déli felén. A tervek szerint a lény tökéletesen az irányító technomágusok uralma alatt állna.

Az oslói kormány megtagadta az engedélyt a kipróbálásra.

VIKING RÚNÁK

Ezeket a rúnákat a viking rúnakovácsok használják. Nem egyeznek meg a "nagy" rúnákkal, amikkel a "rúnafegyvereket" készítik. Nem lehet velük lelket börtönözni egy tárgyba és nem teszik a tárgyakat elpusztíthatatlanná.

A rúnák általában kombinálhatók egy tárgyon, kivéve, ha a leírás mást mond. Ha a kovács nem egyszerűen egy "többfunkciós" tárgyat akar készíteni, hanem olyat, ahol a rúnák "együttműködnek", azokat lehet egymásra is helyezni. Ezek mindig úgy készülnek, hogy a lehető legtöbb vonal essen egybe. (Ezt úgy kell elképzelni, mint ahogyan egy digitális kijelzőn megjelennek a számok - a 8-ban például minden szám benne van.-) Azonban ez nem jelenti



azt, hogy minden rúnajel ott van, amit az ember bele tud látni az ábrába: csak azok, amelyekre a kovács elköltötte a megfelelő mennyiségű pszichikai energiát. A PPE-igények egyszerűen összeadódnak.



Fehu: jószág

Kapcsolódó területek: vagyon, boldogság, siker
Kapcsolódó istenség: Freyr

A siker, azaz a szerencse rúnája. Amulettekben használatos: bármely mentődobásra (kivéve mágia és pszi elleni) +1 bónuszt ad 25 PPE-ért. Fegyvereken elhelyezve +1 bónuszt ad bármely harci dobásra szintén 25 PPE-ért. Többszöri alkalmazásával egy tárgy többféle bónuszt is adhat, de soha nem nagyobb +1-nél. Rúnapáncélokra vagy karkötőkre is írható.



Ur, Uruz: aurochs

(valamilyen őstulok-féle?)

Kapcsolódó területek: kezdet, teremtés, sámánok
Kapcsolódó istenség: Loki, Odin

Ez a rúna hagyományosabb varázstárgyak készítésére alkalmas. Bármilyen teremtő varázslatot tárolhat (Create wood, Create water, Create steel, stb), de egy tárgy csak egyet. Az Uruzt hordozó tárgyon semmilyen másik rúna nem lehet. Az elkészítés PPE-igénye az adott varázslat nyolcszorosa. Naponta annyiszor használható, ahányadik szintű a készítője. A használathoz nem kell PPE. A hordozó tárgynak valamilyen edénynek, doboznak vagy más tárolóeszköznek kell lennie. Ennek a belsejéből lehet elővenni a teremtett anyagokat vagy tárgyakat.

Másik használati módja sámánok számára hasznos. Amuletten viselve mágia vagy megszállás elleni bónuszt vagy varázserő (spell strength) bónuszt ad. 25 PPE-ért +1-et, összesen legfeljebb +3-at (tehát +1 mindhárom dobáshoz, vagy +3 csak mágia ellen, vagy bármi más kombináció).

Megjegyzés: a viking sámánok a Pap O.C.C.-be tartoznak (Pantheons of the Megaverse könyv szerint).



Turisaz: óriás

Kapcsolódó területek: káosz, változás, szenvedés
Kapcsolódó istenség: Loki

Ez a rúna hagyományosabb varázstárgyak készítésére alkalmas. Bármilyen átváltoztató varázslatot tárolhat (Metamorphosis: sg.). Elkészítésére ugyanazok érvényesek, mint az Uruzra (PPE nyolcszoros, nem lehet más rúna). Állattá változás esetén csak egy állatfajra működik. Ezek a tárgyak általában különféle köpönyegek, melyeket egy fémkapO.C.C.sal lehet rögzíteni a nyaknál. A rúna ebbe a kapocsba van belevésve, de gyakran a köpeny anyagába is beszővik. A köpenyt egy sámán készíti, neki PPE-t nem kell befektetnie. A rúnakovács által készített kapocs nélkül nem használható, de ha a köpenyen is van rúna, akkor

a tárgy erősebb lesz: az átváltozás időtartama 24 órára módosul (egyébként a varázslatnál megadott időtartam érvényes), valamint átváltozás során a köpeny és az alatta viselt tárgyak beleolvadnak a testbe (általában az ilyen varázslatok csak a mezítelen testre hatnak). Fél kg-nál nehezebb tárgyak és varázstárgyak nem tudnak beolvadni.

Másik használati módja egyfajta "átkozott tárgyat" hoz létre. A Turisaz illetően elhelyezése bármilyen tárgyon azt eredményezi, hogy a tulajdonos naponta 1D4 alkalommal váratlanul az Agony varázslat hatása alá kerül. Ennek elkészítése 100 PPE. Ilyen tárgyakon lehet (sőt szinte mindig van) más rúna is, melyek normálisan működnek.



Ansuz: Odin

Kapcsolódó területek: istenek, levegő, szellem, kommunikáció, távolbalátás

Kapcsolódó istenség: Odin

Első használati módjával az isteneknek lehet szentelni egy tárgyat. Az ilyen tárggyal rendelkezőket úgy kell tekinteni, mintha állandóan egy Kisebb védelmező körben állnának (kivéve, ha a tárgy fegyver: ekkor a fenti helyett dupla sebzést okoz természetfeletti lények ellen). A tárgy tulajdonosának továbbá 20 + 4D6 % esélye van rá, hogy szorult helyzetében isteni segítséget kap (általában 1 - 3 valkürt küldenek a megmentésére). Erre egy évben legfeljebb egyszer kerülhet sor. Az ilyen tárgy elkészítése 100 PPE.

Következő felhasználása az elemi levegő mágiaja. Bármilyen ide tartozó varázslat tárolható benne. Az elkészítés a varázslat PPE-igényének nyolcszorosába kerül. Egy tárgyon legfeljebb 4 levegő-rúna lehet, és ugyanazon a tárgyon nem lehet más elem rúnája. Az elemi rúnák összesen annyiszor használhatóak naponta, amennyi a készítő szintjének kétszerese, de bármilyen kombinációban.

Végül az Ansuz a következő varázslatokat tárolhatja (csak egyet): Commune with spirits, Magic pigeon, Ley line transmission. Az elkészítés PPE-igénye nyolcszoros, naponta szintenként egyszer használható (Ha sámán / pap használja, akkor az ő szintje számít, egyébként a készítőé).



Raidu: utazás

Kapcsolódó területek: rend, védelem

Kapcsolódó istenség: Thor

Bár Raidu elsődleges jelentése utazás, erre a célra inkább Ehwaz-t használják (lásd később).

Ez talán a legerősebb védelmező rúna. Mágikus páncélok kovácsolásánál használják. Minden MDC pont után 1 PPE pontba kerül. Maximális MDC: 200, ha eredetileg SDC volt. MDC páncélt csak 100 ponttal lehet megerősíteni, ha a rúnát belevessük, de ez egyébként is ritka. Több rúnával nem lehet növelni a hatást. Érdekesség, hogy ezt a rúnát az orosz Kuznya is használja (sőt a Raidu és a saját képességei összeadásával képes 200 MDC fölé is menni). Az ilyen páncél különlegesen könnyű is: csak minden 100 MDC után ad -10 % levonást lopakodásra és



mászásra. A rúnapáncélon más rúna is jelen lehet.

Raidu bármilyen páncélvarázst is képes tárolni, de akkor a fenti állandó MDC-t nem biztosítja. Erre a szokásosak érvényesek (nyolcszoros PPE, naponta szintenként egyszer használható), de más rúna is jelen lehet.



Kenaz, Kauna: fáklya

Kapcsolódó területek: fény, tűz
Kapcsolódó istenség: Baldur

Értelemszerűen a tűz elemi mágia rúnája. Ugyanaz érvényes rá, ami a levegőre szerepelt az Ansuznál. Ide tartozik a Globe of daylight varázslat is, amit pluszban hozzá lehet adni egy ilyen tárgyhöz (azaz négy tűzvarázslat plusz ez), és külön naponta szintenként egyszer használható.

Ha egy ilyen tárgy az Ansuz első variációjával az isteneknek van szentelve, vámpírok jelenlétében mindig napfényel világít!



Gebo: ajándék

Kapcsolódó területek: áldozat

Amuletteben vagy karpereceken használatos. Viselője képes életerejét pszichikai energiává alakítani. 1 SDC-ből 1 PPE, 1 HP-ből 2 PPE. Ha fegyverre vésik, akkor az ellenfél által elvesztett életerőt (a sebzést) alakítja át ugyanígy (ez utóbbi minden értelemben nekromanciának számít, és nem szerepelhet egy tárgyon Baldurhoz, Freyr-hez vagy Freyához kapcsolódó rúnákkal).



Winja, Wunjo: dicsőség

Kapcsolódó területek: jókedv, szerelem
Kapcsolódó istenség: Baldur, Freyr

Amuletten vagy bármilyen használati tárgyon szerepelhet. Winja jelenlétében az emberek jókedvűbbek, barátságosabbak, nehezebben dühödnek fel, a berserkerek pedig képtelenek különleges képességük használatára. Elrejteti és hatásával visszaélni azokon, akik nem tudnak róla a legnagyobb sértés mind a viking szokások, mind az istenek ellen. Elkészítése 50 PPE.



Hagalaz: jégeső

Kapcsolódó területek: természeti csapás
Kapcsolódó istenség: Loki

Ez a rúna hagyományosabb varázstárgyak készítésére alkalmas. Bármilyen időjárási vagy katasztrófa-jellegű varázslatot tárolhat (elemi varázslatok közül is, pl. Vulkán vagy Földrengés), kivéve Calm storm, Calm water és hasonlókat. Minden érvényes rá, ami az Uruznál szerepel, kivéve, hogy naponta csak egyszer használható. Gyakran dobokra vagy nagyméretű botokra készítik.



Nautiz: szükség

Kapcsolódó területek: segélykérés, megerősítés
Kapcsolódó istenség: Freyr

Fegyvereken használva 40 PPE-ért 1D6 ponttal növeli a sebzést, maximum az eredeti duplájára. Csak akkor lesz MD-sebzés, ha a Teiwazt is használjuk (lásd később).

Amuletteken használva 40 PPE pontért +1 varázserő (spell strength) bónuszt ad, maximum +3-at.



Isa, Isarz: jég

Kapcsolódó területek: hideg, páncél

Sokoldalú rúna. Elsősorban lehet benne jégvarázslatokat tárolni (lásd Oroszország fejezet, Hóboszorkány O.C.C.). Ekkor ugyanaz érvényes rá, amit az Ansuznál a levegő varázslataira elmondtam.

Továbbá használatával bármilyen anyag MDC-vé tehető. A PPE-igény 3 pont minden 5 MDC után. Tipikusan 1 kg anyagot maximum 10 MDC-vel lehet felruházni, de ezt a GM módosíthatja a konkrét anyagok ismeretében. Figyelem: ha páncélt ezzel készítünk, nem Raidu-val, akkor minden 10 MDC után -5 % levonást ad lopakodásra és mászásra.

Talizmánokon használva bármilyen védő varázslatot tárolhat (Impervious, Armor vagy Wall típusúakat). Erre a szokásosak érvényesek (nyolcszoros PPE, naponta szintenként egyszer használható).

Végül láncok és bilincsek elkészítéséhez is használható. A lánc szintén 3 PPE után 5 MDC-vel rendelkezik, és csak akkora vagy nagyobb szupernaturális PS-el lehet szétörni, amennyi az MDC-je (maximum: 50 MDC).



Jera: év

Kapcsolódó területek: élet, termékenység
Kapcsolódó istenség: Freyr

Talizmánokon használva gyógyító varázslatokat tárolhat. Erre a szokásosak érvényesek (nyolcszoros PPE, naponta szintenként egyszer használható).

Ezen kívül határkövekre szokás vézni őket. Az így megjelölt termőföldek különösen jó termést hoznak, és az átkok (beleértve a mágikus szárazságot vagy megidézett sáskarajt) ellen is véd. Elkészítése: 150 PPE.



Pert, Perthu: kő

Kapcsolódó területek: föld, egészség

Értelemszerűen a föld elemi mágia rúnája. Ugyanaz érvényes rá, ami a levegőre szerepelt az Ansuznál.

Továbbá képességnövelő varázslatok tárolására is alkalmas (Superhuman strength, speed, Magical adrenal rush, stb). Ezekre a szokásosak érvényesek. Főleg karperec formájában készülnek.



Eoh, Eihwaz: tiszafa

Kapcsolódó területek: fjak, nyilak, Yggdrasil
Tiszafából készült íjon elhelyezve a következő tulajdonságokkal ruházza fel a fegyvert: +2 strike, kétszeres lőtávolság. Elkészítése 80 PPE.

Nyilakon is használható, az íj és nyíl esetleges bónuszai összeadódnak:

Gyalagonya nyílvevessző: vámpírokon 2D4x10 HP sebzést okoz. Elkészítése 10 PPE.

Égerfa nyílvevessző: légelementáloknak 6D6 MD sebzést okoz. Elkészítése 60 PPE.

Cédrus nyílvevessző: energia-lényeknek és entitásoknak 6D6 MD sebzést okoz. Elkészítése 40 PPE.

Tölgyfa nyílvevessző: +1 strike, 15 PPE-ért dupla SDC sebzést, 30 PPE-ért 2D4 MD sebzést okoz (elkészítéskor kell eldönteni).

Talizmánon használva az Yggdrasil-fa hatalmához lehet hozzáférni. Ha a talizmán viselője egy napon és egy éjszakán át lóg fejjel lefelé egy Ezeréves Fáról, meditálva, birtokába juthat egy tetszőleges képzettségnek alapérték +15 % -on (rendesen fejlődik tovább), vagy egy tetszőleges varázslatnak. Cserébe valamit fel kell áldoznia: ez lehet PE csökkenés, vagy permanens HP vagy PPE pont veszteség, de komolyabb tudásért cserébe egy kéz vagy szem elvesztése is (a GM dönti el). Talizmán elkészítése: 700 PPE.



Algiz: védelem

Kapcsolódó területek: állatok, vadászat

Kapcsolódó istenség: Heimdall

Fizikai védelmet más rúnák (elsősorban a Raidu) biztosítanak. Mágikus védelem: Amuletteken használva mágia és pszí elleni mentődobásokra +1 bónuszt ad minden 25 PPE után (max +4).

Félelemsisak: ez egy olyan tárgy, amit mindig ugyanabban az alakban (sisakként) készítenek el. Minden 30 PPE pontért +1 horror elleni bónuszt ad (maximum +5).

Állatok: nyakörvön, lószerszámon vagy hasonlóan alkalmazva az állat, mely a mágikus tárgyat hordozza, mindig engedelmeskedik annak, aki a tárgyat felhelyezte (ettől még a felhelyezés gyakran birkózással vagy az állat elaltatásával jár!). Elkészítése: 150 PPE.

Amulettben segít a vadásznak: minden próbadozását (akár tulajdonságra, akár képzettségre dob) kétszer kísérelheti meg. Elkészítése: 120 PPE.



Sol, Sowulo: Nap

Kapcsolódó területek: erő, fény, energia

Kapcsolódó istenség: Baldur

Használata az őselemi rúnák szabályait követi (részleteket lásd az Ansuznál). Bármilyen fényvarázslatot tárolhat.



Tiwar, Teiwaz: Tyr

Kapcsolódó területek: fegyver, berzerker, bátorság

Kapcsolódó istenség: Tyr

Varázsfegyverek legfontosabb rúnája. A fegyver minden 30 PPE után 50 MDC ponttal fog rendelkezni. Enélkül nem lehet MD-sebzése. A sebzés minden további 50 PPE-ért 1D6 MD (maximum 6D6). Csak fémfegyveren használható. Fém nyílhegy 30 PPE-ért 5 MDC ponttal és 1D6 MD sebzéssel rendelkezik, ez tovább nem javítható.

Berserker erő: használható fegyveren és talizmánon is. használója ill viselője időnként berserker állpotba kerül. Hogy mikor, azt nem ő dönti el! Ha dühbe akarja lovallni magát, vagy éppen el akarja odázni a megjelenő dühöt, ME-próbát kell tennie. Ezzel legfeljebb 1d6 körre lehet elodázni az örvongést, de az idő letelte után újabb próbát tehet, amíg csak el nem rontja. Ha a düh megkezdődik, addig tart, amíg van ellenfél. Hatása: HP és SDC összege MDC lesz, +6 PS (szupernaturális), +2 strike, -2 parry / dodge, +2 ApM. Elkészítése: 350 PPE.



Bjarka, Berkana: nyírfa

Kapcsolódó területek: nőiesség, gyógyítás

Kapcsolódó istenség: Freya

Ékszeren használják. MA és PB-próbákhoz +1 bónuszt ad minden 30 PPE pont után (maximum +6). Ha valaki a az alapkönyv 8 oldalán levő táblázat szerint átszámolja a próbákat %-osra, akkor +5 % per 30 PPE (max +30 %). A kovácsok szeretőiknek, nőrokonainak készítenek ilyeneket. Csak nőknek működik, férfiak ellenében.

Elvileg érzelmekre ható, bájoló varázslatok tárolására is alkalmas lenne, de nincs olyan rúnakovács, aki ilyesmivel foglalkozna.



Eih, Ehwaz: ló

Kapcsolódó területek: utazás, lovak, drogok, halál

Kapcsolódó istenség: (Sleipnir)

Lószerszámon használva a ló fáradhatatlanná válik: a készítő kovács minden szintje után egy napig képes folyamatosan haladni, vagy ugyanennyi óráig vágatni. Ha ez az idő letelik, összeesik, de gondos ápolással, néhány nap alatt rendbe jön. Elkészítése: 100 PPE.

Lószerszámon továbbá arra is alkalmas, hogy ló és lovas gondolati úton kommunikáljon. Ehhez az is kell, hogy az állat jól ismerje a lovasát (Algiz rúna ebben nem segít!) Elkészítése: 200 PPE.

Alkalmas továbbá termágikus varázslatok tárolására (Mystic portal, Teleport). Ezekre a szokások érvényesek (nyolcszoros PPE, stb: lásd az Uruznál).



Madr, Mannarz: ember

Kapcsolódó területek: ember, öntudat

Az öntudatot védi meg a külső befolyásoktól: +1 bónusz ME-próbákra valamint elmekontroll ellen minden 40 PPE pontért (maximum +6). Ugyanez a bónusz érvényes akkor is, ha a viselőt mágiával nem-emberi alakba akarják kényszeríteni.



Lagu, Lagurz: víz

Kapcsolódó területek: víz

Kapcsolódó istenség: Njörd

Elemi víz varázslatok tárolása, ugyanazok a szabályok, mint az Ansuznál.

Továbbá alkalmas a Kifogyhatatlan Víz Katlanjának (lásd druidamágia) elkészítésére is. Az ilyen katlan üresnek látszik, de ha bármilyen edényt belemerítünk, az tiszta forrásvízzel telik meg. Elkészítése 600 PPE.



Ing, Inguz: Freyr

Kapcsolódó területek: férfiasság

Kapcsolódó istenség: Freyr

Hatása lényegében ugyanaz, mint Berkanáé, csak éppen férfiak használhatják.



Odala, Otila: vagyon

Kapcsolódó területek: termőföld, ősök

Talizmánban a Commune with spirits varázslat egy speciális változataként működik: egy ős szellemével lehet kapcsolatba lépni vele. Ha ez nem a karakter vér szerinti őse, de viking (akár a Kataklyzma utáni, akár az eredeti, első évezredbeli vikingek közül való), akkor valamilyen anyagi csont - csont, vagy kedvenc fegyver, ékszer, stb - szükséges. Nem-vikingek szellemét nem lehet megidézni. Ha a hívott ős a Valhalla Harcosai közé emelkedett, akkor lehet, hogy testi valójában is megjelenik, és addig marad, amíg csak akar. Elkészítése: 130 PPE. Egy hónapban egyszer használható, és csak azt az egy lelket lehet vele hívni, akinek a nevét elkészítéskor beleírták a rúnába.

A fenti talizmán erősebb változata arra is képes, hogy a megidézett őstől kölcsönvegyen egy képzettséget, vagy valamilyen részletes tudást (pl egy saga szövegét, vagy egy faluba vezető utat). A képzettség vagy más tudás 8 + 1d4 óráig marad meg. Elkészítése: 300 PPE.



Dagaz: nap

Kapcsolódó területek: tevékenység, változás, megvilágosodás

A sötétségtől és a gonosztól védő rúna: amulettben élőholtak, boszorkányok, nekromanták és démonok mágikus

támadásai ellen véd: +1 bónuszt ad minden 30 PPE pontért (maximum +6).

