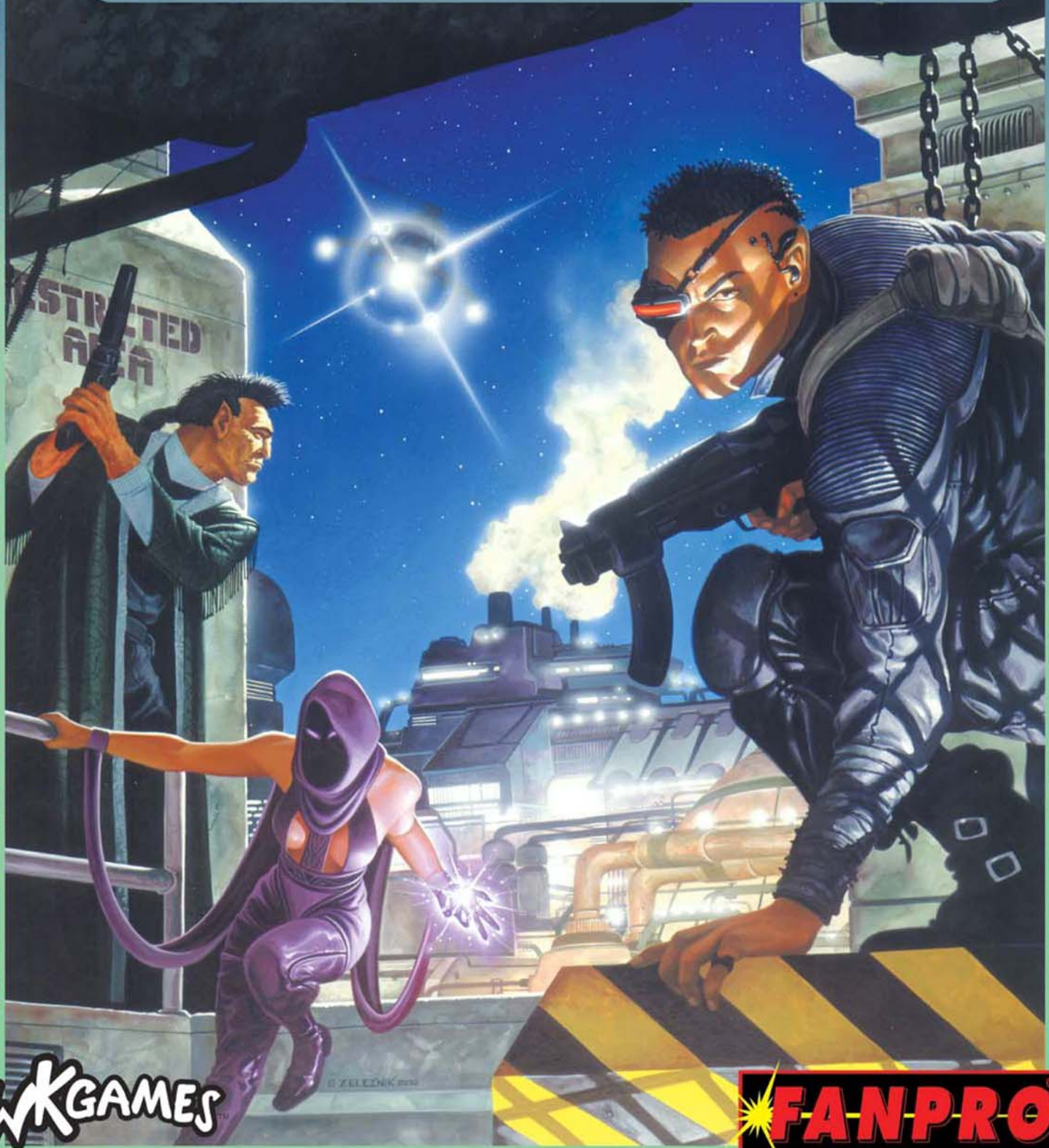


HADOWRUIN

Gyors Szabályok Kezdőnek



WKGAMES

FANPRO

By Michael Mulvihill

SHADOWRUN

Gyors Szabályok Kezdőknek



TARTALOMJEGYZÉK

EGY ÁRNYÉKOS ÉJSZAKA	03		
ÜDVÖZLÜNK AZ ÁRNYVILÁGBAN	06		
ALAPSZABÁLYOK	07		
A játék	07		
A szabályok	08		
Ki is az a Játékmester?	08		
Próbák	08		
Kockadobások	08		
A sima próba	09		
Idő	09		
A harci forduló	09		
Árnyvadászat a számok tükrében	09		
A karakter fogalma	09		
Faj	09		
Tulajdonságok	10		
Kezdeményezés	11		
Mágia	11		
Szakértelmek	12		
Kockatartalék	12		
Felszerelés	12		
Állapotjelző	13		
A Mátrix	13		
A Mátrix elérése	13		
Látás a Mátixban	13		
SZAKÉRTELMEK	14		
Alapszakértelmek	14		
Szakértelem szintek	14		
Harci Szakértelmek	15		
Mágikus Szakértelmek	15		
Fizikai Szakértelmek	16		
Szociális Szakértelmek	16		
Technikai Szakértelmek	16		
Jármű Szakértelmek	16		
HARC	17		
Kezdeményezés	17		
A sorrend meghatározása	17		
A harci forduló menete	19		
A tevékenységek bejelentése	20		
Mozgás	20		
Mozgási sebesség	20		
Távolsági harc	20		
A távolsági harc lebonyolítása	20		
Távolsági harc Célszám módosítók	20		
A támadó próbája	21		
Sérülési ellenpróba	21		
Az eredmény meghatározása	21		
Sebzés kódok	21		
Módosítás	21		
A sebzés kiosztása	22		
Közelharc	22		
Közelharc fegyverek	22		
A közelharc lebonyolítása	22		
A sikerek összehasonlítása	22		
A sebzés meghatározása	23		
		Sérülési ellenpróba	23
		Mátrixharc	23
		Tevékenységek a Mátixban	23
		Sebesülés és gyógyulás	24
		Sebzéstípusok	24
		A sebzés ábrázolása	24
		Állapotszintek	24
		Gyógyulás	25
		MÁGIA	26
		Mana	26
		Erő	26
		Mágikus Szakértelmek	26
		Kimerülés	27
		A sámáni tradíció	27
		Totemek	27
		A hermetikus tradíció	27
		Az asztrális sík	27
		Asztrális érzékelés	29
		Varázslás	29
		Varázslatmondás	29
		Idézés	30
		Szelleme	30
		Szelleme szolgálati	30
		Idézési kimerülés	31
		A szelleme leírása	31
		Varázslatok	32
		FELSZERELÉSEK	34
		Személyi fegyverek	34
		Tűzfegyverek	34
		Pisztolyok	34
		Elektromos fegyverek	35
		Géppisztolyok	35
		Rohampuskák	35
		Páncélok	35
		Személyi elektronika	35
		Munkafelszerelések	36
		Felderítés és biztonság	36
		Túlélő felszerelés	36
		Kiberverek	36
		Feji kiberverek	36
		Test kiberverek	37
		Kibervégtagok	38
		Kiberdekk	38
		Biotechnika	38
		Járművek	38
		Motorok	38
		Autók	38
		AZ IRIGYSÉG PROTOTÍPUSA	39
		A Játékmesterség lépései	39
		Első lépés: Olvasd el a kalandot	39
		Második lépés: Jegyzetelj	39
		Harmadik lépés: Ne ess pánikba	41
		Negyedik lépés: Szórakozz	41
		Problémaelhárítás	41



A háttértörténet	41
Tudnivalók	42
Észlelés próba	42
A kaland felbontása	42
Kezdők szerencséje	42
Mi a helyzet cimborá?	42
Olvasd fel nekik	42
Kapaszkodók	43
A színpalak mögött	43
Hibaelhárítás	43
Terepszemle	44
Mi a helyzet cimborá?	44
Olvasd fel nekik	44
Kapaszkodók	44
A színpalak mögött	44
A rosszfiúk	49
Mások is szolgálatban	49
A prototípus titkáinak felderítése	51
A páciens	51
Mit tesznek a vadászok?	52
Virtuális támadás	52
Hibaelhárítás	53
Összerakni a részleteket	54
Sikeres meló	54
Karma adományozása	54
Lábmunka	54
Végjáték	54
PÉLDAKARAKTEREK HASZNÁLATA	55
A karakter kiválasztása	55
Játék a karakterrel	55
HARCI MÁGUS	56
TITKOSÜGYNÖK	57
NYOMOZÓ	58
UTCAI SZAMURÁJ	59
UTCAI SÁMÁN	60
TECHNIKUS	61
FEGYVERSPECIALISTA	62

KÉSZÍTŐK

Írta

Michael Mulvihill

Fejlesztő

Michael Mulvihill

Szerkesztők

Tara Gallagher

Ryan Rice

Robert Boyle

Shadowrun Vezető Fejlesztő

Michael Mulvihill

Szerkesztő Stáb

Főszerkesztő

Donna Ippolito

Szervező Szerkesztő

Sharon Turner Mulvihill

Segédszerkesztő

Robert Boyle

Belszerkesztő

Ryan Rice

Kivitelező stáb

Művészeti igazgató

Jim Nelson

Művészeti aligazgató

Fred Hooper

Termékmenedzser

Fred Hooper

Borító festmény

John Zeleznik

Borítóterv

Fred Hooper

Illusztrációk

Tom Baxa, Peter Bergting, Paul Bonner, Patrick Ho, Fred Hooper, Jeff Laubenstein, Kevin McCann, Larry MacDougall, Jeff Miracola, Jim Nelson, Paolo Parente, Steve Prescott, Marc Sasso, Mark Zug

Kivitelezés

Fred Hooper

Copyright© 1998–2005 WizKids Inc. Minden jog fenntartva. Shadowrun Quick Start, Shadowrun és WK Games a WizKids Inc. Bejegyzett védjegye. A tulajdonos engedélye nélkül a termék részeinek másolása, megosztó rendszeren való tárolása, vagy bármilyen formában történő megosztása szigorúan tilos. Fénymásolása engedélyezett személyes használatra.

Verzió 1.0 (2005 január), az első kiadás alapján (1998), további javításokkal. Kiadja a FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Elérhetőségeink:

info@shadowrunrpg.com (Shadowrun kérdések)

<http://www.shadowrunrpg.com> (Shadowrun weblapja)

<http://www.fanprogames.com> (FanPro weblapja)

<http://www.wizkidsgames.com> (WizKids weblapja)

<http://www.studio2publishing.com> (Studio 2 Kiadó)

A magyar változatot fordította és szerkesztette:

Farkas „Skull” Milán

Elérhetőség:

E-mail

folken@freemail.hu

Weblap

<http://skull.uw.hu>

A fordításból semmilyen anyagi vagy egyéb hasznom nem származott.

EGY ÁRNYÉKOS ÉJSZAKA



Az eső elállt, és az utcák kiürültek, ahogy az utolsó csoportok is hazafelé indultak. A törpe figyelte, ahogy a hatalmas troll kitámasztja a Harley-ját. Gasket elmosolyodott, ahogy elképzelte, hogy egy troll és egy törpe osztozik egy motoron Seattle utcáin. A vadászat során csak a humorérzéke akadályozta meg, hogy becsavarodjon. A troll, Big Tony, egy mágus volt, de büszkébben feszített a motoron, mint egy, Gaskethez hasonló technikus tenné. Miután leellenőrizte a motorját, Big Tony előkészítette a géppisztolyát. Az Uzi III. szinte játékpisztolyként hatott a troll kezében.

„Kész, rövid lesz,” mordult fel Tony, „Itt jön.”

Gasket hosszan bámulta a vörös és ezüst színű, véletlenszerűen festett Yamaha Rapiert, ami elégedülve megállt. Alig ismerte fel a vezetőjét, Carmelitát, kinek bámulatos kinézete többnyire minden férfit magába habarít, aki nem tudja, hogy könnyen száz különböző módon képes megölni egy embert.

Az ő vadászata volt ez: adatlopás. Gasket azért volt benne, mert képes volt átcusszanni a Mátrix virtuális világán, és megtalálni az elektronikus jutalmat, amit keresnek. Big Tony jelenléte azt jelentette, hogy Carmelita úgy érezte, gondokba ütközhetnek. Az árnyakban egy profi mindig biztosítja magát, ha kicsit is törődik az életével.

„Gyerünk srácok. Nem érünk rá egész éjjel.” Mielőtt Big Tony dörögve beleegyezett volna, már el is zúgott az utcán.

Volt pár feszült pillanat, mikor néhány bandatagba futottak, akiket bosszantott, hogy egy humán egy trollyal és egy törpével motorozgat együtt, de nem igazán erőltették a dolgot, miután Carmelita előhúzta a számszerjáját, és feltűzte a vezért egy ajtóra a karján keresztül. Nem okoztak több gondot a helyiek éjszaka.

A célpontjuk egy céges raktárépület volt, és mielőtt odaértek volna, levágtak egy sikátorba, megtévesztő kanyarokat tettek, hogy biztosak legyenek benne, nem követték őket. A raktártól hat háztömbnyire leszálltak. Gasket elővette az elektronikus készletét, hogy feltörje az elkerített parkoló zárját, ahová elhelyezik a motorjaikat.

Miután elzárták őket, elindultak az árnyakon keresztül. Itt nem volt semmi akadály, csak üres, tiszta céges utcák, tele hivatali büszkeséggel és kószáló céges biztonsági őrzékekkel. A nagyfiúk nem szeretik a balhét a felségterületükön.

Egy óráig tartott az óvatos utazás, hogy elérjék céljukat: egy sötét, nyirkos sikátort a hivatali iroda mögött. Carmelita azt mondta, hogy az épület a Tri-Core Plastics tulajdona, de Gasketnek ez a cégnév nem mondott semmit. Félúton a töcsás sikátorban, a sima betonfal bemélyedése mögött volt egy biztonsági vészbejárat. A feladatuk azonban nem a betörés volt. A cég Mátrix rendszerében elrejtett adatokért jöttek, és a rendszer csak azok számára elérhető, aki tudja, hogyan kell felnyitni az ajtó biztonsági paneljének fekete fedőlemezét. Egyetlen ór ácsorgott kint, és egy biztonsági kamera is figyelte a si-

kátort.

Gasket elővette a kiberdekkjét a hátizsakjából, majd így szólt „Kész vagyok.”

Carmelita teljesen csendben maradt, majd szkennelni kezdett a kiberaszmeivel. Kicseréltette a természetes szemeit nagyjából elektronikus szemekre, amivel most ráközelít az örré. „Egy ör,” motyogta, „nem teljesen látható innen, de úgy tűnik unatkozik. A kamera be van kapcsolva, és a sikátort figyeli. Big Tony, a jelzésekre kapd el az őrt.”

Big Tony vette a jelzést, mikor Carmelita darabokra szedte a kamerát a Ruger Super Warhawk nehézpisztolya sorozatával. Az ör felkapta a fejét meglepetésében, de Big Tony már koncentrált, a férfiba fókuszálva a manát. Az ör a földre omlott, ahogy Big Tony levegőt vett. „Elaludt. Azt gondoltam, minél csendesebb, annál jobb.” Dörmögte egy vádló pillantást vetve Carmelita füstölgő pisztolyára.

„Jó munka.” Mondta, miközben háromszor átnézte az őrhelyet. „Jobb lenne, ha gyorsan dolgozna Gasket. Biztos vagyok benne, hogy a kamera megsemmisítése kiváltott néhány riadót.”

Gasket, levegőt kapkodva – a törpék nem igazán tudnak megszerezni vagy gyorsan futni – elővette a munkaeszközeit, majd nekiállt dolgozni a biztonsági panelon. Nem tartott sokáig és már benn is volt, az őrhelyet és a kamerát irányító kábeleken keresztül, ami bejáratként is szolgál a cég számítógépes rendszerébe. Gasket szerette ezt elképzelni amolyan operációként, ahogy felnyitja a koponyát és feltárja az agyat. Imádta a munkáját.

Gasket felpattintotta a kiberdekkje paneljét, kihúzott egy kábelt, majd beillesztette a koponyájába épített csatlakozóba. A kiberdekkjét is becsatlakoztatta egy illesztésbe a biztonsági panelen. Ahogy az ujjai repültek a billentyűk felett, a szemei fennakadtak, befelé fókuszálva, ahogy a kibetér víziója kitöltötte az elméjét. A billentyűk hangja tovaszállt az éjszakába. Enyhe zúgás hallatszódott a panelből, és Gasket elmosolyodott.

Carmelita ideges volt. Előhúzza az Ingram Smartgunt a pisztolytáskájából, majd elkezdte ritmusosan pásztázni a sikátort, akár az összetört kamera. Big Tony csak várakozott. Tudta, hogy szüksége lesz az erejére a varázsláshoz.

A másodpercek perceké nyúltak, és a percek is kezdtek elhúzódni. Túl sokáig tartott. A céges járőrök nem hagyják egyedül őket örökké. Carmelita elkezdett kántálni, „Gyerünk, gyerünk, gyerünk,” ritmusos tempóban.

Kezdett világosodni a sikátorban.

Carmelita majdnem megkönnyebbülten felsőhajtott, miközben az Ingram a balján himbalózott. Egy második hang érkezett a jobbjáról, és Big Tony is úgy helyezkedett, hogy megvédje a törpét. A várakozás feszültsége szinte véget ért; átvette helyét a harc féktelen pánikja.

Gasket sikított. A teste megérintődött, ahogy a biztonsági panel kábeli elvezetései elkezdtek megsemmisíteni magukat. Füst kezdett el kiáramlani belőle. Még a dekkjének a kábele is kezdett megolvadni, ahogy a spriccelő sav elkezdte enni a rezet, szilikont és műanyagot a biztonsági tárolóban.

A számítógépes rendszerből való kilöködés következtében Gasket megzavarodott, és látószólag csak félig volt öntudatánál, ahogy a sikátor földjén ücsörgött. Carmelita erőt vett magán, hogy figyelmen kívül hagyja a törpét, és a felé közeledő léptek dobogására koncentrálnon. Big Tony semmit sem tudott tenni Gasketért, csak védelmezi és kicipeli a testét, ha vége az egésznek. Persze ha túlél.

Gasket sikolya, mint egy jelzőfáklya hatott. Örök rohantak a sikátor felé mindkét irányból, majd megtorpantak. Carmelita tudta, hogy az örök igyekeznek saját céljaikra kihasználni az

árnyvadász csapatokat. Nem vesztegette az időt, elkezdett teljes erejéből rohanni a balján lévő örök felé, a géppisztolya megtörte a csendet és végigvisszhangzott a sikátorban. Úgy hallotta, hogy két őrt sikerült leszednie. A harmadik megpróbálta megütni, de turbózott reflexeivel nála volt az előny. Mivel ilyen közel került és gyorsan mozgott, eldobta a fegyverét és előhúzza a katanáját. Mielőtt egy feldobott érme megpördült volna, képes volt levágni az őrt a penge egyetlen gyors mozdulatával. Csodálkozott volna, ha az ör tudatában lett volna annak, hogy mi is történt vele egyáltalán.

A Big Tony oldalán álló örök gyorsabbak voltak; a járművek fedezékében jöttek a sikátorba. A mozgó Carmelita irányába kezdtek tüzelni, először figyelmen kívül hagyva a trollt. Big Tony összegyűjtötte az akaraterjét, és villám ívelt keresztül a sikátoron az ujjából a biztonsági jármű mellett haladó orkba. Ahogy az ork teste felszikkasztott és megremegett, a sikátort betöltötte az égő hús szaga. Az elektromosság a kocsiba is belecsapott, pániksikolyokat kiváltva tulajdonosaiból. Big Tony megszédült kissé, a varázslat kiszívta az energiáit. Fájt a feje, és ha nem jut ki innen sürgősen, úgy végzi, mint Gasket.

Big Tony megfordult, hogy felkapja Gasketet, és látta, hogy a törpe előhúzza Remington Roomsweeper pisztolyát.



„Megéri, ha felkészült vagy,” folytak össze Gasket szavai, „Fedezem a hátad.”

Big Tony elmosolyodott, agyari megcsillantak a holdfényben. „Az ágyat sem tudnád fedezni, amibe beledobnálak, apróság. Maradj nyugton, kijutunk innen.”

A troll feldobta a törpét a vállára. Gasket félig nyitott szemhéján keresztül látta, ahogy az egyik ő, aki elkerülte a villámot, most feléjük mozdul. Gasket, megpróbálva ébren maradni, szembefordította magát a trollal, majd szabadjára eresztette a Roomsweeperét az ő felé. Flechette lövedékek szóródtak a sikátorba, de nem találtak el semmit. Big Tony megpördült, majd meglátva az őt gyorsan elengedett egy manalövedéket. Gasket megnyugodott, ahogy az őt felsikoltott.

„Most maradj nyugton.” Morogta Big Tony.

„Menj a motorokért. Majd utolérlek.” Sétált visszafele Carmelita, Smartgunjával pásztázva a területet, hogy bármit lelőjön, ami csak megmozdul. Big Tony észrevette, hogy a nő Ruger Super Warhawk nehézpisztolya kiürült.

Pillanatokkal később Big Tony a lezárt parkolónál volt. Vetett egy pillantást Gasketre, majd elővette saját géppisztolyát és keresztül lőtte a zárat. Gasket megpróbált tiltakozni, de Big Tony megrázta a fejét. „Nincs időnk lopakodni cimborá – ülj fel a motorra.”

Carmelita utoljára átnézte a területet, javított látásával biztos volt benne, hogy egy ő sem tettei magát halottnak. Magabiztosan, hogy megcsináltak, megfordult és rohant a motorokhoz. A távolságot, amit előzőleg órák alatt tettek meg lopakodva, most percek alatt szelte át.

Carmelita felpörgette a motorját, miközben Big Tonyval a kapuhoz gurultak. „Gond van.”

„Nagyszerű,” köpött Carmelita. „Mi jöhet még?”

„Még egy jármű - biztos láttak minket futni. Lassan mozgognak, nem tudják, hol vagyunk. Hacsak nem nyitják ki az ajtót, a mágiám használhatatlan. Nem célozhatom meg azt, amit nem látok.” magyarázta Big Tony.

„Hagyd rám.” Húzta elő Carmelita a Smartgunját. Ahogy készenlétbe helyezte a fegyvert, Gasket mellállt, Roomsweeperével a kezében. „Csak nem gondolod, hogy az összes szórakozást átengedem neked?” kérdezte a törpe. Big Tony is előkészítette az Uziját.

Ahogy a kocsi közelebb ért, a vadászok tüzet nyitottak. A kocsi megállt, majd zavarodottan megpróbált irányt váltani, nekিপördülve a kukáknak. A hűtőrács füstölni kezdett. Az ajtók és ablakok golyónyomokkal lettek telelyuggatva.

Big Tony előkészítette egyik varázslatát. „Azt inkább tartogasd.” kiáltotta Carmelita. „Nem követnek minket. Guruljunk.”

A kocsi ajtajai kivágódtak, és a biztonsági csapat előjött, de már későn; a vadászok már túl voltak a sarkon, a főutcán Seattle belvárosa felé tartottak.

A parkoló üres volt, mikor megérkeztek. A Space Needle izzott a nagy teljesítményű lámpák fényében.

„A Johnson bármelyik percben itt lehet. Mi történt Gasket? Miért sültél fel?” Carmelita igazán nyugtalan volt, és ez jobban megijesztette Gasketet, mint bármi, amivel szembenéztek az éjszaka.

„Nehezebb vadászat volt, mint hittem. Tudjátok, a Tri-Core a Saeder-Krupp tulajdona, és–”

„Váirj!” bömbölte Big Tony. „A Lofwyr-féle Saeder-Krupp? A sárkány Lofwyr? Feldúltuk a sárkány biztonsági rendszerét! Ó ja, istenem, te jó ég!”

„Abból, amit kiderítettem, úgy tűnik, csak valamikor a múlt héten vásárolta fel,” folytatta Gasket. „Bár megszereztem az adatokat, amire szükségük volt.”

Egy fényes fekete Mitsubishi Nightsky limuzin gördült be a parkolóba.

„Itt jön az a szemét, aki rászédett minket.” mondta Carmelita. „Laposra verem, amiért egy ilyen vadászatra küldött minket.”

A limo a vadászok mellé gördült, majd megállt. Ahogy a sötétített üveglak lehúzódtak, Carmelita előkapta a Warhawkját, a felbukkanó arcra szegezve.

„Ugyan már Carmelita, hát így kell üdvözölni a megbízódat?” szólt egy hang, csekély német akcentussal.

„Rászédte minket. Lofwyré a Tri-Core.” Gasket még sosem hallotta Carmelita hangját ilyen fagyosnak. Lassan hátrálni kezdett.

„Természetesen,” mondta Mr. Johnson. „Had magyarázom el. Tudtam, hogy a Tri-Core a Saeder-Krupp leányvállata, mivel én is a Saeder-Krupp-nak dolgozom. Azért béreltelek fel titeket, hogy a Saeder-Krupp helyett ti hajsátok végre a vadászatot.”

„Mi?” kiáltotta Big Tony. „Lofwyr felbérelt minket a saját tulajdona ellen?”

„Csak a biztonsági rendszer tesztelése volt; úgy tűnik sikerrel jártatok, ők pedig alul maradtak,” mosolygott hidegen Mr. Johnson. „A főnököm nem elégedett az új alkalmazottával. Megkaphatnám az adatokat, amiket megszereztek?”

Gasket átadta a chipeket az információval, amit letöltött a kiberdekk memóriájába.

„Itt van a fizetségük. Egy kis ráadást is találnak, a kitűnő munkájukért.” Nyújtott át Mr. Johnson három hitelrudat Carmelitának. „A munkájuk után, remélem még dolgozunk együtt a jövőben. Jó éjszakát.” Az ablak felhúzódtak, majd a limo elhajtott a sötétségbe.

„Nos,” sóhajtott Carmelita, miközben kiosztotta a hitelrudakat Gasketnek és Big Tonymak, „Azt mondják, sose bízz sárkányban, és azt hiszem, igazuk van. Még a saját alkalmazottai sem bízhatnak benne.”

Carmelita hangszíne megváltozott, miközben leolvasta a hitelrudat. „Hé, Mr. Johnson hagyott egy üzenetet. Van még egy munkája számunkra holnap este. Ha érdekel minket, itt kell találkozunk vele nyolckor. Én szabad vagyok holnap.”

Gasket megnézte az összeget a hitelrúdján, majd füttyentett. „Ha így fizet minden alkalommal, én benne vagyok.”

„Én is benne vagyok; valakinek meg kell védenie kettőtöket.” mondta Big Tony. „Csak remélem, hogy elég lesz a mágiám egy sárkány ellen, ha nem mennének jól a dolgok.”

„Én nem aggódnék. Előbb megesz téged. Te vagy a nagyobb.”

„Nagyon vicces apróság, nagyon vicces. Sétálnod kéne hazáig. Ezekon a lábakon két hétig tartana.”

Carmelita felnevetett, „Nos fiúk, ez is egy sikeres vadászat volt az árnyakban. Találkozunk holnap este.”

ÜDVÖZLÜNK AZ ÁRNYVILÁGBAN

Mindig nézz a hátad mögé, lőj előbb, takarékoskodj a lőszerrel, és sose kezdj sárkánnyal.
- Utcai közmondás

2060-at írunk.

A világ megváltozott, egyesek szerint Felébredt.

A világegyetem rejtélyes energiáinak áramlásában beállt nyugalomnak vége szakadt, a mágia visszatért. A tündék, törpék, orkok és trollok ledobták emberi alcájukat, és felvették igazi formájukat. A vadon állatai is megváltoztak, átalakulva a legendák és mítoszok szörnyetegeivé. A mágia elfeledett tradíciói életre keltek, sámánok és mágusok követték helyet maguknak és képességeiknek az új világban. Az Ébredés megannyi oldala a misztikum ködébe vész, de a modern társadalom keményen harcol azért, hogy a mágia útjai beilleszkedjenek a technológia világába.

Az Ébredést követő évtizedek a pánik és zűrzavar éveit voltak; mintha az Apokalipszis Négy Lovasa vágtatott volna keresztül a Földön. Az ősi kultúrák, melyek sosem vesztették el kapcsolatukat misztikus múltjukkal, mágia segítségével szálltak szembe az őket oly hosszú ideig elnyomó hatalmakkal. A globális telekommunikációs hálózat összeomlott egy rejtélyes vírus támadásának következtében. Sárkányok szárnyaltak az égen. Járványok és éhség tizedelte a világ népességét. A Felébredt fajok és a humánok maradéka közötti összecsapások mindennaposá váltak. Minden központi irányítás összeomlott, és a világ megkezdte süllyedését a pokol örvényében.

Ám az ember túlélő fajta. A pusztulás és zűrzavar mélyéről egy törekeny, új társadalmi rend emelkedett ki. A fejlett mesterséges érzékelési (műérzet) technológia segített a vírus utolsó maradványainak megsemmisítésében, és a régi telekommunikációs hálózat helyén létrejött a Matrix virtuális valósága. Indiánok, tündék, orkok és törpék új nemzeteket alakítottak. Ahol a környezeti károk és a légszennyezés lakhatatlanná tették a területeket, környezetvédő csoportok szálltak szembe a szennyezés felelőseivel, és a Felébredt hatalmak különös mágiájukkal gyógyították meg a Föld sebeit. Központi kormányzatok zsugorodtak apró nemzetekké és városállamokká, amint a világon bekövetkezett változásoktól való félelem éket vert a különböző társadalmi helyzetű csoportok közé. Hatalmas kiterjedésű városok, úgynevezett metroplexumok jelentek meg mindenütt; ezeknek a hatalmas városi dzsungeleknek területe néhol egész államokéval vetekedett. A rendfenntartó szervezetek nem tudtak többé gátat szabni a bűnözési hullámnak és a felkeléseknek, ezért privatizálódtak, vagy cégekkel kötöttek szerződést. A saját törvénykezésű megatársaságok váltak az új világ szuperhatalmaivá. Az egész bolygó az ő nyelvüket beszéli, a közös fizetőszköz pedig a nujen lett. A cégek halálos játékot játszanak, az árnyakban rejtőzõ bábozat fizetik meg, hogy előnyhöz juszanak a konkurenciával szemben. Mindeközben a vezetők és a cégrabszolgák saját közegükben húzódnak meg, teljes biztonságban érezve magukat törvényeik és falaik mögött. Ezen zárt közösségek és archológiák falainak másik oldalán

egész városrészek váltak törvényen kívülre. Bandák uralják az utcákat; az elfeledett tömeg egyre csak nő, Rendszer Azonosító Szám (RASZ) híján minden jogától megfosztva. Ezek a gyökértelenek, disszidensek és lázadók a társadalom söpredékének számítanak, rég elhagyott épületekben tengődnek, bűnözőként, ragadozó ösztöneiknek engedelmessé élnek. Sokan a függőséget okozó JMÉ (Jobb, Mint az Élet) chipek segítségével, más bőrébe bújva próbálnak nyomorult létükön segíteni. Mások a túlélés – vagy csupán a közösség – miatt bandákba tömörülnek.

Az embereket a technológiai fejlődés is megváltoztatta. Testrészeiket sokan mesterséges beültetésekkel, kibervekkel pótolják, hogy az egyszerű emberek fölé emelkedjenek. Néhányan ezen beültetések segítségével össze tudnak kapcsolódni a gépekkel, mint például a kiberdekkjükkel és programjaikkal a Matrixban szörföző dekások, vagy a rigók, akik járművekbe vagy biztonsági hálózatokba kapcsolódva eggyé válhattak az adott rendszerrel. Mások fizikai teljesítőkéességük határait tolják ki, mások utcai szamurájok ellen próbálva ki újonnan szerzett képességeiket. A 2060. év embere erősebb, okosabb, és gyorsabb elődeinél.

A 2060-as évek világában a metroplexumoknak nevezett szörnyetegek hatalmas árnyékot vetnek, és az óriási céges építmények közötti résekben árnyvadászok hózzák meg magukat. Egész közösségek élnek és halnak meg az alvilágban elfeledve és kihasználva, a maguk módján mégis jelentős erőt képviselve. A maffia, a jakuza és más bűnszervezetek robbanásszerű növekedésnek indultak a mindnehez hozzájutni képes beszerzőhálózatuknak köszönhetően. Az önfenntartás világának legprofibb életművészei azonban az árnyvadászok. Amikor egy megatársaság le akar tudni egy munkát, de nem óhajtja bemocskolni a kezét, titkos akcióra van szükség, ezért azokhoz az emberekhez fordul, akik ezt képesek elvégezni: az árnyvadászokhoz. Bár csak a legeldugottabb kormányzati és céges adatbázisok jegyzik az árnyvadászok létezését, hatalmas igény van szolgálataikra. A dekások szinte észrevétlenül szelik át a gigantikus társasági adatbázisokat, megszervez az egyetlen értékes árucikket – az információt. Az utcai szamurájokat harci képzettségük teszi a legveszedelmesebb városi ragadozókká. A rigók a legkülönfélébb funkciójú járműveket és robotokat tudják irányítani. A varázslók, akik a Földet körülvevő mágikus energiák megidézésének és alakításának mesterei, alkalmasak a konkurencia utáni kémkedésre, varázslatokat bocsáthatnak az ellenfelekre, mágiájukkal szabotázsakciókat hajthatnak végre, és egyéb feladatokat is képesek megoldani, amit a munkaadó csak el tud képzelni. Ezek az emberek túlélésük érdekében képességeiket bocsátják áruba, olyan feladatokat vállalnak el, melyeket mások túl törvénytelennek, vagy veszélyesnek találnának.

Seattle-ben, ahol a legsötétebbek az árnyékok, a vadászok jó vagy rossz hírnévre tehetnek szert. Szíjzsd fel a fegyvered, készítsd elő a varázslataidat, és ragadd meg a kiberdekked cimborá... Itt az ideje egy jó kis árnyvadászatnak!

ALAPSZABÁLYOK

Üdvözlünk a *Shadowrun*ban, a világ legsikeresebb Sci-fi / Fantasy játékában! A *Shadowrun* vibráló képzeletvilága már közel tíz éve szórakoztatja a játékosait és olvasóit egyaránt. A játék szabályrendszerének ez már a harmadik kiadása. Kiegészítők és regények formájában kiadott milliónyi szöveg jelent már meg, és jelenik meg szinte minden hónapban.

Egy új játékosnak ijesztő lehet beugrani egyből az egésznek a közepébe, különösen annak, aki hallott már erről a nagyszerű világról, de még sosem szerepjátszott. A FASA ezt észben tartva alkotta meg ezt a kiadványt, amit olvasol, a *Shadowrun Gyors Szabályok Kezdőknek*.

A *Gyors szabályok Kezdőknek* tartalmaz mindent, amire szükséged van, hogy belépj és játssz a *Shadowrun* világában. A bevezetőben bemutatja neked a 2060-as évek világát, melyben a kalandok játszódnak. Utána a kifejezéseket, szabályokat és a játék működését veszi át. Miután tisztában vagy az alapokkal, fejest ugorhatsz a sokkal technikai jellegűbb harci, mágikus és néhány általános felszerelésre vonatkozó szabályokba.

Hogy segítsünk használni ezeket a szabályokat, előre elkészítettünk neked nyolc karaktert, és egy teljes kalandot, az *Irigység Prototípusát*. Ezekkel a háttéranyagokkal levezetheted az első *Shadowrun* kalandodat.