120 PPE pontért Kisebb Védelmesző Körként használható amulett készíthető: ha felmutatják, a készítő szintjével egyenlő méter sugarú körben a fenti varázskör hatása érvényesül. 300 PPE pontért Nagyobb Védelmesző Körrel ekvivalens amulett készíthető.

Talizmánként a következő varázslatok közül tárolhat egyet: Turn dead, Constrain being, Exorcism, Banishment. Szabályok mint az Uruz rúnánál, kivéve a Turn dead varázslatot, ami tetszőleges alkalommal használható.



EURÓPA

AMSZTERDAM

(Leonard ötleteiből, vázlat)

300,000 lakos, 75% ember, 20% dili, 5% természetfeletti lény. A tengerből kiemelkedő betonsziget, gáttal körülvéve. Híd vezet a szárazföldre, kb 3 km hosszú. A belváros elegáns, multimilliárdosok palotái, cégek központjai és egy mindenki számára nyitott egyetem található itt. A gazdagok mindennapi élete átmenetet képez egy barokk udvari bál és egy 20.századi playboy party között. A külvárosok veszélyesek és helyenként egészen lepusztultak. (Természetesen a külvárosok is a gáttal belül vannak, tehát nem a Chi-Town Burbs-re kell gondolni, csak a város külső részeire.)

Lakói kereskednek egész Európával (főleg Triax, Oslo, Tarnów) és innen indulnak a csempész hajók Észak-Amerikába. A feketepiac nyugat-európai középpontja, de az orosz Serijev-féle maffia is képviselteti magát. Az alvilág kereskedik Párizssal és a Splynncryth uralta Londonnal is! A város fő profilja a kereskedelmen túl a luxuscikkek gyártása (pl 20-21 századi autók), és a szórakoztatás (pl piroslámpás negyed). Az irányítás és a közbiztonság az egyes kerületekben magánvállalatok (belváros) vagy bandák (külvárosok) kezében van. A városi milícia ezek összessége, melyek külső támadás esetén saját jól felfogott érdekükben egyesülnek. A város irányítását elvileg a leggazdagabb lakók és cégek képviselőiből álló tanács végezné, de ez gyakorlatilag csak papíron létezik. Ennek megfelelően egységes törvénykezés sincsen. A mágiát a város minden "nagyhatalma" engedélyezi.

A Mérnökök Szektája már-már vallásos tiszteletben részesül, a városban senki nem emelne kezét rájuk. Ők tartják karban a város életéhez nélkülözhetetlen szivattyúrendszert és gáttakat. Sokan hiszik, hogy ha megharagítanak őket, akár el is pusztítanak a várost.

FRANCIAORSZÁG

Vérdruida befolyás alatt álló kis feudális államocskákat találhatunk itt.

Párizs

Romváros, de rengeteg lakossal (főleg szubhúmán), minden erősebb banda vérdruida irányítás alatt áll, kivéve talán a vérfarkasok maffiáját. Az alsóbbrendű lények - ide értve az embereket is - nem sokat törődnek az alább részletezendő kiskirályok területeivel, ennek köszönhetően a várost behálózza a feketepiac (itt most kisbetűvel!). Ez a szokásoktól eltérően nem fegyverkereskedelemmel és hasonló nagyszabású dolgokkal foglalkozik, hanem elsősorban élelmiszerral. Élelmet termelni ugyanis csak a

város peremvidékein lehet (kivétel a Szajna-part, ahol lehet halászni - a folyó ugyanis sokkal tisztább, mint a modern korban bármikor).

A város legerősebb tényezője **Lord Rachasskyrr**, egy Dar'ota démonúr², akit még a középkorban börtönzött be néhány akkori démonvadász a város **Etoile** (Csillag) nevezetű részébe. Ez a hely nem más, mint 12 sugárút találkozási pontja, közepén a Diadalívvel, Párizs belterületének északnyugati részén. A démonúr akkora területre van bezárva, melyet a sugárutak közül a leghosszabb hossza definiál. Ez egy kb 1,200 méter sugárú kört jelent. Ebből a körből saját erejéből képtelen kitörni, sőt mágiával sem képes kívülre hatni. Kivételt képeznek azok a dar'oták, akik vér szerint az ő leszármazottai: ezekre tetszőleges távolságból képes akaratátvitelt (Domination spell) gyakorolni.


Egy érdekesség: A kör nyugati részén, de még odabent található a Magyar Nagykövetség épületének maradványa. Mivel ez magyar földnek minősült sokáig, a szimbolikus és szimpatikus mágia elvei szerint kiutat jelenthet a démonúr számára a börtönéből. Ha kidolgozná a megfelelő szertartást, innen a varázskör megsértése nélkül teteportálhatna a Kárpát-medencébe. Rachasskyrr azonban messze nem olyan képzett a mágia elméletében, hogy erre magától rájöhetne.

Rachasskyrr a környék alatti pincékből kialakított palotában él. Seregei főleg dar'otákból (succubusokból) és más kisebb démonokból, valamint halandó szolgálkból áll. Ő irányítja a Vér rendje néven ismert lovagrendet is, és uralja a város Szajnától északra eső részét. Vérdruida befolyás alatt áll ő is: egy kizárólag démonokból álló frakció befolyása alatt, akik látszólag a tanácsadóiként tevékenykednek. Minden lehetséges módon akadályozzák, hogy kiszabaduljon börtönéből, de közben arra buzdítják, hogy újabb területeket hódítson meg. Lassan akkorává válik a birodalma, amit helyhez kötve képtelen lesz irányítani...

Nagyjából 50,000 halandó élhet itt, 80 %-ban rabszolgák. Ugyan nem tartják őket rácsok mögött, de megakadályozzák, hogy elhagyják a városrészt és minden munkát velük végeztetnek.

A Szajna északi partján, a Citétől csak egy kőhajításnyira nyugatra található a **Louvre**, majd a **Tuilériák kertje**, mindkettő a már említett dar'oták kedvenc "játzóhelye". Együttal a démoni területek legfőbb börtöne és kínzókamrája. Az ide hurcolt halandók néhány nap után azt kívánják, bárcsak élethosszig robotolhatnának az északi kerületekben.

A **Vér Lovagjai** egy kb 50 fős démonimádó szekta. Ők fedezték fel PA 15-ben a Csillagban raboskodó démonurat és tették neki lehetővé, hogy visszaszerezze hatalmának egy részét. Cserébe megkaptak minden tudást, ami a vér- és idézőmágiából halandó számára megtanulható, rangban pedig a kisebb és nagyobb démonok között állnak patrónusuk hadseregében. Rendházuk a Csillagtól északra, a démoni területek mélyén található. Könnyedén feismerhetők kristályból készült, tüskés varázspáncéljaikban, melyeket



egy palladiumi alkimista – a démonúr succubusainak rabszolgája – készít.

Különleges fegyverek

Ezeket a tárgyakat palladiumi (vagy atlantiszi) alkimisták képesek elkészíteni. Mind áttetszőek, de nem feltétlenül színtelenek (a Vér lovagjai például csakis vöröset használnak). Az ilyen fegyverek mindig SDC sebzést okoznak SDC célpontoknak és MD sebzést MDC célpontoknak.

- **Kristálykard:** lángnyelvhez hasonló, hegyes kinövésekkel díszített penge. Sebzése: 1D8+7.
- **Kristályszilánkok:** török, melyek eldobás után egy kőrrel visszatérnek használójuk övébe. Sebzése: 1D6+5.
- **Kristálykesztyű:** tüskével dekorált páncélkesztyű, az egész alkart védi. Sebzése: 2D4.
- **Kristálypáncél:** tüskés páncél, mágia javítja a mozgékonyágát. MDC: 120. Javítása csak a Mend the broken varázslattal lehetséges (Federation of magic 138. oldal: 5 PPE + 15 pont minden egyes MDC pontért - a szokásos fele, mert a páncél maga is mágikus).

A démonúr után következik erőben a Versailles-ba beköltözött, arisztokratákat játszó **Zarathain klán**, mely farkasemberekből áll. Ők a feketepiacon (Amszterdamban) is komoly jelenléttel bírnak. Párizs belterületén a Szajnátnál délre eső rész az ő fennhatóságuk alatt áll. Ezen a területen él a legtöbb halandó lény (kb 80,000 fő). Bandákba tömörülnek, melyek azonban mind kénytelen-kelletlen (néhányan azonban nagyon is örömmel) elismerik a farkasemberek uralmát. Ha az ember biztonságos menedéket talál magának, amikor a havonta, teliholdkor esedékes "Nagy vadászat" zajlik, akkor a farkasemberekkel nincs is sok gondja. Persze más lények is portyáznak az éjszakában...

A farkasemberek területén, a Szajna partján található az **Eiffel-torony**. Egy kisebb nexuson fekszik, mely azonban Párizsban az egyetlen. Ezért a Szajna túlsó partján gyülekező démonok rendszeresen megpróbálják megszerezni, egyelőre sikertelenül. A torony maga csonka, csak az alsó, négylábú rész, illetve a középső, szintén négy pillérből álló rész nagyobbik fele maradt meg. A négy láb felső, csonka végei között rendszeresen villámok cikáznak, és néha az ég felé is csapnak. A torony mögött a **Mars-mező** terül el, melynek túloldalán, a volt katonai iskola épületében a Zarathain-ok hadserege (300 farkasember és 4,000 halandó zsoldos) tanyázik.

Délebbre, a Zarathain területek belsejében található a hírhedt **Luxemburg Aréna** (ott, ahol valaha a Luxemburg-kert terült el), a farkas-klán által rendezett gladiátorviadalok helyszíne. Itt mindenféle viadalt rendeznek a pusztakezes harcotól a vibropengés mézszárlásokig. Csak lőfegyvert nem használnak. A harcok mindig jó véresek, megadásig vagy eszméletvesztésig zajlanak, bár előfordul, hogy a győztest nem lehet már leállítani... Legnépszerűbbek a "vad elfek" (lásd később) és a farkasemberek csapatának összecsapásai, illetve a veremharcok. Utóbbihoz egy kisebb, mindössze 20 lépés széles, de 3 méter mély arénát

használnak, melyet harc közben lassan töltenek fel vízzel. A belépő 20 kredit, bárki jelentkezhet az összecsapásokra, a győztes díja általában 500 kredit (de ha egy bajnokot győz le, sokkal több is lehet). Fogadni lehet, sőt kötelező (ha valaki csak bámészkodik és nem költ, könnyen az utcán találhatja magát)!

Ebben a városrészben az élelmes lények sok mindenhez hozzájuthatnak, a következőket kivéve:

- A legfontosabb, hogy nincsenek kiberdokik. A város urai nagyon nem szeretik azt a gondolatot, hogy egy közönséges halandóból emberfeletti (kvázi hozzájuk hasonló) kreatúra váljon. A városon kívülről érkező kiborgok és drogosok is jobban teszik, ha sűrűn néznek a hátuk mögé. A gyógyosokat valamivel jobban tolerálják.
- Hasonló érvényes a varázstudókra, akik ugyebár képesek kárt tenni a farkasemberekben.
- Ezen kívül nincsenek nagy cégeknek kirendeltségei (pláne Triax). A "jobb árukat" kizárólag a Zarathain klán forgalmazza.
- És természetesen sehol nem találunk ezüstművest...

A város keleti részét a Pére Lachaise temetőből megidézett zombik serege szállta meg. Ezért egy főleg nekromantákból álló vérdruida frakció felelős.

Egy harmadik vérdruida frakció a Párizs délkeleti szélén levő erdőben tanyázik, de senki nem tudja, miben mesterkednek.

A Szajna két híres szigetét, az **Île de la Cité**t és az **Île St-Louis**-t, a renegát vérdruida, Marie Ch'ikra és követői vették irányításuk alá. Lakhelyük a régi Igazságügyi Palota, de ennek börtöne, a Conciergerie is hasznosnak bizonyult, mint erődítmény. Helyi nevezetesség a druidahölgy üvegháza a börtön mellett, mely egyben a "durvább fajta" kivégzések helyszíne is: az elfogott démonimádókat (köztük is elsősorban a Vér Lovagjait) ide zárják be, a ki tudja, milyen világból származó hűsevő növények közé.

A Citében található a **Notre Dame**, melynek kisugárzása megakadályozza, hogy démonok vagy ördögök a két sziget bármelyikére lépjenek (de a vérmágiát már csak az épület közvetlen közelében teszi lehetetlenné, a démonok szolgálai pedig gond nélkül a szigetekre léphetnek). A katedrális éjjel halvány fényt sugároz, és időnként templomi kórus hangjai szűrődnek ki a falak mögül. Párizsi születésű lények nem mernek belépni az épületbe, de a magyar utazó, Petrovics Gábor ezt is megtette. Állítása szerint semmire nem emlékszik, csak arra, hogy békés volt és gyönyörű.

A szigetek rengeteg hídjából csak kettő maradt úgy-ahogy épen: egyik a Cité és az északi part között a **Pont Neuf**, melyet egy homályos legenda miatt a szigetlakók nem mernek lerombolni (állítólag a szigetek elpusztulnak, ha semmi nem köti őket a parthoz); a másik pedig a két sziget között álló a **Pont St-Louis**. A Point Neuf valaha a déli partra is folytatódott, de az a fele már régen összedől. A déli part és a szigetek között komp közlekedik: régebben csak titokban működött, de mióta a Zarathain klán és Ch'ikra között különbsége kezd kialakulni, egyre bátrabbak a



komplexion müködtetöi is.

A két szigeten több mint 1,500 értelmes lény (főleg ember és ork) él, párizsi viszonylatban meglehetősen békés életet. Ch'ikra emberei között nincsenek vérdruidák, van viszont több ley vonal járó és misztikus, valamint egy amszterdami illetőségű, jól felszerelt, 40 fős zsoldoscsapat. 10 Troll típusú waldo-robotjuk (lásd az Oslo Szabadállam fejezetben) és három Sturm Tiger tankjuk van. Egy tank és két robot állandóan a Point Neuf hidat őrzi.

• **Sturm Tiger tank:** a Triax a Kataklizma utáni "szűk esztendőkbén" építette ezeket a világháborús mintát követő, de modern (azaz MDC) és elnyúlhetetlen gépeket. A német hadsereg (még a Légión is) már vagy 100 éve leselejtezte őket, de Amszterdamban még ma is kaphatók. MDC: 700. Sebesség: 70 km/h. 38 cm-es robbanólövedékes ágyú: 6D6x10 MD 3 méter sugárban, 1,800 méter távolságig. Gépágyú: megegyezik a SAMAS alapfegyverével. Feketepiaci ára: 3.5 millió kredit belső égésű motorral, vagy 35 millió atommeghajtással.

A csapat támaszpontja a Conciergerie-ben van, ahol egy jól felszerelt szerelóműhellyel is rendelkeznek. Itt pénzért utazók is javíthatják fegyvereiket és járműveiket, kisebb tankig bezárólag.

Mágikus szolgáltatásokért egy időse techno-mágust, Leonardo Vanzattit lehet felkeresni, aki Velencéből érkezett ide. Kizárólag megrendelésre dolgozik, munkája árát pedig ritka- és nemesfémekben, valamint drágakövekben kéri. Általában az adott eszköz elkészítéséhez szükséges nyersanyagok másfélszeresét zsebeli be.

Mivel a szigetlakók nagyon bizalmatlanok az idegenekkel szemben, utazók csak egy helyen juthatnak szálláshoz: a Palota egyik oldalszárnyában, ahol Ch'ikra fenntart egy fogadó-féleséget. A szolgálaton kívüli zsoldosok is ide járnak szórakozni, és a varázslók közül is tartózkodik itt egy-kettő, így a hely eléggé biztonságos. (Hozzá kell tenni, hogy a pusztakezes bunyó nem minősül rendbontásnak, viszont a gyilkosságot a két szigeten bárhol húsevő növényekkel büntetik :-)

Megemlítendő még az a 18 fős fanatikus társaság, a "Vad elfek", melynek tagjai a Vér Rendjének áldozókamráiból szabadultak néhány hónappal ezelőtt. Heten közülük ley vonal járók, a többi fejjadásznak számít. Elftől idegen vérszomjuk és kegyetlenségük, na meg a Vér Rendjétől lopott kristály-fegyverek eltéveszthetetlené teszik őket. Mivel a városban nem kis számban élnek sanyarú sorsú elf gyermekek, lehetséges, hogy idővel egy új iskolát (szektát?, klánt?) fognak alapítani, ahol elfeket képeznek majd harcos-varázslókká. "Edzőteremnek" legszívesebben a Luxemburg Arénát használják, ahol néhány hét alatt fő attrakciójává léptek elő.

A Notre Dame - szó szerint - áldásos hatása miatt a szigeteken a legfőbb közellenség a Vér Rendjének mintegy 50 lovagja (hiszen a templom a démonoktól védelmet biztosít, de a halandóktól nem).

A már említett élelmiszer-feketepiac elsősorban a szigetek és a déli városrész között működik. Ezt az is elősegíti, hogy Ch'ikra és a farkas-klán nem áll egymással nyílt háborúban, a démonokkal ellenben mindketten.

A város alatt örült hiéna-emberek (*werehyena*) több száz fős falkája él. Ez sem más, mint alakváltó népek legendáiból ismert, rég kihaltak hitt **Lordon törzs**. Csak éjszaka bukkannak fel a csatornákból, gyermekeket rabolnak és szétmarcangolt holttesteket hagynak maguk után. Az összes városrészben megfordultak már. Nekik "köszönhető" a szigetek és a farkas-klán közti kényszerszövetség megszületése is.

(Az alakváltó törzsekről részletesebben a következő Nightbane RPG weboldalon olvashattok: <http://www.trustrum.com/palladium/totm.php>)

Pusztaságok

Párizstól északra, egész Normandia és Bretagne. A Kataklizma után egy átok elpusztított minden növényzetet ezen a területen. (Ez az England könyvben szerepel.)

Ork területek

Párizstól nyugatra, Champagne, Lotaringia és Észak-Burgundia. Három törzs, meglepően erősek, sok lopott Triax fegyverrel rendelkeznek. Kettő - a Vérontók és a Vicsorgók - különböző vérdruida frakciók befolyása alatt áll, a harmadikat, a Koponyákat egy erős nekromanta-sámán, Nagy Bradrush-gok, vezeti.

A Loire völgye


Kisebbs-nagyobb falvak az **Orleansi Szűzek lovagrend** védelme alatt. Bár ez a vidék kastélyairól híres, magában Orleans-ban nem volt ilyen épület a 20. században: ezt, a rend fő erődjét, a Kataklizma után építették. A régi kastélyok közül viszont a következők még állnak: (Orleans-tól nyugat felé haladva) Blois, Amboise, Saumur és Angers. Ezeket a Szűzek felújították és belakták.

Igazságszolgáltatásuk könyörtelen, és minden idegennel (értsd: aki nem ott él, nem faji megkülönböztetésre utal) szemben előítéletekkel viseltetnek. Sok köztük a pszilovag, de Mindwerks kapcsolatokkal nem rendelkeznek. Varázstudóik kevesen vannak, és szinte soha nem hagyják el a Loire völgyét. Még a rend erődjei között is csak erős kísérettel közlekednek. Keresztényeknek tartják magukat, de ez nem jelenti azt, hogy egyetérténeken a Spanyol Egyház elveivel. A varázslatok és a pszilhasználataiban önmagában például semmi rosszat nem látnak.

Játéktechnika

A Szűzek mágusai nem démonokkal vagy elementálokkal, hanem "angyalokkal" képesek kapcsolatban lépni (a Cheruu, Seraph, Ariel és Tharsis néven ismert lényekkel). NPC-nek javasolt, elsősorban a rendben betöltött fontos szerepük miatt. PC legfeljebb renegát lehet.

A pszik soha nem rendelkezik MoM implantokkal, lelki defektusuk mindig valamilyen megszállottság (*obsession*) lesz, melynek tárgya általában a nők védelmezése, a démonok pusztítása és hasonlók. Szuperképességeit csak ebből a háromból választhatja: Psi-Sword, Psi-shield, és a Mentally possess others. Ez utóbbit csak



állatokon (madarakon és emlősökön) képesek gyakorolni, viszont közben saját testüknek is urai maradnak. Nem nehéz kitalálni, hogy ezt a képességet elsősorban kémkedésre, megfigyelésre használják. Hogy soha ne legyenek megfelelő alany nélkül, sok pszionikus Szűz mestere a vadállatok szelidítésének és a solymászatnak.