A *Gyors Szabályok Kezdőknek* a *Shadowrun Harmadik Kiadás* szabálykönyv szűrt változata. Ha elolvastad ezt a kiadványt, és lejátszottad a kalandot, készen állsz, hogy kézbevedd a *Shadowrun Harmadik Kiadást* és csatlakozz a következő tíz év kalandjaihoz!

Hogy játszhasz a *Shadowrun Gyors Szabályok Kezdőknek* kiadványban közölt kalanddal, csak egy maroknyi hatoldalú dobókockára, egy ceruzára, és jó képzelőerőre lesz szükséged.

Ez a fejezet tartalmazza a *Shadowrun*ban használatos alapfogalmakat és kifejezéseket. Némely itt közölt magyarázatról olykor egy külön fejezet is szól a későbbiekben. Az ebben a fejezetben először szereplő kifejezéseket **vastagon** szedjük.

A JÁTÉK

A *Shadowrun* szerepjáték, amely egy kalandos történet minden szükséges, izgalmas elemét tartalmazza. A szerepjátékok egy vagy több játékos, és egy Játékmestert igényelnek. A játékosok irányítják a történet központi karaktereit, a bizonytalan kimenetelű cselekmény főhőseit. A Játékmester határozza meg a történet cselekményét, irányítja az ellenfeleket, leírja a környezetet, elmondja az eseményeket és foglalkozik minden mással, amivel a játékosok csak találkozhatnak. A játék azonban nem a jófiúk (a játékosok) és a rosszfiúk (a Játékmester) közötti harcról szól.

A Játékmester ugyan a rosszfiúkat irányítja, de szimpátiát érezhet a hősökkel. A játékosoknak és a Játékmesternek együtt kell működniük, hogy egy izgalmas, fordulatos kaland alakuljon ki.

A *Shadowrun*ban a **karakterek** jelképezik a játékosokat. Mint játékos, te is egy karaktert irányítasz. Minden, amit tudsz a karakteredről, a **karakterlapodon** van feljegyezve. Itt található meg a karaktered tulajdonságait, javait, fizikai jellemzőit és egyéb, vele kapcsolatos dolgokat. A játék folyamán a Játékmester eseményeket és szituációkat vázol fel számodra; a karakterlapodon lévő információkra támaszkodva, a helyzettől függően reagálhatsz az eseményekre. Előfordulhat, hogy a Játékmester arra kér, kockadobással jelenítsd meg karaktered valamely cselekedetét. Te dobsz, ő pedig a játékszabályokra támaszkodva meghatározza, milyen eredményt jeleznek a dobott értékek.

A SZABÁLYOK

A *Shadowrun* egy játék, és mint ilyen, szabályai vannak. Ez bizonyára nem ér meglepetésként, hiszen egy fantasztikus világ részévé szeretnél válni. A *Shadowrun* világa – nem számít, mennyire veszi azt alapul – nem a valódi világ. Ezért arra törekedtünk, hogy szabályaink ehhez a kitalált univerzumhoz igazodjanak. Néhány esetben ez azzal járt, hogy bizonyos játéktechnikai elemeket megváltoztattunk a könnyebb játszhatóság vagy a játékegyensúly megőrzése érdekében, még ha ez a realitás rovására ment is. Ezek a szabályok nem csak egyszerű „cselekvési engedély”-ként funkcionálnak, de megpróbálják a mindennapi cselekvéseket is összegyűjteni. Nem léteznek szabályok arra, mennyire jól tudsz kosárlabdázni a barátaiddal, vagy hogyan tudsz elkészíteni egy weboldalt. Ebben a játékvilágban azonban olyan szabályokat kell kitalálnunk, melyekkel mérni lehet ezeket a különbségeket – nehéz feladat volt. Megpróbáltunk példákat találni a való világából, majd a lehető legpontosabban lefordítani őket a szabályok nyelvére.

A *Shadowrun*ban elvégezhető tevékenységek mechanikája pontos iránymutatóként szolgál a karakterek minden cselekedete számára, beleértve a harcot, a járművek irányítását, sőt még az egyes szereplők gondolkodását és reakcióit is. Ezek a szabályok természetesen nem tükrözik pontosan azt, ahogyan a dolgok valójában történnek. Ez nem is lenne lehetséges. Megpróbáltuk minél jobban megjeleníteni a különböző helyzeteket és szituációkat, de ez nem sikerülhetett minden esetben. Ezért arra kérünk, fogadd el a *Shadowrun* szabályait olyannak, amilyenek, és ne lepődj meg, ha esetenként nem szimulálják pontosan a valós élet történéseit, vagy nem vesznek figyelembe bizonyos körülményeket és tényezőket.

Más szavakkal, ha a szabályok közül valamelyik nem egyezik a te elképzeléseiddel, ne habozz azt megváltoztatni. Ha találsz olyan megoldást, ami jobban megfelel az ízlésednek – használd azt!

KI IS AZ A JÁTÉKMESTER?

A szerepjátékhoz, amilyen a *Shadowrun* is, szükség van egy Játékmesterre. A Játékmesternek egyedi szerepe van, bár valamennyire hasonlít egy játékoséhoz. A Játékmester mutatja be a szituációkat, amibe a játékosok belekeverednek. Mindenki mást, barátot és ellenséget, ő játszik, és megteremti a játék légkörét. Mondhatnánk, hogy a Játékmester „karaktere” maga a *Shadowrun* világa.

Néhány esetben ugyan a Játékmester a játékosok és karaktereik ellenségének tűnik, ez elég messze áll az igazság-

tól. A Játékmester is annyira része a *Shadowrun* világának, mint maguk a játékosok. Ugyanazt akarják kihozni az együtt töltött időből: hogy egy jót szórakozzanak és izgalmasan töltsék el azt. A Játékmesternek és a játékosoknak együtt kell dolgozniuk, hogy érdekes történeteket, konfliktusokat és szituációkat teremtsenek. A Játékmester feladatairól lásd még a *Játékmesterség lépései* részt az *Irigység Prototípusa* fejezetben, a 39. oldalon.

PRÓBÁK

A *Shadowrun* tele van kalanddal, veszéllyel és kockázattal, az egésznek a középpontjában pedig a karakterek helyezkednek el. Azt, hogy a karaktered mit tesz egy adott szituációban, és mennyire jól csinálja, **próbák** segítségével döntöd el – ezek a kockadobások határozzák meg a tevékenység sikerét vagy sikertelenségét. A játékban gyakran fordulnak elő olyan helyzetek, amikor a Játékmester arra kér, próbák segítségével döntsd el egy adott feladat eredményességét. Ez lehet színészkedés, biztonsági rendszer semlegesítése, egy orgyilkos lelövése, vagy egy biztonsági őr meggyőzése arról, hogy valakinek a jelenléte a céges területen legális.

KOCKADOBÁSOK

A *Shadowrun*ban a próbák kimenetelének meghatározásához hatoldalú dobókockákat használunk. A Játékmester nem fog próbát kérni, hogy kiderüljön, a karakter ki tudja-e nyitni az ajtót, ahhoz viszont már valószínűleg igen, hogy képes-e beszálltózni az üveges napfénytetőn, majd talpra érkezve kiütni a terrorista kezéből a detonátort anélkül, hogy szétkenődne a padlón, vagy felrobbantaná a bombát.

A Játékmester mond a játékosnak egy **célszámot**, ami „ellen” annak próbát kell dobnia. A játékos dob a megadott számú kockával, majd mindegyik kocka eredményét *külön-külön* összehasonlítja a célszámmal. A legtöbb játéktól eltérően a kockák eredményét NEM kell összeadni. **Sikernek** számít *minden* egyes olyan kocka, amelynek eredménye nagyobb vagy egyenlő, mint a célszám. Minél több kocka ér el sikert, annál jobb az eredmény.

Nik négy kockával dob 4-es célszám ellen. A négy dobás eredménye 2, 3, 4 és 6. A 4 és a 6 nagyobb vagy egyenlő, mint a célszám, így Nik két sikert ért el a próba során.

Célszámok

A Játékmester határozza meg a próba sikeres teljesítéséhez szükséges célszámot. Ez a szám a legtöbb esetben 4.

Módosítók

A *Shadowrun* szabályai gyakran rendelnek pozitív vagy negatív **módosítókat** a próbákhoz. Ezek a módosítók olyan tényezőkből adódnak, melyek hatással lehetnek a karakter cselekedetére. Ha a szöveg másként nem rendelkezik, amódosítót simán hozzá kell adni a célszámmal. Tehát, ha például -3 módosító adódik az 5-ös célszámmal, akkor a módosított célszám 5 - 3, vagyis 2 lesz.

A célszám soha nem mehet 2 alá. Ha a módosítók miatt ez mégis megtörténne, a próba szempontjából továbbra is 2-esnek kell tekinteni.

Az Egyes szabálya

Ha egy próba során bármelyik kocka egyesen áll meg, akkor az a kocka a célszámtól függetlenül kudarcnak minősül. A próba ettől persze még lehet sikeres, ha a többi kockával megfelelő eredményt sikerül elérni.

Ha egy próbában MINDEN kocka egyes, akkor a karakter katasztrofális hibát követett el. Az eredmény lehet vicces, kellemetlen, vagy halálos. A Játékmester dönti el, milyen hangulat illik legjobban a szituációhoz, a játékosokhoz.

Bizonyos szabályok az Egyes szabályának alkalmazásakor meghatározhatnak bizonyos eseményeket.

A Hatos szabálya

A Hatos szabálya lehetővé teszi, hogy a próbák során 6-osnál nagyobb célszám ellen is lehessen sikert elérni (tekintettel arra, hogy a kockának csak hat oldala van, ez a szabály meglehetősen hasznos). Ha a játékos 6-nál nagyobb célszám ellen dob próbát, akkor újra dobhat azokkal a kockákkal, melyekkel 6-ost dobott, és az újonnan dobott értékhez hozzáadhatja az elsőként dobott 6-ot. Tegyük fel, hogy a játékos egy 6-nál nagyobb célszám elleni próbában dob egy 6-ost. Azzal a kockával újra dob, az eredmény 5. A kettőt összeadva az új dobás eredménye 11 (6 + 5). Ha az összeg még mindig kisebb a célszámnál, akkor a játékos újra dobhatja a további 6-osokat. 14-es célszám eléréséhez például (nagyon nehéz feladat) kell dobni egy 6-ost, aztán még egy 6-ost, végül egy 2-est, vagy annál nagyobbat (6+6+2=14).

Ne felejtse el, hogy nem számít, mennyivel nagyobb a dobás a célszámnál. A lényeg csak az, hogy nagyobb legyen. Ha a dobás a célszámot eléri vagy meghaladja, nem kell tovább dobálni.

A Hatos szabálya nem vonatkozik a kezdeményezésre.

A SIMA PRÓBA

A sima próba a legegyszerűbb módszer annak meghatározására, sikerült-e a karakternek elvégeznie valamilyen feladatot, és ha igen, mennyire jól. A felhasználható kockák száma a karakter megfelelő tulajdonságának vagy **szakértelmének** (lásd később) **szintjével** egyenlő. Más szavakkal, ez az érték mutatja meg, hány hatoldalú kocka használható fel a próba során. Például egy Pisztolyok próba esetén annyi hatoldalú kockával kell dobni, amennyi a cselekvő karakter Pisztolyok szakértelme. Akaraterő próbánál pedig a karakter akaraterőjét kell alapul venni a kockák számának meghatározásához.

A szabályok a legtöbb próbához megadják a célszámot, a többi esetben ez a Játékmester dolga. Sikernek számít minden olyan kocka, amelynek eredménye egyenlő vagy nagyobb, mint a célszám. A feladat teljesítéséhez már egyetlen siker is elegendő, de minél több kocka ér el sikert, annál jobb az eredmény. Az esetek nagy részében a több siker azt jelenti, hogy a karakter több információt képes megszerezni, nagyobb sebzést okoz, vagy úgy lö be a troll feje mellett az oldalsó sarokba, mintha az a világ legegyszerűbb dolga volna.

A *Shadowrun* termékeknel a szokásos próbákat gyakran rövidítve írjuk: Az Akaraterő (5) jelölés valójában azt jelenti, hogy „dobj Akaraterő próbát 5-ös célszám ellen.”

Sam, a nyomozó, berohan egy sikátorba, és át kell másznia egy magas kerítésen, hogy meglépjön az öt üldöző banda elől. A Játékmester úgy dönt, hogy Atlétika (5) próbát kell tennie. Sam Atlétika szakértelme 4-es. Ez azt jelenti, hogy Sam játékos a 4 kockával dobhat 5-ös célszám ellen. A játékos dob, 3, 3, 4 és 5-ös eredményt szerezve. Lett egy siker, így Sam képes volt átmászni a kerítésen, és megmenekülnie.

IDŐ

A *Shadowrun*nal való játék közben adódó helyzetek többségénél nincs szükség az eltelt idő nyilvántartására egészen addig, amíg a Játékmesternek és a játékosoknak tiszta rálátásuk van az események folyására, és az adott szituációra. Bár lehetnek olyan események, amikor fontossá válik az idő figyelemmel kísérése (például, ha a vadászoknak találkajuk van egy maffia Donnal ebédre, aki gyűlöli a pontatlanságot), általában helyesebb, ha rugalmasan kezeljük az idő folyását.

A HARC FORDULÓ

Bizonyos szituációkban, például harc vagy üldözés közben, az időtényező kritikussá válhat. Amikor ez történik, a *Shadowrun* játék fordulónként megy tovább. A karakterek a **harc forduló** szerint meghatározott sorrendben, egymás után következnek, először a leggyorsabbak, utána a lassabbak. Minden harci forduló körülbelül három másodperc hosszú. A karakterek gyorsaságuktól – **kezdeményezésüktől** – függően a forduló **kezdeményezési köreiből** egy, vagy több tevékenységet hajthatnak végre (lásd *Harc*, 17. oldal). Annak a pontnak a neve, amikor egyes kezdeményezési körökön belül az adott karakterek következnek, **harcifázis**.

ÁRNYVADÁSZAT A SZÁMOK TÜKRÉBEN

Semmi nem jellemzi jobban a karaktert, mint a karakterlapja. Ez tartalmaz minden vele kapcsolatos szükséges információt és kiegészítést. Ez a fejezet bemutatja és részletezi a karakter főbb jellemzőit.

A KARAKTER FOGALMA

A *Shadowrun* karakterek nagyon hasonlítanak a regények és filmek szereplőire, azzal a kivétellel, hogy az ő tetteiket a játékos irányítja. A karaktert tulajdonságai és szakértelmei írják le, személyisége pedig olyan, amelyet a játékos kölcsönöz neki. A személyiség nélküli karakter nem több egyszerű *tárgynál*. Csak akkor válik *személlyé*, ha színt adnak neki, és csak akkor válik emlékezetes figurává, ha személyiségét jól formázzák meg.

FAJ

A *Shadowrun* karakterek a Homo Sapiens öt alfajának egyikebe tartozhatnak: a **humán** (*Homo Sapiens Sapiens*), a **tünde** (*Homo Sapiens Nobilis*), a **törpe** (*Homo Sapiens Pumilionis*), az **ork** (*Homo Sapiens Robustus*), vagy a **troll** (*Homo Sapiens Ingentis*) alfajba. A nem-humán alfajok összefoglaló neve: **metahumán**. Ezek mindegyike emberi lény, legalábbis a genetikusok szerint. A rasszisták ugyanis másként vélekednek.

A 2060-as évek elején még mindig a humánok alkotják a bolygót benépesítő legnagyobb fajt. A többi faj nagyjából azonos létszámú, bár eloszlásuk egyenlőtlen. Néhány helyen a humánok számítanak extrém kisebbségnek, de ezek általában olyan vidékek, ahol a metahumánok szándékosan gyűltek össze az elszigeteltségben azért, hogy kölcsönösen biztonságot és védelmet nyújtsanak egymásnak.

Az átlagos embereknek a humánok számítanak. Karakterként semmilyen különleges képességet vagy tulajdonság módosítót nem kapnak.

A törpék keményebbek (kicsit nagyobb Test), erősebbek (nagyobb Erő), és erősebb akaratók (nagyobb Akaraterő) a humánoknál. Rendelkeznek hőlátással, így egyszerre képesek érzékelni az infravörös (hő) és a normál tartományban. Lassabban haladnak a többi fajnál, de ellenállóbbak a betegségekkel szemben. És igen, valóban alacsonyok.

A tündék fürgébbek (nagyobb Gyorsaság) és vonzóbbak (nagyobb Karizma) a humánoknál. Rendelkeznek éjszakai látással is, ami lehetővé teszi számukra, hogy szinte teljes sötétségben is lássanak.

Az orkok sokkal ellenállóbbak (sokkal nagyobb Test) és erősebbek (nagyobb Erő), viszont kevésbé vonzóak (kisebb Karizma), és okosak (kisebb Intelligencia), mint a humánok. Nekik is van éjszakai látásuk.

A trollok nagyok és csúnyák. Sokkal ellenállóbbak (sokkal nagyobb Test) és erősebbek (nagyobb Erő) a humánoknál, viszont lassabbak (kisebb Gyorsaság), kevésbé vonzóak (kisebb Karizma), és nem annyira okosak (kisebb Intelligencia). Hőlátással rendelkeznek, nagyon hosszú a karjuk (ez előnyt jelent közelharcban), és kemény, elszarusodott bőrük ellenállóbbá teszi őket a sérülésekkel szemben.

TULAJDONSÁGOK

A *Shadowrun*ban minden karakternek nyolc tulajdonsága van (varázslóknak kilenc): három fizikai, három mentális, és kettő (illetve három) különleges tulajdonság.

A tulajdonságok a különféle próbáknál játszanak szerepet, és szintjük határozza meg, hány kockával dobhatsz ezeknél a próbáknál.

A tulajdonságok – Test, Gyorsaság, Erő, Karizma, Intelligencia és Akaraterő – az alapanyag, amelyből maga a karakter felépül: a teste, amit kezdeni tud ezzel a testtel, és ami különlegessé teszi. Mivel a tulajdonságok a karakter élete során fejleszthetők, nem lehet őket pusztán genetikai örökségnek tekinteni.

Fizikai tulajdonságok

A **Test** tulajdonság a karakter külső behatásokkal szembeni ellenállóképességét jelzi. Mutatja a karakter szív-érrendszeri állapotát, immunrendszerét, gyógyulási képességét, biover-befogadó képességét, alkohollal és drogokkal szembeni ellenálló képességét, valamint izomzatát, csontszerkezetét és súlyát. Az alacsony Test jelentheti, hogy a karakter sovány és gyenge csontozatú, esetleg helytelenül táplálkozik, és rosszak az életkörülményei. Egy súlyos betegség, vagy kiberver-beültetés után lábadozó karakternek is lehet alacsony a Teste. Magas Test tulajdonságnál a karakter jól táplált, szívós, erős csontozatú, és kitűnő immunrendszerű.

A **Gyorsaság** szimbolizálja a karakter reflexeit, egyensúlyérzékét, anyagcseréjét, futási sebességét, ruganyosságát és koordinációs készségét. Az alacsony Gyorsaságú karakter lehet puhány, zúghat a füle, vagy kritikus helyzetekben egyszerűen lemerevedhet. A magas Gyorsasággal megáldott karakter kifejezetten gyors, kecsesen és fürgén mozog, esetleg rendszeresen fut, harcművészetet gyakorol, netán gépel (amely a manuális ügyességet fejleszti).

Az **Erő** határozza meg, mit tud megtenni a karakter az izmaival. Az Erő szorosan összefügg a mérettel és a metatípussal. Ha a karaktered egy 165 cm magas, 50 kg súlyú humán nő, igen valószínűtlen, hogy 6-os természetes Erővel rendelkezzen. Másfelől viszont, például egy törpének a kígyókéval vetekedő izomzata van (ezt jelképezendő, a kezdő törpe +2 Erőt kap). Az alacsony Erejű karakter lehet kicsi, szikár, sovány, vagy egyszerűen csak nem törődik a testével. A magas Erővel rendelkező karakter robosztus, izmos, ki tudja használni teste adottságait, minden nap edz, vagy egyszerűen csak állati NAGY.

Mentális tulajdonságok

A **Karizma** nem egyértelműen körülírható tulajdonság. Nem csak a kinézetet határozza meg, hanem a személyes aurát, öntudatot, magabiztosságot, empátiát, és a képességet, hogy megállapítsa, mit tud elérni egyes emberekkel. Az elutasító viselkedés, törtetés, vagy a testbeszédben és az eljuttatott megjegyzésekben olvasásra való alkalmatlanság csak néhány példa, ami alacsony Karizmat eredményezhet a karakternél. A magas Karizmájú karakter örömet leli mások szórakoztatásában, szívesen segít, és épít ki új kapcsolatokat, vagy egyszerűen csak mindenki más irányába megértő és jókedvű. A karizmatikus karakter éppen a megfelelő pillanatban süti el a poénokat, képes felhívni magára a figyelmet, vagy megbecsülést kelt maga iránt mindig hibátlan időzítésével.

Az **Intelligencia** mutatja a karakter felfogó- és elemző képességét, memóriáját és elmebeli képességeit. Meghatározza a tanulási gyorsaságot, az emlékező- és alkalmazkodó képességet. Az alacsony Intelligencia nem feltétlenül jelent ostobaságot; inkább olyan emberre jellemző, aki meg gondolatlanul vág bele dolgokba. Az ilyen karakter nem gondolkodik előre, könnyen elkalandozik a figyelme, vagy csak ösztönből cselekszik. A magas Intelligenciával bíró karakter viszont egyszerre több dologra is tud koncentrálni, új feladatokba képes beilleszteni régi tapasztalatait, és az egyes problémák megoldásához más-más úton fog hozzá. Az ilyen karakter felfigyel a részletekre és gyorsan tanul – nem szükséges hosszú évekig iskolába járnia; elég, ha egy tapasztalt személy elmagyarázza a szükséges dolgokat.

Az **Akaraterő** akkor kerül a képbe, amikor a karakter fel akar adni valamit, esetleg a hozzáállását vagy érzelmeit érintő problémával kerül szembe. Az Akaraterő határozza meg, lesz-e vezető valaha is a karakterből. Például, egy alacsony Akarateréjű karakter fontos kérdésekben más emberek döntéseire igazodik. A magas Akarateréjű karakter viszont sokkal határozottabb, rá a „soha ne add fel” hozzáállás jellemző. Ő a tökéletes megoldásra törekszik, *mert pont erről szól a dolog*.



Különleges tulajdonságok

Az **Esszencia** az életerőnek, a test egészének fokmérője. A szervezet összetartását és belső harmóniáját mutatja meg. A test számára káros dolgok, például a kiberverek csökkenthetik az Esszenciát. Ha a karakter rendszeresen vegyszerekkel, mérgekkel fertőzi magát, vagy egyszerűen csak nem fordít teste karbantartására kellő figyelmet, Esszenciát veszíthet. A chipfejűek és drogfüggők, akik már maradandó károsodást szenvedtek, szintén alacsony Esszenciával rendelkeznek. Amikor az Esszencia csökken, a Mágia is hasonló mértékben redukálódik.

A **Mágia** tulajdonság a mágia használatának képességét mutatja meg, valamint a bolygónkat elárasztó mana és a test kap-

csoolatát. A magas Mágiával rendelkező karakterek könnyebben formázzák meg a manát, és hoznak létre erős varázslatokat. Az alacsony Mágiájú karaktereknek viszont sokkal óvatosabbnak kell lenniük, mert könnyebben merülnek ki a mágia használatától. Akinek nincs Mágia tulajdonsága, az érzéketlen a mágia világa iránt, és nem is képes a használatára. A szervezetet érő súlyosabb sérülések, valamint a kiberverek beültetése is csökkentheti a Mágiát.

A **Reakció** határozza meg hogyan, és mennyire gyorsan képes a karakter cselekedni kényes szituációkban. A magas Reakció jó reflexeket is jelent.

KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés dönti el, hogy egy harci fordulón belül milyen sorrendben hajódnak végre a tevékenységek. A kezdeményezést a karakter (módosíthatatlan) Reakciója, plusz **kezdeményezés kockáinak** száma határozza meg. A **kezdeményezési érték** megállapításához dobni kell a kockákkal, és az összeghez hozzá kell adni a Reakciót. A végeredmény dönti el, milyen sorrendben hajthatják végre tevékenységeiket a karakterek a kezdeményezési körökben (lásd *Harc*, 17. oldal). Mivel nem próbáról van szó, a Hatos szabálya sem érvényesül.

MÁGIA

Kevesen vannak, akik a Föld ismert történelmének bármelyik eseményét jelentősegteljesebbnek látnák, mint a mágia visszatérését. Egy reggelen a világ arra ébredt, hogy a szabályok megváltoztak. A létezés határvonalai eltolódtak, mindenkinek új életet kellett tanulnia. A világ felébredt. Néhány embernek megadatott a képesség, hogy a Felébredt világ energiáit megcsapolva mágiát használjon.

A *Shadowrunban* a legalább 1-es Mágia tulajdonsággal rendelkező karakterek **Felébredtnek** számítanak. A mágikus képességek nélküli karakter (0-s Mágia tulajdonsággal) elnevezése **evilági**. A mágikus szakértelmekkel rendelkező Felébredt karakterek a **varázslók**.

A varázslók a szakértelmek közül leggyakrabban a **Varázslást** használják a mana alakítására, és varázslatok létrehozására, illetve **Idézést** szellemek és elementálok hívására. A varázslás és idézés – akárcsak a többi mágikus tevékenység – komoly fáradtságot, úgynevezett **kimerülést** okozhat a varázslónak.

A varázslók a két mágikus tradíció egyikét követik. Választásuk *életükre* szól. Visszakozni nem lehet.

A *sámáni* tradíciót választó karakter a **sámán**. A sámánok mágikus erejüket úgy kapják, hogy érzelmeik, akaratuk és hitük belső világát a külső természettel hozzák összhangba. A természettel való kapcsolat egy szellemalakon, a sámán hitét megszemélyesítő totemen keresztül valósul meg.

A *hermetikus* tradíciót választó karakter **mágus** lesz. A mágus az univerzumra úgy tekint, mint absztrakt erők és energiák rendszerére, mely energiákat bonyolult szimbólumokkal és formulákkal irányítani, formálni lehet. A hermetikus mágia jóval intellektuálisabb megközelítést alkalmaz, és inkább megfigyeléseken, elméleteken, gyakorlaton és a pontos végrehajtáson alapul. A mágusok gyakran tudósok, akiknek a munkáját nagy könyvtárak és egyéb bonyolult felszerelések segítik.

Minden varázslatnak és szellemnek valamekkora energiája van, ezt nevezik **erő** szintnek, melyet a varázsló határozhat meg, és melynek csak a képességei, ideje és pénze szabhat határt.

Az erő szint a különféle próbáknál ugyanúgy funkcionál, mint a tulajdonság vagy szakértelem szintek.

SAKÉRTELMEK

A karakter ismereteinek és tanult képességeinek összességét szakértelmeknek nevezzük, és segítségükkel lehet bizonyos próbákat a legkönnyebben lebonyolítani. A szakértelem szintje határozza meg, hány kockával dobhat a karakter az adott szakértelem használatához szükséges próbánál. Lásd még a *Szakértelmek* fejezetet, a 14. oldalon.

KOCKATARTALÉK

Ha a talaj felforrósodik a karakter talpa alatt, és a rendes tulajdonságok és szakértelmek már nem elegendőek ahhoz, hogy a karakter megélje a másnapot, segítségre lehet szüksége. Ilyenkor lép színre a **kockatartalék**.

A kockatartalék valójában olyan kockákból áll, amelyeket a játékos hozzáadhat a próbához normálisan felhasználható kockákhoz. A kockatartalék a legelső harci forduló első pillanatában válik elérhetővé. A karakterek ebből használhatnak a harci forduló időtartama alatt. Ha a tartalék kiürül,

akkor egészen addig nem használható újra, amíg a következő harci forduló elején fel nem frissül. Egy próbához több kocka is felhasználható a tartalékból.

Ha a karakter tartalék kockákat használ fel egy próba erősítésére, akkor ezeket a kockákat hozzáadja a próbához normálisan felhasznált kockákhoz. Tehát, ha például a karakter rendszeren 4 kockával dobna egy próbát, de a próba erősítésére további 3 kockát vesz ki a tartalékból, akkor összesen 7 kockával dobhat. A kockatartalékból használt kockák legyenek más színűek, mint a próbához normálisan felhasznált többi kocka.

Ellen Whiteface nehézpisztolyát a kezében szorongatva rádöbben, hogy kifutott a választási lehetőségekből: ha nem szedi le átkozottul gyorsan azt a rohamozó maffiás trollt, akkor többé már nem kell ilyesmin gondolkodnia. A játékos dönthet úgy, hogy nem használ, csak néhányat használ fel, vagy hogy a teljes tartalékával segíti a Pisztolyok próbát. Akárhány kockát is használ fel végül, azokat már nem használhatja többet, egészen a KÖVETKEZŐ harci forduló kezdetéig. Jelen esetben Whiteface 6 tartalék kockával rendelkezik. A játékos – tudván, hogy a trollt mindenképpen meg kell állítani – úgy dönt, hogy mind a 6 kockát felhasználja. Így a következő fordulóig egyetlen kockája sem marad a tartalékban. Ha a játékos mondjuk döntött volna, csak 4 kockát használ fel, akkor maradt volna 2 kockája későbbre. Ő azonban úgy döntött, hogy mindent egy lapra tesz fel a troll eliminálása érdekében. Ha viszont ez nem sikerül Whiteface-nek, akkor a troll fog következni, neki pedig már nem marad tartaléka a védekezésre.

Minden harci forduló kezdetén a kockatartalékok felfrissülnek maximális értékükre. Ha például a karakter kockatartaléka 5, akkor minden harci forduló elején beáll 8-ra. A fel nem használt kockák nem vihetők át a következő fordulóra.

Kockatartalék használata

A tartalék kockákat bármiféle támadó vagy védekező harci próbához fel lehet használni, például Pisztolyok, Íjak, Hajítófegyverek, Bunkók, Fegyvertelen Harc vagy hasonló, támadó jellegű harci szakértelem próbákhoz. A harci tartalék kockái felhasználhatók a fizikai támadások által okozott sérülések ellenpróbájára is (lásd *Harc*, 21. oldal).

A varázsló a varázslat tartalékból használ kockákat a Varázslás próbák erősítéséhez. A kockák felhasználhatók varázslat és kimerülés próbákhoz egyaránt.

FELSZERELÉS

A felszerelés a karakter tulajdonában lévő eszközök összessége. Ide tartozik a vadász megbízható fegyvere, az éjszakai klubban viselt ruhája és cégrabszolgás alcája, a csapat kódolt frekvenciájára beállított mikroadó-vevője, a helyi bandától vásárolt viharvert Eurocarja, a varázslat fókuszként funkcionáló ősi kelta orikalkum karkötője, valamint mindig kéznél lévő zsebirodája, melynek memóriájába feljegyezte összes kapcsolatának telefonszámát. Felszerelése teljes listája megtalálható a karakter karakterlapján.

Fegyverek

A fegyverek **sebzés kódja** mutatja meg, mekkora sérülést lehet velük okozni. A kód egy számból és egy betűből áll. A kód elején lévő szám az **energiaszint**, amely azt mutatja meg, mennyire nehéz ellenállni a fegyver energiájának. A betű pedig a **sebzésszintet** mutatja, mely a fegyver által okozott sebzés mértéke (**Enyhe, Közepes, Súlyos, Halálos**). A kódok használatát lásd a *Harc* fejezetben, a 21. oldalon.

Kiberverek

A különböző technológiai beültetések organikus módosítások és strukturális fejlesztések – összefoglaló nevén kiberverek – megnövelhetik a karakterek tulajdonságait és szakértelmeit. Némelyik kiberver különleges dolgok elvégzésére is képessé tehetik a karaktert, például a Matrixban való szörfözésre, vagy huzalozott reflexekkel a normális sebesség háromszorosával történő mozgásra.

Mivel a kiberverek beültetése a szervezet számára igen megterhelő procedúra, minden kiberver **Esszencia költséggel** is rendelkezik. Az emberi testnek vannak korlátai, ezért csak korlátozott mennyiségű kibervert lehet beültetni anélkül, hogy a karakter kifogyana az Esszenciából, és meghalna. Minél több kibervert építenek a karakterbe, annál kevésbé lesz „emberi”. A túl sok kiberverrel rendelkező karakter egyre inkább kirekesztődik, emberi kapcsolatai sínylik meg a változást. A kiberverek sok fajtája teljesen hétköznapivá vált, és noha szinte fel sem figyelnek rá (kiberszemek, adatjackek), a túl sok látható kiberver még mindig visszatetszést kelt az emberekben. Ez nagyban kihat a karakter szociális kapcsolataira is.

ÁLLAPOTJELZŐ

A karakterlapon található a két sorból álló állapotjelző. A **fizikai sebzés sor** mutatja a szerzett sebeket, és a karakter esetleges halálát. A **kábulás sebzés sor** a kábultságot, fáradtságot, és az ájulást jelzi. További információkért lásd a *Sebesülés és gyógyulás* fejezetet a 24. oldalon.

A MÁTRIX

A Matrix nem más, mint különféle számítógéprendszernek óriási halmaza, melyek a nemzetközi telekommunikációs rendszeren keresztül kapcsolódnak egymáshoz. A világ legtöbb számítógéprendszere elérhető a Matrixon keresztül, feltéve, hogy rendelkezel a megfelelő kódokkal, vagy képes vagy önerőből behackelni. Egy Matrix-felhasználó gyakorlatilag másodperceken belül képes rákapcsolódni a földgolyó túlsó felén lévő rendszerre is. Ez a kapcsolódási és adatátviteli sebesség létfontosságú mind a cégvilág törvényei, mind az adatok folyamatos frissítése szempontjából – olyan időkét élünk, amikor egy szempillantás alatt gyökeres változások következhetnek be a világban.

Az emberi agy nem képes közvetlenül értelmezni a Matrixban áramló nyers adattömeget. Ha a felhasználók pusztán a régi játékszerek – parancssorok, fájlnevek, nehézkes programnyelvek – használatára hagyatkozhatnának, a rendszer kezelhetetlen lenne. Egy 2006-os felhasználónak például, aki be akart olvasni egy számítógépes fájlt, először be kellett gépelnie néhány hosszadalmas utasítást, majd megtalálni a keresett fájlt egy ablakban, vagy valami még hosszadalmasabb – de ugyanolyan nehézkes – műveletet kellett végre-

hajtania. De 2060-ban a Mátrixban mindent – fizikai részegységeket, programokat, még a különféle műveleteket is, például egy fájl másolását – grafikus ikonok jelképeznek. Manapság a felhasználónak csak egy töredékmásodpercbe kerül, hogy átsuhanjon a virtuális terepen a keresett fájljig. Ha jogosult a fájl megnézésére, akkor bizonyára ott is fogja megtalálni, ahol keresi. Az általa használt interfész rutinok hasonlíthatnak irodai alkalmazottakra, megjelenhetnek egyetlen hatalmas könyvtárként, vagy szemképráztató energiasugarakként. A felhasználó meglátja a fájlt, megérinti, és az adatok már le is töltődtek a kibertermináljába.

A felhasználónak többé nem kell kódokat, parancssorokat, fájlneveket fejben tartaniuk. Ha akarnak valamit, egyszerűen csak elveszik. Ha programot szeretnének írni egy laboratórium vagy szerelőszalag működtetéséhez, gondolatban létrehozzák a szükséges műveleti utasításokat, vagy virtuális elemekből felépítenek egy modellt, és a számítógép ezeket értelmezi. A modern vegyészek például úgy állítják össze a molekulákat, ahogy a gyerekek teszik egymáshoz az építőkocka elemeit. A számítógép ezután olyan programmá formálja ezeket a tevékenységeket, amely a való világban képes végrehajtani magát a műveletet.

Természetesen az árnyvadászok – akiknek általában jó okuk van rá, hogy egy számítógéprendszer belsejében kutakodjanak – is kihasználják a modern technológia kínálta lehetőségeket. Ugyanaz a Mátrix-felszerelés, amelyik leegyszerűsíti a céggrabszolgák munkáját, hatalmat ad a dekások kezébe is. Ezek a független felhasználók képesek besurranni a rendszerekbe, és saját előnyükre felhasználni azok egyszerű grafikai megjelenítését.

A MÁTRIX ELÉRÉSE

A Mátrixhoz való csatlakozáshoz az emberek kiberdekknek és kibertermináloknak nevezett kibernetikus interfészeket használnak. Ezek az eszközök egy száloptikás kábel, és az otthoni telekom rendszereknél megszokott, szabványos adatcsatlakozó segítségével csatlakoznak a hálózathoz. A megfelelő eszközök birtokában persze egy dekás akármilyen telekomvonalat meg tud bütykölni, hogy aztán rácsatlakozzon. A dekás vagy a fejét körülölelő elektrodaháló (a gyávák eszköze), vagy pedig egy adatjackkel ellátott kibernetikus interfész (csak így lehet igazán repülni) segítségével kapcsolódik a dekkhez vagy terminálhoz. Van, akik munka közben néha a billentyűzethez is hozzányúlhatnak, de a legtöbben a nyers kibernetikus csatlakozást részesítik előnyben.

Használatkor a dekk vagy terminál felülbírálja a felhasználó saját érzékszervi információinak többségét, és a Mátrix elektronikus szimulációjával helyettesíti azokat. A tényleges Mátrix bonyolult kódrendszereit a műérzet jel grafikus ikonokká alakítja át. Egy másodpercnyi zavarodottság után a dekás (pontosabban az öt jelképező ikon) megjelenik a Mátrix azon pontján, ahol a kiberdekk a hálózatra csatlakozott. Ha egy illegális csatlakozási pontról lépett be a Gyufaszál Bár és Grillsütőde szobájában, akkor annál a telekomvonalnál fog megjelenni, amelyikre ráakasztotta a dekkjét.

A legitim felhasználók regisztrált kiberterminálokon dolgoznak, melyek minden műveletüknél azonosítják magukat a Mátrix rendszerének. A dekások kiberdekkjeinek azonban nincs ilyen azonosítójuk. Ők mindig névtelenek maradnak,

és amikor minden összejön nekik, a biztonsági eljárásokat kikacagva suhannak a Mátrix titkai között. Persze amikor balszerencsésen alakulnak az események, a Mátrixban is halnak meg (lásd Mátrixharc, 23. oldal).

LÁTÁS A MÁTRIXBAN

Hogyan fest a Mátrix? Többnyire tisztán felismerhető, hogy számítógép-generálta és rajzolta világról van szó, bármennyire élethű és valóságos legyen is. Vannak persze olyan szegletei is, amelyek gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek a valós világtól, de az ilyenek általában veszélyes helyek.

A Mátrixban mindennek megvan a szimbolikus megfelelője. A számítógéprendszerek kívülről nézve gyakran épületeknek, hegyeknek vagy egyéb nagyobb építményeknek látszanak, belül pedig a megjelenítések többféle variációját használhatják a rendszerek funkció szerinti ábrázolására. 2060-ban a legtöbb rendszer már egyedi tervezésű, ún. „formázott rendszer”, melyek részletes grafikai megjelenítéssel mutatják meg, mi is zajlik tulajdonképpen odabent. Egy formázott rendszer központi metaforája határozza meg az ott tapasztalható virtuális valóság kinézetét. A Silver Technology rendszere, az *Irigység Prototípusában*, például úgy néz ki, mint egy hagyományos iroda, azzal a kivétellel, hogy bármely eszköz, amit megérintesz életre kel, és azt teszi, amit mondasz neki. Megérinted az íróasztalt és elkezd jegyzetet írni a gondolataidból. Megérinted az irattartót, és az adatfájlok kiugranak. Amikor egy dekás belép a rendszerbe, minden amit tesz vagy érez, a rendszer központi metaforájának nyelvén nyilvánul meg.

Az adatoknak is megvan a maguk ábrázolása, látszódnak például lebegő kockának, melynek belsejében kavarnak az adatok. A rendszerbe való belépést jelképezheti például az, hogy a perszona áthalad egy ajtónyíláson, vagy beszipantja egy óriási neonsző.

És hogyan néz ki a dekás? Ahogy neki tetszik: egy lovagkori vagy modern páncélzatot viselő harcos, egy pusztán fényből szőtt lény, egy fehér, világító gömb, vagy egy félelmetes démon a pokol valamelyik sarkából; igazából nem számít. A Mátrixban bármi kinézhet bárminek.

Ez talán kicsit furcsának tűnhet, de ne feledd el, hogy a dekás által látott képeknek (és az általa hallott hangoknak, stb.) nincs semmi valóságalapja. Ezeket a képeket kizárólag a kiberdekk hozza létre azon információk alapján, melyet az a számítógéprendszer küld neki, amelyekkel éppen kapcsolatban áll.

SZAKÉRTELMEK



Mikor azt akarod, hogy a karaktered részese legyen valamilyen cselekvésnek, vagy a légzés, beszéd és álldogálás mellett valami bonyolultabb feladatot is teljesítsen, használnod kell a szakértelmeit. A szakértelmek a karakter által megszerzett ismereteket és tapasztalatot jelképezik. A *Shadowrun*ban a szakértelmek a szűkre szabott, korlátozott cselekvések helyett inkább az ismeretek alapját, általános használati módját mutatják meg.

ALAPSZAKÉRTELMEK

Az alapszakértelmek a *Shadowrun* legalapvetőbb ismeretei. A tulajdonságok a karakter veleszületett jellemzői, a szakértelmeket viszont az élete folyamán sajátította el. Minden egyes szakértelem külön kiképzést és módszercsoportot jelöl, melyeken keresztül a karakter bizonyos módon használatba tudja venni természetes adottságait.

SZAKÉRTELEM SZINTEK

A szakértelem szint a karaktergenerálás során kiválasztott, vagy a később elsajátított szakértelmekhez hozzárendelt számérték. Ezt a számot rendszerint a szakértelem nevével együtt, pontosabban az után írjuk le. Például a Lopakodás 5 azt jelenti, hogy a karakter 5. szinten birtokolja a Lopakodás szakértelmet. A szint az adott szakértelemmel való próba alkalmával felhasználható kockák számát mutatja meg. A Lopakodás 5-tel rendelkező karakter például 5 kockával dobhatja a Lopakodás próbát.

Szakértelmek levezetése

A szakértelem szintek 1-nél kezdődnek. Ha a karakternek nincs meg minimum 1-es szinten egy szakértelem, akkor az azt jelenti, hogy azon a területen gyakorlatlannak számít. Ettől ugyan még megpróbálkozhat az általa ismeretlen szakértelmet igénylő próbával, de csak jelentős hátrányokkal. Ezt hívják levezetésnek.

Levezetéskor a karakter a rokon tulajdonság értékével dobja a próbát +4 célszám ellenében. A 16. oldalon lévő táblázat segít eldönteni, hogy melyik szakértelemhez milyen tulajdonságot használj levezetéshez.



SZAKÉRTELEM KATEGÓRIÁK

HARCI SZAKÉRTELMEK

Bunkók

A bunkók él vagy penge nélküli kézfegyverek. Ezzel a szakértelemmel a karakter képes fegyverként felhasználni bármilyen rövid, súlyos tárgyat a baseballütőtől a csavarkulcsig.

Dobófegyverek

Idé tartozik minden kézzel elhajítható fegyver használata.

Éles fegyverek

Az Éles fegyverek szakértelem foglalja magába az élel vagy hegygel rendelkező kézfegyverek használatát. A karakter hatékonyan tudja használni a különféle késeket, kardokat, baltákat.

Fegyvertelen harc

A Fegyvertelen (vagy pusztakezes) harc szakértelem azokat a harci technikákat foglalja össze, melyek kizárólag a karakter saját testének használatán alapulnak. Az ökölvívás mellett ide tartoznak még a keleti harcművészetek, vagy a brazil capoeira is.

Géppisztolyok

Könnyű automata vagy félautomata fegyverek, melyeket általában a vállhoz vagy csípőhöz szorítva használnak.

Kiberfegyveres harc

Ez az új harci stílus a harci kiberverek kifejlesztése óta létezik. Az éles fegyverekkel való harc gyors támadásait kombinálja a pusztakezes küzdelem közvetlen módszereivel. A szakértelem segítségével a karakter képes lesz maximális mértékben kihasználni kibervereit.

Lőfegyverek

Ebbe a szakértelembe az izomerővel működő lőfegyverek használata tartozik.

Pisztolyok

A legalapvetőbb kézfegyverek használata, ide értve az önvédelmi, könnyű- és nehéz, és kábító pisztolyokat.

Rohampuskák

A Rohampuskák szakértelem a nagy tűzgyorsaságú puszkák használatának ismeretét takarja.



MÁGIKUS SZAKÉRTELMEK

Idézés

Az Idézés szakértelembe tartozik a szellemek megidézése és elűzése. Csak a minimum 1-es Mágiával rendelkező karakterek lehetnek birtokában ennek a szakértelemnek.

Elementálokat csak mágusok, természeti szellemeket pedig csak sámánok tudnak megidézni.

Varázslás

A Varázslás szakértelembe tartozik a mágikus energiák varázslatokká formálásának ismerete. Csak a minimum 1-es Mágiával rendelkező karakterek lehetnek birtokában ennek a szakértelemnek.

FIZIKAI SZAKÉRTELMEK

Atlétika

Az Atlétika szakértelembe tartozik a fizikai tevékenységek valamilyen formájában való különleges edzettség.

Lopakodás

A Lopakodás szakértelembe tartozik a lopózás, a kúszás, a nyomkövetés, az esetleges követők lerázása, valamint az álcázási technikák ismerete is.

SZOCIÁLIS SZAKÉRTELMEK

Etikett

Az Etikett szakértelem lehetővé teszi, hogy a karakter ne lógjon ki az adott szubkultúrából, felismerje annak jelentős személyiségeit, általános ismeretei legyenek erősségeikről és gyengeségeikről, valamint arról, hogy mit szeretnek és mit nem.

Megfélemlítés

Attól függően, hogy tekintesz rá, a Megfélemlítés a Vallatás gyengébb, vagy a Tárgyalás erősebb változata. Ezzel a szakértelemmel a karakter rá tudja venni az embereket olyan cselekedetekre, melyeket normális esetben nem tennének meg – mégpedig a megjelenésével vagy viselkedésével kiváltott félelem által.

Tárgyalás

A Tárgyalás szakértelem foglal magába minden olyan cselekedetet, amellyel a tárgyaló felek megpróbálkoznak saját javukra billenteni a mérleg nyelvét – akár óvatos, körültekintő alkudozással, akár mellébeszéléssel. A Tárgyalás szakértelem próba az alany Intelligencia szintjét használja célszámként.

Vallatás

A Vallatás szakértelem az ellenkező alanyoktól való információszerzés művésze.

LEVEZETÉS TÁBLÁZAT

Tevékenység

Tüzelni egy fegyverrel
Fegyvertelen vagy közelharc
Atlétika
Lopakodás
Tárgyalás vagy más szociális szakértelem
Számítógépek vagy Elektronika

Levezetett Tulajdonság

Gyorsaság
Erő
Erő
Gyorsaság
Karizma

Intelligencia

Vezetés

A Vezetés szakértelem határozza meg a karakter azon képességét, hogy tekintélye és érvei segítségével rávegyen másokat arra, hogy azt tegyék, amit ő akar. Egyfajta problémamegoldási készséget is magában foglal, amely azonban nem helyettesíti a józan gondolkodást és a gondos tervezést a játékosok részéről.

TECHNIKAI SZAKÉRTELMEK

Biotechnika

A Biotechnika szakértelembe tartozik az alapvető orvostudomány, és az elsősegélynyújtás. Az ezzel a szakértelemmel rendelkező karakter az alapvető gyógyászatot csak felületesen, inkább ápolóként, mint valódi orvosként ismeri. Bár a szakértelembe a kibervek felépítésének és anyagainak ismeret is beletartozik, az interfész rendszerek használatához még így is szükség van egy számítógépes szakértőre. Több információért lásd a 25. oldalt.

Elektronika

Az Elektronika szakértelembe tartozik az elektronikus berendezések használata, és azok működésének ismerete. A 2060-as évek városai szinte minden általánosan használatos berendezés elektronikus úton működik.

Robbantás

A Robbantás szakértelembe tartozik a kémiai robbanóanyagok előkészítésének, kimérésének és kihelyezésének ismerete.

Számítógép

A Számítógép szakértelembe a számítógépek és programozás ismerete. Ez a szakértelem teljességgel nélkülözhetetlen azon karakterek számára, akik be akarnak kapcsolódni a kibertérbe, hogy a Matrixban szörfözzenek.

JÁRMŰ SZAKÉRTELMEK

Autó

Az Autó szakértelem a négy vagy többkerekű, motoros járművekre vonatkozik.

Motor

A Motor szakértelembe tartozik mindenfajta két- és háromkerekű, valamint oldalkocsis motor használata.

HARC

A *Shadowrun* világa erőszakos és ellenséges, ezért a karakterek előbb vagy utóbb biztosan harcba keverednek valakivel. Akár lövöldöznek, varázsolnak, verekszenek, járműves- vagy Matrixharcban vesznek részt, a következő harci szabályokat kell alkalmazni.

A *Shadowrun*ban a harc pontosan meghatározott szakaszokként folyik, melyeket harci fordulónak nevezünk. A harci forduló megpróbálja utánozni azt, ami a valóságos harcban történhet: meghatározza, ki cselekszik először, ki húzza elő gyorsabban a fegyverét, mi történik, ha az egyik karakter behúzza egyet a másiknak, stb. A nagyjából három másodperc hosszú harci forduló során mindne játékos (a leggyorsabbal kezdve) bejelenti, mit szeretne tenni a karaktere, majd kockadobásokkal eldöntik, mennyire járt sikerrel. A Játékmester határozza meg a nem játékos karakterek cselekedeteit és reakcióit, valamint ő dönti el az események végkimenetelét. A harci fordulót bővebben a 19. oldalon ismertetjük.

KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés határozza meg azt a sorrendet, amelyben a karakterek a harci fordulón belül végrehajtják tevékenységeiket. A kezdeményezési érték meghatározásához dobni kell a karakter kezdeményezés kockáival, majd a kockák együttes értékét hozzá kell adni a Reakcióhoz. A kezdeményezésre nem vonatkozik a Hatos szabálya (9. oldal), és Kockatartalékot (12. oldal) sem lehet használni hozzá.

Csontos John, az ork utcai samuráj Reakciója 5-ös, és 2D6 kezdeményezés kockája van. Két kockájával egy 2-est és egy 6-ost dob, tehát kezdeményezése a fordulóban (5 + 2 + 6 =) 13.

A kezdeményezési érték dönti el, mikor és hányszor cselekedhet a karakter a harci fordulóban.

A SORREND MEGHATÁROZÁSA

A harci forduló kezdetén a karakterek dobhatnak kezdeményezés kockáikkal. Kiszámoljuk a kezdeményezési értéket, melyeket a Játékmester a legmagasabbtól kezdve feljegyez. A legnagyobb kezdeményezési értékű karakter jön először.

A kezdeményezési kör

A legmagasabb kezdeményezésű karakter után a többiek következnek a magasabb értékektől az alacsonyabbak felé haladva. Ezt nevezzük kezdeményezési körnek. Minden karakter sorra kerül, mielőtt bármelyik másik karakter újból következhetne. Mikor a karakter cselekszik, azt hívjuk harci fázisnak.





Amikor már minden játékos sorra került, a Játékmester levon 10-et mindenkinek a kezdeményezési értékéből. Amelyik karakternek a kezdeményezése még ezután is 0 felett van, az újból cselekedhet, természetesen ismét a legmagasabb értékűvel kezdve. Ez a második kezdeményezési kör. A tevékenységek lezajlása után a Játékmester ismét levon 10-et a kezdeményezésekből, és ha valakinek még ezután is nagyobb az értéke 0-nál, az harmadszorra is cselekedhet. Ez egészen addig folytatódik, amíg mindegyik karakter kezdeményezési értéke 0-ra nem csökken. A harci forduló véget ér, újból ki kell dobni a kezdeményezési értékeket.

Nagy harcra van kilátás, és a Játékmester mindnekít megkér, hogy dobjon kezdeményezést. A játékosok dobásai után a kezdeményezési értékek a következőképpen alakulnak:

Játékos	Kezdeményezési érték
Mike karaktere	37
JM gorilla #1	26
Dave karaktere	22
JM gorilla #2	19
Sharon karaktere	18
Rich karaktere	17
JM gorilla #3	15
Carmella karaktere	9

A harci forduló a következőképpen fog lezajlani (feltéve, hogy senki nem sebesül meg):

Játékos	Első alkalom	Második alkalom	Harmadik alkalom	Negyedik alkalom
Mike karaktere	37	27	17	7
JM gorilla #1	26	16	6	-
Dave karaktere	22	12	2	-
JM gorilla #2	19	9	-	-
Sharon karaktere	18	8	-	-
Rich karaktere	17	7	-	-
JM gorilla #3	15	5	-	-
Carmella karaktere	9	-	-	-

Az első kezdeményezési körben minden karakter cselekedhet – elsőként Mike-é, majd sorban a többiek. A másodikban csupán Carmella karaktere marad ki a tevékenységekből, mert a kezdeményezési értéke 0 alá csökkent (9 – 10). Mindneki másnak van második tevékenysége, és ezúttal is Mike karaktere az első. Ez után a kezdeményezési kör után már csak hárman maradnak, akiknek a kezdeményezési értéke 0 felett van: Mike karaktere, a JM gorilla #1, valamint Dave karaktere. A harmadik kört követően már csak Mike karaktere cselekedhet, azaz nem csak hogy ő kezdte a fordulót, de ő is fejezi be.

Egyenlő kezdeményezések

Megtörténhet, hogy több karakternek is ugyanannyira jön ki a kezdeményezési értéke. Ebben az esetben a nagyobb Reakcióval rendelkező karakter következhet előbb. Ha a karaktereknek a Reakciójuk is egyenlő, akkor dobjanak

1D6-tal. A nagyobb értéket dobó következik hamarabb (egyenlő értékek esetén újra kell dobni).

A HARC FORDULÓ MENETE

Miután eldölt, kik és milyen sorrendben következnek, az alábbi szabályok szerint kell lebonyolítani a harc mindne formáját, beleértve a közelharcot, a tűzharcot, vagy mágia-párbajt.

A most következő harci szabályok minden játékos karakterre, nem játékos karakterre (NJK), valamint szellemre vonatkoznak, kivéve, ha a szabályok másként határoznak.

1. MINDEN KOCKATARTALÉK FELFRISSÜL

Minden karakter minden kockatartaléka felfrissül.

2. A KEZDEMÉNYEZÉS MEGHATÁROZÁSA

A harcban résztvevő minden karakter, szellem, avgy bármi más kezdeményezésének meghatározása. A kezdeményezési értékek sorrendje (a nagyobbtól a kisebb felé haladva) dönti el, mikor ki következik.

3. A KARAKTEREK A HARC FÁZISUKBAN VÉGREHAJTJÁK TEVÉKENYSÉGEIKET

A harcban résztvevő szereplők az első kezdeményezési körben egymás után végrehajtják tevékenységeiket, kezdve a legmagasabb kezdeményezési értékű karakterrel. Az a karakter lesz a tevékenykedő karakter.

A. A tevékenységek bejelentése

A tevékenykedő karakter bejelenti, mit szeretne tenni saját harci fázisában.

B. A tevékenységek végrehajtása

A tevékenykedő karakter tevékenysége lebonyolításra kerül.

C. A hátralévő karakterek tevékenységeinek bejelentése és végrehajtása

Az adott harci fázisban cselekedni kívánó többi karakter tevékenységének végrehajtása a B ponttól kezdődően. Ha a harci fázisban már minden karakter cselekedett, tovább kell lépni a következő legnagyobb kezdeményezési értékű karakterre, és az ő harci fázisában is megismételni az eljárást az A ponttól kezdődően. Az A-C lépéseket addig kell folytatni, amíg az adott kezdeményezési körben már egyetlen karakter sem tevékenykedhet.

D. A következő kezdeményezési kör kiszámítása

Ha már minden karakter tevékenykedett, és minden tevékenység lebonyolításra került a kezdeményezési körben, a Játékmester levon 10-et minden karakter kezdeményezési értékéből, és meghatározza a következő kezdeményezési kör tevékenységeinek sorrendjét. Ezután a 3. pont ismétlődik folyamatosan. Ha egy karakter kezdeményezési értéke 0, vagy annál kevesebb, akkor a karakter a harci fordulóban már nem tevékenykedhet.

4. ÚJ HARC FORDULÓ KEZDŐDIK

Új harci forduló kezdődik az 1. ponttól. A harc végéig ismételd az eljárást 1-től 3-ig. A karakter kockatartalékaiban



maradt, fel nem használt kockák nem mennek át a következő harci fordulóra.

A TEVÉKENYSÉGEK BEJELEN-TÉSE

Amikor a karaktered sorra kerül, be kell jelentened, mit szándékozol tenni a harci fázisában. Egy szakértelem használata például tevékenységnek számít. A nem-szakértelem tevékenységnek (beszéd, rejtőzködés, hasra vágódás) ne feledd, hogy három másodperc áll a karakter rendelkezésére. Egy kiáltást, hogy „Vigyázz!”, lehet kombinálni azzal, hogy közben hasra vágódsz és tüzelsz a fegyverrel. De egy varázslat elsütése, miközben tüzelsz egy fegyverrel és közben – az kivitelezhetetlen.

MOZGÁS

A karakterek a harci fordulójukat helyváltoztatásra, mozgásra is felhasználhatják.

Kétféle mozgást különböztetünk meg: járást és futást. A karakterek a harci forduló során ezen két sebesség között választhatnak, vagy ha akarnak, akár egy helyben is maradhatnak. A karakterek kezdenek a fordulót mozdulatlanul is; elég, ha csak valamelyik későbbi harci fázisukban jelentik be a mozgást.

MOZGÁSI SEBESSÉG

Minden karakternek van egy járási, és egy futási sebessége. Ez a sebesség határozza meg az egy harci forduló alatt megtehető távolságot. A karakter maximum járási sebessége (méterben) megegyezik a Gyorsaságával, a futási sebesség pedig a Gyorsaság és a futási módosító szorzatával (lásd *Futás táblázat*).

A futó karakterek a futás idejére minden próbájukra +4 módosítót kapnak. Ugyanígy +2 célszám módosító érvényes egy futó karakter eltalálásához, távolsági harcban.

TÁVOLSÁGI HARC

A *Shadowrun*-ban kétféle harc létezik: távolsági harc és közelharc. Mindenfajta távolsági harcot (legyen az tűzfegyverekkel, löfegyverekkel vagy dobófegyverekkel vívott harc) ugyanúgy bonyolítunk le.

A TÁVOLSÁGI HARC LEBONYOLÍTÁSA

A távolsági harc lebonyolítására az alább vázolt módszert használd. A következő részekben majd minden lépést külön is részletezünk.

1. A célszám meghatározása

Minden karakter minden egyes fegyvere rendelkezik egy célszámmal a sikeres találatához. Például az örök a könyvben található kalandban, az *Irigység Prototípusában*, AK-97 rohampuskával vannak felszerelve (50. oldal). Ezek célszáma 3. Minden karakter különböző célszámot kap a szakértelmük, kiegészítőik és kibervereik alapján.

FUTÁS TÁBLÁZAT

Faj	Futás módosító
Humán	X 3
Törpe	X 2
Tünde	X 3
Ork	X 3
Troll	X 3

2. A helyzettől függő módosítók alkalmazása

Van pár különleges módosító (lásd lejjebb), alkalmazd őket, ha a helyzet úgy kívánja.

3. A támadó próbát dob

A támadó a megfelelő harci szakértelmével próbát dob (a kockatartalékok felhasználhatók a próbához). Számold össze a sikereket.

4. Sérülési ellenpróba

A védekező fél sérülési ellenpróbát dob a Test szintjének megfelelő számú kockával (plusz kockatartalék) a használt fegyver energiaszintjének és saját páncélzat szintjének különbsége, mint célszám ellen. Számold össze a sikereket.

5. Az eredmény meghatározása

Hasonlítsd össze a támadó és a célpont sikereit. A sebzés mértéke a karakter által elért sikerek számától függően csökkenhet vagy nőhet. Egyenlő számú siker esetén a fegyver az alapsebzésének megfelelő sérülést okozott.

6. A sebzés kiosztása

A fegyver sebzését a szabályoknak megfelelően módosítjuk, majd kiosztjuk a védekező félre.

HELYZETTŐL FÜGGŐ CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

A végső célszám meghatározásához add össze az érvényes módosítókat, majd ezzel a számmal módosítsd az alapcélszámot. A módosított célszám soha nem mehet 2 alá.

Részleges takarás

A terep, bozót, lomb vagy akadályok (ládák, ablakok, ajtók, függönyök és hasonló) által részben takart célpontok ellen végrehajtott támadások +2 módosítót kapnak.

Futó célpont

Ha a célpont a támadás pillanatában éppen fut, vagy az előző tevékenységében futott, akkor a támadás +2 módosítót kap.

Mozdulatlan célpont

A mozdulatlan célpont elleni támadásoknál a célszám módosító -1.

Támadó fut

Ha a karakter a támadás pillanatában fut, akkor a támadásra +4 módosítót kap.

Célra tartás

A célra tartó karakter -1 módosítót kap. Nem tarthatsz célra, ha mozogsz vagy mozogtál már a kezdeményezési körben.

A karakter sebesült

A támadós sérülése miatt is módosulhat a célszám (lásd *Sebesülés módosítók táblázat*, a 25. oldalon).



TÁVOLSÁGI HARC MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT

Helyzet	Módosító
Részleges takarás	+2
Futó célpont	+2
Mozdulatlan célpont	-1
Támadó fut	+4
Célra tartás	-1
Nincs szükséges szakértelmed (15. oldal)	+4
A karakter sebesült	Lásd Sebesülési módosítók táblázat, 25. oldal

A TÁMADÓ PRÓBÁJA

A támadás kimenetelének meghatározásához a támadó a megfelelő távolsági fegyver szakértelme szintjének és a kockatartalekből felhasználtaknak megfelelő számú kockával dob. Minden egyes kocka értékét össze kell hasonlítani a módosított célszámmal, az Egyes és Hatos szabályának (lásd 9. oldal) megfelelően. Sikerenek számít minden olyan dobás, melynek eredménye nem kisebb, mint a célszám (tehát nagyobb vagy egyenlő). Ha egyetlen siker sem jött ki, akkor a támadás eredménytelen volt.

Liam Tűzfegyverek szakértelme 6, és kockatartalekből 4 kockát használ fel a próbához. A módosított célszám 4. Liam tehát 10 (6 + 4) kockával dob, és az alábbi eredmények jönnek ki: 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 és 5. A dobások közül egy 4-es, három 5-ös és egy 6-os érte el, vagy haladta meg a módosított célszámot (4), tehát Liam összesen 5 sikert ért el. Ha a módosított célszám 5 lett volna, akkor csak 4 sikere lenne. Ha a célszám nagyobb lenne 6-nál – mondjuk 8 –, akkor Liam csak a 6-ost dobhatná újra a Hatos szabálya szerint. Ebben az esetben az újradobott kockával legalább 2-est kell dobnia ahhoz, hogy elérjen egy sikert.

SÉRÜLÉSI ELLENPRÓBA

A támadó próbája után a célpont ellenpróbát dob, hogy csökkentse a sebzés mértékét. Hogy mentse a bőrét, a védekező fél a módosított Test tulajdonsága szintjének megfelelő számú kockával, plusz tetszőleges számú tartalék kockával dobhat.

A próba célszáma a támadó fegyverének energiaszintje, melyet a karakter által viselt páncélzat módosíthat. A módosított célszámot úgy kapjuk meg, hogy a fegyver energiaszintjéből levonjuk a páncélzat szintjét. A 2-nél kisebb eredmény 2-nek számít. Dobj a kockákkal (felhasználva az Egyes és a Hatos szabályát). Sikerenek számít minden dobás, melynek eredménye elérte, vagy túlhaladta a célszámot.

Liam balszerencsés célpontja (akinek a neve még balszerencsésebb – Takonypócnak hívják) 5-ös Test tulajdonsággal rendelkezik és 4 pontnyi ballisztikus páncélzatot visel. Liam jó öreg Ares Predator nehéz pisztolyával lő, melynek sebzés kódja 9K.

Takonypóc sebesülési ellenpróbájának 5 (9 – 4). Teste miatt 5 kockával dob, és a kockatartalekában már nem maradt több kockája, melyekkel javíthatná túlélési esélyeit. Dobása a következőképpen alakul: 1, 1, 5, 5 és 6. Mivel három kocka eredménye érte el, vagy haladta meg a célszámot, Takonypóc három sikert dobott.

AZ EREDMÉNY MEGHATÁROZÁSA

A támadás kimenetelének meghatározásához hasonlítsd össze a támadó és a célpont sikereit. Ha a támadónak van több sikere, növelheti a fegyver sebzését. Ha a támadó és a célpont sikereinek száma megegyezik, akkor a fegyver az alapsebzésének megfelelően sebez (lásd *Módosítás*, lejjebb).

SEBZÉS KÓDOK

Minden fegyver rendelkezik sebzés kóddal, amely azt mutatja meg, mennyire nehéz ellenállni a sebzésnek, és mennyire komoly sebesülést okoz a fegyver. A fegyverek sebzés kódja két részből áll: a fegyver energiáját kifejező számból, és a sebzésszintet jelző betűből.

Energia

A fegyver által okozott sebzés elkerülése érdekében tett próbák során az energiaszintet kell célszámként alkalmazni. Ezt a számot egyéb körülmények még módosíthatják, például a testpáncél. Ha például egy karaktert eltalálnak egy 6-os energiájú fegyverrel, akkor a karakternek 6-os célszámra kell ellenpróbát dobnia, hogy megússza a sérülést (kivéve, ha a számot valamilyen páncél módosítja).

Sebzésszint

A sebzésszint a fegyver által okozott sebzés súlyosságát jelöli: Enyhe (E), Közepes (K), Súlyos (S) és Halálos (H). Ha egy karaktert eltalálnak egy adott sebzésszintű fegyverrel, akkor az annak megfelelően fog Enyhe, Közepes, Súlyos vagy Halálos sebesülést szenvedni. Ezt a sebzésszintet azonban a különféle körülmények rendszerint módosítják.

MÓDOSÍTÁS

A módosítás kifejezés egy fegyver sebzésszintjének növelését vagy csökkentését takarja. A támadó karakter a próbája során elért sikereket felhasználhatja, hogy minden két siker után egy szinttel emelje a fegyver sebzését. Tehát ha például egy K alapsebzésű fegyvert használva 4 sikert dob, akkor a sebzésszintet egészen H-ig emelheti (két siker kell a Súlyoshoz, és újabb kettő a Halálos szinthez).

A célpont (vagy védekező karakter) eközben pont az ellenkezőjével próbalkozik, azaz a sebzésszint csökkentésével. A fegyver sebzésekódja egy szinttel csökkenthető a próba során elért minden két sikerrel. Tehát ha a védekező fél négy sikert dob egy Súlyos sérülést okozó fegyver ellen, akkor a sebzés mértéke Enyhére csökken (kettő siker szükséges a K-hoz, és újabb kettő az E-hez).

A résztvevők sikereinek számát tanácsos összehasonlítani, majd a több sikert elérő dobás szerint emelni vagy csökkenteni a sebzésszintet.

Ha a fegyver sebzése Enyhe alá csökken (azaz a sebzés már E szinten van, de a védekezőnek még maradt legalább



két sikere), akkor nem történik sebesülés. A másik oldalon a Halalos sérülés a legnagyobb elérhető sebzésszint.

Támadó növeli 1 szinttel 2 sikerenként →
(E)nyhe – (K)özepes – (S)úlyos – (H)alalos
← Védekező csökkenti 1 szinttel 2 sikerenként

Liam és Takonypóc sikereit összehasonlítva látjuk, hogy Liam (a támadó fél, 5 sikerrel) 2-vel több sikert ért el, mint Takonypóc (a védekező fél, 3 sikerrel). Liam ezért növelheti a fegyvere sebzését. Kettővel több sikere van (vagyis két plusz sikere), ami elég ahhoz, hogy a fegyver sebzésszintjét Közepesről Súlyosra emelje. Szegény Takonypóc így Súlyos sebet kap.

Ha Takonypóc 2-vel több sikert ért volna el Liamnál, akkor egy szinttel csökkenthetné a fegyver sebzését. A sebzés így Közepesről Enyhére módosulna, és Takonypóc megúszná egy Enyhe sebesüléssel. Legalább 4 plusz sikerre lenne viszont szüksége ahhoz, hogy egyáltalán ne sérüljön meg (2 plusz siker kell az Enyhe szinthez, és újabb kettő, hogy teljesen elimálja a sebzést). Ha mindketten ugyanannyi sikert dobnak, akkor Takonypóc Közepes sebet kap, a fegyver alapsebzésének (9K) megfelelően.

A SEBZÉS KIOSZTÁSA

Jegyzezd fel a sebzést a célpont állapotjelzőjén a 25. oldalon található szabályok figyelembe vételével.

KÖZELHARC

Ha két vagy több karakter kézitusába, illetve kézifegyverekkel vívott harcba bocsátkozik, akkor a most ismertetésre kerülő közelharc szabályok lépnek érvénybe. A Shadowrunban feltételezzük, hogy a közelharcban a harc részeként némi manőverezés is történik, vagyis egy-egy támadás nem csak egyetlen csapásból, hanem a résztvevő felek cseleinek és ellencseleinek sorozatából áll. Az egyszerűség kedvéért a harcot kezdeményező felet támadónak, ellenfelét pedig védekezőnek nevezzük.

A közelharc nem csak annyiból áll, hogy „én ütök rád, aztán várakozok, hogy te is üthessél rám”. Magában foglalja a harcban résztvevő felek egyidejű cseleit, ütéseit, rúgásait, ellentámadásait, hártásait, stb. Könnyen megtörténhet, hogy a karaktered saját harci fázisában sérül meg. Lehetséges, hogy ellenfelednek sikerül bevinnie egy szerencsés ütést, vagy egyszerűen ennyivel képzetebb a karakterednél.

KÖZELHARCI FEGYVEREK

Közelharc fegyvernek számít minden olyan fegyver, amit kézitusában használnak (vagyis olyankor, amikor a felek alig néhány méterre állnak egymástól). Ezen fegyverek némelyikét dobófegyverként is lehet alkalmazni, de ha ütnek velük, akkor mindig a közelharc szabályai érvényesek.

A közelharc fegyverek sebzéskódja némileg különbözik a távolsági fegyverekétől; némelyik inkább csak Kábulás sebzést okoz, mint fizikait. A játékosoknak és a játékmester-

nek meg kell egyezniük a játék kezdete előtt, hogy eldöntsék a közelharc fegyverek sebzését.