Lyon Szabad Hercegség

Rasszista feudális közösség, némi alacsony szintű mágiával. Lovagjai rendszeresen összecsapnak a Gargoyle Birodalom nyugati határán portyázó szubdémonokkal. Másik oldalán a Francia-középhegység pedig mágikus és tündér-lakta vidék hírében áll. A herceg a legnagyobb vérdruida frakció befolyása alatt áll. Néhány éve foglalta el a trónt, de az előző uralkodó egyik gyermekét elmulasztotta megöletni...

Néhány Muskétás szabadságharcos mozgalmat kezdett szervezni az új herceg ellen.

Bordeaux Köztársaság

Anarchista állam, korai 21. századi technikai szinten. Ide még nem férközött be a vérdruida befolyás.

Le Morte

A vérdruidák állítólagos központja, kis falu Genf romjaitól 12 km-re. (Ez az England könyvben szerepel.)

A Muskétások

A kiberlovagokhoz hasonló laza szervezet Franciaországban, Belgiumban és Hollandiában. 10%-uk technomágus, a többiek ismernek néhány varázslatot, és rendkívüli könnyedséggel használnak TW-tárgyakat. Ismert központjuk vagy vezetőik nincsenek, legfeljebb kedvelt találkozóhelyeik illetve az átlagosnál elismertebb tagjaik. Öltözkük a 16. századi francia katonákét másolja, szimbólumuk az Anjou-liliomhoz hasonlít.

Szabadon járhatnak-kelhetnek minden nyugat-európai városban, kivéve a Spanyol Domínium területét, bár sehol sem kedvelik őket igazán, mert nagy bajkeverők. Általában az ún. "jó oldalon" állnak, de legalább egy hírhedt bergyilkos is kikerült közülük

Játéktechnika

A Muskétások a Kiberlovag O.C.C. bónuszait és képzettség-listáját használják, de pszí helyett mágikus képességeik vannak: PPE: 6D6 + PE + szintenként 1D6 pont. Varázslatait csak az 1 - 5 szintekről választhatja, szintenként egyet. Techno-mágikus eszközöket fele PPE-ért használhatnak, sőt saját különleges fegyvereiket még olcsóbban:

- **TW-Rapír:** sebzése 2D4 SDC, 5 PPE pontért ez 6D6 MD-re nő és forgatója képes lesz akár egy óriás csapásait is háritani anélkül, hogy akár belezsibbadna a karja. Időtartama 30 perc. Nem muskétások 25 PPE pontért használhatják.

- **Tűzmuskéta:** tűzsugarat (4D6 MD, 2 PPE-ért) vagy tűzgolyót (1D4x10 MD 1.5 m sugárban, 3 PPE-ért) lö ki, célzott lövésre +1 bónuszt ad. Nem muskétások 7 illetve 10

PPE pontért adhatnak le egy lövést belőle.

A **techno-mágusok** mindenben megegyeznek az alapkönyvi O.C.C.-vel, de kötelesek felvenni a WP: sword, WP: bolt action rifle és HtH: expert képzettségeket.

A Vérdruidák

A fenti néven hírhedtté vált szekta valódi felépítését a híres magyar származású utazó, Petrovics Gábor, egy Párizsban élő renegát vérdruidától tudta meg. A most következő írásnak ez az egyetlen létező példánya. Ezt a dokumentumot a Debreceni Egyetem könyvtárából kivinni vagy lemásolni biztonsági okokból szigorúan tilos!

"Minden, amit rólunk hallhattál, marhaság. A legtöbbet szándékosan terjesztjük, persze. Már az is alapvető félreértés, hogy itt egyetlen szervezetről lenne szó. A vérdruidák tucatnyi különféle frakcióra oszlanak. Csak itt Párizsban legalább hárommal találkozhatasz, ha elég szerencsétlen vagy hozzá. Én magam lennék a negyedik. A többiek afféle egyszemélyes frakcióként gondolnak rám, de ha ez jól esik nekik... Kettő vetélkedik a Champagne-i ork törzsek feletti uralomért. Egy igen erős frakció Lyon új gróffját rángatja dróton. Mások a spanyol Domíniumot vagy Bordeaux Szabadállamot próbálják aláásni. De ott vannak Tarnóban vagy a te hazádban is. Szeged városban nem láttál egy hosszú szakállú, félszemű fickót az uralkodó társaságában? Jóban voltunk valaha... nagyon jóban. Hogy honnan tudom mindezt innen Párizsból?! Fiam, nem lennék az, aki, ha nem tudnék mindenről. Hogy mi lennék? Leginkább hulla.

Szabályok nincsenek. A frakciók szöveteznek egymással, vagy elpusztítják egymást, ahogy a vezetőknek éppen tetszik. De attól nem kell félni, hogy elfogynának: szinte minden hónapban keletkezik egy újabb. Hallottál Le Morte faluról, ugye? Ez sem az, aminek tartják, inkább egy semleges tárgyaló hely, ahol nyíltan nem támadhatunk egymásra. Hangsúly a "nyíltan" szón.

A vérdruidák alapeleme az intrika és az általa szított káosz. Nevezhetném hitvallásnak is, de megtévesztő lenne: mi túl cinikusak vagyunk ahhoz, hogy valóban higgyünk bármiben is. Ezek csak eszközök. Minden csak eszköz.

A mágiáról ne várd, sok sokat elárulok neked. Sokkal többre vagyok képes, mint bármelyik angol druida. A növények ölni is képesek. A gombákról nem is beszélve. Hogy félre ne értsd: nem mérge-keverésről beszélek. Ez a harc téren is hatásos. Tény, hogy a mágikus "tűzerőt" mások biztosítják: itt vannak például a vérsámánok. Hogy az ő mágiájuk erősebb? Dehogy, csak fürgébb, könnyebb, csábítóbb. Bolondok, ha engem kérdezel. Állítólag valami olyan világon találták ki őket, ahol nincsenek ley vonalak. Pech. Hogy a mi világunkban is népszerű, csak az egyszerűségének köszönhető. Egy rakás pancser van, akinek nincs türelme vagy képessége megtanulni a valódi varázslás valamilyen formáját.

Na és persze a nekromanták. Nem lett volna szabad beengedni őket. Ők intelligensek, ráadásul egyre újabb képességekre tesznek szert. Azok, akik a háború szülötteinek nevezik magukat, még a legjobbak. Ők csak a háború



kedvéért háborúznak. Jól lehet őket manipulálni. Alighanem belőlük lesznek a frakciók új rohamcsapatai.

És hogy miért róltunk neveztek el ezt az egész bandát? Először is mi voltunk itt a legrégebben. És közénk senki nem léphet be, akinek az IQ-ja nem haladja meg a sokévi átlagot. A hatalomhoz a legtöbbször nem kell mágia. Ezt a nyavalyás nekrók csak most kezdik megtanulni. Ebből következik, hogy mi vezényeljük a műsort. És ne becsüld le a varázstárgy-készítés hatalmát! Talán egy bio-mágust is gyengének tartanál, mert nem lödöz tűzgolyókat? Egyébként meg mit vársz: fednék fel a varázslóinkat azzal, hogy mi vagyunk az Egyesült Vérmágus és Nekromanta Szövetség?"

- Marie Ch'ikra, vérdruida

A vérdruidák különleges szintre emelték a növénymágiát azzal, hogy különféle offenzív hatásokat képesek kicsiholni belőlük. Ehhez persze legtöbbször idegen eredetű és/vagy mágikus növények kellenek.

A legtöbb esetben a hatást az fejt ki, hogy a megigézett növény villámgyorsan növekedni kezd. Ez általában nem a növény képessége, hanem a betáplált mágia hatására történik, tehát mágiával semlegesíthető!

Minden druidikus tárgyra igaz, hogy a használatukhoz nem kell PPE és bárki használhatja őket. A következők ezen felül automatikusan működésbe lépnek, ha megfelelő célponttal érintkeznek, ezért rendkívül óvatosan kezelendők!

Tövisfal: bármilyen tövises cserje tövisei felhasználhatóak. Egy maréknyi tövist a földre szórva 3 méter magas, 1 méter vastag tövisfal nő ki kb. 10 másodperc alatt. Szélessége attól függ, mekkora ívben szórta le a karakter a töviseket. MDC növény használva a tövisfal is MDC lesz. SDC: $2d4 \times 10 + 10$ / szint. MDC: $1d4 \times 10 + 5$ / szint. PPE igény: 20 / tövis, ha MDC 40 / tövis

Vérszívó tövisek: az előző töviseket másképpen is lehet preparálni. Ekkor a növény képes lesz kihajtani bármilyen élőlény testéből. Ehhez csak az kell, hogy a tövisek érintkezzenek az áldozat bőrével. Erősen odavágva képesek a legtöbb ruhán áthatolni, de legalább 20 SDC-vel rendelkező páncélon már nem. MDC áldozat ellen csak az MDC növény tövisei hatásosak. Sebzés: $1d6$ SDC (ill MD) körönként, amíg el nem távolítják. Többet használva mindegyik tövis +2-t ad a sebzéshez. PPE igény: 50 / tövis.

Szikkaluzmó: kővé változtatja, akinek a bőrével érintkezésbe kerül. Ez fokozatosan, 2 kör alatt megy végbe. A kövesedés az érintkezési ponttól terjed végig a testen. Nincs mentődobás, mert ez a növény saját képessége! Stone to flesh varázssal semlegesíthető, de csak az első 24 órában. Azután már csak egy Stone to flesh és utána egy feltámasztás segíthet. PPE igény: 100 / adag

Halálgomba: a spórák belélegezve halált okoznak. Az áldozat arcába szóráshoz a druida támadó dobást tesz. Ha a kitérés nem sikerült, az áldozat még tehet egy ME próbát, hogy ne lélegezze be (ez nem automatikus: a játékosnak be kell kiabálnia, hogy visszatartja a lélegzetét). Végül még egy halálos mérge elleni próbára is jogosult. PPE igény: 150

/ adag

Uralompor: az előzőhöz hasonló mechanizmusa van, csak éppen a hatása a Trance varázslatnak felel meg, és mind control elleni mentődobással lehet védekezni.

Érdemes felidézni, hogy a druidák tudnak légelementált megidézni (égerfa vagy salamonpecsét pálcával). Ha egy ilyen lény fújja az áldozat arcába a fenti porok egyikét, az mindenképpen bejut a szervezetbe, aki csak az utolsó mentődobásban bízhat.

PPE igény: 30 / adag

Növénygyilkos gomba: ez a porrá tört szárított gomba növényekkel (élő vagy faanyag) érintkezve elrohasztja azt. Sebzése: $1D6$ MD (ill. $1D6 \times 100$ SD) körönként, amíg mágiával nem semlegesítik. Ezeréves fáknek $6D6$ MD sebzést okoz körönként, de 10 kör után elpusztul. PPE igény: 40 / adag

Rozsdásító gomba: az előző megfelelője, csak fémekre hat. PPE igény: 60 / adag


Evaporór moha: ennek a mohának a spórái megtapadnak az élőlények bőrén, majd villámgyors növekedésnek indulnak és közben elszívják áldozatuk testéből a nedvességet. Sebzés: $1D4$ HP (mindig HP) körönként, az 5. körtől $2D4$, a 10. körtől $3D4$ és így tovább, amíg el nem távolítják. Növekedése mágiával nem állítható meg, az áldozat bőréről le kell tépni minden apró mohadarabkát. Ez $2D4$ kört igényel, ha segítenek neki, de ha az áldozat egyedül próbálkozik, akkor $4D4$ kör. MDC lényekre ez a növény nem hat. PPE igény: 60 / adag

Kötöző folyondár: élőlényvel érintkezve a csírák életre kelnek, és - anélkül hogy belegyökereznének a bőrébe, mint a töviseknél - pillanatok alatt körülfonják az áldozatot. MDC növényből készítve természetfeletti erejű lények ellen is hatásos. Mérgező növényt (pl fagyöngy) használva az ellenálló áldozat bőrére az indák mérget választanak ki. ha az áldozat nyugton marad, a mérgekiválasztás nem kezdődik meg. SDC: 120, MDC: 60. Több csírárt használva minden újabb +25 5-ot ad. Kiszabadulni az képes, akinek a pusztakezes maximális sebzése meghaladja a fentieket. Pl ha egy lény pusztakezes sebzése $1d6 \times 10$ MD (PS 51-60), akkor nem lehet ezzel fogva tartani. PPE igény: 80 / csíra.

Megrontott Ezeréves Fa Fegyverek: (*corrupted millenium tree weapons*) Bár nem verik nagydobra, a vérdruidák ezeket a tárgyakat is képesek elkészíteni. Igaz, szükségük van egy segédre, aki elmondja a tárgyba illesztendő varázslatokat.

Végül egy különleges tárgy:

Vértalizmán: Ez a tárgy vérmágiával készül és vérmágiában használható fel. A Vérdruidák ezzel léptek túl azon a korlátjukon, hogy saját pszichikai energiatartalékuk szinte semmire nem elegendő. A talizmán maga egy tenyérnyi falemez, mely kizárólag Amaranthus fából készülhet. (Ennek a növénynek a kivonata egyébként csillapítja a belső vérzéseket, a Druidák pedig fiatalító italt tudnak belőle készíteni.) A talizmán közepére jön még egy kis darab a Vámpírszőlő gyökeréből. Ezután következik maga a megigézés rituáléja: mind a 150 PPE pontot véráldozatból kell fedezni! A talizmán 90 PPE pontot



tárolhat, de ez csakis véráldozatokból nyert pszichikai energia lehet. A PPE ezután bármilyen célra felhasználható. Csak a készítője használhatja. 3 szintenként egy ilyen lehet egyszerre egy karakter birtokában (4. szinten 2, 7. szinten 3, stb)

PPE igény: 150

NPC: Marie Ch'ikra, renegát védruida

NPC: (név ismeretlen), C'ro démonmágus, védruida és nekromanta, a Lyont irányító frakció ura

NPC: Nagy Bradrush-gok, nyúzómester

NPC: (név ismeretlen), amszterdami "keresztapa"

Nyúzómester O.C.C.

Ezek a már említett ork nekromanta-sámánok. Az ork varázstudók mintegy harmada tartozik közéjük (a többi főleg misztikus, elenyésző részük egyéb). Ha egy törzsben van nyúzómester, akkor azt szinte biztosan ő vezeti. A "hagyományos" nekromantikus módszerekhez kevésbé értenek, de az élőlényekről lenyúzott bőrök használatát mesterfokra fejlesztették.

Nyugat-Európában a legtöbb nyúzómester Nagy Bradrush-gok, a Koponyák törzsének vezére tanítványa. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy a Koponyák törzséhez tartoznak, de mindenképpen lekötelezettjei a nagy sámánoknak.

Követelmények: IQ 7, ME 8, PE 12

Faj: 95%-ban ork, de előfordulnak a törzs által adoptált, más fajba tartozók is.

Bónuszok: +1d6 ME, +3 Horror ellen, +1 minden páratlan szinten, +1 megszállás és elmekontrol ellen, +1 mágia ellen a 4, 8 és 12 szinteken.

Nekromanta képességek:

- Union with the dead: kétszeres PPE-ért
- Augmentation: négyszeres PPE-ért
- Animate and control the dead: ez a képessége nincs meg.
- Immunis a vámpírokra
- Horror faktor: 7 + 1 a következő szinteken: 3, 5, 7, 9, 11, 13 és 15.

Új képességek

Egyéválás: állatbőrök: A Nekromanta magára teríti a bőrt, majd végrehajtja a varázslatot. A bőr összeolvad a viselő bőrével és némiképp a testalkatot is megváltoztatja. Időtartam: 10 perc / szint.

• **Medvebőr:** 25 PPE - megerősödött testalkat, +8 PS, +50 SDC

• **Vadmacska, hiúz vagy leopárdbőr:** 35 PPE - a test nyúlánkábbá válik, +20 SDC, karmok: +4 pusztakezes sebzés, +6 PP, +10 Spd

• **Oroszlánbőr:** 40 PPE - +8 PS, +30 SDC, +2 PP, karmok: +4 sebzés

• **Farkasbőr:** 20 PPE - +20 SDC, +6 PS, +3 PP

• **Krokodilbőr:** 25 PPE - +120 SDC

• **Vidrabőr:** 20 PPE - a test összemegegy 25 %-kal, +2 PP, +6 Spd, 10 percig képes visszatartani a lélegzetét.

• **Démonbőr:** 65 PPE - Az adott démon max MDC pontjainak harmada. Tüzellenállás és hasonló képességeket átadja a viselőnek.

• **Sárkánybőr:** 90 PPE - MDC és ellenállások mint előbb.

• **Más MDC lény bőre:** 50 PPE - MDC mint előbb.

Alakváltás: állatbőrrel: A képesség következő fokozata az Átváltozás varázslatot utánozza. A Nekromanta magára teríti a bőrt, és a varázslat végrehajtása után egy döglöttnek látszó, de tökéletesen mozgásképes és élő állattá változik. A fizikai képességek maradnak, kivéve a sebességet, a pusztakezes sebzést és az érzékszerveket (pont mint a 7. szintű varázslat az alapkönyvben). Időtartam: 10 perc / szint.

PPE: 50, ha közönséges állat bőre. 75, ha élőnek látszó állattá változik. 150, ha természetfeletti lényre változik (ekkor megkapja a lény PS-ének felét (SzN!) és az MDC 2/3-részét).

A karakter egyszerre több állatbőrt is viselhet: 4.szinten kettőt, 7.szinten hármat, stb. Ekkor az első átváltozás 50 PPE, ezután bármely másik bőrt használhatja újabb 15 pontért, és annyiszor vált - akár oda-vissza - ahányszor akar. (Ha élő kinézetet akar, akkor 75 + 20 PPE / átváltozás.) Szörnyeteg bőréből csak egy lehet rajta, és szörnyet állattal sem lehet kombinálni!


5.szinttől másokra is használható: ekkor a sámán határozza meg, hogy az alany mikor változik át illetve vissza.

Bőrök életrekelte: Az üres bőr mágikus energiával telik meg, és zombiforma testté változik. Ezt a testet lehet egyszerű parancsokkal irányítani, ekkor nincsenek bónuszai; lehet mentálisan irányítani, ekkor a Mentally possess others pszí képességre vonatkoznak az irányadók. Vagy lehet készenlétebe helyezni, ekkor a bőr nem elevenedik meg, amíg egy bizonyos feltétel nem teljesül (valaki belép a barlangba, stb). Első szinten legfeljebb egyet lehet irányítani, 5-en kettőt, 10-en hármat, de ebben nincsenek benne az öröködők. PPE: 120 ha állat, 280 ha szörny. Az állatokhoz lásd a közönséges zombit. A szörny rendelkezik teljes MDC-jével, PS-ével, és sebessége negyedével. Semmi más képessége nincs.

Más arcának viselése: ez a 6.szintű nekro-varázslat a Mystic Russia 98. oldaláról. A különbség annyi, hogy a nyúzómester a teljes testére is képes alkalmazni. Egy humanoid lény lenyúzott bőrét felöltve képes annak alakját felvenni (mint Metamorphosis:human varázslat). Időtartam: 1 óra / szint.

PPE: 15 csak arca, 75 egész testre. Ezzel az ork akár emberré is változhat.

A Hatalom Köpenye: A nyúzómesterek tradicionális öltözéke. Három különböző humanoid faj bőréből kell elkészíteni. Szintenként 15 MDC-vel rendelkezik, mely együtt nő a készítője szintjével. Immunis a tűzre, +2 bónuszt a mágia, megszállás és horror ellen. Naponta egyszer természetfeletti erőt ad 10 percig, illetve szintén naponta



egyszer Shadow meld képességet 10 percig. Csak készítője használhatja.

PPE: 300. Ha megsemmisül, készíthet újat, de az 100 PPE-vel többre fog kerülni minden alkalommal, ráadásul szégyennek is számít az orkok között.

Varázslatok: a közönséges és a nekromanta listáról választhat. Első szinten négyet az 1-3 szintekről (neko listáról 1-6 szintekről), majd minden szinten egyet.

PPE: PE + 2D4x10 + szintenként 2D6.

Képzettségek:

Language: gobblely 98
Language +10
Skin/prepare hides +25
Land navigation +16
Wilderness survival +20
Hunting
Track animals +20
WP: 3 ancient
HtH: basic

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

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

Másodlagos képzettségek: válassz még hatot, bónuszok és megkötések nélkül.

Felszerelés: ruházat, a Hatalom Köpenye, néhány kés (köztük egy vibropengés), egy modern lőfegyver.

Pérez: 2D6x1000 kredit, főleg tárgyakban.

Szintlépés: lásd Necromancer O.C.C..