A KÖZELHARC LEBONYOLÍTÁSA

A közelharc lebonyolítására az alább vázolt rendszert használd. A részletes magyarázatok a lépések felsorolása után következnek.

1. A támadó próbát dob

A támadó alap harci szakértelem szintjének megfelelő számú kockával dob, és felhasználhatja a tartalék kockáit is. Az alapcélszám 4, ehhez jönnek hozzá a módosítók (lásd 21. oldal). Számold össze a sikereket.

2. A védekező próbát dob

A támadó alap harci szakértelem szintjével megfelelő számú kockával dob, és felhasználhatja a tartalék kockáit is. Az alapcélszám 4, ehhez jönnek hozzá a módosítók (lásd 21. oldal). Számold össze a sikereket.

3. Hasonlítsd össze a sikerek számát

Az a karakter taláta el a másikat, amelyik több sikert dobott. Egyenlő számú siker esetén a támadó talált.

4. A sebzés meghatározása

A találatot elérő karakter minden két sikere után, amellyel meghaladta ellenfele sikereinek a számát, egy fokozattal növelheti a sebzésszintet. Ha a sebzésszint elérte a Halalos fokozatot, a plusz sikerek az energiaszintet növelik – minden két siker után egygel.

5. Sérülési ellenpróba

A védekező karakter a Test tulajdonságának megfelelő számú kockával dob a támadás energiaszintje (a fegyver által módosított Erő), mint célszám ellen. A támadás energiájából le kell vonni a célpont ütési páncélzat szintjét. Minden két siker egygel csökkenti a sebzésszintet.

A SIKEREK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

Miután mindkét fél dobott, hasonlítsd össze az egyes karakterek által elért sikerek számát. A több sikert dobó karakter megütötte ellenfelét. Ha a győztes fél sikereinek számából kivonod a vesztes fél sikereit, megkapod a plusz sikerek számát. Egyenlő számú siker esetén a támadó ütötte meg ellenfelét.

A plusz sikerek befolyásolhatják a fegyver sebzését.

Zúgófej és kísértet a plexum egyik sötét síkátorában néznek farkasszemet egymással. Zúgó Fegyvertelen harc szakértelme 5-ös, Teste 4-es, tartalékában pedig 4 kockája van. Kísértet Fegyvertelen harc szakértelme 4-es, Test tulajdonsága 5-ös, és 5 tartalék kockával rendelkezik. Mindketten 4-es célszám ellen dobnak (nincsenek szituációs módosítók), és mindketten úgy döntenek, tartalékuk összes kockáját felhasználják próbájuk erősítésére. Mivel Kísértet harci fázisa van, ő lesz a támadó.

Zúgófej 9 kockával dob, az eredmény 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5 és 6. Három kocka éri el vagy haladja meg a célszámot, így Zúgónak három sikere van. Kísértet

szintén 9 kockával dob, az eredmény 1, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6 és 6. Ez bizony 7 siker.

Kísértet több sikert dobott Zúgófejnél, ezért az ő ütése talált. Ha Zúgó dobott volna több sikert, akkor az ő támadása lett volna eredményes. Ha mindkettőn ugyanannyi sikert dobnak, akkor a támadó fél (ez esetben Kísértet) talal.

A SEBZÉS MEGHATÁROZÁSA

A győztes fél plusz sikereit felhasználhatja fegyvere sebzésének növelésére. Minden 2 plusz siker után 1-gyel emelkedik a fegyver sebzésszintje. Ha mindkét fél ugyanannyi sikert ért el, a fegyver az alapsebzésének megfelelő sérülést okoz. Ha a karakter annyi sikert dob, hogy Halálos fölé is emelhetné a sebzésszintet, minden megmaradt 2 sikerrel 1-gyel növelheti a támadás energiaszintjét.

Kísértet 4 sikerrel többet ér el, mint Zúgófej, ezért kettővel emelheti fegyvere sebzésszintjét. Kísértet sebzésekódja puszta kézzel 4K kábulás; így a sikerek felhasználása után a sebzés 4H (Halálos) kábulás lesz. Ha Kísértet 6 sikert dobott volna, a maradék két sikerrel eggyel feljebb emelhetné az energiaszintet, azaz a végső sebzés 5H (Halálos) kábulás lenne.

SÉRÜLÉSI ELLENPRÓBA

A védekező fél megpróbálja csökkenteni a találat által okozott sebzést. Test tulajdonságával megfelelő számú kockával dob a támadó energiaszintje, mint célszám ellen. A célszámból levonódik a célpont ütési páncélzatának szintje. Minden 2 siker 1-gyel csökkenti a fegyver sebzésszintjét. A tartalékból bármennyi kocka felhasználható a próba erősítésére.



Zúgófej 5 kockával (Test) dob 4-es alapcélszám ellen, melyből levonódik 2 a rajta lévő ütési páncélzat miatt. Így a végső célszáma 2 lesz. A dobás eredménye 1, 1, 2, 4 és 6. Három dobás éri el vagy haladja meg a célszámot, ezért Zúgó 3 sikert ért el.

Minden 2 siker eggyel csökkenti a Halálos kábulás sebzésszintjét. Mivel Zúgó 4 siker helyett csak 3-at dobott, mindössze eggyel csökkenti a sebzés szintjét – ezáltal Súlyos kábulás szenved el.

MÁTRIXHARC

A Mátrix-béli tevékenységekre vonatkozó szabályok közel ugyanazok, mint a fizikai térben. A becsatlakozott karakter kidobja a kezdeményezését, de mivel a Mátrixban minden virtuális, minden a dekás gondolati sebességével zajlik, a kezdeményezési érték megduplázódik. Csak az adatjakkal vagy kiberdekkel rendelkező karakterek képesek belépni a Mátrixba ily módon.

Amint a karakter meghatározta a módosított kezdeményezési értékét, a harci forduló az eddig megszokottak szerint zajlik (lásd 19. oldal).

TEVÉKENYSÉGEK A MÁTRIXBAN

Kétfajta tevékenységet végezhetnek a becsatlakozott karakterek a Mátrixban. Az első a Keresés. A Keresés magában foglal szinte minden egyéb tevékenységet, amit a dekás a Mátrixban végez: helyszínek közti mozgást, megérinteni vagy aktiválni valamit, vagy az adatok utáni kutatást. A karakter dob a Számítógép szakértelme szintjével megegyező számú kockával a Keresés célszáma ellen. Ha a karakter sikerrel jár, képes végrehajtani a tevékenységet anélkül, hogy a rendszer illegális felhasználóként azonosítaná. A kockatartalék használható a próbához.



Ha a karakter elbukik a próbán (nem dob egy sikert sem), kivált egy riadót, és a rendszer riadókészültségi állapotra vált. A karakternek talán egy biztonsági dekással kell szembenéznie. Ez el is vezet a második fajta tevékenységhez, amit a karakter a Mátrixban végezhet: a Harchoz.

A Mátrixharc ugyanazokat a szabályokat követi, mint a közelharc (lásd 22. oldal). Kábulás sebzést okoz, és ugyanúgy lehet növelni és csökkenteni. Ha a karakter vagy a biztonsági dekás Halálos kábulás sebzést szenved és elveszti az eszméletét, azonnal kilöködik a Mátrixból, és Akaraterő (4) próbát kell tennie. Ha elbukik a próbán, Közepes fizikai sebzést szenved el a mentális visszacsatolás miatt. A tartalék kockák felhasználhatók mind a harc, mind a sérülési ellenpróba során.

A dekás határozza meg, hogy fest a perszonája a Mátrixban, és a támadásai kinézetét is. Egy pitéket dobáló bohóc, egy halóját szövő pók, vagy egy pitéket dobáló pók – a karakter ikonja bárhogy kinézhet.

Mátrix módosítók

Míg a rendszer riadóállapotban van, az illegális dekás minden nem-harci tevékenységének célszáma +2 módosító kap. Ez vonatkozik a harcra is, a sérülési ellenpróba során nem.

A dekás megkísérelheti leállítani a riasztást; egy Keresés próbát kell tennie, hogy megtalálja a riasztót, és még egy próbát, hogy leállítsa azt. Ha a dekás megnyeri a küzdelmet, kicsatlakozhat és megkeresheti az eszméletlen biztonsági dekás becsatlakozási pontját a fizikai világban, és ennél a terminálnál becsatlakozva a rendszer biztonsági dekásként fogadja el őt. A karakter ekkor módosíthatatlan célszám ellen tehet Keresés próbát, hogy leállítsa a riasztást. Ezután az egész rendszer úgy fog reagálni a dekásra, mintha az otthoni rendszerében lenne.

SEBESÜLÉS ÉS GYÓGYULÁS

Illegális, és egyáltalán nem veszélytelen hivatásuk miatt a *Shadowrun* karakterek vadászat közben megsebesülhetnek, mégpedig nem is túl ritkán. A sebzés fajtája, súlyossága és a karakterre gyakorolt hatása persze igen széles skálán mozog.

SEBZÉSTÍPUSOK

A *Shadowrun*-ban a sebzés alapvetően kétféle típusú lehet: fizikai és kábulás. Mindkettőt külön tartjuk nyilván.

Fizikai sebzés

A kettő közül a fizikai sebzés a veszélyesebb. Ilyenfajta sebesülést okoznak a tűzfegyverek, robbanóanyagok, hegyes vagy éles eszközök, valamint a legtöbb varázslat. Ha a fegyver sebzés kódjánál nem jelöljük külön a sebesülés típusát, akkor fizikai sebzésről van szó. Amint az gyanítható, a fizikai sérülésekhez kell a leg-hosszabb gyógyulási idő.

Kábulás sebzés

Kábulás sebzést – zúzódá-sokat, kimerültséget, izom-

gyengeséget és hasonlókat – lehet okozni ökölrel, rúgással, tompa ütőfegyverekkel, kábító bottal, elektromos fegyverekkel, kábító gránáttal, bizonyos varázslatokkal, valamint a varázslás miatti kimerültséggel. Ha valami kábulás sebzést okoz, akkor a sebzés kódnál azt külön feltüntetjük. A kábulás sebesülésből elég gyorsan fel lehet gyógyulni, a közvetlen hatások azonban ugyanolyan halálosak lehetnek, mint a fizikai sebek esetében.

A SEBZÉS ÁBRÁZOLÁSA

A sebzés módosítása után a karakternek el kell szenvednie az eredményül kijött sebesülést, és azt be is kell jelölnie az állapotjelzőjén. Az alábbi ábrán látható állapotjelző két rovattal rendelkezik: fizikai és kábulás rovatokkal. A fizikai sebzést a fizikai, a kábulás sebzést a kábulás rovatba kell feljegyezni.

ÁLLAPOTJELZŐ				
	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Célsz.	+2 Célsz.	+3 Célsz.	Eszméletlen
Fizikai	+1 Célsz.	+2 Célsz.	+3 Célsz.	Eszméletlen
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés

A bejelölendő rubrikák száma a fegyver végső, módosítás utáni sebzésszintjétől függ. Az alábbi, *Sebzésszintek* táblázatrol leolvasható, hogy egy teljesen ép karakternek hány rubrikát kell bejelölnie, ha fizikai vagy kábulás sebzés éri: Enyhe sebzésnél 1-et, Közepesnél 3-at, Súlyosnál 6-ot, és Halálosnál 10-et.

A sebzés összeadódik, tehát ha egy karakternek 3 rubrikája már be van jelölve (egy Közepes sebzés eredményeképpen), és egy újabb Közepes sérülés éri, akkor újabb három rubrikát be kell jelölnie, vagyis összesen már 6 rubrikája lesz tele (ami egyetlen Súlyos sebesülésnek felel meg). Ha az első Közepes sebzés után csak egy Enyhe sebesülés érte volna a karaktert, akkor a végén csak 4 (3 + 1) bejelölt rubrikája lenne, súlyos sebzés esetén pedig 9 (3 + 6).

Ha a karakternek több mint 10 rubrikája betelik a kábulás rovatban, a fennmaradó kábulás túlcsoportul a fizikai rovatba. 10 rubrikányi kábulás sebzés esetén a karakter elveszti az eszméletét, és nem tér magához, míg a kábulása Súlyos szintre nem csökken.

Ha a karakter a fizikai rovatban szerez 10 rubrikányi sebzést, szintén elveszti az eszméletét, viszont nem fog magához térni, még Gyógyítás varázslat hatására sem (lásd 32. oldal). Ha 11 vagy több rubrikányi sebzést szerez, meghal. A *Shadowrun* egy halálos játék, szóval jobb, ha vigyáztok magatokra.

ÁLLAPOTSZINTEK

Ahogy a karakter által elszenvedett sebesülések elérik az

SEBZÉSSZINTEK

Sebzés típusa	Bejelölendő rubrikák száma
Enyhe	1
Közepes	3
Súlyos	6
Halálos	10



állapotjelző egyes pontjait, a karaktert bizonyos hatások érik. Ezek a hatások szimulálják a szervezet reagálását a valódi sérülésekre. Az egy rovaton belüli állapotszintek nem adódnak össze. Közülük mindig csak a legmagasabb szintet kell figyelembe venni. Azonban a két rovat állapotszintjei már összeadódnak; tehát ha például egy karakter Közepesen sérült a kábulás rovatban, és Enyhén a fizikaiban, akkor mindkét sebesülése után módosító kap (+2 a kábulás után és +1 a fizikai után, vagyis összesen +3).

A *Sebesülési módosítók* táblázat megmutatja, milyen kihatással vannak a karakter sebesülései a különféle szakértelmeire és képességeire, valamint hogyan módosul a karakter kezdeményezésének végösszege.

A **sebesülési módosító** egy általános célszám módosító, amely a karakter majdnem minden próbájára vonatkozik – kivételt képeznek ez alól a sebesülés elkerülésére vagy kibírására dobott próbák.

GYÓGYULÁS

A gyógyuláshoz a sérülés nagyságától függően idő kell. A fizikai és kábulás sebesülések különféle módokon, más-más tempóban gyógyulnak.

Kábulás sérülés gyógyulása

A kábulás sebzés kiheverése valójában csak pihenésnek számít, hiszen a kábulás nem tényleges sebesülés. A gyógyulás ideje a sérülés nagyságától, és a Test vagy Akaraterő próbán elért sikerek számától függ. A kábulásból való felgyógyuláshoz a sebesült karakter 2-es célszám ellen dob Test vagy Akaraterő (amelyik nagyobb) próbát. Ezt a célszámot megváltoztathatják az éppen aktuális (kábulás és fizikai) sebesülési módosítók.

Egy rubrikányi kábulás sebzés kiheverése 60 percet vesz igénybe – ez az alapidő. A tényleges gyógyulási idő az alapidő osztva az elért sikerek számával. Ha ez az időszak letelt, a karakter kitörölhet egy bejelölt rubrikát az állapotjelző kábulás rovatából. Ha a karakter Halálos kábulás sebzése miatt elveszítette az eszméletét, addig nem tér újra magához, amíg kábulás sebesülése Súlyos szintig le nem csökken.

A kábulás sebesülésből való felgyógyuláshoz tökéletes pihenésre van szükség. Ha a pihenést megzavarják, a lábadozás félbeszakad, és a karakternek újra Test vagy Akaraterő próbát kell dobnia a jelenlegi állapota figyelembevételével. Az újonnan dobott próba eredménye azonban semmiképpen nem lehet jobb, mint az előző próbáé.

A kábulás sebzésből való felgyógyulásnak a pihenés az egyedüli módja. Semmiféle orvosi ellátás vagy ismert varázslat nem tud ebben igazán segíteni.

SEBESÜLÉSI MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT

Sebzésszint	Sebesülési módosító
Enyhe	+1
Közepes	+2
Súlyos	+3

SEBESÜLÉSEK TÁBLÁZAT

Sebesülés szintje	Célszám
Enyhe	2
Közepes	4
Súlyos	6

Fizikai sérülés gyógyulása

A fizikai sérülés sokkal tovább gyógyul, mint a kábulás. És bár a fizikai sebesülés általában orvosi ellátás nélkül is rendbe jön, nem mindig ez a helyzet. A sebesült karakter Test próbát dob a sérülés szintjétől függő célszám ellen (*Sebesülések* táblázat). A próbához csak a karakter természetes Test tulajdonságát lehet felhasználni; a kiberver itt nem segít. A karakter ezt a próbát bármikor elvégezheti, de ha harc közben teszi meg, akkor teljesen kimarad a következő harci fordulóból. Így a karakterek bármikor fel tudják mérni saját állapotukat.

Ha a karakter a próba során legalább egy sikert elért, orvosi segítség nélkül is gyógyulásnak indul. Ha a próba nem eredményezett sikert, a gyógyulási folyamathoz orvosi segítség szükségeltetik. A Halálos sérüléseknél mindig szükség van orvosi ellátásra.

Az elsősegélynyújtást és a mágikus gyógyítást az orvosi beavatkozás előtt kell elvégezni.

Mágikus gyógyítás

A Gyógyítás varázslattal be lehet gyógyítani a fizikai sebeket. A Gyógyítás varázslatot bármikor lehet alkalmazni, de csak egyszer.

A Biotechnika használata

Azokban az esetekben, amikor orvosi ellátásra volna szükséged, de nincs módod megvárni egy hivatásos orvost, vagy elmenni a helyi gyógyszerertárhoz, a Biotechnika szakértelem a legkézenfekvőbb megoldás. A Biotechnika szakértelem elsősegélynyújtásra való felhasználása által csökkenteni lehet az Enyhe, Közepes és Súlyos sebesülések szintjét az orvos megérkezéig. A Biotechnika csak a fizikai sérüléseken segít; a kábulás sebzésből csak pihenéssel lehet felépülni.

Az elsősegélynyújtást a sebesülést követő első órában kell megejteni ahhoz, hogy hatékony legyen. Az elért sikerek számától függetlenül az elsősegélynyújtás már nem segít, ha a páciensen előzőleg mágikus gyógyítást alkalmaztak.

Az elsősegélyt nyújtó karakternek Biotechnika próbát kell dobnia a *Sebesülések* táblázatból kinézett, a sérült karakter állapotának megfelelő célszám ellen. Ha legalább 1 siker született, a sebzésszint eggyel csökken. A Biotechnika egy szintnél jobban soha nem csökkentheti a sebzést.

MÁGIA



2 011-ben az Ébredés a mágia valóságossá tételével megváltoztatta a világot. A Hatodik Világ néhány kiválasztottja rendelkezik a mágikus hatalom használatának ritka adományával. Őket nevezük **Felébredteknek**.

A *Shadowrun*-ban az minősül Felébredt karakternek, akinek a Mágia tulajdonsága minimum 1-es. A 0-s Mágia tulajdonságú karakterek elnevezése **evilági**. A Felébredt karakterek különféle mágikus képességeket és szakértelmeket birtokolhatnak. A mágikus szakértelmeket gyakorló Felébredt karaktereket **varázslóknak** nevezük.

A varázslók a két **tradíció** egyikét követik. A tradíciók a mágia használatának technikáját és felfogását foglalják magukban. Színesítik a varázsló szemléletmódját, valamint kihatnak arra is, hogyan tanulja meg és használja fel a karakter a mágiát. A mágikus tradíció kiválasztása egy életre szól. Ha rátértél az ösvényre, már nem fordulhatsz vissza.

A **sámáni** tradíció követői a **sámánok**. A sámánok a természettel való összhangjukon, valamint érzelmeik és hitük erején keresztül összpontosítják mágiajukat. A mágikus ismeretekbe egy totemnek nevezett szellem-patrónus által nyernek beavatást.

A **hermetikus** tradíció követői a **mágusok**. A hermetikus mágia pusztán intellektuális tudás. A mágus az energiák bonyolult szövedékeként tekint az univerzumra, melyet a megfelelő formulákkal és rituálékkal irányítani lehet. A mágikus ismereteket intenzív tanulás és kutatás által sajátítják el.

MANA

A Felébredt világot átítatja a mana, a mágikus energia. A mana láthatatlan és megfoghatatlan. Gépekkel észlelni, mérni vagy befolyásolni nem lehet – erre csak élő szervezetek képesek. A mana érzékenyen reagál az érzelmekre és a Felébredtek akaratának engedelmeskedik. Táplálja a varázslást és az idézést, ezáltal képesek a varázslók mágiát használni és szellemeket idézni.

ERŐ

A varázslatok rendelkeznek egy erő nevezetű tulajdonsággal. Ez a mágikus energijának mértékegysége. A varázslat ereje az a célszám, amely ellen a célpontnak próbát kell dobnia, ha el akarja kerülni a hatást.

MÁGIKUS SZAKÉRTELMEK

A varázslók a Varázslás és Idézés szakértelmeik segítségével manipulálják a manát, teszik létezővé a mágiát. Az ezeket a szakértelmeket használó próbák a normál szakértelmek szabályait követik (lásd 14. oldal), a fejezetben ismertetett speciális szabályokkal együtt.



KIMERÜLÉS

A mágikus szakértelmek – a varázslás és a szellemek megidézése – használata **kimerülést** okozhat. A mana manipulálásának művelete kifáraszthat, vagy akár meg is sebesíthet egy varázslót. A kimerülést okozó mágikus tevékenységeknek van egy úgynevezett **kimerülés kódjuk**, amely hasonlít a fegyverek sebzés kódjához – energiaszinttel és sebzésszinttel rendelkezik.

A kimerülés mértékét a varázslatok és a szellemek leírásánál találod.

A karakterek az Akaraterejükkel dobják a Varázslás kimerülési ellenpróbáját, Karizmájukkal pedig az Idézését. A kimerülési ellenpróbán elért minden két siker eggyel csökkenti a kimerülés szintet. A kimerülés szint Enyhe alá csökkentése azt jelenti, hogy a karakter semmiféle sérülést nem szenved.

A kimerülés kábulás sebzést okoz.

A SÁMÁNI TRADÍCIÓ

A sámán mágiaja a természet erejéből és a szellemvilágból (az asztrális síkból) származik. A törzsi kultúrák között világszerte elterjedt a sámánizmus. Amikor az Ébredés visszahozta a mágiát a világba, a benszülött sámánok az elsők között voltak, akik megtanulták felhasználni. A sámánizmus számos helyen városi környezetben is gyökeret vert a 20. század végének okkultista divathullámában. Amikor az Ébredés eljött, ezek a „városi sámánok” felfedezték, hogy az ősi módszerek ugyanúgy működnek a városban is, mint odakint a vadonban.

A sámánok számára a világot élő szellemek népesítik be, olyan hatalmak, melyeket a sámán segítségül hívhat mágiája gyakorlásához. A sámánok az életenergia és a mágikus energia szabad áramlásával összhangban élnek.

TOTEMEK

Minden sámánnak van egy **toteme**. A totem egy nagy hatalmú szellem, amely biztosítja a sámán számára a mágikus erőt és a felhasználásához szükséges tudást. A sámán cserébe követi a totem által jelképezett ideált.

A sámán totemét a karakter generálásakor kell kiválasztani. Valójában azonban a **totem** választ. A leendő sámán valamikor az élete folyamán meghallja toteme hívását, általában egy álom vagy látomás formájában. Nem ritkán valamilyen drámai esemény idézi elő a hívást, mint például egy súlyos betegség, hirtelen megrázkódtatás vagy halál közeli élmény.

A sámáni maszk

Az Ébredés előtti törzsi kultúrákban a sámánok totemüket szimbolizáló maszkokat hordtak. Az álarcot viselő sámán maga lett a totem megtestesülése. Ezekre a maszkokra ma már nincs szükség. Amikor a sámán mágikus szakértelmét használja, arcán előtűnnek a totemére jellemző fizikai vonások. Ezt nevezzük **sámáni maszknak**. Minél erősebb az alkalmazott mágia, annál nyilvánvalóbbak ezek a jelek. A változások nem fizikaiak, egyfajta hallucinációk azok számára, akik figyelik a sámánt, mindazonáltal mégis eléggé feltűnőek. Fényképeken vagy videofelvételen nem látszanak, csak a jelenlévők agyában.

Ha például egy patkány sámán valami kisebb varázslatot hajt végre, akkor vonásai élesebbek lesznek, hangja pedig patkánycincogásra kezd hasonlítani. Az igazán nagyhatalmú mágiák gyakorlásakor a sámán szeméi ennek a kis rágcsáló szeméinek alakját veszik fel, vagy az ujjai végén horgas karmok tűnnek fel. A leghatalmasabb mágiák esetén pedig a sámán teljes jellegében látszólag egy patkány alakját veszi fel.

Kutya

Az ōrsámánok az *Irigység Prototípusában* a kutyát követik (lásd 51. oldal). Kutyát, a hűséges barátot világszerte tisztelik a sámánok. Vadul harcol az otthona és a hozzá tartozók védelmében. A kutya sámánok megvédnek másokat az ártó mágiáktól és a veszélyes szellemektől. Hűségesek, nagylelkűek és segítőkészek azokkal szemben, akik viszonzásul szintén hűséget és kedvességet mutatnak irántuk. Szinte már az önfejűségig céltudatosak.

Patkány

A 60. oldalon található utcai sámán karakter a patkány követője. Patkány mindenhol megtalálható, ahol az emberek, hiszen különben kiből tarthatná fenn magát? Patkány a hangtalan tolvaj, túl önző ahhoz, hogy bármit is megosztson másokkal. Felettebb gyáva, inkább elmenekül, mint hogy harcoljon. A patkány sámánok általában mocskosak és ápolatlanok. Nem szeretnek nyíltan tevékenykedni, inkább az árnyékot részesítik előnyben. Amikor csak tudják, elkerülik a harcot, de amikor ez nem sikerül, akkor gyilkolásra mennek.

A HERMETIKUS TRADÍCIÓ

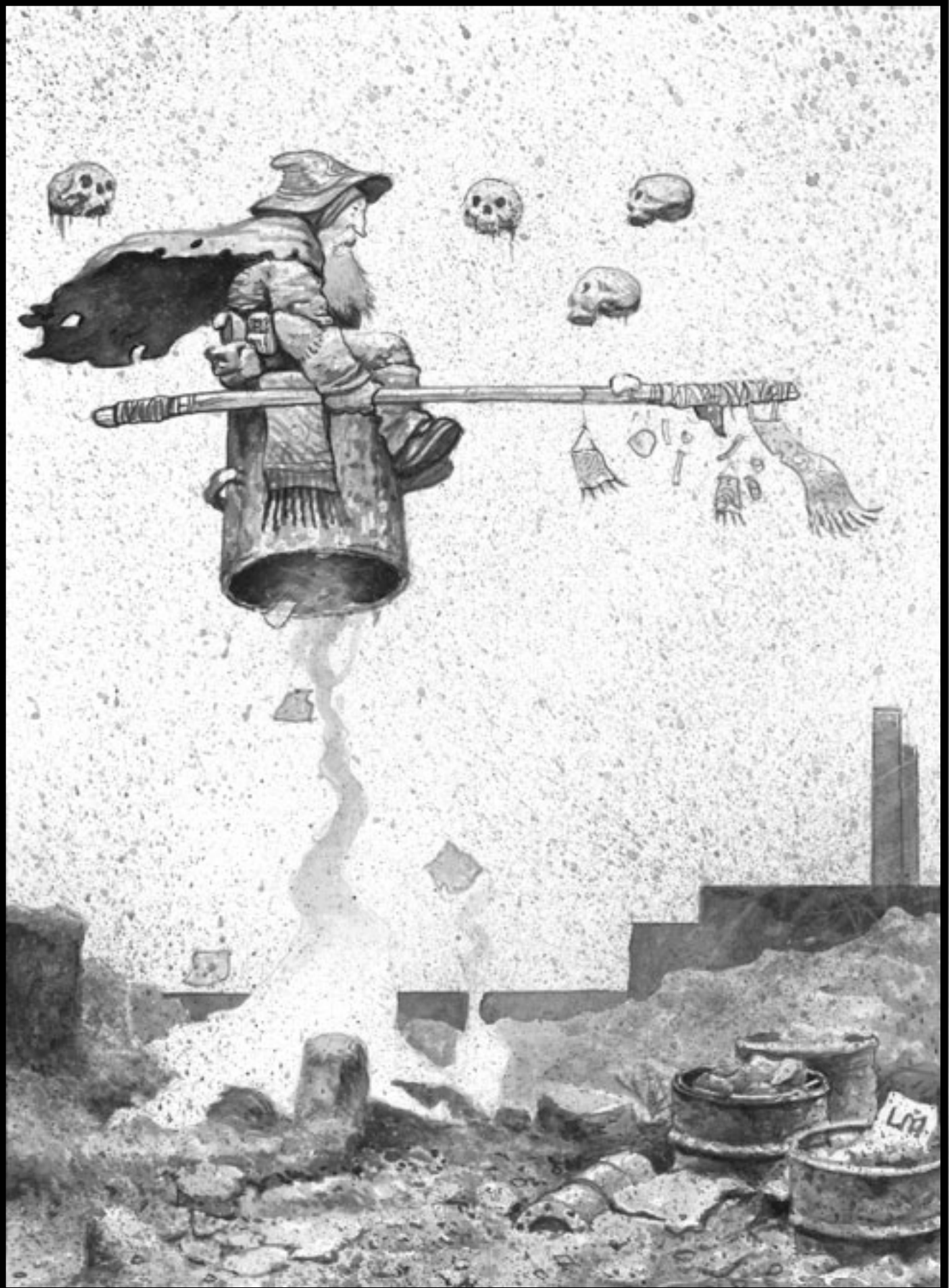
A mágusok mágiája a manát és az asztrális tér dimenzióit, valamint azok kapcsolatát a fizikai világgal leíró, bonyolult elméletek egész során alapul. Ezekből a teóriákból majdnem annyi létezik, ahány mágus él a földön. Ezeknek az összefüggéseknek a megértése után a mágusok különféle rituálékkal és akaraterejük összpontosításával képesek felhasználni a mágiát.

A hermetikus mágiát már az Ébredés előtt is széles körben tanulmányozták. A cégek és a kormányzatok jóval korábban igénybe vették a hermetikus mágiát, mint a sámánizmust, de még a mágusok is – az ő sokkal racionálisabb megközelítésükkel az új tudomány iránt – folyamatos kételkedéssel találták szembe magukat. A cégeknek még ma is sokkal több mágus dolgozik, mint sámán (próbáld megmagyarázni Patkánynak, hogy osztozzon a felszerelésen).

A mágusok olyan tudósok, akik kipróbált és jól begyakorolt formulákon és módszereken keresztül tanulmányozzák és gyakorolják a mágiát. Folyamatosan kutatják a mágia elméletét és törvényeit, hogy mélyebb betekintést nyerjenek az univerzum felépítésébe. Tudásukkal együtt pedig a hatalmuk is növekszik.

AZ ASZTRÁLIS SÍK

Az asztrális sík – vagy asztrális tér – a mi világunkat átfedő párhuzamos dimenzió, a fizikai sík árnyéka vagy tükörképe. Jóllehet az asztrális és a fizikai világ élesen elkülönül egymástól, mindkettőben ugyanaz a tér és időintervallum érvényesül. A fizikai sík evilági emberei nem láthatják és érinthetik az asztrális tér objektumait. Az





asztrálban tartózkodó lények ugyan képesek érzékelni a fizikai világot, de közvetlenül nem fejthetnek ki rá hatást. A két világ közötti kapcsolatot leginkább talán egy hatalmas, egyirányú üvegtáblával tudnánk jellemezni, melynek a fizikai világ felé néző oldala átlátszatlan (tükröződő). A Felébredtek némelyike egyébként az asztrális síkot nem ritkán „tükörvilágnak” nevezi.

ASZTRÁLIS ÉRZÉKELÉS

A Felébredt karakterek többsége a fizikai világból is képes átnézni az asztrális síkra. Ezt a képességet nevezik **asztrális érzékelésnek**. A Felébredtek között egyszerűen csak „a látás”-nak nevezett asztrális érzékelés semmilyen formában nem támaszkodik a fizikai látásra; ez pusztán pszichikai érzékelés.

Az asztrális érzékeléssel kiterjesztheted érzékszerveidet az asztrális síkra. Ezáltal az asztráltér minden objektumát látni fogod. Az **Érzékelésnek** nevezett pszichikai hatodik érzék segítségével láthatod az élő és mágikus jelenléteket körbevevő csillogó aurákat, és információkat nyerhetsz belőlük.

Érzékelés

Mások aurájának megvizsgálásával rengeteg információhoz juthatsz. Az élőlények aurája megmutatja általános egészségi állapotukat, érzelmeiket és mágikus irányultságukat (ha van nekik). A varázstárgyak mágiája is egyértelműen látszik. A nem mágikus tárgyaknak nincs aurájuk, de ha

ÉRZÉKELÉS

Sikerek Kapott információ

- | | |
|------------|--|
| 0 | Nincs. |
| 1-2 | - A célpont általános egészségi állapota (egészséges, sebesült, beteg, stb.), valamint a kiberverek jelenléte vagy hiánya.
- A célpont általános érzelmi állapota vagy hangulata (boldog, szomorú, dühös).
- A mágikus célpont besorolása (tűzelementál, manipuláció varázslat, energiafókusz, stb.)
- A célpont evilági vagy Felébredt.
- Ha előtte már máskor is láttad a célpont auráját, azonnal felismered, mindenféle változtatás vagy álcázás ellenére. |
| 3-4 | A fentiekén kívül:
- A célpont Esszenciája és Mágia tulajdonsága alacsonyabb, egyenlő vagy magasabb a tiédnél.
- A beültetések körülbelüli helye.
- Az esetleges betegségek (kórok és mérgezések) általános diagnózisa.
- A célpont pontos érzelmi állapota és hangulata.
- A célponton valamilyen asztrális lenyomat található. |
| 5+ | A fentiekén kívül:
- A célpont pontos Esszencia és Mágia értéke.
- A beültetések pontos helye.
- A célpont esetleges betegségeinek és mérgezéseinek pontos diagnózisa.
- Az érzelmi lenyomat körülbelüli oka (gyilkosság, tünetetés, vallási ceremónia, stb.).
- Az asztrális lenyomat körülbelüli oka (harci varázslat, otthonszellem, stb.). |

előlényekkel érintkeznek, meglátszik rajtuk azok lenyomata. Az Érzékelés képes „olvasni” ezekben a lenyomatokban.

A varázslatok – akár a fizikai, akár az asztrális síkon mondják el őket – látható aurát képeznek a célpont körül.

Az aura olvasása egy Érzékelés (4) próbát igényel az Intelligencia tulajdonságoddal. A sikerek száma határozza meg, mennyi információhoz jutottál, az Érzékelés táblázatnak megfelelően.

VARÁZSLÁS

A varázslás a mana alakításának, és ezáltal különleges hatások – más néven varázslatok – létrehozásának mágikus művészetete.

A mágusok speciális, jól begyakorolt formulákkal és saját akaraterejükkel irányítják a mana áramlását. A sámánok ezzel szemben ritkán mondanak el kétszer ugyanúgy egy varázslatot. Az ő mágiájuk intuícióból, improvizációból és az adott pillanat megértéséből származik. Azonban a varázslónak egyik esetben sem kell mást tennie a varázslat megidézéséhez, mint erősen koncentrálnia. A kántálás, mutogatás, tánc és a többi sallang csak körítés.

Bár a varázslás módszere élesen különbözik a mágusoknál és sámánoknál, a szabályrendszer szempontjából nincs semmi eltérés a két metódus között. A *Shadowrun* szabályai értelmében semmi különbség nincs egy mágus és egy sámán által elmondott varázslat között.

VARÁZSLATMONDÁS

A varázslás a közvetlen hatásokra, a létrehozható **varázslatok** elmondására koncentrálni. Minden varázslat a harci forduló 3B lépésében hajtódik végre (*A tevékenységek végrehajtása, A harci Forduló menete*, 19. oldal).

Az alábbiakban ismertetjük a varázslatmondás alapvető lépéseit. A következő részekben minden lépést külön is részletezünk.

- 1.! Előkészítés
- 2.! Varázslás próba
- 3.! Varázslat ellenpróba
- 4.! Hatás meghatározása
- 5.! Kimerülési ellenpróba

Előkészítés

Válaszd ki az elmondani kívánt varázslatot, határozd meg az erejét, a felhasználandó tartalék kockák számát. Varázsláskor a varázslónak látnia kell a célpontját a saját szemével, bármilyen berendezésen, például kamerákon keresztül varázslattal megcélozni valakit nem lehetséges.

Az átlátszó objektumok – például az üvegtáblák – a legtöbb varázslatot nem gátolják. Mivel átlátszóak, a varázsló rajtuk keresztül látja a célpontot, és szabadon varázsolhat rá. A varázslat igazából nem is halad át az üvegen – a varázsló úgy alakítja a manát, hogy a hatás rögtön a célponton jöjjön létre.

Varázslás próba

Egy varázslat elmondásához próbára van szükség, melyhez a Varázslás szakértelem kockáit, valamint



igény szerint a tartalék kockákat lehet felhasználni. Minden egyes varázslat leírása megadja a próbához szükséges célszámot (lásd *Varázslatok*, 32. oldal). Ha a próba során nem születik siker, a varázslat csődöt mond, nem fejt ki semmiféle hatást. Ha az összes kocka eredménye 1-es (lásd *Az Egyes szabálya*, 9. oldal), a varázslat nem sikerül, és a kimerülési ellenpróba célszáma is emelkedik +2-vel. Jegyezd fel a sikerek számát.

A harci módosítók (lásd *Távolsági harc módosítók táblázat*, 20. oldal) emelhetik a célszámot. A sebesülési módosítók (25. oldal) és további varázslatok fenntartása szintén növelik a célszámot. Ha egy varázslatot fenn kell tartani, azt a leírásában közöljük.

Az érintésre működő varázslatoknál nem számítanak a takarási és láthatósági módosítók, mivel a varázslónak mindössze annyira van szüksége, hogy megérintse a célpontját. Az érintéshez szükséges Fegyvertelen harc próbán azonban a normál közelharc szabályok érvényesek (22. oldal).

Varázslat ellenpróba

Az élő célpontok, a szellemeket is beleértve, mindig dobhatnak varázslat ellenpróbát, kivéve, ha szándékosan vetik alá magukat a varázslatnak. Az ellenpróbát a megcélzott tulajdonsággal (általában Test, Intelligencia vagy Akaraterő) kell dobni. A próba célszáma a varázslat ereje, és csak akkor adódnak hozzá módosítók, ha erre a szabályok külön felhívják a figyelmet. A nem élő, nem mágikus célpontok nem dobhatnak ellenpróbát.

Hatás

Ha a célpont nem dob varázslat ellenpróbát, a Varázslás próba minden sikerét be kell számítani a hatás megállapításánál, a varázslat leírásában ismertetetteknek megfelelően. Az ilyen célpontokra (rendszerint nem élő) mondott varázslatoknál már egyetlen siker is létrehoz valamilyen hatást.

Ha van ellenpróba, akkor a varázsló sikereit össze kell hasonlítani a célpontéval. Ha a sikerek száma egyenlő, vagy a célpont dobott többet, a varázslat nem hat rá.

Ha a varázsló ér el több sikert, a varázslat hatással lesz a célpontra. A hatás nagysága a varázsló és a célpont sikereinek különbségétől függ. A pontos hatást a varázslat leírásánál olvashatod.

Kimerülési ellenpróba

A varázslat elmondása után a varázslónak azonnal (ugyanabban a harci fázisban) kimerülési ellenpróbát kell dobni. Dobj a varázsló Akaraterőjének megfelelő számú kockával (a tartalék kockák is felhasználhatók). A célszám a varázslat leírásában található. A próbához semmilyen módosító nem adódik. A kimerülési ellenpróba minden két sikere eggyel csökkenti a sebzésszintet. Ha a sebzésszint Enyhe alá csökken, az azt jelenti, hogy a varázsló nem szenved sérülést a kimerülés következtében. A kimerülés kábulás sebzést okoz.

IDÉZÉS

Az Idézés a szellemekkel való „üzletelés” mágikus szakértelme. Az Idézést használják a szellemek hívására és irányítására.

SZELLEMEK

A szellemek személyesítik meg a természet hatalmait.

Szellemek megidézése

Egy természeti szellem megidézése egy teljes harci fázist igényel. Az Idézés próba célszáma 5. Az Idézés próba során elért minden egyes siker egy-egy szolgálatot jelképez, melyet a szellem fog megtenni a mágus vagy a sámán szolgálatában. Ha a próba során nem születik siker, a szellem meg sem jelenik.

A mágusnak vagy sámánnak kimerülési ellenpróbát kell dobni attól függetlenül, hogy a szellem válaszolt-e a hívásra, vagy sem (lásd Idézési kimerülés, 31. oldal). Ha a kimerülés hatására a mágus vagy sámán elájul vagy meghal, a szellem elszabadul. A szellemek napkeltekor és napnyugtakor eltűnnek, függetlenül a körülményektől és attól, hogy az adott helyen a nap ténylegesen látszik-e, vagy sem. Ezekben az időpontokban a szellemek abbahagyják a szolgálatok teljesítését, és ezek a szolgálatok már nem is kerülnek végrehajtásra.

A mágus vagy sámán csak egy szellemet idézhet egyszerre.

SZELLEMEK SZOLGÁLATAI

A megidézett szellem először csak az asztrális síkon jelenik meg; éppen csak oly mértékben manifesztálódik, hogy a szellemképe látszódjon a fizikai világban. A szellemek gyakori megjelenési formáit megtalálod a szellemek leírásában (31. oldal).

A szellem a mágus vagy sámán kívánságára szolgálatként vagy támadásként felhasználhatja képességeit.

Szellemek képességei

Minden szellem saját képességekkel rendelkezik, melyek leírását megtalálod a szellem statisztikáinál, a használatukra vonatkozó szabályokkal együtt. A szellem a képességeit vagy egyetlen célpontra, vagy egy egész csoportra képes alkalmazni (a képesség fajtájától függően). Egy adott képesség folyamatos használata egyetlen szolgálatnak minősül. Ha viszont egy szolgálat paraméterei megváltoznak (például arra kéri a szellemet, hogy újabb karaktereket vonjon be az Elrejtés képesség hatása alá), akkor az már újabb szolgálatnak minősül.

Szellemharc

Egy szellem közelharcba küldése egyetlen szolgálatnak minősül, az ellenfelek számától függetlenül. A szellemek tisztán manából állnak, ezért a fizikai fegyverek nem igazán hatásosak ellenük. Az eltalálásukhoz szükséges célszámot triplázd meg, ha fizikai fegyvert (az emberi öklöt is beleértve) használnak ellenük.

A távolsági harc szintén nem igazán hatásos a szellemek ellen. A lövedékek, mint tisztán fizikai világ-béli tárgyak, simán áthatolnak rajtuk, mindenféle hatás nélkül (bár egyesek azt mondják feldühítik őket).

A szellemek harci szakértelemként a Reakciójukat használják. Más szóval, az itt leírt szellemek 6 kockával dobják a támadásukat.



A legtöbb varázslat hat a szellemekre, és nem járul módosító a célszámhoz sem. Ugyanígy egy szellem is módosítók nélkül támadhat egy másik szellemre.

Szellemek sebződése

A szellemek nem szerezhetnek kábulás sebzést, de fizikait igen. Mikor az állapotjelzőjük eléri a Halálos sebzésszintet, a szellemek eltűnnek, akárhány teljesítetlen szolgálatuk is maradt. A mágus vagy sámán természetesen idézhet egy másikat.

IDÉZÉSI KIMERÜLÉS

Egy szellem megidézése után a varázslónak kimerülési ellenpróbát kell dobnia (lásd *Kimerülés*, 27. oldal). A Karizma kockákkal kell dobni 5-ös célszám ellen. A kimerülés sebzés egy szellem megidézésekor Közepes kábulás.

A SZELLEMEK LEÍRÁSA

Othonszellem (Kutya sámán)

Az örök kutya sámánok *Az Irigység Prototípusa* kalandban. Othonszellemeket idéznek, melyek az épületbelső és egyéb építmények oltalmazói és védelmezői. Mivel a kutya sámánok rokoni viszonyban állnak ezekkel a szellemekkel, plusz két kockát kapnak othonszellem idézésekor. Ezeket a kockákat nem használhatják fel a kimerülés próba során. Az othonszellemek valamilyen, arra szobára vagy otthonra jellemző alakban jelennek meg, ahol megidézik őket. Így a Silver Technology kiberver techno épületében egy kibernetikus vagy robotikus humanoidként is megjelenhetnek, esetleg egy óriásként vagy egyéb különös, techno-humanoid lényként.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
6	7	3	5	5	5	5	6

Kezdeményezés: 16 + 1D6

Fizikai támadás

Sebzés: 3K

Célszám: 3

Képességek

Balszerencse: A célpontnak Gyorsaság (5) próbát kell tennie, különben elveszti a harci fázisát egy kezdeményezési körre, amint megbotlik, elesik, elharapja a nyelvét, stb.

Elrejtés: Képes elrejtteni legfeljebb öt embert, a felszerelésükkel együtt. Hogy felfedezze az elrejtett személyeket, a szemlélőnek Intelligencia (10) próbát kell tennie.

Jószerecse: A Balszerencse képesség ellenpárja, semlegesíti azt. Nincs szükség dobásra.

Keresés: A szellem megtalál bármit 50 méteres körzetben, amit az idézője szeretne. A szellemnek Intelligencia (5) próbát kell tennie.

Zavarás: Hacsak a célpont nem tesz sikeres Akaraterő (5) próbát, céltalanul bolyong fel-alá, mint aki elfelejtette, mit is akart valójában. Minden harci fázisában jogosult egy újabb Akaraterő (5) próbára.

Városszellem (Patkány sámán)

A 60. oldalon található utcai sámán a Patkány követője, és képes városszellemek idézésére. A városszellemek általában apró szemétkupacként, vagy alakatlan törmelék ha-

lomként, de akár taxi alakban is megjelenhetnek. A patkány sámán által megidézve óriási patkány alakját is felveheti. A patkány sámánok két plusz kockát kapnak városszellem idézéséhez, de ezeket a kockákat nem használhatják fel a

T	Gy	E	K	I	A	E	R
6	7	3	5	5	5	5	6

kimerülési próba során.

Kezdeményezés: 16 + 1D6

Fizikai támadás

Sebzés: 3K

Célszám: 3

Képességek

Balszerencse: A célpontnak Gyorsaság (5) próbát kell tennie, különben elveszti a harci fázisát egy kezdeményezési körre, amint megbotlik, elesik, elharapja a nyelvét, stb.

Elrejtés: Képes elrejtteni legfeljebb öt embert, a felszerelésükkel együtt. Hogy felfedezze az elrejtett személyeket, a szemlélőnek Intelligencia (10) próbát kell tennie.

Félelem: Hacsak a célpont nem tesz egy sikeres Akaraterő (5) próbát, mindent elnyomó félelem lesz úrrá rajta. Minden harci fázisában jogosult újabb Akaraterő (5) próbára, hogy felülkerekedjen a rettegésén.

Keresés: A szellem megtalál bármit 50 méteres körzetben, amit az idézője szeretne. A szellemnek Intelligencia (5) próbát kell tennie.

Zavarás: Hacsak a célpont nem tesz sikeres Akaraterő (5) próbát, céltalanul bolyong fel-alá, mint aki elfelejtette, mit is akart valójában. Minden harci fázisában jogosult egy újabb Akaraterő (5) próbára.

Túzelementál (Harci mágus)

Az 56. oldalon bemutatott harci mágus túzelementálokat képes idézni. A túzelementál lángoló humanoid alakként jelenik meg. Mivel az elementálok kevésbé szimpatizálnak mestereik felé, mint a természeti szellemek, a hermetikus mágusok nem kapnak bónusz kockákat elementál idézésekor.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
6	7	3	5	5	5	5	6

Kezdeményezés: 16 + 1D6

Fizikai támadás

Sebzés: 3K

Célszám: 3

Képességek

Elnyelés: Ez a képesség fizikai támadásnak minősül (így két szolgálatnak számít). Az áldozatot 7K sebzés éri. Az áldozatnak, a következő tevékenysége során Erő (5) próbát kell tennie, hogy elszakadjon az elementáltól. Ha elvétí, újabb 7K sebzés éri az elementál minden következő tevékenysége során. A sebzés folyamatosan fennáll továbbra is, míg az áldozat ki nem szabadul, vagy az elementált vissza nem hívják vagy el nem pusztítják.

Jószerecse: A Balszerencse képesség ellenpárja, semlegesíti azt. Nincs szükség dobásra.

Lángburok: Az elementál teste lángokból áll, és képes lángra lobbantani a környező tárgyakat.



Lángszóró varázslat: Az elementál képes használni a Lángszóró varázslatot (lásd lejjebb). A Varázslás szakértelme 5-ös; a szellemek nem szenvedik el a kimerülést.

VARÁZSLATOK

Árnycék

Célszám: 4

A varázslat egy 24 méter átmérőjű sötétségömböt hoz létre. Minden egyes siker +1 módosítót ad a területen belüli célpontok által vagy ellen irányuló tevékenységekhez, a varázslót is beleértve; de legfeljebb annyit, amennyi a varázslat ereje. A varázslatot koncentrációval fenn kell tartani. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Csend

Célszám: 4

A varázslat egy hangelyelő teret hoz létre. A technikai berendezések, például kamerák ellen is használható. A varázslatot a varázslónak koncentrációval fenn kell tartania. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Dobás

Célszám: 4

A varázslat pszichokinetikusan a célpont felé repít egyetlen tárgyat, melynek súlya maximum 60 kg lehet. A varázslónak meg kell érintenie az eldobni kívánt tárgyat. A találat szempontjából a Varázslás próbát tekintsd normál távolsági harci próbának (lásd *Távolsági harc*, 20. oldal). Ez azt jelenti, hogy a sebést lehet növelni illetve csökkenteni a sikerek számával. Az ütési páncélzat csökkenti a sebzés erejét. A varázslat alap sebzésszintje 5S, a dobott tárgy méretétől függetlenül.

Élet észlelése

Célszám: 6

A célpont érzékel minden élőlényt 36 méteres körzeten belül, megtudja pontos számukat és körülbelüli tartózkodási helyüket. A célpont nem egy pontos térképet kap, csak bevilanó képeket az elméjében. Ennélfogva a karakter tudni fogja, hogy 18 méterre előtte van egy életforma, de nem fog tudni semmit arról, hogy a köztes területen mi van. Ha kívánja, a karakter fenntarthatja a varázslatot, így folyamatosan tudni fogja, hogy az életforma éppen hol van. Ez azzal jár, hogy +2 célszám módosítót kap minden próbájára, amíg fenntartja a varázslatot, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Ellenség észlelése

Célszám: 6

A célpont 42 méteres körzeten belül megérzi az ellenséges szándékú élőlényeket, számukat és körülbelüli tartózkodási helyüket. A célpont nem egy pontos térképet kap, csak bevilanó képeket az elméjében. Ennélfogva a karakter tudni fogja, hogy 15 méterre tőle van egy ellenséges élőlény, de azt nem, hogy hány szobával árrebb és pontosan merre. Ha kívánja, a karakter fenntarthatja a varázslatot, így folyamatosan tudni fogja, hogy az ellenséges élőlény éppen hol van. Ez azzal jár, hogy +2 célszám módosítót kap

minden próbájára, amíg fenntartja a varázslatot, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Fájdalomtűrés

Célszám: 4

A varázslat hatása alatt a karakter nem érez fájdalmat, illetve nem érvényesülnek rá a fizikai sebzés negatív módosítói (de a kábulás sebzése igen). A Varázslás próbán elért minden egyes siker eltüntet egy bejelölt rubrikát az állapotjelző fizikai sebzés rovatából (de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje). Magát a sebesülést nem tünteti el, csak a módosítókat semlegesíti. A varázslatot egy adott sebesüléshez csak egyszer lehet alkalmazni. A Halálos sérülés módosítóinak megszüntetésére nem alkalmas, mert a karakter akkor már eszméletlen, és mindenképpen gyógyításra van szüksége.

A varázslat permanens, mert megnöveli a célpont endorfin szintjét, és ez a hatás nem gyengül. Ha a célpont sebesülés szintje túlhaladja azt az állapotszintet, amelyet a varázslat még „véd”, vagy a már meglévő sérülések meggyógyulnak, akkor a varázslat azonnal megszűnik.

Fejlesztett láthatatlanság

Célszám: 4

A varázslat a normál látás számára láthatatlanná teszi a célpontot, de a többi érzékszervvel továbbra is teljes mértékben érzékelhető marad. Asztrális érzékeléssel a karakter aurája is látszik. A varázslat a technikai érzékelő berendezésekre is hat. Ha kívánja, a karakter fenntarthatja a varázslatot. Ez azzal jár, hogy +2 célszám módosítót kap minden próbájára, amíg fenntartja a varázslatot, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Gyógyítás

Célszám: 10 – Esszencia

A Varázslás próba során elért minden egyes siker egy bejelölt rubrikát töröl ki az állapotjelző fizikai rovatában (maximum annyit, amekkora a varázslat ereje). A Gyógyítás csak élőlényekre hat, szellemekre nem. A varázslónak meg kell érintenie a célpontot.

Halálos érintés

Célszám: A célpont Akaraterő tulajdonsága

A Halálos érintéshez a varázslónak egy sikeres fegyvertelen harci támadással meg kell érintenie a célpontot. A varázslat Halálos fizikai sérülést okoz egy célpontnak. Élő és mágikus célpontokra egyaránt hat (így a szellemekre is), és a célpont az Akarateréjével állhat ellen neki. Ha a varázslat sikeres, nincs mód a sebzés csökkentésére.

Kábítólövedék

Célszám: A célpont Akaraterő tulajdonsága

A Kábítólövedék közvetlenül a célpontba irányítja a mágikus energiát, kábulás sebést okozva annak. Gyakran hívják őket „altató” varázslatoknak is, mert képesek eszméletlenséget okozni a célpontnak.

A varázslat Közepes kábulás sebést okoz. Minden két siker eggyel növeli a sebzésszintet, amit a célpont az Akarateréjével csökkenthet, két sikerenként eggyel. Ha a cél-



pont több sikert ér el, mint a varázsló, a varázslat semmi hatással nem lesz rá.

Lángszóró

Célszám: 4

A varázslat a varázsló által irányított lángnyelveket hoz létre. A lángok azonnal kialszanak és semmivé foszlanak, amint elérik célpontjukat, de az éghető anyagokat előtte lángra gyújtják, ami által a varázslat vége után (a JM döntése szerint) még újabb tüzek keletkezhetnek.

A varázslatot távolsági támadásként kell alkalmazni (lásd *Távolsági harc*, 20. oldal), így a sebzést is lehet növelni a sikerekkel. Az ütési páncélzat csökkenti a varázslat erejét. A varázslat sebzéskódja 5S.

Mágikus ujjak

Célszám: 6

A varázslat pszichokinetikus hatásként egy „láthatatlan kezét” hoz létre, amely képes a tárgyakat mozgatni és használni. A Varázslás próbán elért sikerek száma jelzi a varázslat effektív Erejét és Gyorsaságát, melyek nem lehetnek nagyobbak a varázslat erejénél. A varázslat segítségével a varázsló távolról is képes alkalmazni saját szakértelmeit, de még egy egyszerű tevékenység is (a JM döntése szerint), mint egy érme felvétele, Gyorsaság próbát igényel.

A varázsló harcolhat, kinyithat egy zárat, vagy bármilyen más tevékenységet végrehajthat a Mágikus ujjakkal, mintha azok a saját kezei lennének. A láthatatlan kéz a varázsló látótávolságán belül mindenhová elér. A varázslatot koncentrációval fenn kell tartani. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára (a Mágikus ujjakkal végzett tevékenységeire is), kivéve a sérülési ellenpróbát.

Manalövedék

Célszám: A célpont Akaraterő tulajdonsága

A Manalövedék közvetlenül a célpontba irányítja a pusztító mágikus energiát, fizikai sebzést okozva annak. Csak élő és mágikus célpontokra (így szellemekre is), és a célpont az Akarateréjével dobhat ellenpróbát. Az egyetlen látható megnyilvánulása a varázslatnak, hogy a pusztító energia előtör a varázslóból, bele a célpontba.

A varázslat Közepes sebzést okoz. Minden két siker egygyel növeli a sebzésszintet, amit a célpont csökkenthet, két sikerenként eggyel. Ha a célpont több sikert ér el, mint a varázsló, a varázslat semmi hatással nem lesz rá.

Reakciónövelés

Célszám: A célpont Reakció tulajdonsága

Minden két siker 1 ponttal növeli meg a Reakciót (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje). Ez természetesen megnöveli a célpont kezdeményezési értékét is. Csak élő lények Reakcióját lehet megnövelni. A varázslatot koncentrációval fenn kell tartani. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Savsugár

Célszám: 4

Ez a varázslat erősen maró hatású anyagot hoz létre, amely a célpontra fröccsenve borzalmas égési sérüléseket okoz, valamint felemészti a szerves anyagokat és fémeket. A sav vastag, fojtogató füstfelhőt hoz létre; a két méteres körzetben tartózkodók mindne próbájához +4 célszám módosítót adódik a harci forduló hátralévő részében. Minden, amihez a sav hozzáért, alaktalan masszává olvad és megég. Még ha a célpont teljesen le is csökkenti a sebzést, a páncélja ballisztikus és ütési értéke 1-gyel csökken.

A varázslatot távolsági támadásként kell alkalmazni (lásd *Távolsági harc*, 20. oldal), így a sebzést is lehet növelni a sikerekkel. Az ütési páncélzat csökkenti a varázslat erejét. A varázslat sebzéskódja 5K.

Tevékenységek irányítása

Célszám: A célpont Akaraterő tulajdonsága

A varázsló bábjátékoshoz hasonlóan irányítása alá vonhatja a célpont tevékenységeit. Az illető öntudatánál marad, de testének a varázsló fog parancsolni. Az áldozat a varázsló utasításai szerint használhatja szakértelmeit és képességeit, de ellenállása miatt minden tevékenységére +4 célszám módosítót kap. A varázslat nem használható szellemek ellen. A varázslatot koncentrációval fenn kell tartani. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára, kivéve a sérülési ellenpróbát.

Ütés

Célszám: 4

A varázslat egy láthatatlan, telekinetikus energiacsapást hoz létre, amely kábulás sebzést okoz. A varázslatot normál távolsági támadásnak kell tekinteni (lásd *Távolsági harc*, 20. oldal), így a sebzést is lehet növelni a sikerekkel. Az ütési páncélzat csökkenti a varázslat erejét. A varázslat sebzéskódja 4S.

Villámcsapás

Célszám: A célpont Test tulajdonsága

A varázslat hatására egy elektromos energiából álló villámcsapás hagyja el a varázsló ujjait, és tart a célpont felé. A villám kisülheti vagy túlterhelheti az elektronikát, illetve felgyújthatja az éghető tárgyakat (a JM döntése szerint).

A varázslatot normál távolsági támadásnak kell tekinteni (lásd *Távolsági harc*, 20. oldal), így a sebzést is lehet növelni a sikerekkel. A páncélzat hatástalan a varázslat ellen. A varázslat sebzéskódja 4S.

Zavarás

Célszám: A célpont Akaraterő tulajdonsága

A varázslat ellentmondásos érzetek és képek kavargó viharát hozza létre, amely megzavarja az érzékszerveket. A Varázslás próba során elért minden egyes siker +1 célszámot jelent az áldozat próbáira (de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje). A varázslat csak élő célpontokra hat (a szellemekre nem). A varázslatot koncentrációval fenn kell tartani. A varázsló +2 célszám módosítót kap, amíg fenntartja a varázslatot, minden próbájára, kivéve a sérülési ellenpróbát.

FELSZERELÉSEK



Ebben a fejezetben 2060 különféle Shadowland katalógusai, közvetítői és illegális boltjai árukészletének legjavát mutatjuk be.

SZEMÉLYI FEGYVEREK

Ebbe a kategóriába a mind a mai napig használatos, a közelharc alapvető eszközeinek számító fegyverek és a löfegyverek tartoznak. Néhány példa:

Kábító bot: A legelterjedtebb, gondosan súlyozott tömegoszlató fegyver, mely ütésekor elektromos kisüléssel elkábítja az ellenfelet.

Kard: Ide tartozik mindenféle alakú és formájú hagyományos kard, de ebbe a kategóriába soroljuk a hosszabb, vadabb kinézetű késeket is.

Katana: Kétkezes „szamurájkard” azoknak, akik szeretik a romantikus és régimódi fegyvereket.

Kés: A legegyszerűbb, általános utcai vágóeszköz.

Számszerj: A számszerjeknek három fajtája létezik: könnyű, közepes és nehéz. A könnyű számszerjüket kézzel kell felajzani, a nehezebb típusokhoz beépített, oldalsó felajzó szerkezet tartozik.

TŰZFEGYVEREK

A tűzfegyverek elsősorban golyókat kilövő fegyverek, hiszen ez az elv nem változott sokat az évek során. Minden kiegészítő bele van számítva a karakter célszámba.

PISZTOLYOK

Ares Predator: Sokak szerint ez az első számú nehéz pisztoly. A Predator veszedelmes fegyver, és rendkívül népszerű a zsoldosok és a biztonsági szolgálatok körében.

Beretta Model 101T: Ezt a karcsú, könnyű pisztolyt elsősorban a cégalkalmazottak vásárolják világszerte.

Browning Max-Power: Az Ares Predator első számú vetélytársa a „legkeményebb nehéz pisztoly” címért.

Remington Roomsweeper: A rövidcsövű Roomsweeper valójában nehéz puska, melyet leginkább a városi harcosok kedvelnek nagy tűzereje és félelmetes kinézete miatt.

Ruger Super Warhawk: Erre a nehéz revolverre minden pisztoly kiegészítőt fel lehet szerelni.

Walther kézipisztoly: Ez az Európában készített kézipisztoly alsó és felső csövével egy-egy nagykaliberű lövedéket képes kilőni.



ELEKTROMOS FEGYVEREK

Egyes rendőri és biztonsági szervezetek kevésbé veszélyes környékeken inkább elektromos fegyvereket használnak. A standard változat egy kis tüskét lő ki, mely egy 15 méteres drótot húz maga után. A dróton keresztül áram folyik, mely egészen addig mozgásképtelenné teszi a célpontot, amíg az áramkör meg nem szakad.

Defiance Super Shock: A legnépszerűbb elektromos fegyver a törvény kezében. Kettős nehéz tüskét lő ki. A standard pisztoly változathoz beépített fényerősítő látókészülék is tartozik.

GÉPPISZTOLYOK

Igram Smartgun: Az utcai samurájok kedvence. A fegyver beépített fegyverkapcsolattal, behajtható válltámasszal és csőre szerelt, gázelvezetéses visszarúgás-csillapítóval rendelkezik.

Uzi III: A fegyver érdemi leszármazottja a híres izraeli Uzinak. A Fabrique Nationale által hivatalosan a francia kormány számára gyártott fegyver a gyakoribb utcai fegyverek közé tartozik. Behajtható válltámasszal és lézer célzófényvel (felülre szerelve) együtt szállítják.

ROHAMPUSKÁK

Szovjet AK-97: Eredetileg szovjet rohampuska, de ma már a világ minden táján használják. A biztonsági körökben és az utcai bandák közt egyaránt elterjedt.

FN HAR: Ez a rohampuska igen elterjedt Európában, de egyre jobban kedvelik a magas veszélyeztetettségű fokú területen dolgozó céges fegyveres erők és biztonsági szolgálatok is. Behajtható válltámasszal, lézer célzófényvel (felülre szerelve) és gázelvezetéses visszarúgás-csillapítóval (csőre szerelve) szállítják.

PÁNCÉLOK

A **ballisztikus** páncélzat rövid idő alatt nagy kinetikus energiát átadó repülő tárgyak, javarészt lövedékek ellen véd.

Az **ütési** páncélzat a kisebb kinetikus energiájú tárgyak ellen hatásosabb. Ilyenek a dobófegyverek, kézfegyverek, kabító lövedékek és a fizikai sebzést okozó varázslatok (lásd *Varázslatok*, 32. oldal).

Páncélruha: Az elsődleges védelmi öltözködés, ha az ember 2060 utcáin akar sétálni. A Kevlár továbbfejlesztéséből származó anyagokból készült ruházatok a lehető legszélesebb fazonválasztékban kaphatók.

Páncéldzseki: Alapvető fontosságú védelmi ruhadarab. A legkifinomultabb eleganciától a legutolsó szakadt utcai divatig mindenféle szabásban és díszítéssel kapható.

Páncélkabát: A különféle szabásban kapható páncélkabát igen népszerű védelmi ruházatnak számít. Megjelenése hasonlít a vadnyugaton elterjedt, hosszú, porfogó kabátokéhoz. A fontos szerveket ballisztikus szövetretegek közé ágyazott, merev páncéllemezek védik.

Securetech páncélruházat: Ez a ruházat hasonlít a szokványos páncélruhára, de főként olyan társasági események alkalmával viselik, amikor a diszkréció csaknem olyan lényeges szempont, mint a megfelelő védelem.

SZEMÉLYI ELEKTRONIKA

A hozzáférhető személyi elektronikába a következők tartoznak:

Mobiltelefon: A hordozható telefonok termékskalája a hétköznapi, csuklóra erősíthető, felhajtható képernyővel vagy anélkül szállítható modellektől, egészen a fülbe helyezhető, ultrakönnnyű, miniatűr mikrofont használó modellekig terjed. Gyakran hasonló trideofon lehetőségekkel is rendelkezik, mint a telekomok.

Zsebiroda: A zsebiroda a sokat utazó üzletemberek nélkülözhetetlen segédeszköze. Rendkívül kisméretű, zsebben is elférő készülék hordozható telefonként, miniszámítógépként és adatrendező rendszerként funkcionál. A hozzátartozó standard szoftverek közé híváskijelzés, üzenetrögzítő, banki tranzakciók automatikus nyugtázása tartozik, ezenkívül szövegszerkesztőt is tartalmaz a leggyakoribb betűtípusokkal és gyorsíró funkcióval. A zsebirodákat nem szerelik fel Matrix csatlakozóval, a tartódoboz ütés- és vízálló.

Személyi számítógépek: 2060-ban egy átlagos személyi számítógép akkora, mint egy billentyűzet. Kigördíthető, lapos képernyővel rendelkeznek. A perifériákkal való adatforgalmat digitális rádiójelekkel bonyolítják le. A programokat és adatokat tartalmazó tárolóeszközök szabvány hitelkártya méretűek, és beilleszthetők a billentyűzet végén található nyílásba. A belső programtároló kapacitása több mint elég az olyan szokványos szoftverek tárolására, mint például az adatbáziskezelők, a szövegszerkesztők, a kommunikációs programok és a játékok. A belső memória tartalma nem vész el, ha kikapcsolják a gépet. Az egyszínű nyomtatást eldobható nyomtatók végzik, melyeket a papírkötegre lehet ráerősíteni; a nyomtatóval felszerelt papírkötege alig valamivel nagyobb, mint a nyomtató nélküli. A színes nyomtatók körülbelül 2 cm-rel növelik meg a papírkötege vastagságát. Léteznek ennél kisebb számítógépek is, melyeket általában speciális feladatokra terveznek. Ezek a modellek felismerik a szóban kiadott parancsokat, de persze csak korlátozott számú. Az output hangosan kimondott adatok formájában jelentkezik. Elképzelhető, hogy optikai szálak kábelben ke-



resztül egy monitorhoz csatlakoznak. Belső programtároló képességük korlátozott, és nem csatlakoztathatók hozzájuk a szokásos adat- és programhordozó eszközök. Néhány modellhez miniatűr billentyűzet tartozik, melyet kis tollacskával lehet használni, de felismerik a kézírást is.

MUNKAFELSZERELÉSEK

A készlet hordozható, és egy adott felszerelés (például elektronikus eszközök, számítógépek) javításának elvégzéséhez szükséges alapszerszámokat tartalmazza.

FELDERÍTÉS ÉS BIZTONSÁG

Ide tartoznak a látásjavító berendezések, kommunikációs felszerelések, valamint a különféle ellenőrző és biztonsági eljárások, valamint az azok elhárítására szolgáló eszközök a jelvizsgálóktól kezdve a poloskakeresőkön át a kódoló berendezésekig.

2060-ban a normál rádiókommunikációt egyfrekvenciás rendszerek bonyolítják, ami azt jelenti, hogy az adóvevő ugyanazon a hullámsávon fogadja a jeleket, mint amelyiken küldi. Ez viszont azzal jár, hogy adás közben képtelenek a bejövő jelek fogadására.

A Kleen-Tac rendszer segítségével az alább felsorolt berendezések szinte mindenhez hozzacsatlakoztathatóak.

Látcsövek: Ezek a lapos, kompakt, digitális eszközök nagyfelbontású, maximum 50-szeres nagyítású képet produkálnak. A varázslók számára optikai változatok is kaphatók. A fejlettebb modellek éjszakai és hőlátó funkcióval is el vannak látva.

Zseblámpák: Ebbe a kategóriába tartoznak a legalapvetőbb, egyszerű zseblámpák, valamint a súlyosabb modellek, melyek szükség esetén akár fegyverként is használhatóak.

Szemüvegek: Fejre szíjazható, vagy sisak elé erősíthető látókészülék, mely a nagyításon kívül fényerősítő és hőlátó funkciókat is biztosíthat.

Mikroadó-vevő: Az adóvevő mindössze egy apró torokmikrofonból (a nyakra tapasztva), egy füldugóból és egy adóvevő modulból (övre akasztva vagy zsebben) áll. A legtöbb 2060-as modell már vezeték nélküli alkatrészekből tevődik össze, és beprogramozható frekvenciákon üzemel.

Szkennerek: A berendezés beprogramozható bizonyos frekvenciák figyelésére, vagy átvizsgálhat bizonyos frekvenciákat, aktív jelek után kutatva.

Mikrokamera: Ez a megfigyelőeszköz könnyedén csatlakoztatható egy video átjátszó egységhez. Maga az eszköz mindössze 3 x 5 x 2 cm, és egy háromórás kazetta is jár hozzá. A kamera beállítható, hogy csak akkor induljon be, amikor mozgást érzékel, visszajátzásakor pedig látszódnia fog a felvétel készítésének ideje, melyet a kamera saját belső órája jegyez fel.

Mágneszár kódkulcs: Ez a kifinomult elektronikus eszköz kódolt mágneszárak kinyitására alkalmas. A kódkulcsot ugyanúgy kell bedugni a leolvasóba, mint egy normális belépőkártyát. A berendezés használata után a mágneszár általában lassabban működik, vagy tönkremegy, tökéletes bizonyítékot szolgáltatva az illegális behatolásra.

Kódfejtő: A készüléket a számkódos mágneszárakon való átjutásra tervezték. A kódfejtőt a zár elektronikájához kell csatlakoztatni, ami azt jelenti, hogy előbb el kell távolítani annak védőburkolatát.