Mágikus dobok

(nyúzómester mágikus képesség)

Ezek a varázserejű dobok mindig egy értelmes lény bőréből készülnek. A dob kerete bármilyen lehet, valójában csak a hártya mágikus. Sok alacsony szintű, utazó nyúzómester csak egyetlen keretet hord magával, melyen tetszése szerint cserélgeti a bőrt.

Ugyanakkor több egyforma dob használata általában erősíti a hatást, ezért a letelepedett ork sámainaknak gyakran rockbandába illő dobfelszerelése van. Egyszerre

több különböző dob is lehet használni (legfeljebb annyit, amennyi a karakter szintje), de ekkor a körönkénti PPE-igény összeadódik.

Minden dob addig hat, amíg ütök és a hangja hallatszik (a csendvarázs kiváló ellenük).

Egy ilyen módon elkészített bőrnek 3 MDC-je van.

A Félelem dobja

Elkészítés: 65 PPE

Használat: 3 PPE / kör

Hatótáv: 300 m + 100 m / szint

Mentő: Horror vagy mágia ellen, ami az áldozatnak kedvezőbb.

Bármilyen lény bőre használható. A Horror faktor 12 + 1 minden újabb dob után (ha több sáman dobol, azok is összeadódnak). A sáman kijelölhet egy csoportot, akikre nem hat a varázs.

Távoltartó dobok

Elkészítés: 100 PPE

Használat: 6 PPE / kör

Hatótáv: 30 m + 5 m / szint

Mentő: -1 minden újabb dob után

Csak arra a fajra hat, amelyiknek a bőréből készült.

Ennek a fajnak a tagjai nem képesek belépni a hatóterületre, vagy ha már odabent vannak, az Agony varázslat hat rájuk négyszeres levonásokkal! A sáman használhat egyszerre többfajta dobot is, ekkor minden újabb lény után körönként kettővel több PPE-be kerül a varázs.

Üzenő dob

Elkészítés: 50 PPE

Használat: 1 PPE / kör

Hatótáv: 100 km + 50 km / szint

Mentő: -

Repülő lény bőréből készül. A nyúzómester dobolás közben elmondja az üzenetet (nem kell hangosan), és azt a hatótávon belül minden nyúzómester megkapja. A hatótávot lehet a megadottnál rövidebbre is venni (például ha tudjuk, hogy a törzs csak 50 km-re táborozik, az ellenség pedig 60-ra, akkor kimondottan célszerű). Az üzenet nem telepátikusan érkezik: mindenki azon a nyelven hallja, amin a küldő elmondta, vagyis nem feltétlenül érti minden fogadó.

A Védelem dobjai

Elkészítés: 80 PPE (kisebb) ill. 180 PPE (nagyobb)

Használat: 6 PPE / kör (kisebb) ill. 10 PPE / kör (nagyobb)

Hatótáv: 30 m + 5 m / szint + 5 m minden újabb dob után

Mentő: spec

A kisebbet kisebb, a nagyobbbat pedig nagyobb természetfeletti lény bőréből készítik. Hatásukban megfelelnek a Kisebb / Nagyobb Védő körnek. Használatukhoz nem kell kört rajzolni.

Földrengető dob

Elkészítés: 200 PPE

Használat: 15 PPE / kör



Hatótáv: 30 m + 5 m / szint + 15 m minden újabb dob után

Mentő: -

Olyan lény bőréből készül, ami a föld eleméhez kapcsolódik (pl. gargoyle lord). Hatásában megfelel a Warlock varázslatnak.

Varázslat-dobok

Elkészítés: a varázslat hatszorosa

Használat: spec

Hatótáv: lásd a varázslatnál

Mentő: lásd a varázslatnál

Bármilyen bőrből készíthető, természetfeletti lény esetén az elkészítés PPE-igénye 25 %-kal kevesebb. Ha a lény valamiképpen kapcsolódik a varázslathoz, a használat PPE-igénye 25 %-kal kevesebb (akár mert a lény különleges képessége hasonlít az adott varázslathoz, akár csak szimbolikusan).

A használat PPE-igénye megegyezik a varázslattal, ha a hatás azonnali (pl. tűzgolyó, villám), de a hatás csak egy teljes körig taró dobolás után jön létre.

Ha a varázslatnak véges időtartama van, a PPE-igény körönként a varázslat negyede, és addig tart, amíg a dob szól.

Figyelem: a dob elkészítéséhez nem kell ismerni az adott varázslatot (főleg, hogy a nyüzömesterek alig néhány varázslatot ismernek).

SPANYOL DOMÍNIUM

A volt Spanyolország középső része viszonylag jól megúszta a Kataklimát. Madrid kapott ugyan egy atombombát, de más nagyvárosok épen maradtak, és hamarosan kiderült, hogy a területen egyetlen Ley Vonal sem fut át. A modern fegyverekkel felszerelt hadsereg visszavonult a nagyobb városokba, hogy megvédjék a civil lakosságot. Mivel a felsőbb vezetés elpusztult és az embereknek démoni lényekkel kellett szembenézniük, a hadsereg hamarosan alárendelte magát egy papnak, aki titkos olvasmányai révén tudott egyet mást a mágia természetéről. Az első vihar elvonultával Leopold Atya (ma már Szent Leopold) megszervezte a hadsereg és a közelet egyházi vezetését.

Hamarosan megjelentek az országban az emberi mágiahasználók és pszik. Ez vezetett a Szent Inkvizíció újjáélesztéséhez. A Domíniumban bármilyen természetfeletti képesség birtoklása automatikus halálos ítéletet von maga után! Ez alól az országban született pszik sem kivételek - nem ritka látvány 12-13 éves "boszorkányok" megégetése (ilyen korban jelennek meg a komolyabb pszi képességek).

Főbb városok: északon Valladolid és Zaragoza, délen Cordoba, középen pedig az új főváros: Toledo. Az utóbbi 150 évben újra benépesült rengeteg falu és kisváros is. Az össznépség eléri a 800,000 főt. Ebből legalább 90,000-en papok vagy szerzetesek. Politikai ill. a hadseregben tisztí pozíciót csak az egyház tagjai tölthetnek be. Templomba járni vásár- és ünnepnapokon kötelező, elmulasztása az inkvizíció megjelenését vonja maga után.

A Domínium gyakorlatilag harcban áll a Dél-Franciaországot szürke eminenciásként uraló vérdruidákkal, és szeretné elpusztítani a Gibraltárban rejtőző békés ködvarázsló rendet (de ahhoz előbb meg kéne találnia őket). Baráti kapcsolatban csak az Új Német Köztársasággal, valamint Szicíliaival, Korzikával és Szardíniával állnak (utóbbi kettő primitív közösségekből áll).

Technológia

Technológiájuk jellemzően 20. század végi (a falvakban század eleji), a hadsereg 21. század közepi, kivéve azt a keveset, amit a Triax-tól sikerült vásárolniuk (a Németországgal való kapcsolattartás igen nehézkes). A hadsereg szinte kizárólag gyalogosokból illetve motorkerékpárosokból áll.

A városok egyfajta modern gótikus stílusban épültek újjá. Az épületek viszonylag alacsonyak - 3 vagy 4 emelet -, és szinte minden második utcában áll egy templom. A lakosság hozzájut a vezetékes vízhez és korlátozott mennyiségű áramhoz is. Egyetlen tévécsatorna létezik, mely este 6-9 óra között sugároz: egyházi műsort adnak.

Az Egyház

A **Spanyol Keresztény Egyház** három részre osztható: a papokra, akik a falvak vezetői, tanítók és lelkipásztorok, valamint magasabb rangban az országot és a hadsereget vezetik; a szerzetesekre, akik számára engedélyezett a modern tudomány, belőlük lesznek a mérnökök és orvosok; valamint az inkvizítorokra, akik az egészséget felügyelik, mint afféle titkosszolgálat és belső elhárítás.

A hadsereg tisztjeire és a tudósokra nem érvényes a cölibátus, a többi csoportra igen. Ennek ellenére a főpapok - főleg az ország szélei felé élők - gyakran szabados életmódot folytatnak. Az inkvizítorok ezt nem büntetik, amíg ki nem szivárog az egyházi körökből.

Minden hatalom és vagyon az Egyház kezében van. A köznép nem használ pénzt, munkájuk fejében mindennel ellátják őket. Nem fáznak, nem éheznek, de modern szemmel nézve nem élnek jól. A papok és lovagok ellenben bőkezű fizetést kapnak, melyből külföldi árukat vásárolhatnak. Ezek az áruk semleges (tehát nem egyházi) kereskedők közreműködésével főleg Rómából és az NGR-ből érkeznek. A lovagok szolgálati idejük alatt ugyan valódi aszkézisben élnek, de amikor visszavonulnak, minden felhalmozódott pénzüket megkapják.

Érdemes megemlíteni, hogy a varázstudók által "angyaloknak" nevezett energia-lényeket (Spirits of light) soha nem fogadnák el Isten küldötteinek. A Spanyol Egyház egyik alapvető dogmája az, hogy az Úr és angyalai nem természetfeletti, hanem egészen más természetű lények (hogy mik, arról valószínűleg ötletük sincsen). Ami azt illeti, részben igazuk van, ezek az angyalok valóban nem azok az angyalok, de hogy a valódi angyalok nem használnának mágiát? Nézzétek meg a Rifts.hu oldalon az Előszó a Rifts Heaven and Hell oldalhoz című írást!

Az Inkvizíció

Ők nem tartoznak bele a fent említett 90,000 főbe. Nem tudni, mennyien vannak. Egy inkvizitornak szó szerint mindenhez joga van, kivéve a Toledóban székelő Szentatya ellen fellépni. Embereket fogathat le, kínozhat meg és végezhet ki komolyabb felelősségre vonás nélkül. Katonai rend szerint élnek, katonai rangokat viselnek, melyek azonban megfelfedezhetők az egyházi rangoknak. Vezetőjük, a generális, az ország második (bár egyesek szerint első) embere. Ügynökeik megtalálhatók a francia államokban és Rómában, néha távolabbi országokban is. Titokban támogatják a Szicíliai Maffia háborúját a nem-emberek irányította Római Köztársaság ellen.

Játéktechnika: A Military Specialist O.C.C.-be tartoznak, ezen felül rendelkeznek a keresztény papok képességeivel (lásd, az Oroszország kiegészítőben).

Az Egyetlen Szentség Rendje

A Spanyol Inkvizíció hűséges katonái. Technikailag nem tartoznak a Domínium Fegyveres Erői közé, de ők az ország elit harcosai. A Domínium alapelveinek megfelelően a pszé és mágia semmiféle formáját nem fogadják el. Minden inkvizitornak - kivéve aki titkos ügynökként dolgozik - rendelkezésére áll egy szakasz (6 lovag). Felszerelésük a Triaxtól vásárolt fegyverekből, robotlovakból és a német feketepiacról szerzett, átalakított külsejű T-10 páncélokból áll. Létszámuk 2,500 fő körül van. (Értelemszerűen nem számítanak bele az Eurolovag O.C.C.-nél említett kb 2,000-be. Ők nem is számítják magukat az eurolovagok közé, de játéktechnikailag azt az O.C.C.-t használják.)

A kiöregedett lovagok már nem egyházi személyek, letelepedhetnek és megházasodhatnak. Ők és családjaik állnak az országban a kegyesebb a hagyományos nemességhez. Fiaik általában lovagnak vagy katonatisznek mennek, mivel 18 éves koruk felett megszűnnek az apjukról rájuk háramló kiváltságok.

Játéktechnika: Az Eurolovag O.C.C.-be tartoznak. Nincsenek köztük sem pszé-, sem máguslovagok. Viszont minden lovag kap +2 bónuszt mágia, pszé és megszállás ellen.

A Háború Szülöttei

A Pireneusokban egy "vérdruida" frakció tanyázik, melynek egyetlen valódi vérdruida tagja sincs: ők ugyanis a Háború Szülöttei, egy harcos nekromanta szekta tagjai. A szekta Afrikában jött létre, az Apokalipszis Lovasai hadjáratában ők voltak Háború szolgálai. A hadjárat bukása után már alap-természetükből fakadóan sem maradtak együtt, hanem több kisebb szektára szakadtak. Ez az egy átkelt Európába, ahol eltöltötték egy rövid időt a vérdruidák között, majd mikor elégük lett a folyamatos intrikálásból, feldúlták Le Morte falut és bevették magukat a déli hegyekbe.

Ez lassan már közhelyszerű lesz, de valójában ők is egy vérdruida frakció befolyása alatt állnak. Ez a frakció vette rá őket arra, hogy két ellenséges frakciót lemészároljanak Le Morte-ban, az emlékezetes "véres kardok éjszakáján";

aztán pedig ráuszították őket a Spanyol Domínium peremvidékére.

A Háború Szülötteinek befolyási övezete Toulouse romjaitól az Aragón-medencéig tart. A szekta tagjai csak havonta egyszer találkozhatnak, hogy teliholdkor egy nagy vérengzést rendezzenek valahol. A közbelső időben személyes szolgálai, a Háború Gyermekei kíséretében kóborolnak hegyekben.

A Háború Gyermekei eredetileg olyan szektatagok voltak, akik nem voltak képesek elsajátítani a szekta mágiájának komolyabb aspektusait (mint a fegyverekkel való egyévalást). Az európai szektában ez másképp működik: egy cinikus muskétás vicc szerint túl komolyan vették a szó angol változatát (warbaby). Ezek a szolgálai ugyanis egytől egyig a környező falvakból rabolt fiatal lányok. 80%-uk belehal a "kiképzést" felvezető kínzásokba, a maradékot viszont drogok, hipnózis és talán mágia segítségével magukhoz hasonló szörnyetegekké formálják. Egy Háború Szülötte 2-5 Gyermeke felett rendelkezik, akik legalábbolyan jó és vad harcosok, mint uruk. Hozzá tartozik még a dologhoz, hogy a Szülöttek (Warborn) ellenben mind férfiak.

Játéktechnika

Követelmények: ME 11, PS 11, PP 15, PE 13

Először is vegyük Háború különleges képességét az Afrika könyv 32. oldaláról: Egyévalás a fegyverekkel: 5 PPE, majd energiafegyvernél minden lövésért 1 PPE (2 ha többet sebez 4D6 MD-nél), sinágyúknál 4 PPE / sorozat. Egy közönséges kézfegyver 5 PPE-ért MDC-vé tehető. Időtartama 20 perc / szint.

• **Egyévalás a páncéllal:** megszűnik a páncél prowl és egyéb büntetése (5 PPE). Szervopáncél esetén megkapja az Elite képzettség összes előnyét és még +1 strike (10 PPE). Időtartama 1 óra / szint.

• **Csatakiáltás:** Horror faktor 11 + 1 a következő szinteken: 2, 4, 7, 10, 14.

Aztán adjunk neki 10 harci varázslatot a közönséges és a nekromanta varázslatok közül, de hagyományos módon tanulhat is újakat. PPE: 2d4x10+10+PE (+2d6/szint).

Mindehhez adjuk hozzá a Headhunter O.C.C. képzettség-listáját, és a Sharpshooting képzettséget a Conversion Bookból.

A Gyermekek nem rendelkeznek az első három különleges képességgel, csak 8 varázslattal indulnak, PPE-jük 1d6x10-PE első szinten, de nagyobb pszé 1d4x10+ME (+1d6+1/szint) ISP-vel, képességeik: Telemechanics, Telemechanic operation, Machine ghost és Mind block.

A Matadorok

Ez egy szabadságharcos csoport a Domíniumban, amely a mágia és a pszé szabad használatáért, vagy legalább a különleges képességű emberek életben hagyásáért küzd. Tagjaik mind pszé és varázslók, akiket az Inkvizíció orra elöl, gyermekként raboltak el. Az idősebb Matadorok felnevelik a gyermekeket, majd elküldik őket, hogy ismerjék meg a külvilágot, és válasszák meg az utat, melyet



követni akarnak (vagyis válasszanak O.C.C.-t: a mágikus tehetségek varázshasználót, a pszik pedig harcost - ez azt jelenti, hogy utóbbiak nem a mind melter képzettség-listáját használják).

A legtöbb Matador Ley vonal járóként (50%) vagy agyolvasztó / fejevadászként (45%) tér vissza, a maradékban elsősorban techno-mágusok és a Háború Szülötteinél tanult nekromanták vannak. Sokan szeretik a velencei techno-mágiát, mind a hagyományos, mind a "tolvaj", mind a kibernetikus eszközöket (a programozást nem, mert ahhoz nem értenek). Legalább 35%-uk rendelkezik 1-4 TW-bionikus végtaggal. A nekromanták arra is képesek, hogy saját testükbe olvasszanak egy TW-bionikus végtagot, méghozzá maradandó jelleggel - nem akármilyen látvány, ahogy az élő hús belegyökerezik a gépbe (könnyen biomágiának gondolhatja az avatatlan).

Létszámuk kb 1,000 fő, legalább 30 %-uk nő. A köznép nem nekik, hanem a papoknak hisz, így szinte semmi támogatottságuk nincs. Elsősorban különleges képességű gyermekek felkutatásával foglalkoznak, de rendszeresen rajtaütnek az Inkvizíció kínzókamráin is. A nekromanták elsődleges feladatuknak minél több inkvizítor kivégzését tekintik. Ők egyébként is eléggé kilógnak a bajtársiasságra épülő és egy jobb életért harcoló szervezetből, maguknak való, megszállott alakok. Azért még mindig sokkal jobbak, mint a pireneusi szekta tagjai (aberrant jellem).

Mindeközben megpróbálnak egy saját országot is alapítani keleten, a Valencia-öböl partján. Itt egyelőre egy kis 4,200 fős városka áll. Lakói főleg olyan emberek, akiknek rokonát végezte ki az Inkvizíció, és bár maguk nem "rendellenesek", kellőképpen meggyűlöltek a Domíniumot.

A matadorok körében népszerű a felleghajtó köpönyeg, a díszes vagy éppen koromfekete öltözet (hozzáállástól függően), valamint a techno-mágikus kardok használata.

A "matador" név eredete nem egyértelmű. Tény, hogy népszerű köreikben a Rhino-buffaló5 nevezetű szörnyeteg vadászata, melyet harci gyakorlatként is tekintenek, de ez valószínűleg csak később alakult ki.

Állítólag az első matadorok Dél-Amerikából érkeztek, és elszörnyedtek a Domínium és az Inkvizíció működésén, ezért kezdtek "tehetséges" gyermekeket rabolni. Ez a történet kétségkívül valószínűtlen, de említésre méltó, hogy említés esik benne egy bizonyos "Ezüstfolyó Országáról". Ilyen ország valóban létezik, méghozzá a régi Argentína helyén.

KERESKEDELMI

ÚTVONALAK

A Balti-tenger köti össze Kelet- és nyugat-Európát. Serijev Hadúr és a Tarnów Királyság hajói Kalinyingrad illetve Gdansk kikötőiből indulnak nyugat felé, elkerülve a kontinens közepén terpeszkedő Gargoyle Birodalmat. Mivel az NGR északkeleti része, Dél-Svédország és Dánia gyakorlatilag romokban hever, a legközelebbi

fontos célpontjuk Oslo. Innen mehetnek tovább az áruk Németország legnagyobb épen maradt kikötőjébe, Brémába és természetesen Amszterdamba.

Az NGR és Amszterdam szárazföldi úton, kamionkonvojokkal is tartja a kapcsolatot, de a hollandiai gargoyle hadműveletek miatt a fontosabb szállítmányok itt is tengeri úton haladnak.

Angliába elsősorban a Fekete piac szállít. Hajóik megkerülik Dél-Angliát és a Bristol-öböl déli partján rakodnak ki.

A Spanyol Domínium kizárólag Németországgal áll kapcsolatban, főleg tengeri úton (még mindig jobb megkerülni a fél kontinenst, mint átvágni a gargoyle vonalakon és Franciaországon).

A francia államokkal csak a Fekete piac tart kapcsolatot, elsősorban Amszterdamban keresztül.

Az amerikai kontinenssel a kapcsolatot Amszterdam, na meg a német hadsereg tartja.

-Részletek, konkrétumok

EUROLOVAG O.C.C.

Az európai lovagok sok vonásukban különböznek hasonló amerikai és ázsiai "testvéreiktől". Az igazi lovagi eszmék őshazája Európa, bár a Rifts jelenében az a furcsa helyzet állt elő, hogy az amerikai kiberlovagok sokkal jobban követik a középkori ideálokat, mint európai társaik.