TÚLÉLŐ FELSZERELÉS

Mászófelszerelés: Minden, ami a mászáshoz szükséges – hámok, kötélok, kesztyűk, karabinerek, mászóvasak, stb.

Nav-Dat GPS: A Globális Helymeghatározó Rendszer összehasonlítja a használó helyzetét minden ismert műholdéval, és 2 méteres pontossággal belövi a pozícióját. A készülék el van látva adatjacken keresztül elérhető belső digitális térképpel, valamint számos hasznos navigációs funkcióval is.

KIBERVEREK

Minden egyes kiberver beültetése Esszencia veszteséssel jár. Ez azt jelenti, hogy az adott kiberver beültetésekor le kell csökkenteni a karakter Esszencia szintjét.

2060-ban a kiberverek számos típusa hozzáférhető a feji kiberverektől kezdve a test-beültetéseken keresztül a teljes kiberverig.

FEJI KIBERVEREK

Kicsiny és bonyolult hardver eszközök, melyekben a hagyományos krómozott részeket testbarát műanyag vagy mesterséges csont anyagokkal helyettesítették.

Kommunikáció

Rádió: A feji rádió bármilyen frekvencián képes adni és venni, bár egy időben csak pár programozott frekvencia fér el a memóriájában. A jeltisztaság korántsem olyan jó, mint egy telefonnál, de a sávvaltások lehetősége miatt mégis sokkal népszerűbb a katonai alakulatok, illetve azok körében, akik aktív zavarásra számítanak. Adáskor a használónak beszélnie kell, bár ezt megteheti a közelben tartózkodók által nem hallhatóan is. A készülék csak vételre alkalmas változatban kapható.

Belső feji kiberverek

Chipjack: Az adatjack különleges formája, mely segítségével a használó egyszerűbben hozzáférhet a chipen tárolt adatokhoz, mint a lemezekben tároltakhoz.

Adatjack: A kiberveres személyek szinte általános jellemzője. Standard jackcsatlakozó, mely input/output kapcsolatot biztosít bizonyos testi és feji kiberver elemekkel. Az adatjack lehetővé teszi a használó számára, hogy kibernetikusan összekapcsolódjon a megfelelően előkészített eszközökkel (például a kiberdekkel), és így használja őket, utasításokat adjon nekik, stb.

Az adatjack segítségével a karakter mentálisan hozzáfér a feji memóriájához is. Nem szokatlan jelenség, ha valaki több adatjackkel is rendelkezik.

Memória: Fejbe épített memória, mely egyszerre biztosít számítókapacitást és adattároló képességet. A rendelkezésre álló helyre (MegaPulz) adatokat és felvételeket lehet letölteni kameráról, adatjackről, fülmikrofonból, fejhallgatóból, stb. A memóriában nyers adatokat és egyéb programokat lehet tárolni. Az elraktározott információk később lehívhatók egy adatjacken vagy feji kommunikátoron keresztül.

Kiberfül

A fül műtétileg módosítható implantátumokkal, vagy lecserélhető kibernetikus pótlásra. Ezek az eljárások általában mindkét fülre vonatkoznak, hogy ne okozzanak hallás-



zavarokat a használnak. A módosítások nem észrevehetőek.

A kibernetikus módosításokba a következők tartoznak.

Hangvédő: Ez a módosítás megvédi a használót a hirtelen környezeti hangerő növekedésektől, valamint részleges védelmet nyújt a fület károsító frekvenciájú hangoktól.

Halláskiterjesztés: Ez a beültetés a teljes spektrumon növeli a fül érzékenységét. A hatás a puskamikrofonéhoz hasonló: a használó úgy hallja a hangokat, mintha csak tizedannyira tartózkodna azok forrásától.

Hangrögzítő: A módosítás segítségével a használó a beérkező hangokat továbbíthatja a feji memóriájába (ahol rögzítésre kerül), a kommunikációs hardverébe (ahonnan sugárzásra kerül), vagy az adatjacksébe (ahonnan oda továbbítható, ahová az adatjack kapcsolódik – például egy felvevőegységre). A feji memóriában rögzített hangok később visszajátszhatóak a fejbe ültetett rögzítővel, vagy egy adatjack és hangszóró segítségével kihangosíthatók.

Kiberszem

A normál szembeültetések általában standard hússzoros nagyítású szemek beültetését jelentik. A beültetés szinte mindig mind a két szemre egyformán vonatkozik, mivel a nem egyforma szemek kiegyensúlyozatlan jeleket küldenek az agy felé. A kibernetikus szemek külsőre szinte megkülönböztethetetlenek a normálistól, de lehetnek egészen furcsa kinézetűek is, a neonfényszerűen csillogó írisztől (melyen arany betűkkel látható a gyártó emblémája) kezdve egészen az olyan modellekig, melyek teljesen jellegtelen, tökéletesen krómozott benyomást keltenek.

A teljes szem cseréje helyett megoldható csupán a retina módosítása is.

A módosítások a következők lehetnek:

Fényképezőgép: A kiberver segítségével lehetővé válik bármilyen szemmel észlelhető kép digitális kópiájának tárolása. A kép tárolható a feji memóriában, adatjacken keresztül továbbítható bármilyen alrendszerbe, vagy eltárolható a

szembe épített apró chipen (körülbelül 60 kép). A chip a szemben lévő kis nyíláson keresztül távolítható el.

Felvillanásvédelem: A kiegészítő megvédi a karaktert a hirtelen fényvillanásoktól, az erős, vakító fénytől valamint természetes hőlátás esetén a hővillanásoktól és az infravörös világítás hatásától.

Retina képkijelző: Segítségével a karakter képeket (és videókat) jeleníthet meg a látóterében (a feji memóriából vagy adatjackes csatlakozáson keresztül).

Éjszakai látás: Használója teljesen normálisan lát a csillagfényes tájban nem sötétebb helyeken. 2060 környékén a városokban nagyon ritka a teljes sötétség, ha azonban mégis lehet ilyenekkel találkozni, a fényerősítő szemek természetesen ott nem működnek.

Retinaduplikáció: Egy másik személy retinamintázatának duplikációja (lemásolása) főbenjáró bűnnek számít, akár permanens műtétről, akár egy kiberszemben tárolt és előhívható mintázatról van szó. Ezenkívül nem is számít biztos megoldásnak, mivel a biotechnológia jelenlegi fejlettségi szintjén a retinaduplikáció ritkán nyújt olyan élethű felbontást, amely megbízhatóan átveri a retinapaszttató berendezéseket.

Hőlátás: Ez a kiberver a fény spektrum infravörös tartományában működik, és segítségével a felhasználó hőmintázatokat is láthat. A külső megvilágításnak ehhez nincsen köze.

Képnagyítás: A kiberver a látókészülékhez hasonlóan nagyítja ki a vizuális képet. Optikai és elektronikus változata létezik (az előbbi a kiberszemmel rendelkező varázslók számára).

TEST KIBERVEREK

A test kiberverek közé tartozik minden olyan kiberver, amit nem a használója fejébe ültetnek be. Egyes test kiberverekhez szükséges a koponya módosítása is – ilyen például a börpáncélzat.



Csonterősítés: A csonterősítés folyamán a páciens csontjainak sejtszerkezetét különleges rácsszerkezetű műanyagokkal és fémekkel erősítik meg, hogy fejlesszék azok szakítószilárdságát és ellenállását. A megerősítés gyakorlatilag eltörhetetlenné teszi a csontokat; megfelelő erő hatására azonban bármí megtörténhet. Az alumínium és titán változatot a szokványos fémdetektorok kimutatják.

Gyorsított reflexek: Az egyszeri elektrokrémiai kezelés megnöveli a páciens természetes reflexeit. A használó azonban többé nem használhat huzalozott reflexeket. A gyorsított reflexeket nem lehet eltávolítani a szervezetből – a kezelés permanens hatású.

Bőrpáncélzat: Viselője bőréhez kemény műanyag és fém-szalakat erősítenek, így magából a bőrből alakítanak ki páncélzatot. A bőrpáncélzat korlátozza a bőr rugalmasságát, és azonnal észrevehető. A páncéllapoknak bármilyen felületet és színt lehet kölcsönözni.

Izomhelyettesítés: Beültetett, biokémiai tartályban növesztett, szintetikus izmokkal helyettesítik a felhasználó eredeti izmait. Kiegészítő csontmegerősítéssel és kalciumos kezeléssel elérhető, hogy a tulajdonos ereje megnövekedjen.

Reakciónövelő: A viselő gerincoszlopának egyes részeit szupravezető anyaggal helyettesítik, hogy lerövidítsék a reakcióidőt.

Fegyverkapcsolat: Visszacsatolós elven működő vezérlő-áramkör, mely lehetővé teszi, hogy viselője kihasználja egy kapcsolt fegyver előnyeit. A célinformáció a használó retináján vagy kiberszemén jelenik meg kis pont vagy szálkereszt formájában, mely azt jelzi, hogy a fegyver csöve az adott pillanatban éppen hova mutat. A tipikus fegyverkapcsolat rendszerek a tenyér bőrébe épített érintkező-lapokat használnak a fegyverhez való kapcsolódásra.

Karpenge: A felhasználó csontjához erősített, keskeny penge. A visszahúzható változatokat olyan helyre szerelik fel, ahol azok visszahúzott állapotban elférnek az alkarcsont hosszában. A kézpenge másik változata, amikor három pengét erősítenek a kézfejhez.

Huzalozott reflexek: Beépített neurális ingergyorsító és adrenalin stimuláló rendszer. A huzalozott reflexek használói hajlamosak az elhamarkodott cselekvésre.

KIBERVÉG TAGOK

A kibernetikus végtagok lehetnek nyilvánvalóan mesterséges, krómos színezetű darabok, vagy pedig minden szükséges funkciót biztosító, természetesnek tűnő szintetikus pótlások. A nem álcázott kibervégtag könnyen szerelhető és módosítható, bár a karakternek számolnia kell a társadalmi hátrányokkal is, valamint azzal, hogy állandóan magára fogja vonni a biztonsági alkalmazottak figyelmét. A szintetikus végtagok is fejleszthetők és módosíthatók, bár jóval nagyobb áron, és minden ilyen beavatkozás után egyre nehezebb lesz elrejtetni a végtag mesterséges voltát.

Erőnövelés: A módosítás emelőszervók, valamint erős pneumatikus és síkmotor rendszerek segítségével megnöveli a kiberkar Erő szintjét.

KIBERDEKKEK

A kiberdekkek azok az eszközök, melyek segítségével a dekások rácsatlakozhatnak a Mátrixra. Egyszerűen fogalmazva a kiberdekkek egy különlegesen fejlett mikroszámítógép,

amely elegendő számítókapacitással rendelkezik ahhoz, hogy holografikus parancselemekké alakítsa a dekás neurális impulzusait.

Minden dekk számos alkatrészből tevődik össze, melyek működését a dekás hangolja össze, hogy övé legyen a leg-tökösebb ikon a virtuális térben. Ezek a komponensek hozzák létre a dekás perszonáját, és határozzák meg tulajdon-ságait a Mátrixban.

Egy kiberdekkbe egy időben csak egy dekás tud becsatlakozni. A dekás fizikailag kapcsolódik dekkjéhez, adatjackjét egy optikai kábel köti össze a készülékkel. A Mátrixba való belépéshez a dekknek is csatlakoznia kell egy belépési ponthoz.

Novatech Hyperdeck-6: Ez az egyik legifjabb megacég által gyártott középkategóriás termék széles körben elterjedt az otthonokban és az árnyakban egyaránt.

BIOTECHNIKA

Elsősegélycsomag: 2060-ban az elsősegélycsomagok képesek megbirkózni a legtöbb tipikus egészségügyi vészhelyzettel. A csomagban gyógyszerek, kötszerek, segédeszközök, sőt még egy „orvos” is megtalálható. Ez utóbbi persze a valóságban egy szakértői rendszer (Biotechnika 3), melyet arra terveztek, hogy a felhasználó által megadott adatok alapján meghatározza a diagnózist. A diagnózis megállapítása után a rendszer utasításokkal látja el a felhasználót. Az elsősegélycsomagok persze nem tévedhetetlenek, és megvásárlásukkor a vevőnek alá kell írnia egy nyilatkozatot, mely kimondja, hogy a csomag tévedéseiből eredő károkért a gyártó semminemű felelősséget nem vállal. A legtöbb változat figyelmezteti a felhasználót, ha nem képes használható tanácsot adni, és akkor is szól, ha a készletei kimerülően vannak. A segédanyagok akkor fogynak ki, ha a kezelés után dobott 1D6-tal a játékos 1-est dob.

JÁRMŰVEK

Egyes szárazföldi járművek korlátozott önvezérlő képességgel is rendelkeznek. Képesek követni egy előre beprogramozott útvonalat, és képesek reagálni a környezetükben bekövetkezett változásokra. A robotpilóta nagyon óvatos, gyakran előfordul, hogy látszólag ok nélkül megállítja a járművet. A váratlan ütlezárások megzavarhatják a rendszert, mely ilyenkor utasításokat kér a soförtől.

MOTOROK

Harley-Davidson Scorpion: Klasszikus, robosztus testű országúti cirkáló.

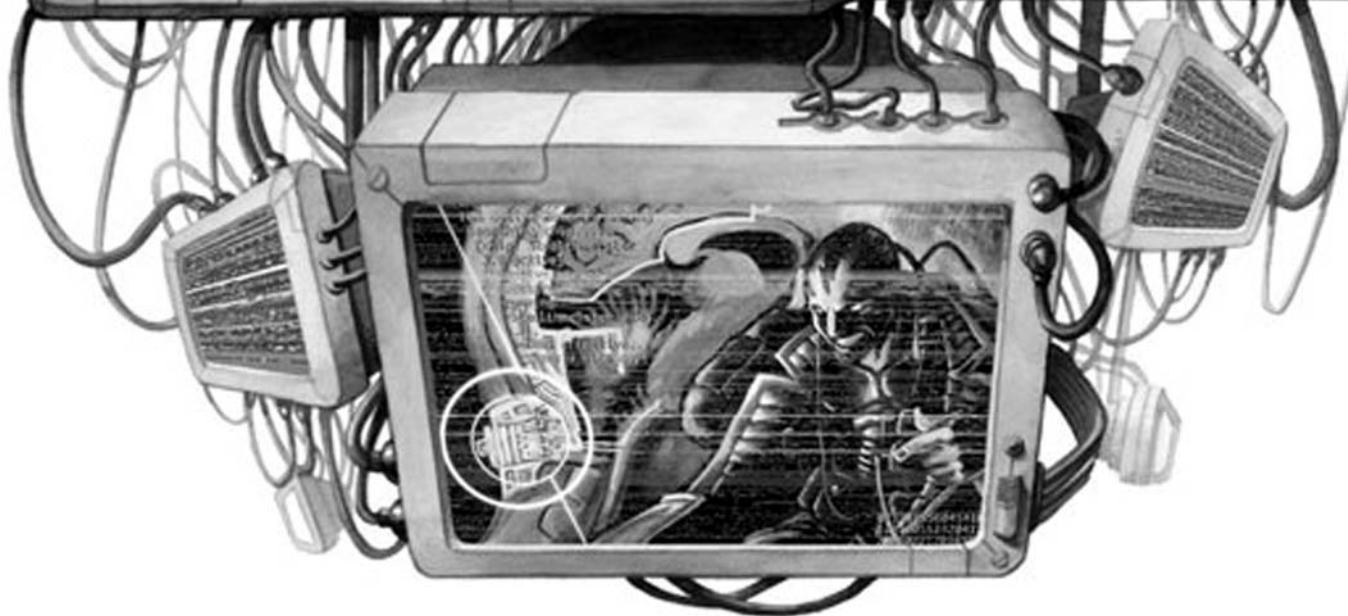
Yamaha Rapter: Igen gyors, sportos megjelenésű gép, a motoros bandák elsőszámú kedvence.

AUTÓK

Chrysler-Nissan Jackrabbit: Ez az egyszerű vonalú, kétülé- ses jármű alacsony ára és kiterjedt reklámozása miatt az egyik legelterjedtebb autó Észak Amerika országútaján.

Ford Americar: Az Americar továbbra is a Ford legnépszerűbb középkategóriás gépjárműve.

AZ IRIGYSÉG PROTOTÍPUSA



Az *Irigység Prototípusa* egy, az 56. oldalon kezdődő példakarakterek számára tervezett bevezető kaland. Egy jó lehetőség a *Shadowrun* világának bemutatására az új játékosoknak, mivel tartalmazza a játékok legizgalmasabb elemeit. Speciálisan lett megtervezve, nagyon könnyű lemesélni, így a kezdő Játékmesterek is könnyen elboldogulhatnak vele.

Ennek a kalandnak az ülése körülbelül 4-5 órára lett megtervezve. Ha esetleg tovább húzódná, az se gond – a szerepjátékban az időtartam nem fontos; csak hogy jól érezzétek magatokat. Ne félj megállítani a játékot, hogy aztán egy másik alkalommal folytassátok. *Shadowrunban* a szórakozás a lényeg, nem az, hogy jó időt fussatok.

HA NEM VAGY JÁTÉKMESTER, NE OLVASS TOVÁBB!

A JÁTÉKMESTERSÉG LÉPÉSEI

Minden Játékmesternek megvan a saját stílusa az előkészületekre. Nem lehet jól, vagy rosszul előkészíteni egy kalandot. Csinálj bármit, amivel kényelmesebbé, könnyebbé, szórakoztatóbbá teheted ezt a folyamatot saját magad számára. A mesélés munka, de élvezned kell, hogy jól sikerüljön.

Arról van szó, hogy minden Játékmesternek végig kell mennie a következő alaplépéseken ahhoz, hogy egy szórakoztató, sikeres és stressz-mentes játékot vezessen le.

ELSŐ LÉPÉS: OLVASD EL A KALANDOT

Igen, biztos elég nyilvánvalóan hangzik – viszont abszolút szükségszerű. Mielőtt elkezdené játszani, a Játékmesternek el kell olvasnia a kalandot az elejétől a végéig, és egy átfogó képet kell kapnia a karakterek céljairól és a lehetséges problémás pontokról. Például, ha a játékos karakterek (JK) egy jelenetben egy csapat örbe botlanak, mint az *Irigység Prototípusában*, és fennáll az esélye, hogy minden karakter meghal, nagyon körültekintőnek kell lenned. Egy *Shadowrun* kalandot fordulatokkal, árulással, átverésekkel, céges kémkedéssel és az intrika egyéb vallfajaival kell színesíteni; a Játékmesternek mindezt tudnia kell, mielőtt a játékosokkal kapcsolatba kerülne. Bízz bennünk: egy játékos se szeretné a Játékmester morgását hallani egy nehéz összecsapás közepén, hogy „Nem tudtam, hogy ez fog történni!”.

MÁSODIK LÉPÉS: JEGYZETELJ

Olvasd el még egyszer a kalandot, de ezúttal készíts jegyzeteket. Mivel neked kell mozgásban tartanod a történetet, jegyzetelj ezzel kapcsolatban. Ezek a jegyzetek emlékeztethetnek téged arra, hogy milyen információkat kell megszereznie a csapatnak, vagy hogy a szükséges szabályokat hol



K. McCann

találd meg a könyvben. Jegyezd fel, hogy milyen felszereléssel és varázslatokkal rendelkeznek az örök. Jegyezd fel, hogy milyen vicces dolgokkal tudod személyesíteni az Észlelés próbákat. Készíts egy másolatot a 45. oldalon található térképről a játékosoknak.

Mindezek a dolgok megkönnyíthetik a kaland levezetését. Nincs két egyforma Játékmester, aki ugyanúgy jegyeztel; ezt nem lehet jól vagy rosszul csinálni.

Emlékezz, minden, mire szükséged van, megtalálható ebben a könyvben.

HARMADIK LÉPÉS: NE ESS PÁNIKBA

A Játékmesterség rengeteg munkával jár, és sokszor előfordulhat, hogy nem találd a dolgokat, mikor szükséged lenne rájuk – lényeges elemeket elfelejtesz, kihagysz nyomokat, nem találsz egy szabályt, vagy a játékosok tesznek valami előre nem látható dolgot. Ezek bármelyike bármikor megtörténhet, és többnyire mind meg is fog. Ne aggódj emiatt. Ha utána kell nézned dolgoknak, tedd azt; ha a játék lelassul, míg keresed az eltűnt információdarabkát, hát legyen. A játékosok mindezt megértik és megbocsátják.

NEGYEDIK LÉPÉS: SZÓRAKOZZ

Végül ne feledd, hogy egy játékot játszol (mint ahogy le is vezetted), szóval szórakozz. Használj különböző hangszíneket, légy drámai, és dobj be érdekes részleteket. Ha nem is alkalmazod őket, az se baj, amíg a játék mindenki számára szórakoztató. Ne feledd, hogy a te és barátaid célja az, hogy élvezzék a *Shadowrun* játékot.

PROBLÉMAELHÁRÍTÁS

Olykor problémák is adódhatnak, attól függetlenül, hogy mennyire készültél elő a kalandra. A Játékmesternek teljes fennhatósága van a könyvben található szabályok alkalmazása és értelmezése terén. Azonban nem kell tudnia minden egyes szabályt, vagy minden lehetséges szituáció végkimenetelét. A Játékmester legfontosabb feladata mozgásban tartani a történetet, és mindneki számára (a JM-et is beleértve) elfogadhatóan alkalmazni a szabályokat. Ha a Játékmester elboldogul ezzel a két feladattal, akkor gyakorlatilag garantált egy sikeres és szórakoztató játékülés.

Ez a szabálykönyv pusztán alapszabály. Csupán lefekteti a szabályok alapjait, de lehet hogy nem alkalmazhatóak minden esetben. A Játékmester legnehezebb feladata a szabályok alkalmazása. Ennek megítélése nehéz munka; olykor keménynek kell lenned, és olyan dolgokat kell mondanod a többieknek, amit nem biztos, hogy hallani szeretnének. A játékosoknak ezt meg kell érteniük, mielőtt leülnek játszani.

Egymásnak ellentmondó szabályértelmezések is előfordulhatnak, de először próbáld máshogy megoldani a problémás cselekvést. Ez mozgásban tartja a történetet. Az ülés végeztével aztán a játékos és a Játékmester megbeszélhetik a problémás szabályt. Egy másik módja az ilyen konfliktusok megoldásának, ha dobsz egy kockával: páros eredményenél a játékos, páratlannál a Játékmester dönt a szabály értelmezéséről. Ennek segítségével a történet megy tovább, és nem szakad meg a Játékmester vagy a játékos vitája miatt. A játékülés után aztán tisztázhatják nézeteltéréseiket.

A HÁTTÉRTÖRTÉNET

(A következő két bekezdést hangosan olvasd fel a *Shadowrunban ismeretlen játékosok számára.*) 2061-et írunk, és a *Shadowrun* világa Seattle-re fókuszál. Az árnyak közössége túlórázik; az árnyvadász tevékenységek aktivitása megnőtt a cégek között, mióta a világ egyik legnagyobb megacéje, a Fuchi Industries összeomlott. Több kisebb cég kapkod mohón a felemelkedés lehetősége után most, hogy hézag keletkezett a piacon. Az eltechnológiák megszerzésének rohamában az etikus ipari kémkedést kidobták az ablakon.

A nagyobb cégek többsége árnyvadászokat használ, hogy kutatási adatokat lopjanak a kisebb cégektől, míg a kis cégek szintén árnyvadászokat bérelnek fel, hogy szabotálják a konkurencia munkáját. Nagyon kevés a „jófiú” a *Shadowrun* világában. A karaktereket is ilyen környezetben bérelik fel.

A KEZDETEK

A karakterek felveszik a kapcsolatot egy Mr. Johnsonnal (mindenki ezt a nevet használja, aki árnyvadászokat akar felbérelni). Mr. Johnson szeretné, ha a vadászok ellopnák egy újfajta kiberver prototípusát egy kutatási létesítményből. Ad nekik egy alaprajzot, egy időbeosztást és pár hamis azonosítót, amikkel képesek beosonni az éjjeli műszakban. A CRM051998 prototípus egy újfajta memóriafokozó kiberver. Azt beszélik, hogy a beültetéssel rendelkezőknek közel fotografikus memóriát biztosít.

A prototípust a Silver Technologies nevű cég fejlesztette ki. Ez a cég olyan jelentéktelen, hogy a nagy cégek tudomást sem vesznek róla. A Saeder-Krupp – az örüssárcány Lofwyr által vezetett legnagyobb megacég a világon – azonban felfigyelt rá. Lofwyr semmit sem hagy ki világalgalmi tervei számításaiból, és semmit sem bíz a véletlenre. Mikor forrásaiból értesül erről a kiberről, előbb meg akar bizonyosodni a létezéséről, mielőtt megtenné a következő lépést.

A „SZIMPLA MUNKA”

A munka, természetese, az éjszakai műszakos takarítókalkal behatolni a Silver Technologies-hoz, végigosonni a kutatási laborokig, és ellopni a prototípust.

Természetesen mi sem egyszerűbb a *Shadowrunban*...

Hogy a technológiai áttörésükkel előnyhöz jussanak a versenyben, a Silver Technologies két vezető kutatója, dr. Stacy Ann és dr. Dan Bishop úgy döntött, hogy beültetik az egyetlen prototípusukat egy utcai személybe, csak hogy lássák, működik-e. Erről az emberi kísérletről a Saeder-Krupp és a kémeik mit sem tudnak. Szintén nem tudnak semmit arról, hogy a jelképes egy-két fős biztonsági őrség helyett egy egész különítményt rendeltek a létesítmény védelmére.

A vadászoknak tehát nem csupán egy személyt kell kijuttatniuk a laboratóriumból, de úgy kell ezt véghezvinniük, hogy közben örök, doktorok és nővérek lihegnek a nyakukban. A páciens től sem számíthatnak semmiféle segítségre. A kiberver sem működik megfelelően. A szerencsétlen áldozat arra sem emlékszik, hogy ki is ő valójában – azonban mindenre pontosan emlékszik, hogy mi történt az utóbbi egy hétben, mióta felébredt a beültetés óta. A vadászoknak

dönteniük kell, hogy magukkal viszik és felveszik érte a pénzt, vagy hátrahagyják a szerencsétlent tudva, hogy pontosan emlékszik rájuk, és mindenre, amit mondtak.

TUDNIVALÓK

A háttér-információkkal együtt és azon felül mindent megtalálhatsz a *Színfalak mögött* fejezetben, amire szükséged van a kaland levezetéséhez. Hasonlóképpen, a játékosoknak pusztán azt kell megtanulniuk ebben a kalandban, hogy a vadászok nem rendelkeznek szinte semmilyen előzőleges ismeretekkel, és így is sikeresnek kell lenniük a vadászat során. Az információkat, amikhez hozzájuthatnak, megtalálod a *Lábmunka* részben, az *Összerakni a részleteket* fejezetben, az 54. oldalon.

Végül, minden szabályt, amire szükséged van, megtalálod ebben a könyvben. Semmilyen más *Shadowrun* kiegészítőre nincs szükséged ahhoz, hogy levezesd ezt a kalandot.

ÉSZLELÉS PRÓBA

Ez az egyik legfontosabb nem-harci próba, amit a játékosok gyakran végeznek. Észlelés próba szükséges, valahányszor a JM úgy ítéli, hogy a karakterek észrevehetnek, vagy észre kellene venniük valamit, felfedezzenek valami kulcsfontosságú dolgot. A próba egy egyszerű Intelligencia (4) próbát jelent. Minden játékos dob a karaktere Intelligencia értékének megfelelő számú kockával 4-es célszám ellen. Minél több siker születik, annál több információt tudnak meg a játékosok. Az alábbi Észlelés próba Táblázat mutatja, mennyi és milyen információhoz juthatnak hozzá. Ha valahol a kalandban Észlelés próbára van szükség, az eredményt megtalálod a szövegben.

A KALAND FELBONTÁSA

A kiadott *Shadowrun* kalandok a következő részekre vannak felbontva.

Mi a helyzet cibora?: Ez a rész a kaland összegzése. A Játékmester gyors áttekintéshez használhatja. Egy előző vagy következő történethez is csatlakozhat, átvezethet.

Olvasd fel nekik: Akár ténylegesen fel is olvashatod nekik hangosan. Az ebben a részben lévő információkat a Játékmester közölheti a játékosokkal. Az információkat bármilyen módon előadhatod – érdekes hangon, mint valamilyen Mátrix vagy számítógép adatot, egy éjszakai telefonbeszélgetés stílusában, vagy a játékosokkal együtt párbeszéd vagy kérdezz-felelek formában.

Kapaszkodók: Ez a rész a hangulattal és egyéb jellegzetességekkel kapcsolatos megjegyzéseket tartalmaz az aktuális rész előadását illetően. Továbbá emlékezteti a Játékmestert a fordulatokra és rejtett információkra, amiket a karakterek felfedez(het)nek.

A színfalak mögött: Ez a rész tartalmazza az aktuális rész információinak tömegét. A Játékmester számára van megtervezve, hogy mit kell tennie, hogy mozgásban tartsa a dolgokat, és hogy milyen egyéb tevékenységek történnek

a háttérben. Tartalmazza továbbá a nem-játékos karakterek reagálását a játékos karakterek tevékenységeire. Az egyes részekről eltérően tartalmazhat térképeket, lényeges tárgyak leírását, információkat, amiket a játékosok némi utánajárással összegyűjthetnek, a nem-játékos karakterek és lények statisztikáit, és információkat, amiket a karakterek megszerezhetnek.

Hibaelhárítás: Ez a rész a kaland közben felmerülő potenciális problémákra próbál megoldást adni a Játékmesternek. Mivel nem láthatunk mindent előre, a *Hibaelhárítás* ötleteket ad a Játékmesternek, hogyan kezelje a játékosok nem várt megmozdulásait.

A kaland végén, a jelenetek után van egy fejezet, az *Összerakni a darabokat*. Ez a fejezet összefoglalja a kalandot, és külön részekre bontja le a kaland végső tevékenységeit. Az *Összerakni a darabokat* fejezet tartalmazza a **Sikeres meló** részt. Ez a rész tartalmazza a potenciális történetek összegzését, játékosok kérdéseit, jövőbeli történetekhez való kapcsolódási lehetőséget, és egyéb dolgokat, ami összegzi, hogy a kaland sikeresen zárult (vagy megmagyarázza, hogy miért nem jártak sikerrel).

KEZDŐK SZERENCSEJE

MI A HELYZET CIMBORA?

Ebben a részben a játékosok találkoznak Hans Brackhauszal, a Mr. Johnsonukkal. Hans egy hivatásos profi. Megtervezi az akciót, közli a karakterekkel a szükséges információkat, és részletesen lebontja a melót, két dolgot kivéve. Nem tudja, hogy a prototípust beültették valakibe, illetve fogalma sincs, hogy megerősítették az őrséget. Hans ellátja a játékosokat azonosítókkal és egyenruhákkal is, amivel az éjszakai takarítók közé fognak tartozni, a prototípus leírásával és az épület alaprajzával. Figyelmezteti is őket bizonyos veszélyforrásokra. Ekkor ajánlja fel a fizetséget is, valamint hogy hova kell szállítani a prototípust. Ezután a vadászok csak magukra számíthatnak. Biztosra veszi, hogy még aznap este képesek elvégezni a munkát.

OLVASD FEL NEKIK

Megcsörren a telefonod (mint Játékmester, te választod ki, hogy melyik karakternek, és hol, mikor): van egy munka számodra, ha fél órán belül az Úrtű parkolójában leszel. Egy fekete limuzint kell keresned, és várnod, míg kétszer villant a fényezőjával, mielőtt megáll.

Mikor megérkeznek az Úrtű parkolójához:

Az Úrtű körüli parkoló meglehetősen teli van a hétvégi éjszakákon – turisták rohanják meg a csillagvizsgálót, vagy Seattle felső körei vacsoráznak a Tű Szeme étteremben. Az egyetlen limo, amit látsz a parkolóban – egy Mitsubishi Nightsky – az egyik sarokban parkol egymagában. Amint ötven méterre megközelítod a járművet, látod felemelkedni,

ÉSZLELÉS SIKER TÁBLÁZAT

Sikerek	Eredmény
1	Valami van ott...
2	Valami határozottan van ott, és a megfigyelő gyanítja is a fajtáját.
3	A megfigyelő tudja, mi az, és gyanítja a pontos természetét is.
4+	A megfigyelő tudja, mi az, de részletesebb vizsgálat nélkül nem tud specifikumokat megnevezni.

majd kétszer villantani a fényszóráit. Ahogy közeledtek a kocsihoz, észreveszed hogy az ablakai sötétek; mintha senki sem ülne benne.

Mikor az első karakter öt méterre megközelítik az autót, hangosan olvasd fel nekik:

A fekete sötétített ablak lehúzódik, és egy férfihang hív közelebb. „Kérem jöjjenek közelebb gyorsan, szoros az időbeosztásom.” Semmi humor nem vegyül a hangjába.

A kocsi ajtaja kinyílik.

Mikor a karakterek beülnek az autóba:

A feltároló ajtó egy sovány humánt fed fel, akinek az öltönye talán még a limuzinnal is többbe került. „A nevem Hans Brackhaus. Kérem üljenek le; van egy kis üzleti megbeszélésünk.” A férfi német akcentussal beszél.

Mkor mindenki belül a limoba, a kocsi elindul körbe nagyon lassan, mintha parkolóhelyet keresne.

Brackhaus belekezd mondanójába. „A munkáltatómnak bizonyos információk megerősítésére van szüksége. Egy kis cég, a Silver Technologies kifejlesztett egy olyan kibervert, ami képes sokkal jobban megnövelni egy személy memóriatároló képességét, mint bármi, amivel eddig próbálkoztak. A test is jól tűri, kisebb megerőltetést jelent számára, mint az eddigi kiberverek. A munkáltatóm nehezen hiszi el, hogy egy ilyen kis cég egy ilyen kibervert fejlesszen ki, de bizonyos hírek mégis felröppentek. Ha ez a felszerelés mégis létezik, akkor a munkáltatóm szeretné, ha kihoznák, hogy egy igazi cég tesztelhesse és értékesíthesse.”

Kinyit egy azonosítókkal, alaprajzzal, biztonsági kulcsokkal és hitelrudakkal teli aktatáskát.

„Ez a Silver Technologies épületének alaprajza. Tartalmazza az ismert űrposztokat is. Kapnak azonosítókat és beléptető kártyákat is – éjjeli műszakos irodakarítóknek kell látszaniuk. Az éjjeli műszak hajnali egykor kezd. 5000¥ üti a markukat fejenként most, és további 5000¥ mikor reggel újra találkozunk itt.”

Készen állnak?

KAPASZKODÓK

A vadászok csapata tapasztalatlan, így minden új és kis sé ijesztő számukra. Brackhaus ezzel szemben profi. Tisztelettel kezeli őket, és ha tud, legjobb tudása szerint válaszol a feltett kérdésekre. Nem tud igazán többet mondani a fenti információkon kívül. A kaland ezen bevezetése több, mint elég információt szolgáltat a karakterek számára, hogy belevágjanak a melóba.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Ez a rész a vadászok felbérlésének művészetébe vezet be a játékosokat. Minden profinak tűnik.

**ÉSZLELÉS PRÓBA TÁBLÁZAT
(Célszám 4)**

Sikerek	Eredmény
0	Egy limóban ülök!!! Király, hol a bár?
1	Hans Brackhaus egy sárkány alakú kitűzőt visel a gallérján.
2	A „Silver Technologies Sablonok” feliratot olvasod a dosszié tetején, amiben a térkép volt.
3	Észreveszed, hogy az azonosítók pontosan passzolnak a csapat fajához és neméhez.
4	Hans Brackhaus karórája folyamatosan pittyeg, nagyjából a szívverésének megfelelő ritmusban.
5+	A sofőr azonosítója szerint a Saeder-Krupp Prime-nak dolgozik.