Az Eurolovag nem a jóság felkent bajnoka, a gyengék és elesettek gyámolítója (bár akad ilyen rend is közöttük), hanem inkább önös és rendjük érdekeit előtérbe helyező semleges bajtársak szövetsége, amely ugyan valamelyik ősi lovagrend maradványain alapul, de a modern kor kihívásaihoz alakulva. Az Eurolovag kifejezés csak egy összefoglaló név Európa mindazon rendjeire és szektáira, amelyek az ősi lovagi hagyományok tisztelete mellett általában valamilyen őselemi, vagy természetfeletti (gyakran démonikus) hatalomhoz tartozónak vallják magukat és ezért készek tradicionális jellegű fegyveres szolgálatot is vállalni rendjük és eszményeik védelmében.

A modern lovagrendek, bár szakítottak a bonyolult feudális és nemesi viszonyrendszerrel, nem törölték el teljesen azok hagyományait, így a rangfokozatok és előjogok hierarchikus rendszere továbbra is fennáll közöttük.

A lovagrendek rendkívül zárt közösségek, tagjelöltjeiket mind csak egyéni elbírálás és hosszas vizsgálódások után veszik fel a rendbe, a legalacsonyabb rangfokozatba. Az előremenetel csak rátermettség és egyéb esetleges belső szabályok kérdése.

A legtöbb rendnek nincs "kiképzőbázisa", nincsenek a térséget járó toborzók, központi várak általában valamilyen nehezen megközelíthető, eldugott helyen bújik meg és az idegenekkel szemben nagyon hidegek és barátságtalanok. Bizalmatlanságuk részben pszichológiai, részben történelmi hagyományokra vezethető vissza; titkaikat mindenképpen megőrizni igyekeznek és csak nagyon kevés kívülállónak



van rá lehetősége, hogy betekinthesen szertartásaikba.

Minden rend büszke a hagyományaira; mivel igen kevés írásos emlék állt a rendelkezésükre, szinte csak a szájról-szájra terjedő ősi történetekre és mondákra támaszkodhattak a lovagrendek feltámasztásakor, így az eredeti eszmék és ideálok bizony néha jócskán eltorzultak. A legtöbb lovagrend alapvetően semleges beállítottságú, keveset foglalkoznak a világ dolgaival, de akadnak olyanok is, akik igen aktívan kiveszik a részüket a forrongó Európa küzdelmeiből – és nem csak az egyik oldalon.

Az Eurolovagok öltözködésükben és viselkedésükben igyekeznek a középkori ideákat követni, de mindezeket a célszerűség érdekében ötvözik a modern kori vívmányokkal. A legtöbb lovag megastruktúrájú páncélzatot és fegyvereket visel, robothátasokon lovagol és fegyverhordozóként nemritkán valamilyen kiborgot, vagy kibernetikus beültetésű szabad vándort bérel maga mellé, míg utazik. Például a Kóborlók rendjének tagjai folyamatosan úton vannak, ők általában az útba eső falvakban fogadnak fel lovas ifjoncokat, akik egy darabig elkísérik őket, vagy valamelyik nagyobb vásáron vesznek egy-egy teherhordó állatot (esetleg d-bee-t), míg a Gábiel Rend lovagjai nemritkán Mindwerks-féle full kiborgok, vagy null-psziborgok társaságában utaznak.

Minden lovagrend csak tiszta emberi fajú tagokat vesz fel a soraiba, egyéb humán faj és d-bee sohasem lehet Eurolovag!

A lovagrendek nem használnak robotokat (kivéve a munkára fogott és teherhordó darabokat), erőpáncélokat és egyéb járműveket.

Egy lovag sohasem tagadja meg eurolovagi mivoltát és sohasem árulja el a rendjét, vagy annak titkait. Ha ezek közül bármelyik megtörténik, a rend azonnal kitesztja és a legtöbbször halálbüntetéssel is sújtja. Amennyiben nem tudják elfogni, úgy egész Európára kiterjedő hajtóvadászatot indítanak ellene, akár zsoldosok bevonásával is.

A lovagrendek száma szerte Európában alig félszáz (amelynek kétharmada pszí lovagok vezetése alatt áll), ezek átlagosan 30-50 tagot számlálnak. Az összlétszám nem éri el a kétezret. A lovagok megoszlása:

- 69% (1380) közönséges eurolovag
- 21% (420) pszí lovag
- 10% (200) máguslovag, ebből
- 52% (105) közönséges patrónus tradíciójú máguslovag
- 30% (60) jelmágikus tradíció szerinti
- 18% (35) beavatott patrónus tradíció szerinti

Követelmények: IQ 8, PS 9, PP 9, vagy magasabb. A magas ME ajánlott, de nem követelmény.

Jellem: Leggyakrabban semleges, a legtöbbjük unprincipled.

Tulajdonságok: A tulajdonságok kidobásához az alapkönyvi rendes szabályokat kell használni. A lovagi felkészítés évei során a kezdő novíciusok a következő bónuszokat kapják (az 1. szinten): +2 PS, +1 PP, +2 ME,

+1D6 PE, +3 horror ellen, +2 varázslat és pszí ellen, +1 méreg ellen.

Az évek múltával, a tapasztalat növekedésével képességeik csekély mértékben tovább javulnak (csak a közönséges lovagok és a próbát elbukó máguslovagok):

+1 PS a 4., 8. és 12. szinten.

+1 ME a 3., 7. és 13. szinten.

+1 PE a 6. és 11. szinten.

Életpontok (HP): Az alapszabályok szerint.

S.D.C.: Az első szinten 4D6+5. A maximális SDC pontjaik száma minden 3. szinten (3., 6., 9., 12. és 15.) 1D4-el nő.

M.D.C.: Csak testpáncélzat, átalakulás, vagy mágia útján.

Alapvetően háromféle Eurolovag van: a közönséges, a mágikusan aktív (máguslovag) és a pszionikus tehetség (pszílovag). A legtöbb lovag (1-69%) az első csoportba tartozik, a mágusok viszonylag kevesen vannak (70-79%), a többi pszí-lovag (80-100%). Megjegyzendő, hogy a mágikusan aktív lovagok többsége nem jut át a próbán, de attól még máguslovagoknak számítanak.

P.P.E.: 1D4 x 10 (a máguslovagok esetén más; ld. ott). A PPE csak a máguslovagoknál aktív, a többiekénél kötött.

I.S.P.: 0 (csak a pszí-lovagoknak van ISP pontja; ld. ott)

O.C.C. képzettségek:

Archaeology (+10%)

Literacy (+5%)

Language: Euro

Language: még két tetszőleges (+20%)

Lore: Demon (+15%)

Lore: Faerie Folk

Land Navigation (+8%)

Horsemanship (+15%)

W.P. Ancient – Sword

W.P. Ancient (válassz még egyet, kivéve az Archery-t)

W.P. Modern (válassz egyet)

Hand to Hand: Expert

O.C.C. kapcsolatos (related) képzettségek: Válassz még tíz (10) egyéb képzettséget az alábbi csoportokból. A 3., 6., 9. és 13. szinten még kettőt (2) választhatsz. Minden új képzettség első szinten indul.

Communications: bármi

Domestic: bármi

Electrical: csak a Basic

Espionage: bármi (kivéve Disguise, Sniper)

Mechanical: csak a Robot Mechanics

Medical: bármi

Military: csak a Demolitions Disposal

Physical: bármi (+5%)

Pilot: csak a Jet Packs

Pilot Related: semmi

Rogue: bármi (+5%)

Science: bármi (+10%)

Technical: bármi (+5%) (kivéve Computer)



Programming)

Wilderness: bármi (kivéve Boat Building)

W.P.: bármi (kivéve Archery, Heavy, Energy Rifle, Heavy Energy)

Másodlagos képzettségek: Válassz még négyet (4) a fenti listáról a szokásos megkötések mellett.

Alapfelszerelés: Egy könnyű MDC vért, amelyet a rendtől kap és a hagyományos lovagi páncélok mintájára van átalakítva, plusz egy vibrokard (2D4 MD; kivéve a máguslovagokat). A vértzet felett általában valamilyen, a rend jelképével és színeivel díszített általvetőt visel. A többi felszerelése általában a rendjétől és feladatától függ.

Pénz: A legtöbb lovagrend számára a pénz csupán szükséges rossz az igényeik beszerzésére és a novíciusokat is ebben a szellemben nevelik. Egy lovag az általa megszerzett értékek 90%-át a rendjének kell felajánlja, és csupán 10%-ot tarthat meg saját céljára. Egy kezdő lovag 1D4x100 kredittel vag útnak.

Kibernetika: A rendek többsége nem tiltja sem a kibernetikus, sem a bionikus beültetéseket. A máguslovagok viszont kerülnek az efféle eszközöket, mert elveszítik képességeiket. A pszilovagok csak olyan beültetéseket választanak, amelyek nem zavarják a hatalmukat (azaz többnyire M.O.M. eszközöket). A többi lovag gyakran használ valamilyen beültetést, egy részük (17%) részleges konverzió is átesett.

Eurolovag tradíciók

Az eurolovag mágusrendek ősi kódexei átmentették mindazon szükséges alapismereteket, amelyek az új lovagok kiképzéséhez szükségesek, de a mágia korának eljövételével a rítusok forrásai és módszerei is megváltoztak. Jelenleg két irányzat él a mágusrendekben: a természetfeletti patrónus mágijája és a szimbólumok mágijája. Egy rendházon belül csak egyféle irányzat létezhet.

Máguslovagok

“A máguslovagok olyan eurolovagok, akik aktív mágikus képességekkel bírnak. Hatalmukat tekintve valahol félúton vannak a síkváltók és a boszorkánymesterek között. Ez utóbbiakhoz hasonlóan képesek az elementálokkal bánni, ugyanakkor képesek kapcsolatba lépni egyéb természetfeletti entitásokkal is, leggyakrabban démonokkal. Képességeik erősen rituális jellegűek, a hagyományos varázsláshoz kevésbé értenek.”

-Egy névtelen debreceni utazó/kém jelentéséből

Mikor egy újonc kerül egy mágusrend várának zord falai közé, egy évig csak az alap mágiaismeretet tanulja, amellyel minden máguslovag foglalkozik, legyen bár patrónusok, vagy szimbólumok felé elkötelezett. Ez alatt az egy év alatt megtanulja a ley-vonalak és nexuspontok viselkedését, a pszichikai potenciál felszabadításának módjait, valamint a varázslás elméletét. Ezért minden máguslovag ismeri az alábbiakat:

• Ley-vonalak és nexuspontok érzékelése: A lovag 150

méter + 50 méter / tapasztalati szint távolságból megérzi a ley-vonalak és nexuspontok jelenlétét. A pontos irány meghatározásának esélye: 46% + 4%/szint.

• Ismeri és aktívan használja PPE-jét. Kezdő PPE-je: PE + 2D4x10, amelyhez szintenként 2D4-et kap.

• Ismeri és használni képes az összes PPE kinyerési metódust, ami az alapkönyvben le van írva.

• Az alapvarázslatok közül első szinten kettő darab első szintűt ismer, majd a 2., 4., 6. (és tovább minden második tapasztalati szinten) még egyet az 1-4. szintűek közül. Ezek a varázslatok szabadon választhatók (de nem lehetnek rituálisak), az eurolovagban rejlő mágikus érzék teszi lehetővé könnyű elsajátításukat. Az egy éves képzés alatt a két kezdővarázslatot alaptól megkapja, a többihez tanítót kell keresnie (akár a rendjén belül is lehetséges). Varázslatait mindig annyiadik szintűként használja, ahányadik tapasztalati szintű, a varázslat erősítéshez nem ért.

• Lovagkard: Minden máguslovag végső beavatásának egyik fontos próbatétele saját kardjának elkészítése. Bármely hagyományt is követik, a lovagkard fontos szerephez jut képességeik gyakorlásában. A fegyver elkészítéséről a további oldalakon olvashatsz. A lovagkard növekvő képességeit azon máguslovagok is használhatják, akik egyik irányzatba sem tartoznak.

• Ellentétes irányzat észlelése: Minden máguslovag megtanulja, hogyan ismerje fel az alapképzésével ellentétes irányú lovagok képviselőit. Ehhez az illetőnek 30 méteren belül és jól láthatónak kell lennie. A máguslovag ezzel a képességével kis koncentráció (egy “üres” akció) után meg tudja mondani, hogy a vizsgált személy milyen irányzat követője (patrónus, jelmágiás, vagy pszí). A siker automatikus.

Követelmények: IQ 13, PE 12, ME 13

Egyéb bónuszok: az alap eurolovag bónuszokon túl még +2 mentő mágia ellen (és minden 4. szinten további +1), varázslatai ellen a célpontok minden 5. szint után (5., 10. és 15.) -1 büntetéssel dobják a mentőjüket, +3 horror ellen.

Patrónus-irányzat

A patrónussal bíró eurolovagok sok tekintetben hasonlítanak a *shifter*-ekre: mágikus hatalmukat egy természetfeletti démonnal kötött egyezségről nyerik és ennek fejében a démon a lovag testén át szabad bejárást kap a Földre. A különbség az, hogy a patrónusok ereje és a lovagok hatalma szorosan összefügg: amilyen erős a lovag, olyan erős a patrónusa is.

Az egy éves alapképzés végén egy szertartás során a lovagapród patrónust választ magának. Ennek során egy alacsony szintű természetfeletti lényt idéz meg magának a mesterek segítségével. A lény mindig első szintű, csakúgy, mint az apród és mindig egyedi, csak az apród hívásának engedelmességedik. Ha nem válaszol a hívásra senki (d100: 01-75%), az apródot nem képzik tovább, egyike lesz az máguslovagok átlagos képességekkel bíró **közönséges** többségének (az alap mágikus ismereteit nem veszíti el). Ezek a lovagok később már sohasem próbálhatják meg újra



a patrónusuk hívását, de a rendházakban továbbra is fontos szerepük van: mágikus érzékenységük és képességeik révén a véderő gerincét alkotják.

Akinek viszont sikerül a próba, az teljes értékű **beavatottá** válik, az eurolovagok legszűkebb elitjébe fog tartozni.

A megidézett lény nem feltétlenül gonosz és nem feltétlenül jó jellemű. Legtöbbször önző (selfish), vagy aberrált (aberrant), de leginkább a lovag jellemével egyező, vagy tőle nem túlságosan eltérő. A lénynek saját, egyedi neve van, amellyel a lovag szólíthatja. Képességei a lovag tükörképének számítanak, ugyanolyan fizikai és szellemi jellemzőkkel bír, mint szövetségese, ugyanakkor bizonyos esetekben ezen képességeik megsokszorozódnak és kiteljesednek. A két fél kapcsolata valóban szövetségi, mintsem úr-szolga viszony, mivel a kapcsolatukból mindketten fejlődnek.

A patrónus igénye

A legfontosabb azonban az, hogy a patrónus csak akkor segít a lovnak, ha az kielégíti bizonyos igényeit, vagy segít neki elérni azt. Ezek az igények általában érzelmi, emocionális jellegűek, de akadnak konkrét, fizikaiak is. Néhány példa:

- **PPE vámpír:** A patrónus elvárja, hogy a lovag hetente legalább 15 PPE-t szerezzen a számára valamilyen más élőlényből. A legjobb a halál pillanatában felszabaduló PPE.
- **Nyers hús:** Hetente egy alkalommal a lovnak friss nyers húst (akár emberi, akár állati) kell ennie.
- **Vérivó:** A lovnak egyszer állati, vagy emberi vért kell innia.
- **Félelem-evő:** A patrónus mások félelméből táplálkozik. A lovnak a héten legalább egy értelmes lényt teljes félelembe kell kergetnie, akármilyen módon.

Ezek közül a mesélő tetszés szerint választhat (az értékeket is módosíthatja), vagy a véletlenre is bízhatja a döntést (ld. pl. az alapkönyv 250. oldalán a *Feeds on...* táblázatot). A lovag és a patrónus közötti szövetség csak akkor köttetik meg, ha a lovag vállalja, hogy a patrónus igényét minden héten egyszer kielégíti akkor, amikor a patrónus megszállja a lovat.

Ha a lovag nem egyezik bele, nincs több lehetősége, közönséges máguslovvá válik.

Ha a lovag egyszer elmulasztja a kötelességét, még nincs baj belőle.

Egymás után két hét mulasztás után a patrónus addig nem válaszol a hívásra, amíg a lovag nem teljesíti a vállalt kötelességét. Ez az állapot egészen négy hét kimaradásig tarthat, az ötödik héten a patrónus hívás nélkül is megjelenik és egyszerűen elbitorolja a lovag testét (ld. Bitorlás, de nincs mentődobás).

A patrónus megjelenési formái

A lény háromféle formát ölthet, úgymint Őr, Megszálló és Bitorló.

Őr

Ebben a formájában a patrónus nem látható, nem hallható és semmilyen érzékszervvel nem érzékelhető. A *See the invisible* felfedi ugyan a kilétét, de a varázslat használója sem lesz képes látni őt. Még az asztrális lények sem látják. Egyedül egy másik patrónus, vagy egy shifter tudja csak érzékelni. A pszí-vadászok érzékei elől is rejtve marad! A lovag hallja a hangját. A lényt semmilyen bántódás nem érheti, de ő sem képes hatni senkire és semmire, viszont ugyanúgy lát, hall és érez, mint a lovag. Ebben a formájában a patrónus legtöbbször a különféle veszélyekre hívja fel a lovag figyelmét, illetve harcban plusz segítséget nyújt az előrejelzéseivel és tanácsaival. Ezért harcban +1 kezdeményezést kap.

Őr formában a patrónus a megszállás ellen is véd, +4 mentőt adva a tesztre.

Megszálló

A patrónus megszállja a lovag testét, de az irányítás elsősorban a lovagé marad. A megszállás akaratlagos cselekvés, így a lovnak nem kell mentődobást tennie. Az Őr formától eltérően a Megszálló patrónus már érzékelhető a különféle pszí-vadász és természetfeletti lények felderítésére szolgáló érzékekkel is, valamint pszível és mágiával a lovtól függetlenül is támadható (ahogy fentebb említve volt, képességei megegyeznek a lovagéval).

A megszállással nyert bónuszok szintfüggőek:

- 1. szint: +1D4x10 ideiglenes SDC (túlnöhet a maximumon, az időtartam végén elvesz), +1 kezdeményezés, teljes megszállás immunitás
- 2. szint: +1 bónusz minden mentődobásra.
- 3. szint: Ley-érzékelésének hatótávja 50%-kal megnő, irányérzéke +25%-kal javul, mágia elleni mentője +2-vel javul.
- 4. szint: Az időtartam alatt bármely 1-2. szintű alapvarázslatot használhatja, akkor is, ha nem ismeri (a patrónus biztosítja a számára ezt a tudást). Természetfeletti lények érzékelése képesség: 30% + szintx5% eséllyel, max. 150 lábíg.
- 5. szint: +2D4x10 ideiglenes SDC, +2 támadás, +2 háritás/kitérés, +2 esés/robbanás/ütés. Ereje (PS) és ügyessége (PP) külön-külön +1D6-tal megnő. Sebessége (Spd) +2D6-tal nő. +1 bónusz minden mentődobásra.
- 6. szint: Az időtartam alatt immúnis minden elemi sebzésre (tűz, jég, sav, elektromosság, stb.), a mérgekre és drogokra. A mágikus hatások ellen mindig van mentődobása és a sebzés - ha van - mindig feleződik.
- 7. szint: A lovag MDC lényé alakul, új MDC-je a *jelenlegi* HP értéke, az SDC ideiglenesen eltűnik. Ha az időtartam alatt megsérül, az a megszállás után a HP-ből is levonódik.
- 8. szint: Mint a 4. szint, de az 1-3. szintű varázslatokkal. Ley-vonal vagy nexus közelében regenerálódni is képes, mint a vonaljárók *ley line rejuvenation* nevű képessége.
- 9. szint: A megszállás véglegessé válik, a lovag és a patrónus erről fogva elválaszthatatlanok, akár ébren, akár álomban egyaránt. A lovag végleg MDC lényé alakul,



MDC-je a maximális HP-je értékével fog megegyezni; az SDC-je eltűnik. Minden, az MDC lényekre vonatkozó előny és hátrány ezután rá is vonatkozik (mint pl. az U-lövedékek okozta sebesülések hatásai!).

Ettől kezdve a lovag, ha alszik, vagy eszméletlen, akkor sem védtelen: a patrónus sohasem pihen és állandóan figyel. Ha bármi veszélyt érez, azonnal felébreszti a lovagot.

Hasonlóképpen igaz ez a meglepetésre is: a lovagot, aki már egyéforrt patrónusával, már sohasem lehet meglepni (legalábbis látótávolságon belül nem). A patrónus, mint állandó hatodik érzék (*sixth sense*) örökdió felette.

A 9. szinttől kezdve a lovag kapcsolatba lép a rendház patrónusával is, illetve beavatást nyer a rendház legmélyebb titkaiba is, szerepet kap a döntések meghozatalában, illetve felkészítik a még előtte álló megpróbáltatásokra. Ettől kezdve a rendház patrónusa mindig és minden körülmények között tudni fogja, hogy a lovag hol jár

- 10. szint: A lovag max. MDC-je +1D6-tal nő. További bónuszok: +2 kezdeményezés, +2 támadás, +2 támadás/kör, +1 hártás/kitérés, +1 esés/robbanás/ütés, +1 minden mentődobásra.

- 11. szint: A lovag teste kissé átalakul, félig ember - félig biomechanikus lényvé változik, kezd hasonlítani a patrónusára. Ereje (PS), ügyessége (PP), kitartása (PE) +1D6-tal megnő és mindhárom képesség természetfelettvé válik. Intelligenciája (IQ) és akaraterije (ME) szintén nő, +1D4-el. A max. MDC +2D6-tal nő. A sebessége (Spd) +2D4-el nő.

- 12. szint: A lovag max. MDC-je +1D6-tal nő. Plusz mint a 4. szint, de az 1-4. szintű varázslatokkal. A rendház patrónusa bármikor hazateleportálhatja, vagy a következő küldetése színhelyére (vagy a legközelebbi ismert pontra) küldheti.

- 13. szint: A lovag max. MDC-je +1D6-tal nő. Automatikusan megkapja a *Sanctum* és *Close Rift* varázslatokat.

- 14. szint: A lovag max. MDC-je +1D6-tal nő.

- 15. szint: A lovag max. MDC-je +2D4x10-el nő, minden képessége +1D4-el nő és természetfelettvé válik. A lovag lényegében megszűnik embernek lenni, teljes egészében átalakul a patrónusává. Ebben az állapotban már nincs lovag és patrónus, nincsenek külön gondolataik, a két lény immár teljesen egy.

Automatikusan megkapja a láthatatlanná válás képességét (bármikor, bárhol, bármennyi ideig), minden érzékelő képességének hatótávja megduplázódik. Megkapja a vonaljárók *ley line phasing* és *ley line transmission* képességét is. Ha akarja, bármely nexuspontra PPE nélkül új hasadékot nyithat (naponta egyszer).

Ezeket túl viszont elszenved bizonyos hátrányokat is:

- A patrónus igénye gyakorlatilag most már az ő igényévé vált, más táplálékra már nincs is szüksége.

- Az alapkönyv 250. oldalán lévő táblázatok közül a *Natural weapons*, *Natural abilities*, *Natural magic powers* és a *Weakness* táblákon dobni kell úgy, ahogy az ott le van írva. Ha a képességek (*abilities*) közül olyan szakértelmet dob, ami már van neki és jobb, akkor arra +10% bónuszt kap. Ha a varázslatok közül olyat dob, amit már ismer,

akkor újradob.

Jelenleg nincs olyan ismert eurolovag, aki elérte volna ezt a szintet.

A lovag a megszállással a szintjénél leírt és az azt megelőző összes szintnél leírt bónuszokat is megkapja.

A megszállás időtartama a 9. szintig (lovag szintje) perc (szint x 4 kör), az első szinten 24 óránként max. 1 alkalommal, minden 4. szinten +1 alkalommal (tehát: az 1. szinten 1, a 4. szinten 2 és a 8. szinten 3).

Bitorló

Amennyiben a lovagot (aki max. 8. szintű) megszállja a patrónusa és a lovag tovább is fent akarja tartani a megszállást (az előnyök miatt), vagy a 24 óránkénti maximumnál többször akarja előhívni, minden további kör elején mentődobást kell tennie pszi ellen (mintha pszi-mester ellen dobna), annyi büntetéssel, amennyi kört kockáztatott eddig. Ha megdobja, nincs baj, de ha elvétí, teljesen elveszíti az uralmat a patrónusa felett, aki így végleg elbitorolja a testét.

A lovag teste abban az állapotban marad, amilyen a megszállás idején volt és úgy is marad, ameddig el nem pusztul. A rendházi patrónus kontrollja is megszűnik, így a máguslovag gyakorlatilag renegáttá válik. A bitorló patrónus teljes szabadságot élvez a megszerzett test felett, a lovag karatert játszó játékos pedig átadhatja a karakterlapját a mesélő NJK gyűjteményébe. Birtoklásból már nem lehet szabadulni...

A 9. szintet elért lovagot már nem fenyegeti a Birtoklás veszélye.

Rendházi patrónusok

A lovagi démoni patrónusokon kívül maguknak a rendházaknak is van patrónusuk. Ezek mind kivétel nélkül igen nagyhatalmú démonok, elemi entitások, ördögök, vagy egyéb természetfeletti lények. A rendházak vezetői - akik minden esetben igen magas szintű (9-14.) lovagok - szoros szövetségben állnak házuk patrónusukával.

A patrónus hatalma a rendházra, és annak 10 mérföldes sugarú körzetére egyaránt kiterjed. Ezen a területen belül a patrónus törvényei érvényesülnek, a rendház falain belül varázsolni sem lehet az ő engedélye nélkül. A hatótávon belül a patrónus bármikor és bárhol képes bárkire hatni akár pszível (mint 10-15. szintű mester pszi minden pszi képességgel és változó, kb. 500-4000 ISP-vel), akár mágiával (mint 10-15. szintű varázstudó (általában shifter, kőmágus vagy vonaljáró), minden 1-10. szintű és esetleg további szintű varázslatokkal, kb. 700-8000 PPE-vel), akár fizikailag (a rendházban lévő lovagok riasztásával, vagy a csapdák, kőgölemek és egyéb védelmek aktiválásával).

A patrónus pusztulása

Igen ritkán ugyan, de megtörténhet, hogy a lovag patrónusa elpusztul. Amíg a lovag el nem éri a 9. szintet, ez bizony megtörténhet, hiszen Megszálló formában a patrónus is sebezhető. Amennyiben ez megtörténik, a lovagnak már csak egy esélye marad: újra el kell végeznie a próbát, hogy visszaszerezze patrónusát. 25% (01-25) az esélye, hogy



nem sikerül a visszahívás és a lovag ezután a közönséges máguslovagok között folytatja pályafutását.

Minden további visszahívás 10%-kal rontja ezt az esélyt, azaz ha ismét elpusztítják a patrónusát, a következő visszahívás próbát már 35% eséllyel elrontja a lovag, a harmadik esetenél már 45%-kal és így tovább.

A patrónus képességei

Ahogy említve volt már, a patrónus képességei mindig megegyeznek a vele szövetségben lévő lovagéval. Ez azt jelenti, hogy minden jellemzője, mentődobása és képessége ugyanaz, mint a lovagé. Egyedül az életerejét kell külön vezetni: ez kezdetben annyi MDC, amennyi a hívás pillanatában a lovag max. HP-je volt és később a max. HP-vel együtt a patrónus max. MDC-je is ugyanolyan mértékben változik. Ha megsérül a lovag, az nem hat ki a patrónusra és viszont.

A 9. szintet elérve a patrónus már teljes biztonságban van, kívülről már nem támadható.

A lovagkard

Ahogy az már említve volt, a máguslovagok egyik legfontosabb fegyvere a saját maguk készítette kardjuk, amelyet az egy éves általános ternírozásuk végén készítenek el és utána - jó esetben - csaknem az életük végéig elkíséri őket.

Az elkészítéshez a lovagok elsajátítják az alapvető kovácsismereteket is, azaz megszerzik a Kovácsolás szakértelmet is (ld. a leírás végén). A vizsga közeledtével saját maguk tervezik meg kardjukat, amely bármilyen rövid-, vagy hosszúkard típusú lehet. Az alapanyagokat és a műhelyt a kiképző rend biztosítja, az elkészítési idő 21 teljes munkaóra, de legalább három nap. A kovácsolás végén szakértelem próbát kell dobni, ha elrontja, újabb fél napot kell dolgoznia rajta. Ha egy hét alatt sem jut eredményre, a lovagtanoncot felajánlják a rendház patrónusának, szabad fogyasztásra...

Amennyiben a lovag már beavatott, de később a kardja javíthatatlanul megrongálódik, vagy megsemmisül, annak pótlására **csak** a rendházában van lehetőség és ekkor már fizetni kell mindenért: az alapanyagok rövidkard esetén 1,000 creditbe, hosszúkard esetén 1,500 creditbe kerülnek, a műhelyért pedig naponta még 150 creditet kérnek el (a kovácsolás szabályait ld. az előzőekben). Ha a lovag nem tud fizetni, akkor rendháza szolgája lesz, annyi évig, ahány 1,000 creditet nem tudott kifizetni. A szolgálat sokkal keményebb, mint az átlagos, a követelmény a feltétlen engedelmesség (pl. biztos halállal fenyegető küldetések hezitálás nélküli elvállalása). Az ellenkezés hasztalan: a lovagot habozás nélkül alávetik a Végső Elemésztésnek, melynek során a rendház patrónusa szépen elfogyasztja a lovagot és a patrónusát. Ha a lovag elszökne, a rendháza patrónusa küldi utána a szolgálait, hogy levadásszák...

Az elkészült lovagkard külsőre nem sokban különbözik hasonló, de hétköznapi társaitól. Nincs fura fénye, nincs izzó vonalú rúnákkal televesve; egy-két egyedi díszítő elemen kívül szinte semmi különlegesség nem fedezhető fel rajtuk. Ha bárki más fogja a kezébe, nem is viselkedik

másként, mint egy közönséges kard. Ha viszont az alkotója forgatja (és **csak** az alkotójára igazak az alább leírtak, még más máguslovagok sem használhatják ki az előnyöket), különleges bónuszokat kap:

- Az 1. szinttől a kard sebzése duplája az alaptípusnak megfelelőnek. A kard remekül kiegyensúlyozódik készítője kezében, ezért +2 bónuszt kap a hárítására is.

- A 3. szinttől kezdve a készítője a ley-vonal érzékelése képességével a kardját is ugyanígy megérzi, bárhol és bármikor, bármilyen közegen keresztül.

- Az 5. szinten a kard mega-fegyverré válik, sebzése 1D4 M.D. lesz. A sebzés további 1D4-el nő a 7., 9., 12. és 15. szinten.

Ezeket túlmenően minden páratlan szinten (az 1. kivételével, tehát a 3. szinttől kezdve) a lovagkard véletlenszerűen szert tesz egy plusz képességre az alábbiak közül (egyet csak egyszer, ha volt már, akkor újra kell dobni (hacsak nincs külön megemlítve, hogy többször is megszerezhető)):

D100	Képesség
01-10	Megnövelt sebzés: +1D6 S.D vagy +1D4 M.D.
11-13	Megnövelt képesség: +1 PS
14-16	Megnövelt képesség: +1 PP
17-19	Megnövelt képesség: +1 PE
20-22	Megnövelt képesség: +1 IQ
23-25	Megnövelt képesség: +1 ME
26-28	Megnövelt képesség: +1 MA
29-31	Megnövelt képesség: +1 PB
32-34	Megnövelt képesség: +1D6 Spd
35	Félelelmetes csapás: A kard minden sikeres, sebző támadása a célponton azonnali <i>fear</i> varázslatot okoz.
36-38	Mágikus ütés: Minden támadás +1D4 mágikus sebzést is okoz, amely ellen normál mentő dobható (felező).
39-42	PPE vámpír: A kard minden sikeres, sebző támadása a célpont PPE-jét azonnal 2D4 ponttal csökkenti.
43-45	ISP vámpír: Mint a PPE vámpír, csak a pszí pontokra.
46	Mérgező seb: Egy sikeres sebzés után a célpontnak mentőt kell dobnia halálos mérge ellen. Ha elvétí, meghal. (Ez a képesség a természetfeletti lényeket nem öli meg, de a pillanatnyi MDC-jüket megfélezi.)
47-49	Vérző seb: Egy sikeres sebzés után a célpontnak mentőt kell dobnia mágia ellen. Ha elvétí, további 2D6 körig minden kör végén 1D6 S.D.-t, vagy 1D4 M.D.-t sebződik.
50-51	Fagyasztás: Egy sikeres sebzés után a célpontnak mentőt kell dobnia mágia ellen. Ha elvétí, azonnal jéggé fagy. A hatás 1D4 körig tart. Hidegnek ellenálló lények két mentőre jogosultak, az immunitás megóvja a hatástól.
52	Fázistolás: Sikeres találat (nem kell sebzés!) után a célpont a jelenlegi helyéről eltűnik és 1D8 irányban (1: észak, 2: északkelet, stb.), 2D10x10 méterre jelenik meg újra.



- 53 Kés a vajban: A kard akadálytalanul áthalad minden nem természetfeletti, vagy szuperfúziós eljárással készült tárgyon (a páncélokat is beleértve) úgy, hogy semmi sérülést nem ejt rajtuk. A hagyományos vérték AR értéke nem számít a kard ellen.
- 54-58 Pót-tüdő: A lovag míg a kardot a kezében tartja, a *breathe without air* varázslat hatása alatt áll.
- 59 Varázs-szívó: A lovagra ható **minden** varázslat, amit a kard ártalmasnak ítél, vagy a lovag koncentráltan védekezik ellene, (18-varázslat szintje) x 3% eséllyel egyszerűen csődöt mond. Ebbe beleértendők a területre ható varázslatok is, illetve a varázstárgyakból (akár egy másik lovag kardjából származó) mágikus effektek is. Területre ható varázslatoknál, ha a lovag kilép a területről, majd visszalép, újra kell dobni.
- 60-63 Élőholt-daraboló: A kard élőholtak ellen duplán sebez.
- 64-67 Démonölő: A kard démonok és ördögök ellen duplán sebez.
- 68 Gyengeség kutató (természetfeletti lények ellen): A kard minden sikeres (nem feltétlenül sebzó) támadás után 10% + lovag szintje x 3% eséllyel "rájön", hogy mi az ellenfél sebezhetősége (*weakness*) és a következő támadás az ennek megfelelő formában fog történni (körülnként egyszer).
- 69-72 Vámpír-ölő: Vámpír ellen harcolva minden sikeres sebző támadás, amely szívre, vagy fejre célzott volt, automatikusan megöli a vámpírt. Mestervámpíroknak 30% + szintjük x3% mentőjük van, vámpír intelligenciák ellen nem működik.
- 73-74 Vámpír: Minden sikeres és sebző támadás után a lovag 2D4 SDC-t és 1D4 HP-t gyógyul (legfeljebb a maximumig). Ha a lovag megszállott és MDC lényvé alakult, akkor 1D4 MDC-t gyógyul.
- 75 Varázstárgy pusztító: Ha a kard eltalál egy varázstárgyat, 2% eséllyel elpusztítja azt. Nevesített, egyedi ereklyék ellen csak 1% az esély. Minden tárgyon csak egyszer lehet próbálkozni. Ha két varázstárgy pusztító lovakard találkozik (pl. sikeres háritás miatt), 5% az esélye, hogy **mindkettő** megsemmisül egy 3 méter átmérőjű robbanásban, amely 2D6 M.D. sebet okoz. Ha ez az 5% nem jön be, semmi sem történik - a következő összetalálkozásig. A lovakardokra ugyanis nem vonatkozik az egyszerű szabály...
- 76-89 Varázshordozó: A kard naponta egyszer el tud varázsolni egy véletlenszerűen kiválasztott varázslatot, ha a lovag úgy akarja. Ezt a mágiát a képesség megszerzésekor kell kidobni, később mindig ez aktiválódik és már nem változik.
A képesség többször is megszerezhető, más és más varázslatokra.
- 90-91 Védelmző: A kard automatikusan igyekszik kivédeni a lovagot ért csapásokat, ami +3 háritás bónuszt ad neki.
- 92-95 Pszi-védelem: Amíg a lovag a kezében tartja, a kard megvédi minden elmére ható pszionikus támadástól.
- 96-97 Éjjellátás: Mint a *nightvision* pszi erő, csak állandóan.
- 98-00 Látni a láthatatlant: Mint a *see the invisible* pszi erő, csak állandóan.

Új szakértelmek

Kovácsolás - máguslovag specializáció: Alap: 35% + 5%/szint (már az 1. szinten is). A szakértelemmel a máguslovagok képzettséget szereznek az ősi fegyverek, elsősorban a kardok, török és bárdok, valamint a hagyományos páncélok készítésében és javításában. A szakértelem -10% büntetéssel használható a *locksmith* és -15%-kal *mechanical engineer* szakértelempróbákra is, amennyiben azok nem modern technikai eszközökre vonatkoznak.

Szimbólum irányzat

A máguslovagok ezen irányzatának követői a patrónusoktól származtatott hatalommal szemben előnyben részesítik az ősi szövegmaradványokban talált jelmágia hatalmát.

-Képességek, spec. varázslatok, stb.

Pszi eurolovagok

A pszionikusan aktív lovagok elég kevesen vannak az eurolovagok között. Ez talán annak köszönhető, hogy sok közöttük a labilis személyiség, amelyek hamar elveszítik az önkontrolljukat és öntudatlan Mindwerks bábokká, vagy örvongő psziborgokká válnak (ezek az események természetesen a rendből való automatikus kizárást is jelentik).

Egy pszilovag a pszionikus erők valamelyik ágára specializálódik, így vannak gyógyító, érzékelő és fizikai pszilovagok. Mindhárom fajtájuk kis hozzáféréssel bír a szuper kategóriához is.

Első szinten a választott kategóriájából hat (6) erőt ismer, majd minden szintlépés után még egyet (1) lesz képes használni. A szuper kategóriából a második szinten választhat egyet, majd az 5. és 9. szinten még egyet. Ez utóbbi kategóriából nem választhatja a következőket: *Bio-Regeneration (super)*, *Electrokinesis*, *Mind Bolt*, *Mind Wipe*, *Psi-Sword*, *Pyrokinesis*.

Minden pszilovag első szinten már rendelkezik valamilyen lelki defektussal (*insanity*), ez teljesen a véletlenül múlik (de a játékos is meghatározhatja). Ezen túlmenően esély van rá, hogy már kezdetben is van egy M.O.M. beültetése (1-16%), amelyet ingyen megkap (a mellékhatásokkal együtt!).

A pszi lovagok kardja nem olyan jelentőségű, mint a patrónus máguslovagoké, akármilyen hétköznapi kard megteszi, még csak nem is kell saját maguk elkészíteniük és nem is kell, hogy egyedi legyen. Ennek megfelelően egy pszi lovag kardja alapesetben nem is bír semmilyen különleges képességgel és a szintlépések során sem szerez újakat. A lovag számára a kard csak egy közvetítő eszköz különleges pszi képességei aktiválásához.

• 2. szint: A lovag 20 ISP-ért aktiválhatja a **Pszi harc** képességét. A bónuszai: +1 kezdemény a 2., 4., 7., 10., 12. és 14. szinten, +1 támadás és háritás a 2. és minden további szinten, +1D6 S.D. sebzés a 2., 5., 9. és 13. szinten, +1 mentő esés/robbanás/ütés ellen a 2. és minden további páros szinten. A pszi-harc időtartama annyiszor öt perc, ahányadik



szintű a lovag, de újabb 10 ISP-ért azonnal megújítható, amíg van elég pszí-pont.

- 3. szint: A lovag 25 ISP-ért aktiválhatja a **Pszí vért** képességét. A pszí vért ekto plazmából áll össze, félig szilárd, félig plazmikus formába. A vért 10 + szint x 5 MDC-t ad szint x 5 percig, vagy az MDC-k elfogytaig.

- 5. szint: A pszí-lovag, ha kardot forgat a kezében, akkor 15 ISP-ért pszí-karddá alakíthatja azt. A kard sebzése átalakul M.D.-vé, az időtartam annyi perc, ahányadik szintű a lovag (szintén azonnal újraaktiválható). Használható pszí harc közben is, de a bónusz sebzés nem jár az M.D. sebzésre.

- 7. szint: A lovag pszí vért képessége felerősödik: a vért csápokot növeszt, amelyek automatikusan próbálják hártani a lovagot ért támadásokat, vagyis a lovag minden két szintje után +1 bónuszt adnak a hártásra.

- 8. szint: A pszí-kard sebzése duplázódik, minden más változatlan.

- 13. szint: A pszí-kard sebzése háromszorosra nő, minden más változatlan.

További pszí lovag képességek:

- **ISP:** első szinten ME + 1D4x10, minden további szinten +1D10.

- **Ley-vonalak érzékelése:** mint a máguslovag.