Találkozás a Johnsonnal

A találkozáson a karakterek nyugodtan tehetnek Észlelés próbát, hogy megfigyeljék Mr. Johnsont és a környezetét. Az Észlelés próba táblázat tartalmazza az információkat, amit itt megszerezhetnek. További eredményeket is hozzáadhatsz, ha ki szeretnéd terjeszteni a karakterek lehetőségeit. A karakter mind a dobása eredményének m, mind az az alatti ismeretekhez is hozzájut. Például, ha a karakter 3 sikert ér el a próbán, a 3 sikernek megfelelő ismeretekhez és az 1 és 2 sikernek megfelelő ismeretekhez is hozzájut.

Elvállalni a munkát

A karakterek tehát elvállalják a melót a határidővel együtt. A fizetség kitűnő, egy rakás nyuen egy ilyen kis könnyűnek látszó feladatért. Ez a csávó mindent eltervezett számukra. Azonban a játékosok többsége szeret egy kicsit egyezkedni.

Bármelyik karakter, aki rendelkezik Tárgyalás szakértelemmel, egyezkedhet Hansszal. A csapatnak csak egy esélye van a tárgyalásra, így a magasabb Tárgyalás szakértelemmel rendelkező karakter vegye át a szót. A karakter Tárgyalás (4) próbát tesz. Hans Brackhaus is Tárgyalás (4) próbát dob, 6 kockával. Ha a karakter nyeri a próbát azzal, hogy több sikert ér el a próbán (lásd 10. oldal), karakterenként 1000 nyuennel több fizetséget alkudhat ki. Hans elfogadja a feltételeket és készségesen kifizeti a plusz pénzt. Ha Hans nyeri a próbát, a játékosok nem kapnak többletet.

Nyalánkságok

A térkép részletezését és magyarázatát lásd a *Terepszemle* fejezetben (44. oldal). Hans elmagyarázza a karaktereknek, hol fognak belépni, az alap eljárást, és a prototípus feltételezett helyét. A többit lásd a térképen (45. oldal).

Az azonosítók a karakterek fajának és nemének megfelelőek. Kitalálhatod az azonosítókon szereplő neveket, de alább találsz pár példát (a zárójelben a nevek női megfelelője áll):

- Gus (Gayle) Simmons
- Charlie (Charlene) Grocken
- Michael (Michelle) Costollo
- Richard (Rachel) Azollo
- Tim (Tammy) Rasith
- Bob (Betty) Flak

Mindegyik azonosító kártya mágneszár kulcsként is funkcionál, és a legtöbb irodába lehetséges belépni vele.

HIBAEZHÁRÍTÁS

Ez a rész javaslatokat ad arra az esetre, ha a kaland teljesen félrecsúszna. Válaszokat is tartalmaz a játékosok közvetlenül a Játékmester vagy Hans Brackhaus felé intézett kérdéseire. Ha a játékosok olyan kérdést tennének fel, amire nincs

itt válasz, a Játékmesternek kell kitalálnia valamit, ami megfelel az adott jelenethez és a kalandhoz.

• Hogyan visszük be a fegyvereinket az irodába az örökön keresztül?

Hans rábök a térképen egy „szertárra” (Szoba 1, lásd a 44. oldalon), ahol a takarítók átöltözhetnek és a felszerelésüket tárolhatják. A játékosok különböző tárgyak közé rejthetik a fegyvereiket, például szemetes vagy felmosó kanakba, mielőtt az irodák felé mennének. Az ajtó kódja bele van táplálva az azonosítójukba.

• Megölhetjük Brackhaust?

Megpróbálhatjátok. A karórája valójában egy detonátor. Koldja a járműt és a tankját behalózó robbanószerkezetet, ha Brackhaus szíve leáll – vagy ha az órát eltávolítják a karjáról. Brackhaus természetesen figyelmezteti a karaktereket erre, fenyegetik. Ha a karakterek ennek ellenére rátámadnak... letépi az órát a karjáról, megölve magát és a karaktereket. Ez kemény lecke ugyan, de olykor a játékosok csak a saját kárukon tanulnak.

• Ki vagy mi a Saeder-Krupp? Vagy mi az a Silver Technologies?

Ezekre a kérdésekre a választ megtalálhatod az *Összerakni a részleteket* részben, az 54. oldalon.

• Hogyan jutunk ki, miután megszereztük a prototípust?

„Ahogyan bejuttattatok,” mondja Brackhaus. „Viselkedtek természetesen, rakjátok be a szemetesbe, majd toljátok ki a hátsó ajtón. Ha valami probléma adódna, csak magatokra számíthattok. Ezért fizetek nektek 10.000 nuyent.”

• Ismerik egymást a karakterek?

Mivel ez a csapat első kalandja, a Játékmester bármilyen történetet kitalálhat, hogy a karakterek ismerik egymást, vagy a játékosok is eldönthetik karakterük kapcsolatát a többiekhez. Esetleg mindannyian egy környéken nőttek fel, vagy ugyanazon banda tagjai voltak. Vagy esetleg csupán a hírnevük alapján ismerik egymást, vagy külön-külön Hans által lettek kiválasztva, és még sosem találkoztak. A lényeg, hogy a gyanakvást kiszorítsuk, és a csapat ne forduljon egymás ellen. Mind profik, és annak megfelelően is kell viselkedniük.

TEREPSZEMLE

MI A HELYZET CIMBORA?

Ez a rész a Silver Technologies térképét részletezi ki, amit a játékosok kaptak. Leírja a biztonsági erők stratégiáját és védekezését is. Minden szoba számmal van jelölve, ami szerint kikeresheted a leírások közül. A játékosok némi információhoz hozzájuthatnak magától Brackhaustól is, de a leírás többsége csak akkor lesz számukra nyilvánvaló, mikor látják a szobát.

A stratégia lebontását is megtalálhatod itt, amit a karakterek követhetnek, hogy kihozzák a prototípust.

OLVASD FEL NEKIK

Ha a karakterek Hans Brackhauszal maradnak:

„Elég volt a kérdésekből. Csak egy fél órájuk van, hogy bejussanak a Silver Technologieshez, és elkezdjék a munkát. Itt fogom várni önöket reggel 8 előtt.”

Mikor a karakterek megérkeznek a Silver Technologieshez:

12:30-ig simán átszeltétek Seattle-t, elvegyülve Tacoma üzleti negyedében.

Egyszerű, elegáns embléma jelöli a Silver Technologies épületét. Ezüst betűk izzanak a fém háttér előtt. A behajtóút parkosított első kapun keresztül, és egy vendégparkoló látott a rakodóterület mellett, ahol az alkalmazottak kevesebb, mint egy tucat kocsija áll.

Belépés az épületbe:

A takarítók szobája az ajtón túl található. Az ajtón mágneszár található; a kijelző vörösen villog. Egy garázkapu nyitva áll és fény szűrődik ki bentről. Egy lélek sincs a környéken. (A játékosoknak ellenőriztetniük kell az azonosítójukat a lépcsőnél, az ajtó kártyaolvasóján.) A kijelző zöldre vált, és halljátok, amint a zár kinyílik. Belökitek az ajtót és beléptek (lásd a Szoba 1 leírását a *Színfalak mögött* részben, a 44. oldalon).

KAPASZKODÓK

Ez a rész a karakterektől és cselekedeteiktől függ. Ők csak takarítók, nem szükséges elővenniük a fegyvereiket; használják ki az időt és nézzenek körül. Természetesen nem tudják, hogy az egyetlen prototípust beültették egy személy agyába, egy kicsit nehezebbé téve így a rablást, mint amire számítottak.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A Silver Technologies felemelkedése kezdetén áll, és a legújabb technológiájukkal fennmaradhat a nevük. Minden szoba kamerával és a legmodernebb biztonsági megfigyelő-rendszerrel van felszerelve. A biztonsági őrök képesek becsatlakozni a Silver Technologies rendszerébe, és egyszerre figyelni az összes kamerát. A kameráknak minden szobában (és minden folyosó hosszában) 360°-os látószöge van. A rendszer vadonatúj, és a JM mindig dob, mikor a karakterek belépnek egy szobába vagy folyosóra. Egyes eredménynél a kamera nincs bekapcsolva. A 12-es lévő őr elküldheti a C folyosón lévő őrt, hogy nézze meg, a takarítóknak nincse szüksége segítségre. Ez csak egyszer történik meg, mikor a takarítók belépnek – utána már egyik őr sem törődik vele. Egy Elektronika szakértelemmel rendelkező játékos tehet egy próbát 6-os célszám ellen, hogy észrevegye, a kamera működik-e. Egy siker elég.

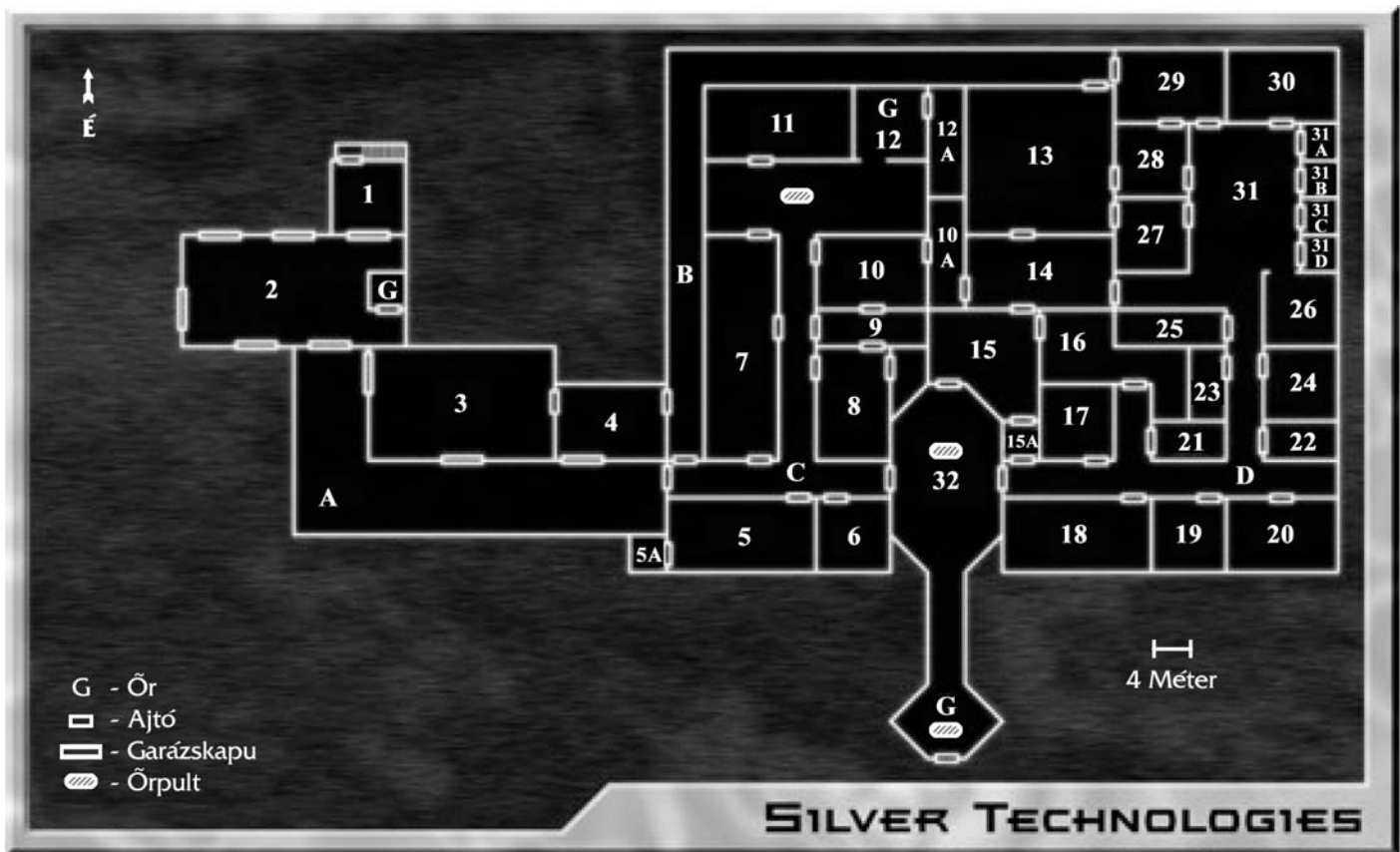
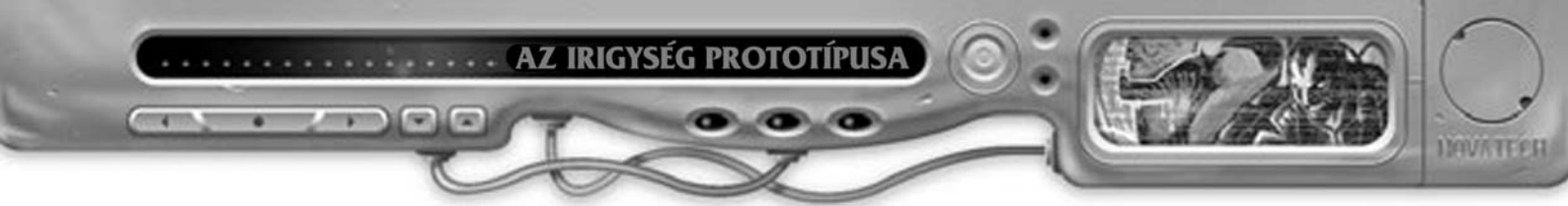
Alább van a 45. oldalon található térkép kiegészítése.

Folyosó A

A rakodószemélyzet főfolyosója. A padló cement, és gumijelzésekkel csíkozott.

Folyosó B

Ez a folyosó „tisza”, és csak arra használják, hogy a kibervert az összeszerelő laborból a rakodó szobába szállít-



sák. A vadászoknak ezt a folyosót nem kell kitakarítaniuk. A Folyosó A-ra vezető ajtón a „Csak vészhelyzet esetén” felirat látható.

Folyosó C

Ez a folyosó szőnyegezett. Egy üvegajtó választja el a Szoba 32-től. A folyosó C északi végén egy titkárnöi pult található. Egy ör ül a pultnál. Díványok és székek állnak a falak mentén. A Szoba 12 ajtaja nyitva van.

Folyosó D

Mint a Folyosó C, ez a terület is szőnyegezett. A növéralomás közelében csempézett és járólapozott.

Szoba 1

A takarító csapat szertára. Narancssárga munka- és védőruhak, szemetes és újrahasznosító konténereket, valamint egy takarítókoszt tartalmaz, rajta felmosóröngyökkel és tisztítószerekkel. Minden méretben vannak védőruhak, és elég bővek ahhoz, hogy elrejtsek a testpáncélt és a látható kibervégtagokat. Mindegyik kocsis és konténer kerek. Egy kis vákumos padlófényesítő kocsis is van a szertárban. Orkok és trollok nem képesek ráülni, de az állítható ülésnek köszönhetően törpék igen. A kocsis meglehetősen lassan mozog, és bármelyik karakter sétálva is képes lehagyni. Nem képes elég erőt kifejteni ahhoz, hogy áttörjön egy falat vagy ajtót. Az örök elcsodálkoznak, hogy miért nem vezet senki, mikor a karakterek bejelentkezéskor nem viszik magukkal.

Szoba 2

Rakodóterület. Egy teherautó sem áll itt ma éjjel, és az ör az egyik garázskaput a négy közül (a takarítók szertára mellett) nyitva hagyta, mivel elég nyugodt az éjszaka. Bent a rakodóterület minden lámpája ég. Az ör (a térképen G betűvel jelölve; lásd A *rosszfiúk*, a 49. oldalon) a fülkéjében van itt. A takarítóknak le kell itt jelentkezniük, mielőtt továbbmennének az épület többi részébe. Targoncák és szemetesek vannak a falak mentén. A folyosónak dupla ajtaja van, és elég széles ahhoz, hogy egy targonca átférjen rajta.

Szoba 3

Szállítási terem. Fémpolcok sorakoznak tele kibernetikus alkatrészeket tartalmazó zárt műanyag zsákokkal, és szintetikus tömítésekkel teli faládákkal. 4 alkalmazott dolgozik itt (két troll és két ork). Van két „gyalogos” is – robotikus eszközök, amik felemelik és cipelik a nehezebb ládákat. A járkalók úgy tűnik meghatározott útvonalon haladnak. Két nagy targoncaajtó köti össze a termet a Folyosó A-val a déli és a nyugati falon. Egy kisebb ajtó vezet a Szoba 4-be.

Szoba 4

Csomagolóterem. A kiberverek ide érkeznek az összeszerelő laborból (Szoba 13) és becsomagolják őket a szállításhoz. Hogy beléphessenek a terembe, az árnyvadászoknak meg kell nyomniuk a Folyosó A felől lévő nagy piros gombot, a BELÉPŐ CSENGŐ felirattal. A csengő hangosan megszólal, és a csomagolók (csak négyen dolgoznak az éjszakai műszakban – két törpe, egy tünde és egy troll) azonnal lezárnak mindent, amin éppen dolgoznak. Megvár-

ják, míg az ajtók bezáródnak, mután a takarítók távoznak, mielőtt folytatnak a csomagolást.

A munkások védőruhát és védőszemüveget viselnek.

A Folyosó B-re vezető ajtó tiltott terület a takarító személyzet számára.

Szoba 5

Az épület pihenőszobája holovid monitorral, szójakavé automatával, büfével, egy tűzhellyel és hűtővel felszerelt kis konyhával, divánnyal, asztalokkal és székekkel, és különböző chipmagazinokkal. Egy táblát akasztottak a falra „37 nap az utolsó baleset óta” felirattal. Valaki áthúzta a „baleset” szót és a „haláleset” szót írta fölé. Egy unisex mosdó is csatlakozik 5A néven a szobához. Két ör ül a pihenőben, szendvicseket esznek, miközben a harci motoros mérkőzés közvetítését nézik Los Angelesből.

Szoba 6

Konferenciaterem. A terem zárva és a villanyok le vannak kapcsolva. Egy meglehetősen drága faasztal foglalja el a szoba közepét, tizenkét székekkel körülvéve. Az asztal beépített képernyőket és kiberdekkeket tartalmaz. Egy bár (teljesen feltöltve) van a déli falon. A déli falon van még egy troll méretű trid képernyő is, nyilvánvalóan prezentálás céljából. Úgy látszik egy találkozó volt itt a minap (poharak, szétszórt papírhegyek, és három képernyő be van kapcsolva).

Szoba 7

Üzleti iroda. Értékesítők, menedzserek, könyvelők és egyéb alapvető irodai alkalmazottak dolgoznak itt. Tizenkét íróasztal található itt, némelyik fallal elkülönítve a többitől. Mindegyik asztalon található kiberterminál és monitor. Három ajtó található itt, egy-egy a déli, keleti és északi falon.

Szoba 8

A névtábla szerint Randall Neil alelnök irodája. Az ajtaja zárva van és egy asztali lámpától és két monitor fényétől eltekintve sötét az irodája. Az iroda fényűző: festmények, valódi bőr divánnyal és fotelokkal, mosdó zuhanyzóval, és egy italbár. Egy kis asztal is van itt, számítógép kiberterminállal az egyik sarkában. Egy másik óriási asztalon két kiberterminál és négy képernyő foglal helyet. Az egyik képernyőn a képernyőkímélő látható – amint egy tünde nő lassan vetkőzik – a másik pedig két szoba képét mutatja váltakozva. Az egyik egy hotelszobára hasonlít, és humán alszik benne (Szoba 31D), a másik pedig az orvosi szobát, ami üres (Szoba 30). A fürdőszoba a szoba keleti felébe van beékelve (a szám nélküli szoba az ajtón túl). Egy ajtó vezet át a Szoba 9-be.

Szoba 9

Titkárnő / igazgatási asszisztens irodája. Három pult áll a szobában, mindegyiken képernyők és kiberterminálok. Egy-egy ajtó vezet a Szoba 8-ba és a Szoba 10-be.

Szoba 10

Dr. Stacy Ann kutatási alelnök neve áll az ajtó névtábláján. Az ajtó zárva és a lámpák nem égnek a szobában. Egy nagy asztal áll itt, rajta egy képernyővel és egy kiberterminállal, egyik sincs bekapcsolva. Egy italbár és egy

kis társalgóasztal is van itt. A bútorok nem olyan drágák, mint Randall Neil irodájában, és egy ruhafogas is található itt, rajta laborköpenyekkel és védőruhakkal. Az egyik falon különböző metahumán fajok testrészei kibernetikus pótlásának grafikonja látható. Egy tünde csontváz áll az egyik sarokban. Egy papírceti van a koponyájára tapasztva, „exfém” felirattal.

A szoba hátuljában lévő ajtó a Szoba 10A-ba vezet. A Szoba 10A Stacy Ann magánlaboratóriuma. Egy másik ajtó a déli falon a Szoba 9-be vezet.

Szoba 10A-ban van egy ajtó, ami a Szoba 14-be vezet.

Szoba 11

Ez az a szoba, ahonnan a Silver Technologies tulajdonosa és főigazgatója vezeti a céget. A lámpák felkapcsolódnak, amint valaki belép a szobába. Az egyetlen módja a szobába való bejutásnak, ha a biztonsági ör kinyitja az ajtót.

Az iroda falai a folyosóról sötétített üvegnek látszanak, melyek belül valójában VR (virtuális valóság) vetítők, melyek minden fél órában változnak. Mikor a karakterek belépnek, éppen az óceán hullámain mutatja egy gyönyörű hófehér parttal. A hullámok hangját és alkalmanként egy távoli madár csiripelését is lehet hallani. Az asztala ugyanakkora, mint a többi irodában lévők, két további asztallal az oldalfalak mentén.

A főasztal az északi falnál található, rajta három képernyővel és egy kiberterminállal. Az egyik monitoron ugyanaz látható, mint a falakon; a többi ki van kapcsolva. A második asztal a nyugati falnál valószínűleg az asszisztens asztala – míg a karakterek meg nem közelítek. Mikor az első karakter háromlépésnyire megközelíti, a kép vibrálva eltűnik, egy teljes konyhát, fürdőszobát és alvószobát felfedve. A kép harminc másodperc múlva áll vissza.

A keleti falat tizenkét videomonitor borítja, kettő éppen a Japán és a Hongkongi részvénytőzsi jelentéseket mutatja. Hang nincsen. Az ezek előtt található asztal teljesen üres, semmi sincsen rajta.

Van egy süllyesztett tárgyalórész a szoba közepén, és körbe a szobában különböző kiberverek vannak kiállítva állványokon, akrilüvegek mögött. Az egyik állvány üres, úgy néz ki csak mostanában hozhatták, mivel elég új és nem poros.

Az üres asztal mögötti könyvespolc egy ajtó a Szoba 12-be.

Szoba 12

Biztonsági iroda és Fred Richards irodája. Fred szobája tele van képernyőkkel, melyeken az összes többi szoba és egyéb információk láthatók. Egy ör ül a szobában, rácsatlakozva a konzolra. A feladata, hogy figyelje az összes kamerát, és megbizonyosodjon, hogy egy számítógépterminál sincs illetéktelenül bekapcsolva vagy használva. Minden számítógép használatról felvétel készül a biztonsági szobában és ellenőrizve van.

A szolgálatban lévő ör leginkább a Szoba 31D-t figyeli, hogy biztos legyen afelől, nincs semmi gond. Minden órában 15 perces szünetet tart. A Folyosó C-n lévő ör váltja le, aki nem csatlakozik be ugyan, de figyeli a képernyőket. Ezenkívül egy ajtó vezet a Folyosó C-re és a Szoba 11-be és 12A-ba.



A Szoba 12A fegyverraktár, tele rohampuskákcal (lásd *A rosszfiúk*, a 49. oldalon). A takarítók számára tiltott terület. Fred maga a Szoba 31A-ban alszik.

Az itt lévő űr a térképen **G** betűvel van jelölve.

Szoba 13

Kiberver összeszerelő és gyártó labor. Ez szintén egy „tisztaszoba”, a karakterek nem léphetnek be. Egy alkalmazott (egy humán) dolgozik itt éppen. A déli fal üvegfal, és a labor elektronikus gyártófelszereléseket, hatalmas vetítőkét és néhány robotikus lézert tartalmaz, melyek joystick-szerű eszközökhöz és mikroszkópokhoz vannak csatlakoztatva.

A terem északi oldalán van egy Folyosó B-re vezető ajtó, és a keleti oldalon is található két ajtó (Szoba 28 és Szoba 27-be vezetnek). A déli falon egy szimpla zárt üvegajtó található.

Szoba 14

Ez a laboratórium laborasztalokat, elektronikus eszközök sokaságát, különbözően kalibrált gépeket és több munkaállomást tartalmaz. Védőruhák lógnak a különböző munkaállomásokhoz közeli fogasokon. Egy tünde nő és egy humán férfi dolgozik itt éppen. Mindketten laborköpenyben vannak és egy kivetített mikroszkópikus képen vitatkoznak. A kivetített képen egy agy látható a következő szavakkal: „CRM052006 Prototípus teszt 4 – Aktív.” A vita úgy tűnik az agyban fellépett változások körül forog.

Az egész északi fal egy üveglablak. Egy lezárt ajtó vezet innen a Szoba 13-ba. Még három ajtó található itt, a nyugati a Szoba 10A-ba, a déli a Szoba 15-be, és a keleti a Folyosó D-re vezet.

Szoba 15

Itt található az épület erőműve, a pótgenerátorok és minden külső energiavezeték. A fűtés és a légkondicionálás központja is itt van. Minden fontos rendszer főkapcsolója, a biztonsági rendszerét is beleértve, szintén itt található. A déli ajtó a Szoba 15A-hoz csatlakozik, a második délkeleti ajtó pedig az előcsarnokba (Szoba 32) nyílik. Egy ajtó köti össze a Szoba 14-gyel az északi falon, és a keleti falon nyílik egy a Szoba 16-ba.

15A a karbantartó iroda. A polcok villanykörtekkel, tisztító felszereléssel, elektronikus kábelekkel és egyéb eszközökkel vannak tele. A szoba nemrég épülhetett, és még nem igazán rendezett. Rengeteg eszköz található itt, az egyszerű csavarkulcstól kezdve a mikroelektronikus verziójukig.

Szoba 16

A számítógéplabort nemrég bővítették még egy főkomputerrel. A fejlesztés a nyugati oldalon foglal helyet; a falak festetlenek, és a lámpák a kábelon lógnak a mennyezetről, borítás nélkül. Festékes kannák és építkezési eszközök is találhatóak itt. A szoba egy asztalokkal teli területet, és egy javító / munkaállomást foglal magába, a Folyosó D-ről nyíló ajtó mellett jobbra. Az asztalokon öt kiberterminal található különböző összeszerelési fázisban, és két vidvetítőt és egy képernyőt. A terem zárva, a karaktereknek egy űrt kell megkérniük, hogy nyissa ki számukra. A szoba meglehetősen légkondicionált.

Szoba 17

Ez a pihenő egy asztalt, díványt, kávéautomatát és egy kis hűtőt tartalmaz. Büfé nincs. Egy egyszerű ajtaja van.

Szoba 18

Ez a számítógép- és tervezőterem tele van számítógépekkel és videovetítőkkel. A kiberver-tervezés magasfokú grafikus és matematikai formulákat itt ültetik át a gyakorlatba. Tizenkét munkahely található itt. Egy ajtó vezet a Folyosó D-re.

Szoba 19

Dr. Daniel Bishop irodája, a Silver agyszakértőjéé. Az ajtóra egy cetli van tapasztva: NE TAKARÍTSÁK. A szobája tele van szétszórt papírhegyekkel, optikai lemezekkel, fekete mágneslemezekkel, melyekre magasfokú és kódolt matematikai formulákat írt. Az öt monitora be van kapcsolva, melyek a 13, 14, 20, 26 és 31D szobákat mutatják.

Szoba 20

Az ajtón az Agylabor felirat áll. A terem közepén egy agynak a 3 x 3 méteres holografikus képe áll. Az agy él, láthatóak a véráramlatok és idegi impulzusok. Az agy egy területe ki van világítva. Egy kiberver van beágyazva ide.

Az agy alatt holoszövegen a „CRM052006 Prototípus – Teszt 4 (jelenleg REM alvási fázisban – 1 óra 5 perc)” felirat olvasható.

A keleti falon egy hatalmas képernyő egy alvó humán képét mutatja (Szoba 31D). A szoba teli van megfigyelő eszközökkel.

Szoba 21

Egy unisex fürdőszoba.

Szoba 22

A kutatási irattár. Sokrétű szim- és vetítő gépek töltik ki a szobát, körülöttük optikai lemezhalomok, és falméretű, papírra vagy polivinilre nyomtatott testképek. Az ajtóhoz közel egy hatalmas doboz található a „CRM052006 Prototípus háttérkutatás”.

Szoba 23

Egy alkalmi biztonsági szoba, ráadásul alig használható. Úgy látszik, épp csak végeztek az építéssel. Az itt lévő képernyők mind a keleti területet mutatják (minden területet a Folyosó D mentén). Egyetlen őr van itt szolgálatban, és nincs becsatlakozva sem. A társa a nővérállomáson van.

Szoba 24

A doktor irodája. Hat asztal található itt, mindegyiken képernyővel és kiberberminállal. Egy orvos (humán) van szolgálatban, és valami szimvideójátékkal játszik éppen.

Szoba 25

Nővérállomás. Tíz asztallal, mindegyiken egy-egy vid monitor és kiberberminál.

Szoba 26

A nővérállomás nem igazán egy szobából áll, sokkal inkább egy egész területet foglal magába. Szívrítmusok látha-

tók különféle monitorokon, egy képernyő pedig a Szoba 31D képét mutatja. Két nővér van itt egy biztonsági őrral. A szoba egy fél fallal van körülvéve. Az egyik nővér humán, a másik tünde.

Szoba 27

Női zuhanyzó és öltöző a műtő és a tisztítószoba számára. Az ajtó a Szoba 13-ba vezet, de be kell csengetni, mielőtt kinyitnak a lezárt ajtót.

Szoba 28

Férfi zuhanyzó és öltöző a műtő és a tisztítószoba számára. Az ajtó a Szoba 13-ba vezet, de be kell csengetni, mielőtt kinyitnak a lezárt ajtót.

Szoba 29

Műtő-előkészítő szoba, tele kórházi felszerelésekkel, és mindenféle kerek monitorral. A gyógyszerekkel teli szekrények zárva vannak. Egy sima ajtó a Szoba 28-ba, egy másik lengőajtó pedig a Szoba 30-ba vezet.

Szoba 30

A műtő fala monitorokkal és holovid képernyőkkel van teli. Műtőasztalok, a falakba és a padlóhoz különféle gáz- és folyadékcsövek csatlakoznak, és három nagy teljesítményű lámpa lóg a mennyezetről.

Szoba 31A-D

Kis hotelszobákra hasonlító betegszobák, mindegyikben található egy pihenőhelyiség, vidképernyő, vécé, bútorzat és egy ágy. Egyedül a 31D szoba foglalt, a nővérállomáshoz legközelebbi. Az ajtón a „CRM052006 Prototípus” felirat, az ajtón lévő kis dosszién pedig az „orvosi jelentés” felirat olvasható.

Fred Richards, a biztonsági főnök az A szobában alszik.

Szoba 32

Az előcsarnok bejárata márvánnyal kövezett. A főbejárat két hatalmas üvegajtaján nyomtatott áramkör mintája látható. A mintázat halványan izzik, mintha elektromos impulzusok futnának rajta keresztül. A zárás után senki sem képes átjutni rajtuk kódkártya és retinaellenőrzés nélkül. Az előcsarnok közepén lévő recepciós pultnál két őr végzi a munkáját. A retinaszkennerek az előcsarnok falába vannak beépítve, az ajtók mellett.

Az előcsarnoknak kétemeletnyi magas üvegkupolás boltozata van. Középen egy szökőkút található, mely két ölelkező embert formáz. Az emberalakok márványból és kiberverekből állnak. Díványok, fotelek, növények teszik kényelmessé az előteret. Az üvegajtók a C és D folyosókra vezetnek; mindkét üvegajtó mágneszárral van ellátva. Egy második biztonsági pult is található itt, az északi hátsó fallal szemben. Az itt lévő őr be van csatlakozva a biztonsági rendszerbe, és egyaránt figyeli a külső kamerákat, a rakodóterület és az előcsarnok kameráit. Óránként tart 15 percnyi szünetet. A déli pult két őre közül az egyik váltja le, aki figyeli a monitorokat, de nem csatlakozik be. Ennél a pultnál csak éjszaka van ügyelet. A pult mögötti ajtó a Szoba 15-be vezet.

Az itt lévő őr a térképen **G** betűvel van jelölve.

Fred Richards (Ork, a biztonsági erők feje)

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
7	5	6	4	4	4	3,55	0	4

Kezdeményezés: 4 + 2D6

Kockatartalék: 6

Aktív szakértelmek

Atlétika	6
Biotechnika	3
Elektronika	4
Etikett	3
Fegyvertelen harc	6
Pisztolyok	6
Rohampuskák	5
Vezetés	5

Kiberverek

- Műanyag csonterősítés
- Gyorsított reflexek I
- Kiberszemek felvillanásvédővel,
éjszakai- és hőlátással
- Kiberver rádió
- Fegyverkapcsolat
- Csuklótelefon

Fegyverek

AK-97 (rohampuska)

Sebzés: 10S

Célszám: 3/5*

* A fegyverrel kétszer lehet löni egy harci fázisban. A második szám a második lövésre vonatkozik.

Browning Max-Power (nehéz pisztoly)

Sebzés: 9K

Célszám: 2

Pusztá kéz (személyi fegyver)

Sebzés: 9K kábulás

Célszám: 4

Páncélzat

Páncéldzseki

Ballisztikus: 4

Ütési: 3

A ROSSZFIÚK

Az árnyvadászok szemszögéből az örök a rosszfiúk, és az épület teli van velük. Ráadásul többen vannak, mint amit Brackhaus mondott.

Brackhaus a következő örökről tudott csak (a térképen G betűvel jelölve):

Egy ör a Szoba 2-ben,

egy másik a Szoba 12-ben,

egy harmadik pedig a Szoba 32-ben, az első pultnál.

A további örök meglepik a játékosokat. Valójában már az, hogy Fred Richards, a biztonsági erők feje is „szolgálatban” van, is elég meglepő. Amellett, hogy az egész biztonsági csapatot áthelyezte ide, Fred Richardsnak van pár külső biztonsági embere is, akik csak egy szavára várnak, és képes azonnal kapcsolatba lépni is velük a baj első jelére.

Mikor Richards erősítést hív (a csuklótelefonján, és nem a biztonsági rendszeren keresztül), ugyanazokkal a felszerelésekkel rendelkeznek, mint az alábbi karakterek. Dobj egy kockával, és adj kettőt az eredményhez, hogy eldöntsd, hány további ör fog érkezni. Egyikük mindenképp egy sáman, leírását lásd az 51. oldalon.

Dobj még egyszer – az erősítés a főbejáratához fog megérkezni, a dobott értéknek megfelelő percen belül, a hívástól számítva. A játékmester dönti el, mikor történik ez meg.

Folytathatod a dobálást, míg a karakterek meg nem menekülnek, el nem kapják őket, vagy meg nem halnak.