- **Pszí-vadász:** A lovagok korlátozott pszí-vadász képességekkel is bírnak, úgymint: pszí és mágia érzékelése, természetfeletti lények érzékelése, pszí empátia. A képességek leírását megtalálod az alapkönyvi Psi-Stalker RCC-nél, az ott közölt távolságokat felezd meg, az esély százalékokból pedig vonj le 10%-ot.

- **Ellentétes irányzat észlelése:** mint a máguslovag.

Egyéb bónuszok: az alap eurolovagnál leírtakon túl +1 horror ellen, +3 megszállás ellen, +4 pszí ellen (és minden 4. szinten még +1). Pszí szempontjából nagyobb (*major*) pszionikusoknak számítanak.

-További pszí lovag képességek

-Eurolovag rendek, példák, helyszínek.

Az angol lovagokról

Angliában kevés lovagrend működik, és azok sem úgy, mint a kontinensen. Camelot Lovagjává válni például az említett városban létező legnagyobb kitüntetés, és bármilyen O.C.C. tagja megkaphatja hősiességéért. A Királyi Lovagrend inkább egy "gentlemen's club", mely a tiszta emberi származású nemes lordokat tömöríti. A "Rival Cavaliers" pedig kóborlovagok gyülekezete, minden fajból és nemből.

Valódi rendként az Örök Lovagokat és a Paladinokat említhetjük. Azonban ezek sem "rendkívül zárt közösségek", melyek "valamilyen nehezen megközelíthető, eldugott helyen bújnak meg". Az előbbi Eternal City 500 fős elit alakulata, tagjai képesek lovagként és kommandósként is harcolni, ha kell. Utóbbi Új Camelot és Eternal City nemeseinek közös projektje, egy iskola, ahol a mágikus tehetségeket varázsló-lovagnak képezik ki. Igaz, hogy az iskola központja valóban Anglia egy eldugott pontján van,

de ott csak a szigorúan vett kiképzés folyik. A Rend "élete" a két nagyvárosban zajlik.

Ezekon felül megkülönböztetünk nemes lovagokat és kóborlovagokat. Az előbbiekre közé tartozik minden nemes származású angol férfi (és néhány nő), akit egy képzett fegyvermester tanít ki a háború művészetére. Közülük kerülnek ki a Királyi Lovagrend tagjai, de elsősorban a családjuk és ősi nevük a fontos nekik.

A kóborlovagok jöhetnek bármilyen társadalmi csoportból. Az ide tartozók fiatalon egy másik lovag apródjai voltak, aki kiképezte őket, majd egy napon közölte velük, hogy "most már lovag vagy, fiam". Sok kóborlovag legalábbolyan büszke mestere és a "lovagi vonal" (vő. vérvonal) alapítójának a nevére, mint egy a kontinensen élő eurolovag a rendjére és annak alapítójára, vagy egy nemes lovag a családnevére.

Az eurolovagok elismerik a nemes lovagok rangját, ha találkoznak velük, de a kóborlovagokat semmire nem tartják. Ennek persze vannak fokozatai. Például egy fekete-erdei Árnyékvadász: "Jól harcolsz, fiam, de már ne haragudj, milyen alapon nevezed magad lovagnak?" Míg egy Lyoni Lovag: "Mit képzelsz magadról, pór?!" Majd a csatlósai felé: "Lógassátok fel!" Az amerikai kiberlovagokat ellenben a legtöbb rend tiszteli (na persze most nem a párizsi Vér Rendjére gondolok), hiszen őket világszerte a lovagság netovábbjának tartják. Ugyanakkor egy kiberlovag elsősorban a kóborlovagokat tartaná magához hasonlóknak.

(Minderről bővebben az Anglia könyvben (#WB3) olvashattok, illetve a Paladin O.C.C.-ről a Great O.C.C./RCC Netbookban.)

Eurolovag rendek

Oslo Lovagjai (Oslo)

Eredetileg egy elit katonai bázis védői voltak a Kataklyzma idején, majd PA 1. körül lovagrendnek nyilvánították magukat. Rendházuk Oslo belvárosában található. Különleges szintre fejlesztették a vibro fegyvertechnológiát, soha nem használnak sugárfegyvereket vagy sínagyúkat.

Játéktechnika: Nincsenek köztük sem pszí-, sem máguslovagok. A karakternek az alapkönyv szerint lehet pszí képessége. További részletek az Oslo Szabadállam fejezetben.

A Vér rendje (Párizs)

Egy démonúr által irányított rend Párizs legsötétebb belvárosában. Vérmágiát és Idézőmágiát használnak.

Játéktechnika: nincs változás. További részletek a Párizs fejezetben.

Az Orleans-i Szüzek rendje (Orleans)

Nőkből álló harcos lovagrend Orleans városában, a környező települések jóindulatú védelmezői. Igazságszolgáltatásuk könyörtelen, és minden idegennel (értsd: aki nem ott él, nem faji megkülönböztetésre utal) szemben előítéletekkel viseltetnek. Sok köztük a pszí-lovag,



de Mindwerks kapcsolatokkal nem rendelkeznek.

Játéktechnika: a mágus- és pszí lovagok aránya más (10% mágus, 60% pszí). Ráadásul mindkét típus kissé másképp működik, mint az alapkasztnál szerepel. További részletek a Franciaország, Loire-völgy fejezetben.

Lyoni Lovagrend (Lyoni Grófság)

Lyon grófjának elit hadserege, egyúttal a környék földesurai. Mágiát használnak (inkább alacsony szintű varázslatokat, mint rituálét), de a nem-emberi lényeket pusztítják, ahol érik.

Játéktechnika: nincs változás

Az Egyetlen Szentség Rendje (Spanyol Dom.)

A Spanyol Inkvizíció hűséges katonái, technikailag nem tartoznak a Domínium Fegyveres Erői közé, de ők az ország elit harcosai. A Domínium alapelveinek megfelelően a pszí és mágia semmiféle formáját nem fogadják el.

Játéktechnika: Nincsenek köztük sem pszí-, sem máguslovagok. További részletek a Spanyol Domínium fejezetben.

Őrzők (Tarnów Királyság)

Mágiahasználó rend, melynek célja minél több mágikus tudás összegyűjtése. Bár gonosz mágiával is rendelkeznek, általában jóindulatúak. A legsötétebb rítusokat azért gyűjtik össze, hogy soha senki ne használhassa, de tudást soha nem semmisítenek meg. A rend vezetősége gyanakszik a Tarnów Kristály gonosz hatalmára, és hamarosan megpróbálja a király nagybátyját és/vagy kisebbik öccsét meggyőzni a veszélyről.

Játéktechnika: a máguslovagok gyakorlatilag bármilyen mágikus O.C.C. beavatottjai lehetnek. Ekkor a képzettségeket az Eurolovag, a különleges képességeket a mágikus O.C.C. szerint kapják.

Árnyékvadászok (NGR)

Természetfeletti lények vadászai a Fekete-erdőben. Vezetője hagyományosan a Ritter-családból kerül ki, melynek tagjai különleges képességekkel bírnak, főleg a farkasemberek és vámpírok elpusztítása terén. A rend csaknem egy tucat kisebb Szent Fegyverrel rendelkezik.

Játéktechnika: a Ritter család minden tagja képes puszta kézzel, késsel, tőrrel vagy karddal megsebezni a természetfeletti lényeket (MDC lények, vámpírok és werebeast egyaránt).

Przemysl Rend (Szlovákia)

Despotikus lovagrend az Alacsony-Tátra egy völgyében. Egy kb. 1,500 fős falu felett uralkodnak, de a rend legtöbb tagja általában zsoldosként működik szerte Európában. Régóta szövetségben vannak a Mindwerks céggel. A beavatás előtt álló apródnak egyedül kell eljutnia az egy napos járóföldre levő Mindwerks üzembe a Brodkil Birodalom szélén, ahol kap egy Pszinetikus implantot. Az MOM-cuccok széles körű használata persze tovább rontja a rend

amúgy sem jó hírét.

Játéktechnika: kizárólag pszí-lovagok vannak közöttük (a pszí képesség alapfeltétel a rendbe felvételkor), és 2. szinten mind megkapják első MoM implantjukat.

Kóborlók (egész Európa)

A rend tagjai állandóan úton vannak. Máguslovagjaik az elementálok idézésének mesterei, démonokkal nemigen foglalkoznak.

Játéktechnika: nincs változás

Gábrriel rend (helyszín: ?)

Titokzatos rend, jó Mindwerks-kapcsolatokkal rendelkezik.

Játéktechnika: nincs változás.

ANGLIA

Kivonat az azonos című világgönyvből, elsősorban a civilizált területek összefoglalása.

A civilizált Anglia három városból áll, mindhárom nagyjából Londonnal egy magasságban, délnyugaton: ezek Új Camelot, Eternal City és Berwynmoore. Az első kettő nyílt és toleráns város, a harmadik kissé rasszista és az uralkodó család is eléggé negatív figurákból áll.

Új Camelot mindössze 16,000 fős lakosságával a legnagyobb angol városállam. PA 50-ben alapították, amikor a titokzatos Merlin egyesített két kisebb várost ezen legendás név alatt. II. Arthur PA 94-ben került trónra, 16 évesen. Merlin alapította a Camelot Lovagjai nevű társaságot is. Az ország kereskedelmi kapcsolatban áll az NGR-ral, de az utóbbi időkben az német vezetők bizalmatlanná váltak iránta.

A város lakói egyenlőek, a nemesi rang nem jelent többet, mint a 20. századi Nagy-Britanniában. Legalábbis elvileg. Valójában a lordok kezében összpontosul a város gazdasági vezetése, a szegény rétegekben pedig riasztóan magas a nem-emberek aránya. Ugyanakkor a várost nem veszik körül szegénynegyedek.

A király teljhatalmú uralkodó, de a tanácsadó testületnek - melybe nemesek és befolyásos közemberek is tartoznak - hagyományosan nagy szerepe van a döntések befolyásolásában.

A várost három oldalról fal veszi körül, északról pedig mágia és két letelepedett sárkány őrzi. A hadsereg 3,500 főt számlál, ebből 100 fő német gyártmányú járművet vezet. Ehhez jön még Merlin 260 fős különleges alakulata, a Nexus Lovagok. A városban szabad a mágia gyakorlása, a technikai szint erősen változó. Elsődleges forrásuk a német Feketepiac. Bizonyos Triax termékeket maguk is elő tudnak állítani (fegyverek: TX-5, 16, 20, 30, 42 és 43; páncélok: G-10, T-41, 43). A kibernetika szintje átlagos (teljes konverzió lehetséges, de nincs semmilyen speciális német vagy orosz cucc, a bio-rendszerek nehezen beszerezhetők). Népszerűek a bionikus lovak.



Eternal City népessége PA 100-ban 7,400 fő volt, de rohamosan növekszik. A város fő nevezetességei a bath-i gyógyító források. Sokak számára a város vonzóbb Új Camelotnál, talán mert az itteni vezetés sokkal sikesebb a jólét fenntartása terén. Ez a jólét persze nem azonos azzal, amit az NGR polgárai élveznek, de gyakorlatilag nincsenek koldusok vagy éhezők.

A várost a lovagok és a druidák irányítják, akik maguk közül választják a királyt. A cím természetesen élethosszig érvényes. A jelenlegi uralkodó Sir Bronin, a negyvenes éveiben jár.

A városi hadsereg 2,000 főt számlál, ebből 500 az elit Örök Lovagok közé tartozik, 100 fő német gyártmányú járműveket vezet, további 100 fő pedig varázstudó. Új Camelotnál szövetségben állnak, de eltökélten függetlenek akarnak maradni. Rendszeresek az összecsapások a dél-walesi Goblin "Királysággal", de ezekben csak a város körüli tanyák és termőföldek kerülnek komoly veszélybe, a város biztonságos.

Iparuk nem annyira fejlett, német termékek előállítására nem képes, saját áruik szintje Northern Gun-nal egyenlő (szigorúan az alapkönyvből). Német kapcsolataik csak a Feketepeiacon vannak, mert az NGR kormányának túlságosan mágiászeretők. Az Örök Lovagok fegyverzete a Pre-Rifts brit különleges alakulatoktól származik (Enfield gyártmányú impulzuslégerek - persze ez a márkanév ma már senkinek nem mond semmit. 2D6 MD alapsebzés, és az SDC-fegyverek sorozatlövési szabályait használják a 34.oldalról. Lőtáv: „géppisztoly” 300m, karabély 490 m, puská 610 m. Tár: 40 lövés)6. Ezeket reprodukálni ugyan nem, de javítani képesek, és 300 év után is jól működnek.

Berwynmoore Királysága kb 8,000 lakossal rendelkezik, mely azonban lassan de biztosan csökken. Az uralkodó Berwynmoore család és a nemesség birtokolja a város vagyonának túlnyomó részét, és erőszakkal hódoltattak be több települést a királyság szélén. De a király boszorkányságot űző nővére sem nyerte meg sokak szívét. Az országban 3,000 fő szubhumán rabszolga is él.

A főváros a valamikori város, Swindon helyén áll. A hadsereg létszáma meghaladja a 3,000 főt, ebből 80 fő vezet német gyártmányú harci gépeket, további 10 %-a pedig zsoldosokból áll. Technikai szintjük az előző városéval egyenlő, de német kapcsolataik mára teljesen megszűntek (még a Feketepeiacon is - nincs rá pénzük), így csak régebbi, gyengébb gyártmányok állnak rendelkezésükre.

London Lord Splynncryth európai bázisául szolgál. A város nagy része romokban hever, csak a belvárosban található egy kiépült katonai támaszpont. 6,500 szabad lény és 1,800 rabszolga él itt (előbbiből 100 High Lord, 3,300 kydian, 200 Slaver, 700 kittani és 1,800 altara, a többi vegyes). A bázison található egy nagy gladiátor-aréna és egy rabszolgapiac, valamint egy piramis, melynek azonban nincsenek mágikus képességei (Londonban nincs ley vonal).

Az angol lovagokról

Angliában kevés lovagrend működik, és azok sem úgy, mint a kontinensen. Camelot Lovagjává válni például az említett városban létező legnagyobb kitüntetés, és bármilyen O.C.C. tagja megkaphatja hősiességéért. A Királyi Lovagrend inkább egy "gentlemen's club", mely a tiszta emberi származású nemes lordokat tömöríti. A "Rival Cavaliers" pedig kóborlovagok gyülekezete, minden fajból és nemből.

Valódi rendként az Örök Lovagokat, a nexus Lovagokat és a Paladinokat említhetjük. Azonban ezek sem "rendkívül zárt közösségek", melyek "valamilyen nehezen megközelíthető, eldugott helyen bújnak meg". Az első Eternal City 500 fős elit alakulata, tagjai képesek lovagként és kommandósként is harcolni, ha kell. A köznép díszes páncélú, nehéz kardot forgató testőrségként ismeri őket, de ők a városállam titkosügynöksége is. A második hasonló szerepet tölt be Camelotban, bár nem a királynak, hanem Merlinnek engedelmességek.

Az utolsó pedig Új Camelot és Eternal City nemeseinek közös projektje, egy iskola, ahol a mágikus tehetségeket varázsló-lovagnak képezik ki. Igaz, hogy az iskola központja valóban Anglia egy eldugott pontján van, de ott csak a szigorúan vett kiképzés folyik. A Rend "élete" a két nagyvárosban zajlik.

Fontos lehet még, hogy mindhárom rendnek lehetnek női tagjai.

Ezeken felül megkülönböztetünk nemes lovagokat és kóborlovagokat. Az előbbiekre közé tartozik minden nemes származású angol férfi (és néhány nő), akit egy képzett fegyvermester tanít ki a háború művészetére. Közülük kerülnek ki a Királyi Lovagrend tagjai, de elsősorban a családjuk és ősi nevük a fontos nekik.

A kóborlovagok jöhetnek bármilyen társadalmi csoportból. Az ide tartozók fiatalon egy másik lovag apródjai voltak, aki kiképezte őket, majd egy napon közölte velük, hogy "most már lovag vagy, fiam". Sok kóborlovag legalábbolyan büszke mestere és a "lovagi vonal" (vö. vérvonal) alapítójának a nevére, mint egy a kontinensen élő eurolovag a rendjére és annak alapítójára, vagy egy nemes lovag a családnévére.

Az eurolovagok elismerik a nemes lovagok rangját, ha találkoznak velük, de a kóborlovagokat semmire nem tartják. Ennek persze vannak fokozatai. Például egy fekete-erdei Árnyékvadász: "Jól harcolsz, fiam, de már ne haragudj, milyen alapon nevezd magad lovagnak?" Míg egy Lyoni Lovag: "Mit képzelsz magadról, pór?!" Majd a csatlósai felé: "Lógassátok fel!" Az amerikai kiberlovagokat ellenben a legtöbb rend tiszteli (na persze most nem a párizsi Vér Rendjére gondolok), hiszen őket világszerte a lovagság netovábbjának tartják. Ugyanakkor egy kiberlovag elsősorban a kóborlovagokat tartaná magához hasonlóknak.

(Minderről bővebben az Anglia könyvben (#WB3) olvashattok, illetve a Paladin O.C.C.-ről a Great O.C.C./RCC Netbookban.)



NGR

(fordítás a www.editors-wastebasket.org oldalról)

Amikor megvettem a Triax & the NGR könyvet, azt vártam, hogy a többi könyvhöz hasonló információkat tartalmaz. A kormányzatról, nevezetes NPC-kről, és városokról. De egészen mást találtam benne. Fegyvereket, felszereléseket, szervó-páncélokot, de semmi infót az NGR városairól. A könyv egész jól leírta a Gargoyle Birodalmat, de csak egy idővonal volt benne, mely a mai NGR-hoz vezetett; semmi a mai "neo-germánok" országáról és életéről. Itt megpróbálok ötleteket adni mindenkinek arról, milyenek az NGR vezetői, városai és lakói. Szó lesz a bűnözésről és a kormány működéséről is. Végül, mik a Köztársaság nézetei a d-beekről? Tudjuk, hogy az emberi felsőbbrendűséget vallják, de konkrétan hogyan bánnak az idegen lényekkel? Épp olyan szélsőségesek lennének, mint a CS? Ez itt mind tárgyalásra kerül.

Kormányzat

Az Új Német Köztársaság kormánya nagyon hasonló a 20. századi, katonai uralom alatt álló országokéhoz. Az NGR-t a hadsereg irányítja és ellenőrzi. A főbb területeket (külpolitika, pénzügy, közlekedés, stb) a Főtanács egyes tagjai irányítják. A hadsereg jelenlegi vezetője Heinrich Jaeger tábornagy, egy negyvenes évei közepén járó, karizmatikus férfi. Jaeger tábornagy könyörületesen, de a szükséges erővel uralja az országot. Nem hisz abban, hogy erőszakkal kéne irányítani, de felhasználja azt a rend fenntartására, ha szükséges.

Jaeger tábornagy tíz éve került hatalomra, mikor még fiatal tiszt volt - valójában a valaha kinevezett legfiatalabb tábornagy. A mód, ahogy ezt elérte, még ma is spekulációk tárgya. Sokan hiszik, hogy az uralkodó tanács legitim úton választotta. A nép között ellenben sokan gondolják, hogy katonai egységeit felhasználva, erővel szerezte meg a pozíciót. Ez valószínűtlen, mivel senki nem lépett fel ellene és legtöbb, ha nem az összes, cselekedetével egyetértene.

Az uralkodó tanács öttagú. Egy a katonai ügyekért, egy a külpolitikáért, egy a belpolitikáért, egy a pénzügyekért, az utolsó pedig az iparért és a termelésért felelős. A tanácsot a kormányzó vezeti, akit maguk közül többségi szavazással választanak ki. A kormányzót élethosszra választják, de általában visszavonul hetvenöt éves kora körül, mikor képességei már kezdenek csökkenni. Ma a tanács tagjai: Melissa Hoffman a külpolitika, Gregor Handel a belpolitika, Milo Zimmer a pénzügy és Franz Fischer az ipar irányítója.

Az NGR városai

Az Új Német Köztársaság városai a technológia és a tudás központjai, de nem sok van belőlük. A népesség nagy része néhány ezres lakosú falvakban él. A legnagyobb települések Bonn, Frankfurt és München.

Bonn a főváros és a legnagyobb népességi központ, itt élnek a legfőbb vezetők és itt a kormányzó tanács épülete

is. Ezt a hatalmas várost 50 láb magas, mega-struktúrájú fal veszi körül (1,500 MDC / 10 négyzetláb). 250 lábanként automatizált lézerütegek találhatók rajta (2D6x10 MD, +3 strike). A városi laktanyában egy teljes dandár katona állomásozik állandóan. Feladatuk az ország vezetőinek védelme, a csempészett és illegális áruk kiszűrése, és a természetfeletti támadások megfékezése, köztük a közeli Brodkiokét és Mindwerks kreatúrákét. A vezetők otthonai a város külön megerősített, belső részében található. Ezt a területet 35 láb magas és 10 láb vastag belső fal veszi körül (1,000 MDC / 10 négyzetláb), automatizált lézerütegekkel (2D4x10 MD, +3 strike).

Jaeger tábornagy otthona a belső erőd közepén található. A látogatók először egy nagy bálterembe juthatnak. Lépcsők vezetnek az emeletre és a kormányzó lakrészébe mindkét oldalon. A ház környékén 5 szakasz NGR kommandós járőrözik állandóan.

A város fő előnyének a Rajna folyó kereskedelmi útvonalai számítanak. Több nagy hajózási társaság, mint a Krieger Ipari Hajótársaság vagy a Hollman Transzport (lásd később) emelkedett fel és szerzett biztos helyet magának a piacon a könnyű elérhetőségnek köszönhetően. A Triaxnak is van két kisebb üzeme a városban, de ezek sokkal kisebbek, mint a cég a fő gyáregysége Frankfurtban. Ez a két gyár könnyű fegyvereket és alapvető kiber-rendszereket állít elő, köztük "bio-rendszereket". Bonnban található ezeken felül Tarnów, Wrocław és a Koalíció nagykövetsége is.

A város mérete ellenére, vagy éppen amiatt, Bonn rendszeres támadásoknak van kitéve az egyre agresszívebb Brodkiok részéről. Csak az elmúlt néhány hónapban 40,000 embert öltek vagy sebesítettek meg ezek a szubdémonok. A támadók bionikus és MoM beültetései miatt sokan gyanakodnak, hogy a Mindwerks-nek is része van a dologban.

Frankfurt-Am-Main a második legnagyobb város, de itt található a Triax központja. A város a világ nagyobb részét - és egész Euráziát - lekörözi technikai fejlettségben és luxusban. Védeltsége nagyon jó, köszönhetően a Triaxnak valamint a Gargoyle Birodalom közelségének. A várost 50 láb magas, 25 láb vastag fal veszi körül (5,000 MDC / 10 négyzetláb). Ezen 100 méterenként lézerütegek találhatók (3D6x10 MD, 2000 láb, +3 strike, 50 MDC), és 3 - 4 fős szervópáncélos egységek járőröznek körülötte. A hadsereg Gépesített hadosztályának egy százada, benne Dyna-Max, Ulti-Max és kiborg egységekkel, a helyi katonai bázison állomásozik. Továbbá a gyalogság két dandárja (köztük 150 testőr a Triax alkalmazásában) valamint egy szervópáncélos dandár is itt van elhelyezve. Az itt állomásozó katonai egységek számát csak München múlja felül.

Jaeger tábornagy fenntartja, hogy nagy erőket kell ide csoportosítani, bár a várost ritkán éri támadás, és akkor is inkább banditák vagy vad dilik részéről, nem szervezett, nagyobb hadseregek által. Mégis, a várost néha nagyobb erők támadják meg, például gargoyle-ok, gurgyle-ok vagy esetleg egy gene-splicer kreatúra a Fekete-erdőből.



Sokak szerint Jaeger paranoiddá kezd válni, de megértik az aggályait. A támadások egyre gyakoribbak, mert a gargyolek tudják, hogy a gyárak megsemmisítésével elpusztíthatják az Új Német Köztársaságot egyszer és mindenkorra.

Az utolsó nagyváros **München**, a Gargoyle Birodalom elleni hadműveletek központja. A városban állandóan gyalogosok, szervopáncélosok és robotok járőröznek, itt a legerősebb a katonai jelenlét. A városban sok gyár és műhely foglalkozik a katonai gépek javításával, ez ad munkát a lakosság 35 %-ának. Hátrányuk ellenben az óriási szennyezés, melyet kibocsátanak. A Triax minden fejlettsége ellenére a nukleáris energia maradt a legszélesebb körben használt energiaforrás. A nukleáris hulladékok mutációkat és rendellenességeket okoznak a város lakói között. A kormány ezzel nem foglalkozik, mivel az általánosan elfogadott álláspont szerint mindezt a hasadékok az erős mágiaszint okozza.

A gyárak mellett óriási raktárépületek is találhatóak a városban. Sajnos mint minden épület, előbb-utóbb ezek is leromlanak és végül kiüritik őket. Ezekből a romos raktárakból alakultak ki az utóbbi két évtizedben a pusztulatok. A bűnözés ezekben a városrészekben nagyon magas, a bandák és bűnszervezetek szabadon működnek itt. Erin Tarn a müncheni pusztulatokat a Chi-Town Külvárosokhoz hasonlította. Drogok, fegyverek és emberi fejlesztések (crazy, juicer, kiborg, melyek az NGR köznépe számára szigorúan tiltottak) mind könnyen hozzáférhetők.

Dilik és az NGR

Az Új Német Köztársaság az emberi faj felsőbbrendűségét hirdeti, de nem bocsátkozik olyan fajirtásba, mint a Koalíció. Az országot túl sok nagyobb veszély fenyegeti, semhogy ideje legyen dilikkel háborúzni, akiknek a legnagyobb része amúgy sem okoz gondot. Az NGR nézetei az USA-éra hasonlít a Polgárháború és a Polgárjogi Mozgalom között. A vezetés semmit nem tesz az idegen lények ellen, de nem is ismeri el őket az NGR polgárainak. A városokban élő dilik diszkriminációnak vannak kitéve, például 100 - 250 %-kal többet kell fizetniük az árukért és szolgáltatásokért. Alsóbb osztálynak minősülnek, gyárakban dolgoznak (de nem az állam vagy a Triax gyáraiban) és kevesebbet is keresnek. Emiatt sok dili állt bűnözőnek, vagy határozta el, hogy "jobbá teszi a dolgokat".

A dilik több nagy szervezetet hoztak létre, melyek célja az egyenlőség megszerzése. Egy részük békés úton próbálkozik, például tüntetésekkel (bár a hadsereg gyakran középük lövet, hogy feloszlassa őket), mások erőszakos módszerekkel. A legfontosabb szervezetek a Non-Humán Felszabadító Hadsereg (NHLA), a Más Fajok az Egyenlő Jogokért (OSER), és a Dili Koalíció. Az NHLA és a Dili Koalíció terrortámadásairól hírhedt, de a Koalíció csak katonai és kormánycélpontokat támad, és nem akar civileket bántalmazni. Az NHLA ellenben mindent megtesz, hogy "üzenjen" a kormánynak, lakóépületeket, katonai bázisokat és üres raktárakat egyaránt felrobbant. Az NHLA és a Dili

Koalíció újabb módszerei közé tartozik a túszejtés és a politikai rendezvények megtámadása is.

Szervezetek és NPC-k


A legfontosabb független csoport a **Krieger család**. A család vezetői Danielle és Johann, mindketten országosan elismert személyek. Akárhányszor vádolják meg őket vagy családjukat fegyver- és drogcsempészettel, a német vezetés nem hisz a vádaknak. A Kriegerék millió krediteket adtak jótékony és politikai célokra. Senki nem feltételezné róluk, hogy fegyvereket szállítanak bárkinek, főleg nem diliknek.

Danielle (8.szintű tanító) és Johann már idősek (50-es éveikben járnak), és a piszkos munkát átadták gyermekeiknek, Alexandrának (5.szintű csempész), Nicholasnak (5.szintű intelligence officer) és Jasonnak (4.szintű pszí-gyilkos). Alexandra foglalkozik a cég ügyeivel, míg a fiúk testőreiként és verőembereiként működnek. Jelenleg fegyvereket és felszerelést szállítanak Amerikába (Tolkeenbe), valamint drogokat és emberi fejlesztési eszközöket (kibernetika, Juicer és MoM felszerelés) egész Német- és Oroszországba. Mindezt fedőszervezetük, a Krieger Ipari Hajótársaság álcája alatt. Légi, vízi és szárazföldi járműparkjuk egyaránt nagy és szállítmányaik jól védettek.

Központjuk a családi birtokon található, Bonntól 50 mérföldre keletre. A birtok erődtített, aknamező és automata védelmi ágyúk (lézerek és részecskesugárvetők) védik. Körülbelül 200 zsoldost alkalmaznak, ezek közül 150 állandóan itt szolgál örként. Négy egyenként 12 fős szakasz járőrözik a birtok környékén, hat ór a központi épületet őrzi (itt található a számítógépek és a feljegyzések), a többiek a biztonsági és kommunikációs berendezésekkel foglalkoznak. A Krieger árukat, legyenek legálisak vagy illegálisak, a három nagyvárosban található raktárépületekben tárolják. Ezek védelmére minden egyes városban további 500 zsoldost alkalmaznak. Mindegyik komplexumuk tíz raktárból áll, melyeket 250 fő őrzi állandóan. A többi ember öt perc alatt képes a helyszínre érkezni.

A **Hollman Transzport** egy legális vállalkozás, mely főleg állami megbízásokat vállal. Katonai bázisokra szállítanak felszerelést és utánpótlást. Vezetője William Hollman, második generációs üzletember (ekvivalens egy 3.szintű tanítóval). William még fiatal és sokat kell tanulnia a cégvezetésről valamint arról, mint jelent a vagyon. Pazarolja a pénzt és arrogáns, bár kezdi látni a saját hibáit és sokat fejlődött a pénz kezelésében és már tanácsadóira is kezd odafigyelni. A Hollman Transzport nagy saját védelmi erőt tart fenn, de néha zsoldosokat is felbérel, ha sok a munka és nem tudna elég védelmet biztosítani minden szállítmánynak. Ráadásul ha katonai és Triax árukat szállítanak, a hadsereg vagy a Triax védelmi erői (ha a szállítmány különösen értékes, akár szervopáncélosok) is beszállnak a védelembe.

A **Non-Humán Felszabadító Hadsereg (NHLA)** a



legaktívabb és legerőszakosabb “egyenlősítő” szervezet. Hasonlít a Pre-Rifts időkben a Palesztin Felszabadítási Frontra, gyilkosságokat, emberrablást és terrorizmust vet be annak érdekében, hogy a kormány egyenlőként kezelje a nem-emberi lényeket. A szervezet vezetője egy gyíkyszerű lény, Ssephiro (9.szintű Special forces, 63 HP, 142 SDC) egy dzsungelvilágból. Csapatái különféle mágiahasználó, pszí és mundán nem emberekből állnak (3-tól 6.szintig). Összesen 1,300-an vannak szerte az országban.

A másik szélsőséget a **Más Fajok az Egyenlő Jogokért (OSER)** képviseli, ez a békés szervezet, mely az alkotmány módosítását szeretné elérni, hogy dilik is teljes jogú állampolgárok lehessenek. Gyakran szerveznek tüntetéseket különböző nyilvános politikai eseményeken. Nem valószínű, hogy belátható időn belül sikereket érjenek el, hiszen a hadsereg még ma is a tömegbe löve oszlatja szét őket. A kormány az OSER tagjait veszélyesnek tartja, mert bűnözőket és terroristákat rejthetnek a tüntető tömegek. Ha a tüntetés jelentéktelen és nem okoznak kárt, a rendőrség általában békén hagyja őket. Nagyobb megmozdulásokat azonnal szétosztatnak, különösen ha a kormányzó vagy más fontos személyek megjelenése várható, ekkor ugyanis nagyobb az esélye az erőszakos cselekedeteknek. Az OSER vezetője Solari S'sareth, egy békeszerető elf a Palladium Világról (6.szintű Rurga pap, 3.szintű vadonjárőr). A szervezetnek kb 500 tagja van, közöttük egy kevés emberrel is.

Valahol a fenti kettő között helyezkedik el a **Dili Koalíció**, egy militarista csoport, mely azért harcol, hogy az idegeneknek helyük legyen a Köztársaságban. Ha ez lehetetlennek bizonyul, idővel megpróbálnak majd egy önálló, nem-emberek lakta országot alapítani. Ez a német kormányt nem zavarná, eltekintve attól, ha ezt az országot az NGR-ből akarják majd kikanyarítani. A dili Koalíció vezetői jelenleg abban hisznek, hogy erősnek kell látszaniuk, és akkor majd a kormány hajlandó lesz tárgyalni velük. Ezt gyilkosságokkal, terrorista akciókkal és felkelés szításával akarják elérni. Hasonlóak minden olyan 20.századi szervezethez, mely egy ország kormányának megdöntésére jött létre, azzal a különbséggel, hogy ők csak megreformálni akarják a vezetést, ha már hatalmi pozícióba kerültek. Jelenlegi vezetőjük Sykal Nizb (5.szintű wolfen fejjadász).

Ezek lennének a kiegészítéseim az Új Német Köztársasághoz. Próbáltam igazodni a könyvben és a Mindwerks Sourbebookban leírt idővonalhoz és információkhoz.

Írta: Thoth (thoth@editors-wastebasket.org)

Eddig tartott a fordítás.

Saját kiegészítéseim:

A Német Lovagrend (Teutonok)

Ez egy kitüntetetés és egyben elit osztag. Tagjai kizárólag robot-pilóták lehetnek (ez a “foglalkozás” aránytalanul

jobban megbecsült az országban, mint bármely másik, beleértve a többi katonai hivatást is), minimum századosi rangban és több hőstettel a hátuk mögött. Új, prototípus robotjaik vannak, melyek felismerhetők a szokásosnál kevésbé humanoid felépítésükről. Létszámuk jelenleg 36 fő, de ez várhatóan növekedni fog.

Játéktechnika: NPC-k, legalább 6.szintű veterán NGR *Robot combat pilot O.C.C.-k*

Az Idegenlégió Németországban

A Francia Idegenlégió egyes egységei túléltek a Kataklyzmát, de körülöttük minden elpusztult. Amikor hallottak az Új Német Köztársaságról, felkerekedtek, és csatlakoztak Európa egyetlen túlélő hadseregéhez.

A németek már csak megszokásból sem kedvelték a franciákat, de azokban az időkben mindez nem számított. A Légió a német hadsereg legjobban kiképzett, és legvadabb haditetteket végrehajtó hadosztályává vált.

Idővel megváltozott a helyzet, a német hadsereg kezdett egyre inkább a technikai fejlettségére támaszkodni. A Légiót pedig egyre inkább kihagyták az új fejlesztésekből. Az erre a kiképzés további fokozásával, majd különleges képességű mutánsok felvételével válaszolt (mester pszík, sőt). A köznép persze még jobban megutálta a “nem emberek hadseregét”, és nem egy szövicc született az Idegen Légióról.

Ma a Légió az NGR legjobban kiképzett és legrosszabban felszerelt hadosztálya. Ide küldik azokat, akiket valamilyen bírósági ügyben “katonai szolgálatra” ítélték, de az igazságszolgáltatás elől menekülők is beléphetnek, ugyanis a Légió hagyományainak megfelelően nem ellenőrzik senki személyazonosságát.

Ellenben végeznek génvizsgálatot annak megállapítására, hogy valaki lehet-e emberi mutáns, vagy idegen faj tagja? Persze ez a módszer messze nem tökéletes, egy majdnem emberi dili emberibb géntérképpel rendelkezhet, mint például egy pszí-vadász. A gyakori fajok képviselőit (mint elf) nyilván felismerik, bármennyire is emberi, és kidobják. De a kétséges eseteket szinte mindig felveszik. A Légió parancsnoksága mostanra kimondottan dili-szimpatizánsnak mondható.

Létszámuk körülbelül 6,000 fő, ebből 40 % tisztavérű ember, 50 % mutáns, 10 % hivatalosan mutáns, valójában idegen lény. A mutánsok 49 %-a rendelkezik különleges képességekkel: 35 % kisebb vagy nagyobb pszí, 8 % mester pszí (tehát 240 fő - ők különleges egységeket alkotnak), és 6 % mágikus jellegű képességgel rendelkezik (emberfeletti erő, érzékek, MDC vagy más ellenálló képesség, de semmi komolyabb!).

A Légió vezetője Klaus Dreissen-Recroches dandártábornok (anyai ágon régi francia légiós családból származik). Vezérkarát öt ezredes alkotja.

A Légió állomáshelye **Drezda** (innen származnak az ottani katonák megbízhatatlanságáról szóló hírek - lásd a Mindwerks könyv 79.oldal alján) valamint több helyőrség az ország déli határán. Ők kapják a legveszélyesebb állomáshelyeket, és erre büszkék is. Továbbá vagy ötszáz



légiós él a Fekete-erdőben, Freiburg városában. Ők nem szerepelnek semmilyen nyilvántartásban, de a Légio ellátja őket utánpótlással. A parancsnokság ugyanis úgy döntött, hogy az NGR területén belül minden békés lényt meg kell védeniük, és mivel a kormány erre nem hajlandó, maguk vették kézbe az ügyet.

A légio egyenruhája kekiszínű, fehér kopival. Epolettet viselnek, zöld vállpántot és azt a vörös bojtot, amit még 1930-ban rendszeresítettek a Légióban. Zöld nyakkendőjük 1945 óta előírásos, skarlátszínű sálövük a Kataklihma óta. Gallérjukra az NGR Véres Hadjárata után került fel a négy üstökös, a jelek melletti csíkok a letöltött szolgálati időre utalnak. A Légióban az altiszti rangokat kitüntetés gyanánt is meg lehet kapni, így sok van belőlük, tisztból viszont annál kevesebb. Tiszt ugyanis csak tiszta származású, akadémiát végzett, nem full kiborg emberből lehet.

A Légio használhatja az összes Triax kézfegyvert, de nincs joguk a Küklopsz-sisakos páncélok viselésére. Így ironikus módon legtöbbször az "utánzat" G-10 Soldier páncélt használják, illetve a kereskedelemben kapható T-41 Riot és T-43 Explorer modelleket. Robotokat és szervopáncélok szintén nem kapnak, járműparkjuk kimerül régebbi, kerekes vagy lánctalpas járművekben (APC-k és tankok), melyek közül nem egy gyártmány még a 21. század első feléből való! (Ez egybevág azzal, hogy az új német kultúrában robotot vezetni valami nagyon előkelő dolognak számít. Lásd a Német Lovagoknál.)

A Légio legfontosabb "fegyvere" a **VX-500L "Legion Manhunter" kiborg**. A gyalogos csapatok 30%-a ezek közé tartozik (kb 1500 fő!). Ez a gyártmány egyesíti a német technológiát az orosz rohamkiborgokkal. MDC: 700 (fej 180, karok 200, lábak 250). PS: 40 - robotikus!, PP: 18, Sebesség: 144 km/h. Magassága 3.5 méter, súlya 4 tonna.

Fegyverzete: jobb alkaron "gatling" rendszerű sínágyú (1d4x10 MD / 40 lövedék, 1500 méter lőtáv, 2000 lövedék). Bal alkaron TX-41 (beépített) lézergyű (1d6x10 MD, 1200 méter lőtáv). Mellkasában részecskesugár-ágyú (6d6+6 MD, 400 méter lőtáv). Mindkét vállában 6 - 6 minirakéta. Behúzható alkarpengék (2D6 MD). Pusztakezes ütés, rúgás: 1D6 MD.

Rendelkezik a standard Triax kiborg implantokkal, és ugyanúgy néz ki, mint az eredeti Manhunter borg.

A légiósok

Ezek a katonák ideális esetben a CS Commando O.C.C.-t használják (Coalition War könyv). Ha ez nem megoldható, akkor megteszi az NGR Commando O.C.C. is, de HtH képzettséget át kell írni Commando-ra. Ez jelzi, hogy a légiósok mindenkinél jobb közelharc képzést kapnak. Játéktechnikailag a következőket jelenti:

+2D6 SDC, +1 ME, +2 vs Horror, paired weapons 1.szinten. +1 initiative, +1 strike, +2 parry/dodge, +3 roll with punch 2.szinten. Disarm, +1 body flip 3.szinten. +1 ApM, karate kick 4.szinten. Automatic dodge 5.szinten. +2 initiative, +1 strike/parry/dodge, +1 body flip 6.szinten. Tovább nem írom (Coalition War campaign 73.oldal).

MOS képzettségeiket (4 db, +10 %) a következő

kategóriák közül választhatják: Espionage, Mechanical, Military, Pilot, Wilderness, WP.

Bár ezen a ponton csak érdekesség, megemlíjtük, hogy a Francia Idegenlégio egy másik egysége is túlélte a Kataklihmát, még hozzá Nyugat-Afrikában. Ők nem csatlakoztak senkihez - nem is lett volna kihez -, hanem létrehozták a maguk államát. A két csoport természetesen semmit nem tud egymásról.

-Asterix & Obelix (?)

-sokegyéb (fórumos megjegyzések)