A feladatuk

Az örök többsége pontosan azt teszi, amit bárki más tenne az éjszakai műszakban – próbál ébren maradni. A magányos örök azt néznek a vidmonitorokon, amit a JM jönnek lát. A becsatlakozott örök leírását lásd a *Virtuális támadás* részben, az 52. oldalon. Minden ör rendelkezik rádió kiberverrel kommunikáció céljából. Mindegyik külön-külön kapcsolatban áll a 12-es szobában lévő főszámítógéppel. Az itt lévő örök vészhelyzetben azonnal képesek kapcsolatba lépni bármelyik örrel.

Fred Richards

A biztonsági erők fejeként az ork Fred Richards az egész kutatás ideje alatt az épületben tartózkodik. A 31A szobában alszik. Azonnal felébred, ha lövéseket vagy robbanásokat hall a Folyosó D mentén lévő szobák felől. Akkor is felkel, ha a 12-es szobában lévő ör rádióon hívja, vagy ha totális káosz tör ki (lásd *Lépéselőnyök*, az 52. oldalon).

Fred tulajdonságait lásd ezen az oldalon. Mindig magával hordja a rohampuskáját, a szobában is vele van.

Az örök

Minden ör egy fajba tartozik és ugyanazokkal a statisztikákkal rendelkeznek, mint amit leírtunk az 50. oldalon. Megváltoztathatod az örök fajtát, ha gondolod, két kivétellel: a biztonsági dekások (akik be vannak csatlakozva, hogy figyeljék a kamerákat) emberek, a sáman (a nővérállomáson, a 26-os szobában) pedig tünde.

Ha a karakterek több örrel keverednek harcba egyszerre, például egy nagy tűzharcban, mindegyik ör kezdeményezését (lásd 17. oldal) kidobhatod egyszerre, ha gondolod. A legmagasabb Reakcióval rendelkező ört használd, hogy meghatározd a kezdeményezésüket. Ebben az esetben mindegyik ör ugyanakkor cselekszik.

Egy fontos megjegyzés: A rohampuskákat a Szoba 12A-ban tárolják. Az örök csak a pisztolyukat tartják maguknál. A páncéljukat viszont mindig viselik.

MÁSOK IS SZOLGÁLATBAN

Van néhány állandó alkalmazott a Silver Technologiesnál, akik az éjjeli műszakban dolgoznak, csomagolnak vagy összeszerelnek. Ők nem harcképesek, elrejtőznek vagy sikoltoznak, de semmiképp sem kockáztatják az életüket. A nem-biztonsági személyzet statisztikáit lásd az 52. oldalon.

NJK TÁBLÁZAT

ŐRÖK
EMBER (nem biztonsági dekások)

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
6	6	5	2	5	4	3,55	0	5

Kezdeményezés: 6 + 2D6

Kockatartalék: 4

TÜNDE (nem Felébredt)

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
6	7	5	4	5	4	3,55	0	6

Kezdeményezés: 6 + 2D6

Kockatartalék: 4

TÖRPE

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
7	6	7	2	5	5	3,55	0	5

Kezdeményezés: 5 + 2D6

Kockatartalék: 4

ORK

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
9	5	7	1	4	4	3,55	0	4

Kezdeményezés: 4 + 2D6

Kockatartalék: 4

TROLL

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
11	4	9	1	3	4	3,55	0	3

Kezdeményezés: 3 + 2D6

Kockatartalék: 4

Aktív szakértelmek

Atlétika	6
Biotechnika	3
Elektronika	4
Etikett	3
Fegyvertelen harc	6
Pisztolyok	6
Rohampuskák	6

Kiberverek

Műanyag csonterősítés
Gyorsított reflexek
Kiberszemek felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással
Kiberver rádió
Fegyverkapcsolat

Fegyverek
AK-97 (rohampuska)
Sebzés: 10S

Célszám: 3/5*

* A fegyverrel kétszer lehet löni egy harci fázisban.

A második szám a második lövésre vonatkozik.

Browning Max-Power (pisztoly)
Sebzés: 9K

Célszám: 2

Pusztá kéz (személyi fegyver)
Sebzés (faj szerint): humán és tünde (7K kábulás), törpe és ork (9K kábulás), troll (11K kábulás)

Célszám: 4 mindegyiknek, a troll kivételével.

A troll célszáma 3.

Páncélzat
Páncéldzseki
Ballisztikus: 4

Ütési: 3

EMBER BIZTONSÁGI DEKÁSOK

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
6	6	5	2	5	4	3,85	0	5

Kezdeményezés: 5 + 1D6

Kockatartalék: 4

Aktív szakértelmek

Atlétika	6
Elektronika	4
Etikett	3
Fegyvertelen harc	6
Pisztolyok	6
Számítógépek	5
Rohampuskák	5

Kiberverek

Adatjack
Műanyag csonterősítés
Kiberszemek felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással
Kiberver rádió
Fegyverkapcsolat

Keresés célszám: 2

Harc célszám: 2

Sebzés: 6K kábulás

Fegyverek

Mint a többi őrnék.

Tünde kutyasámán

T	Gy	E	K	I	A	E	M	R
3	7	2	6	5	6	6	6	6

Kezdeményezés: 6 + 1D6

Kockatartalék: 7

Aktív szakértelmek

Atlétika	4
Biotechnika	3
Étikett	3
Idézés	6
Pisztolyok	4
Varázslás	6

Varázslatok (lásd 32. o.)

	Erő	Kimerülés (kábulás)
Árnyék	4	4K
Dobás	5	3K
Ellenség észlelése	6	3K
Kábítólövedék	6	2K
Savsugár	5	3S
Tevékenységek irányítása	4	3K
Zavarás	6	3S

Fegyverek

Browning Max-Power (nehéz pisztoly)

Sebzés: 9K

Célszám: 4

Páncélzat

Páncéldzseki

Ballisztikus: 4

Ütési: 3

A szolgálatban lévő orvos és nővérek szintén nem-harci típusok, és mentik a bőrüket, mikor szükségét érzik. A statisztikáikhoz szintén az 52. oldalon közölteket használd.

Két fejes is szolgálatban van, Dr. Stacy Ann (tünde) és Dr. Dan Bishop (humán) a laborban dolgoznak, átnézik a kiberver kifejlesztésének anyagát, és próbálnak rájönni, hogy miért érte a páciens ilyen mellékhatás. Mindketten hihetetlenül fáradtak és bizonytalanok, tudomást sem vesznek a takarítószemélyzetről, míg valami szokatlan dolog nem történik. Dr. Bishop szól a takarítóknak, hogy hagyják el az irodáját. Nem akarja, hogy kitakarítsák.

Az egyetlen gondjuk a prototípus és a páciens. Ha felfedezik, hogy a takarítók árnyvadászok, parancsokat kezdenek üvöltözni, mintha ők lennének szolgálatban Fred Richards helyett. Ez életük munkája és már oly közel járnak a sikerhez, nem akarják, hogy bárki más kezébe kerüljön. Használ a Nem-harci NJK-k táblázatban feltüntetett statisztikákat ezekhez a karakterekhez.

A PROTOTÍPUS TITKÁNAK FELDERÍTÉSE

A játékosok különböző módokon deríthetik ki a CRM052006 prototípus titkát. A JM használhatja a következő Észlelés próba táblázatot, hogy információkat adjon a játékosoknak. Ezeket az információkat számítógép-

terminálokból, jegyzetkből, vagy bármilyen más eszközből gyűjthetők össze, amit a játékosok átnéznek. Lásd a *Virtualis támadás* részt az 52. oldalon, hogy egy dekás játékos hol juthat hozzá ezekhez az információkhoz.

Minden siker négy választ eredményez. A JM választ, hogy melyik információra derül fény, vagy meghatározhatja véletlenül is. Az információk többsége közel egyhetes (a válaszoknál láthatod az időintervallumot).

Sikerek Eredmény

- | | |
|----|---|
| 0 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wáó, nézd má' ezt a király technikát... 2. Most te ürted a kukát! Előzőt én csináltam. 3. Elegáns hely... Szívesen dolgoznék itt. 4. Hé idenézz, van egy kis kaja a fiókban. |
| 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. A CRM052006 Prototípus felirat van a táblázatban. 2. A CRM052006 Prototípus kifejlesztése a legnagyobb üzlet a cégek történelmében. 3. A CRM052006 Prototípus egy memória-növelő kiberver. 4. A CRM052006 Prototípus már a 4. verzió. |
| 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. A CRM052006 Prototípust be szeretnék ültetni egy élő alanyaiba. 2. Az előző három verzió bukásának oka még nincs kiderítve. 3. A működőképes verzió készen áll a végső tesztesre. 4. Dr. Bishop és Dr. Ann megoldották a negyedik verzió követelményeit. |
| 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Fred Richards talált egy alkalmas egyedet a negyedik verzió számára. 2. Az új főszámítógép megérkezett, és csak arra vár, hogy Dr. Bishop beprogramozza. 3. Az agylabort arra készítették, hogy közvetlenül meg lehessen figyelni a 4-es kísérlet életfunkcióit és egyéb életjeleit. 4. Az orvosok és nővérek 24 órás ügyeletet tartanak a hét minden napján. |
| 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. A Richard által igényelt megnövelt biztonsági erők megérkeztek. 2. A Richard által igényelt második biztonsági iroda készen áll. 3. A CRM052006 Prototípus, a szükséges változtatások elvégzésével készen áll a műtőben, 4. A CRM052006 Prototípus holnap lesz beültetve. |
| 5+ | <ol style="list-style-type: none"> 1. A CRM052006 beltetése sikeres volt. 2. A CRM052006 jól működik, az alany jól érzi magát. 3. Baj van! Ugyanaz a probléma, mint az előző háromnál. Várjuk a döntést az alannyal kapcsolatban. 4. Memóriavesztés. Dr. Ann és dr. Bishop nem képes megmagyarázni a jelenséget. |

A PÁCIENS

A vadászok a páciens a 31D szobában találhatják, éppen alszik. Egy vékony, átlagos kinézetű humán férfi. Ránézésre az 50-es éveit tapossa, de valószínűleg fiatalabb, csak meggyötörte az élet az utcán. A haja le van borotválva.

Különböző megfigyelőeszközökre van rákötve, de csak egyik intravénás, amit könnyedén el lehet távolítani. A páciens fizikailag egészséges, és könnyedén fel lehet ébreszteni. A műtét traumája és az azt követő zavarodottsága miatt bármit megtesz kérdés nélkül, amit a játékosok mondanak neki. Nem beszél, míg közvetlenül nem tesznek fel neki kérdést. Nem tudja a nevét, sem azt, hogy hogyan került a Silver Technologies-hoz, és eléggé lehangolódik, mikor erről kérdezik. Semmire sem emlékszik azelőtt, hogy először felébredt ebben a szobában, de azóta minden nap minden részletére viszont igen, és szörnyű minden részletre kiterjedő leírást ad az utóbbi napokról, ha a vadászok erről kérdezik. Befogja a száját, ha mondják neki.

A szoba mellékhelyiségében van pár használt, de tiszta közönséges ruha és egy pár öreg cipő. A ruha zsebei üresek. A szobában nincsen semmi más, csak orvosi felszerelések.

Ha a vadászok tűzharcba keverednek, mikor a páciens is velük van, meglepő sebességgel lebukik és fedezéket keres. Évekig túlélte az utcát, ezek inkább ösztönök, mint emlékek. A statisztikáit alább láthatjátok.

T	Gy	E	K	I	A	M	R
2	2	2	3	3	1	3	2

MIT TESZNEK A VADÁSZOK?

A játékosok kiagyalhatnak pár tervet, ami közelebb viszi őket céljaikhoz. Pár lehetőséget alább felsoroltunk.

Ropogjanak a fegyverek

A legrosszabb lehetőség, ha nekiállnak lövöldözni, ezzel nem jutnak messzire. Az öröknek is vannak fegyvereik, képességeik felülmúlják a vadászokét (a legtöbb esetben), és képesek elszigetelni és feltartóztatni a vadászokat, míg az erősítés megérkezik. Az örök igyekeznek távol tartani a vadászokat, míg az orvos és a nővérek, dr. Ann-el és dr. Bishoppal kijuttatják a páciens a B folyosón keresztül.

A nevem Bond

A legjobb megoldás, ha megpróbálják kicsempészni a páciens. A játékosoknak ilyenkor pontosan úgy kell kinézniük és cselekedniük, mint egy jelentéktelen takarítónak. Olyan finoman kell megtéveszteniük a személyzetet, ahogyan csak képesek, hogy senki se vegye észre, hogy viszik a páciens.

Valahogy át kell jutniuk a lezárt területeken a személyzet észrevétele nélkül, összetörnek valamit a műtőben, vagy a műtő-előkészítőben, vagy valamilyen balesetet okoznak, hogy a nővéreknek és a doktornak meg kelljen vizsgálniuk

NEM HARCÍ NJK-K

Faj	T	Gy	E	K	I	A	E	R	Kezd	Kockatart.
Ember	3	3	3	3	3	3	6	3	3+1D6	3
Törpe	4	2	5	3	3	4	6	2	2+1D6	3
Tünde	3	4	3	5	3	3	6	3	3+1D6	3
Ork	6	3	5	2	2	3	6	2	2+1D6	3
Troll	9	2	7	1	1	2	6	1	1+1D6	3

valakit. Dr. Bishop szobájának kitakarítása talán eléggé felkavarja a személyzetet.

Lépéselőnyök

Néhány lépés a játékosok előnyére fordíthatja a játszmát. Az első ilyen például, ha átveszik az uralmat a Szoba 12 felett. Ezzel a játékosok kezébe kerül a teljes kamerarendszer és a fő kommunikációs csatorna, amin keresztül az összes ör kapcsolatban áll. Így a karakterek madzagon rángathatják őket, oda küldhetik őket, ahol aztán átvehetik felettük az irányítást (lásd *Virtualis támadás* részt a lehetőségekért).

A másik lehetőség, hogy elrontják az összes főkapcsolót az irányító szobában. Ez szintén teljes káoszt okoz, mivel a pótgenerátorok nem képesek ellátni energiával az összes berendezést. Egyes területek teljesen elsötétednek, vagy minimumon működnek. A legfontosabb, hogy ne az összes páciens figyelő monitor maradjon működőképes. Egyik módja ennek, hogy a JK-k fizikailag eltávolítják a főkábelt. Ezzel az összes monitor elszáll, és senki sem fogja észrevenni odakint, hogy a páciens eltűnt.

VIRTUÁLIS TÁMADÁS

Ha a karakterek egyike technikus, egy kicsit több lehetősége van az árnyvadász csapatnak. A technikus a Matrixból vigyázhat a csapatra. Ha egymaga próbálja legyőzni az öröket azzal, hogy átveszi az uralmat a rendszer felett, alkalmazd a káosz opciót a *Lépéselőnyök* részből.

Az öröknek nincs kiberdekkjük; a dekkjük a kiberterminállal van egybeépítve, ráadásul nem márkás darabok. Ne feledd, hogy az örök ennek ellenére még képesek tevékenységeket végezni a Matrixban. Képesek parancsokat kiadni a Matrixban, ráadásul az öröknek ez hazai rendszer, így elég kérniük a számítógépet, hogy reagáljon a cselekedeteikre. Az örök célszáma 2-es, a Keresés és Harc próbákhoz egyaránt, azonban *tudnak* hibázni.

Hogyan néz ki

A Silver Technologies formázott rendszere ugyanúgy néz ki, mint a fizikai világ – falak, asztalok, ajtók. A különbség az, hogy bármi, amit a dekás megérint, az életre kel, amolyan robotikus rajzfilmfiguraként. Az ajtók kinyílnak, az irattartók saját maguk keresik ki a szükséges dokumentumot, az asztalok jegyzeteket írnak a gondolatokból.

A 12-es szobában lévő ör ikonja egy szobában ül, tele lebegő tévékészülékkel – melyek mindegyike egy-egy kamera képét mutatja. Egy óriási fotelben ül, és egy hatalmas, mozivásznon méretű képernyő lebeg előtte közel. A nővérállomás képe látható rajta, amint a kamerát az egyik nővérré fókuszálja.

A kezében egy óriási távirányítót tart. Mellette a földön egy megafon áll, ezen keresztül csatlakozik rá a kommunikációs csatornára. A földön még különféle jelentéseket nyomtató faxgépek is vannak. Ezek figyelik, hogy mely kiberterminálok aktívak, és melyiken mit csinálnak. Ritkán nyomtatnak új lapot, mivel csak kevés számítógép van használatban. Ha még egy számítógépet bekapcsolnak,

gyorsabban nyomtatnak, és az őt észreveheti, és odaküldi a C folyosón lévő őrt, hogy megnézze mi történt. Ha a JK-k olyan gépet kezdenek használni, ami már be van kapcsolva, a változások annyira minimálisak lesznek, hogy az őt ikonja nem veszi észre.

A 32-es szobában lévő őt az előcsarnok virtuális megfelelőjében ül. Az egyetlen különbség, hogy a körülötte lévő monitorok kikapcsolva lebegnek a távolban, ő pedig valamiféle kártyajátékkal játszik éppen. A biztonsági pult körül három vadnyugati kinézetű, robotfejű alak ül, kezükben kártyákkal. Nyilvánvaló, hogy valamilyen régi kártyajáték, mivel a játékosok felbontása elég szegényes – mintha csupán színes szellemek lennének. Ennek az őtnek is van távirányítója és megafonja, nem messze tőle a földön.

Mindkét őtnek teljesen fém kiberő ikonja van.

Keresés

Ha a technikus bármilyen, a prototípussal kapcsolatos információt keres, a 23. oldalon található szabályok szerint Keresés próbát kell tennie. Ugyanúgy tud keresni minden szobában, ahogy a társai teszik a fizikai világban. Ha a keresés sikeres, Észlelés (4) próbát kell tennie az 51. oldalon található táblázat szerint, hogy mi mindent talált. A fájlok úgy repülnek hozzá az asztalokról vagy irattartókról, mint ha adatlepkék lennének.

Egy sikeres Keresés próbával képes kikapcsolni a kamerát bármelyik szobában. A kamera megtalálása nem igényel próbát (már tett egyet, hogy egyáltalán belépjen a szobába). A kamera úgy néz ki, mint egy háromlábú állványon álló régmódi filmkamera, fejjel lefelé lógva a plafonról. Egy Keresés próbával meg lehet találni a foglalatát és a dugóját, amit a karakter kihúzhat.

A JM minden sikeres kamerakapcsolásra irányuló kísérlet után dob egy kockával. Ha 1-es eredmény születik, a 12-es szobában lévő őt idejön, noha a rendszer nem kerül riasztóállapotba. A játékos keresése után az első dolga beindítani a riasztót (egy óriási jelzőrakétát); majd megtámadja a karaktert. Ha a játékos elbukik a kamera kikapcsolásának próbáján, természetesen beindítja a riasztót (lásd 23. oldal).

Harc

A technikus megbéníthatja a Silver Technologies idegrendszerét, ha Matrixharcban legyőzi a 12-es szobában lévő őrt (lásd 24. oldal). Az őt fegyvere egy óriási kalapács, melyet úgy lenget, mint egy baseball ütőt. Minden őt azonnal tudomást szerez róla, ha valaki belép a szobájába a Matrixban.

Ha a riasztó nem szólal meg, a játékos meglepheti az őrt. Ez azt jelenti, hogy az őt nem cselekedhet addig, míg a játékos nem cselekszik, tehát ha a Kezdeményezés értéke szerint az őt jönne először, elveszti a fázisát, míg a karakter nem cselekszik az első harci fázisában. Az őt első cselekedete, hogy riasztóállapotba állítsa a rendszert, ezzel figyelmeztetve a másik online őrt, így a játékosnak már két támadóval kell szembenéznie.

A technikus várhat, míg társai készen állnak, hogy fizikailag megtámadják a 12-es és 32-es szobában lévő őrt, mielőtt belépne ugyanabba a szobába a Matrixban, és megrohmozná az őrt. Mikor az őt figyelmét elvonja a karakter, minden őt célzó támadás célszáma 2-vel csökken a fizikai

világban (kivéve varázslatok esetén, melyek egy-egy tulajdonságot céloznak meg, mint például az Akaraterőt vagy a Testet; ezek nem változnak).

Ha akármelyik őt szünetet tart vagy legyőzik, a szobája a Matrixban kiürül, és a technikus azt tesz odabenn, amit akar.

A Matrix királya

Ha a karakterek legyőzik az őrt a Matrixban vagy a fizikai világban (vagy mindkettőben), a technikus irányíthatja a kamerákat, kikapcsolhatja mindet egy gondolattal, akárcsak a kommunikációs hálózatot azzal, hogy elfordítja a megafont. Elpusztíthatja a faxot, mely a számítógépeket ellenőrzi, így az őtök nem fogják tudni, hogy ott van. Ez célravezető, ha a technikusnak sikerül bejutni a szobába, míg az őt szünetet tart. Ezek a próbálkozások egy-egy sikeres Keresés próbát igényelnek.

Ez óriási előnyhöz juttathatja a csapatot. Ha a technikus az egyik irodából csatlakozik be, el tud jutni a biztonsági szobába, és úgy cselekedhet, akár az őt, mintha a saját rendszere lenne. Ez csökkenti a Keresés és Harc próbáinak célszámát 2-vel, míg minden más biztonsági dekás próbáinak célszámát megnöveli 4-gyel.

Egy utolsó probléma

Ne feledd, hogy a Szoba 23-ban lévő őt figyeli a D folyosó mentén lévő szobák kameráit. A kamerák kikapcsolása felhívja a figyelmét, és meg fog győződni arról, hogy szükséges-e riasztót fűjnia. A játékosok szerepjátékától függ, hogy dönt végül.

HIBAEHÁRÍTÁS

Ez az árnyrésze az árnyvadászatnak, mikor a játékosok megoldoznak a pénzükért. Ez az a rész, ahol egy hiba is végzetes lehet, és a karaktereket elfoghatják vagy megölhetik.

Ez a rész „brlangászatnak” minősül, míg a karakterek átmennek minden szobát. Emlékeztessd őket, hogy egy használható tervre van szükségük, hogy kijuttassák a prototípust (a pácienszt). Mikor felfedezik az igazságot a prototípussal kapcsolatban, azt is hihetik, hogy Hans hazudott nekik, csak kihasználta őket.

Úgy kezeld ezt a helyzetet, ahogy gondold, és a játékosaid döntésétől függően. Egyes játékosok véghez akarják vinni, amire felbérelték őket, és ki akarják vinni a prototípust – azaz a pácienszt. Természetesen ez juttatja őket a legnagyobb jutalomhoz, azonban ez jár a legtöbb kockázattal is. Mások esetleg ki akarnak szállni. A játékosok dönthetnek úgy is, hogy ellopnak minden, a prototípusra vonatkozó adatot az irattárból. Hans értékelni fogja az erőfeszítéseiket, de nem fogja kifizetni az összeget, amiben megállapodtak. Csak a felét fogja fizetni (azaz a megkapott előleget), mert a játékosok nem teljesítették a megállapodás rájuk eső részét. Az emberei rengeteg kutatási anyagot szivároztatnak ki, ők talán fizetnek némi nyújtást a megszerzett adatokért (legalábbis Hans ezt mondja). Ha a karakterek kihozzák mind a prototípust/pácienszt, mind a kutatási anyagokat, Hans nagyon meg lesz elégedve, és a megállapodott összeg dupláját fizeti.

A vadászok meghalhatnak vagy fogságba is eshetnek. Ilyen az árnyvadászok élete. De ez nem valami szórakoztató

már az első alkalommal (és a Játékmesterre nézve sem valami előnyös). Itt van pár javaslat: mikor az örök támadnak, csak egyszer támadjanak; ezzel csökkenthető a játékosokat érő sebzés mennyisége. Második lehetőség, hogy adsz a játékosoknak egy második esélyt – ha túl nagy sebzést dobsz, dobd újra, hogy kevesebb sebzés érje a játékost. Végül, még ha a dobás azt is mondja, nem feltétlenül kell megtörténnie dolgoknak. Mint JM, te irányítod a dolgokat, így még ha dobás szerint nagy sebzésszint éri is őket, nyugodtan mondhatsz kisebbet, de esetleg az asztalt, ami mögött rejtőzködnék, szilánkokra lövik. Ez természetesen a játékosok minden tevékenységére vonatkozik – ha az események fordulata a karakterek ellen szólna, hagyd őket sikerrel járni, de csak éppen hogy. Például, éppen hogy elkapják az őrt, mielőtt beindítaná a riasztót.

ÖSSZERAKNI A RÉSZLETEKET

Ez a rész olyan információkat tartalmaz, amire a JM-nek szüksége lehet további kalandötletekhez.

SIKERES MELÓ

Mikor a karakterek sikeresen megmenekülnek a Silver Technologies létesítményéből, egyenesen az Úrtű parkolójába kell menniük, ahol Hans Brackhaus limuzinja vár rájuk. Az örök nem követik őket. Brackhaus ugyanúgy fenntartja a megállapodást a kaland kezdete óta, bármilyen változás esetén lásd a *Hibaelhárítás* részt az 53. oldalon. Megjegyeznénk, hogy a páciens nem szükséges élve leszállítani ahhoz, hogy a vadászok megkapják a jutalmukat, de a prototípusnak éppnek és sértetlennek kell lennie.

Hans meglepődik, hogy a prototípust beültették valakibe, és kihallgatja a karaktereket mindenről, amire emlékeznek. Akkor sem lesz dühös, ha a játékosok nem mondanak neki semmit. A fizetés után a limó elmegy, és ez volt az utolsó alkalom, hogy a JK-k látták Hans Brackhaust vagy a CRM052006 prototípust.

Két héttel később a hírekből hallhatják, hogy a Saeder-Krupp felvásárolt egy kis seattle-i céget, a Silver Technologiest. Az ár rendkívül kicsi volt; a Silver Technologies csődbe ment, mivel a legújabb kiberverük sosem került piacra.

KARMA ADOMÁNYOZÁSA

A karma szabályait nem közöltük a *Gyors Szabályok Kezdőknek* kiadványban. A karmát a játékosok fejlesztésére költhetik. Ha a játékosok tovább akarnak játszani ezekkel a karakterekkel a *Shadowrun Harmadik Kiadás* további kalandjaiban, akkor 5 karmát adj nekik.

LÁBMUNKA

A lábmunka azokat a tevékenységeket jelenti, amit a karakterek tesznek, hogy felkészüljenek egy-egy kalandra. Mivel ebben a kalandban nem volt idő előkészületekre, a *Lábmunka* rész csupán a karakterek előzőleges ismereteire vonatkozik, hogy mit tudnak a Saeder-Kruppról vagy a Silver Technologies-ról.

SAEDER-KRUPP ÉSZLELÉS PRÓBA TÁBLÁZAT (Célszám 4)

Sikerek	Eredmény
0	Hallottam már róluk... Sört csinálnak, nem?
1	A Saeder-Krupp német, nem?
2	A Saeder-Krupp a legnagyobb megacég a világon.
3	A Saeder-Krupp tulajdonosa, főigazgatója és teljes irányítója Lofwyr, a világ egyik legnagyobb óriássárkánya.
4	Emlékszel Hans Brackhausra – közvetlenül a nagy gyíknak dolgozik.
5+	Amit Lofwyr akar, azt Lofwyr megszerzi. Ne állj az útjába – soha.

SILVER TECHNOLOGIES ÉSZLELÉS PRÓBA TÁBLÁZAT (Célszám 4)

Sikerek	Eredmény
0	A Silver ezüstöt jelent, ami egy csillogó fém.
1	Úgy hangzik, technikai cuccokkal foglalkoznak, bár ötletem sincs mivel.
2	Egy kis helyi cég. Semmi igazán nagy jelentőségük nincs.
3	A Silver Tech kibervereket és kiberver alkatrészeket gyárt.
4	A Silver Tech a feji kiberverekre koncentrálnak – különösen az agyi kiberverekre.
5+	Egész jól megy nekik az üzlet, és függetlenek a nagy megacégektől.

VÉGJÁTÉK

Ha idáig eljutottatok, GRATULÁLUNK! *Shadowrun* játékszottatok! Ahogy a bevezetőben is állt, ez a könyv csupán a *Shadowrun Harmadik Kiadás* szabályainak szűrt változata.

Szóval hogyan tovább? A következő lépés, hogy megvásárolod a *Shadowrun Harmadik Kiadás* szabálykönyvet. A *Shadowrun 3* bővebben kifejti az ebben a könyvben közölt részeket, a dekázásra és rigózásra (rácsatlakozni a járművekre és robotokra, és úgy irányítani őket, mintha maga a karakter volna) vonatkozó teljes szabályrendszert, biztonsági intézkedéseket, karakteralkotást és fejlesztést, a *Shadowrun* univerzum teljes történelmét, plusz Seattle és a modern északnyugatra vonatkozó háttérinformációkat, a *Shadowrun* fő környezetét is beleértve. Természetesen több mágikus és harci opciót is tartalmaz, több felszerelést - sokkal többet mindenből.

A *Gyors Szabályok Kezdőknek* könyvben szereplő minden karakter bővebben is szerepel a *Shadowrun 3*-ban, egy teljes karakterlappal együtt. Beszerezheted az *Első Vadászat* kiadványt is, mely egy kalandgyűjtemény, mely megtanítja, hogyan használd a *Shadowrun 3* teljes szabályrendszerét, és hogy hogyan vezess le egy teljes, több kalandból álló kampányt.

Üdvözlünk az árnyakban cimborá... remélem a pályafutásod hosszú lesz és sikeres!

A PÉLDAKARAKTEREK HASZNÁLATA

A következő oldalakon bemutatott nyolc példakarakter bemutatja a vadászok típusait, akikkel játszhatok a *Shadowrun* világában. Ezen karakterek csoportja széleskörű válogatott szakértelmekkel és képességekkel rendelkezik. Bármelyik karakter-típus bármilyen nemű és fajú lehet; ezek a karakterek a *Shadowrun Harmadik Kiadásban* szereplő (teljes oldalas, színes) karakterek erre a könyvre alkalmazott változatai. Az Irigység Prototípusa végigjárása után a teljes *Shadowrun* szabályrendszert alkalmazó kalandokban is használhatod őket.

A KARAKTER KIVÁLASZTÁSA

A példakarakterek négy típusra vannak lebontva: mágiahasználók, fegyveresek, beszivárgók és a technikus. A mágiahasználók a troll harci mágus és az ork utcai sámán. Ha egy mágikus karaktert szeretnél játszani, el kell olvasnod a *Mágia* fejezetet a 26. oldalon. A mágikus karakterek is használhatnak fegyvereket, és bármi mást is megtehetnek, mint a többi karakter, csupán van egy további képességük, a mágia használata. A mágus és a sámán közti különbséget lásd a 27. oldaltól kezdődően. A mágiahasználók szellemeket is képesek idézni (lásd *Szellemek*, a 30. oldalon).

A fegyveresek a harchoz való hozzáállásukban különböznek. A troll zsoldos egy két lábon járó fegyverezettel, míg a humán utcai szamuráj a becsületes harcot keresi. Végül, a humán fegyverspecialista egy ezermester harci guru, aki képes bánni bármilyen fegyverrel. Ha ezen karakterek egyikével játszasz, olvasd el a *Harc* fejezetet (17. oldal) figyelmesen, hogy megértsd, hogyan működik a harc (távolsági- és közelharc egyaránt).

A beszivárgók az árnyvadászok egy különleges fajtája. Ugyanúgy jártasak a lopakodásban, de különböznek a végrehajtásban. A tünde titkosügynök agyafúrt és fürge, akár egy high-tech betörő macska, míg az ork nyomozó a furfangos utcai nyomozásban, vallatásban és megfélemlítésben bízik. Mindketten képesek harcolni. Ha ezekkel játszasz, olvasd el a *Harc* (17. oldal) és a *Felszerelések* (34. oldal) fejezetet, hogy jártas legyél az általuk használt high-tech cuccokban.

Végül, a törpe technikus bármit képes megtenni az elektronikával: képes a megfigyelőrendszer megtévesztve betörni, vagy dekázni a *Mátrixban*. Ha ezzel a karakterrel szeretnél játszani, olvasd el a *Mátrix* részt a 13. oldalon és a

Mátrixharc részt a 23. oldalon. A *Felszerelések* fejezet (34. oldal) is hasznos lehet.

Az a legjobb, ha nincs két egyforma típusú karakter a csapatban. Természetesen két egyforma típusú karakter is különböző lehet, kicsit kevésbé érdekes, és a csapat sem lesz kiegyensúlyozva a szakértelmek szempontjából. Beszélj meg a játékostársaiddal, és ha nem tudtok megegyezni egy karaktert illetően, válasszatok véletlenszerűen. Mindegyik karakter hasznos lehet az *Irigység Prototípusa* kalandban, és egyik karakter sem erősebb a másiknál.

JÁTÉK A KARAKTERREL

Mindegyik karakter leírása tartalmaz egy *Játék a...* részt a karakterlapján. Ezt iránymutatóként használd, hogy megértsd, mi a különbség a különböző karakter-típusok között.

Bepillantást nyújt a karakter személyiségébe, de a karakter továbbra is csupán csak papírra vetett számokból áll. A karakter életét a képzeletedre bízunk. Itt nem hibázhatsz – ez a szórakozás, a kreatív része a játéknak. A szerepjátás egy hosszadalmas folyamat, és a karakter is változhat időről időre.

Pár jótanács a szerepjátással kapcsolatban:

1. Nevezd el a karaktered.

Ne feledd, hogy az utcai nevek az általánosak. Michael Mulvihill névvel nem lehet vadászni. De Kölyök, Szüzike, Angyal, Bika, Lelkész, Sofőr, Láng, Gáz, Az Albínó Alligátor, vagy Johnny-fiú névvel már igen. Úgy hívják a karaktered, ahogy akarsz. Az lesz az utcai neve, szóval viselje büszkén.

2. Találd ki, hogyan él a karaktered. Az árnyvadász egy halálos foglalkozás. Miért teszi mégis? Le is írhatod vagy egyszerűen csak megszabhatod karaktered cselekedeteit. Ha a karaktered egy Robin Hood, rászáll a pénzeszsákokra, hogy segítse a nyomorultakat? A karaktered egy szabadságharcos, aki meg akarja dönteni a rendszert? Vagy egyszerűen csak ki akarja hívni az erősebbeket és győzni akar? Vagy talán csak a pénzért teszi. Nincs jó vagy rossz válasz. Minden a képzeletedtől múlik.

3. Ne aggódj amiatt, hogy valamit elrontasz. Nincs rossz szerepjáték. Ha azt akarsz, hogy az utcai szamurájd egy ősi japán szamurájhoz hasonlóan viselkedjen, és hisz az egy-egy ellen küzdelemben, nagyszerű. Másrészt, ha a zsoldosod előbb húzza meg a ravaszt, mint a cselekvés terve kész lenne, az is tökéletes (bár lehet, hogy a csapatársaid utálni fogják).





HARCI MÁGUS

Faj: troll

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
7 5 6 4 4 6 6 6 4

Kezdeményezés: 4+1D6

Kockatartalék: 6

SZAKÉRTELMEK

Idézés 6
Megfélemlítés 4
Éles fegyverek 5
Varázslás 6
Utcai etikett 5
Géppisztolyok 3

VARÁZSLATOK Erő Kimerülés (kábulás)

Halalos érintés 4 3H
Gyógyítás 4 2 (sebzésszint)
Reakciónövelés 3 3S
Villámcsapás 4 3H
Manalövedék 4 2K
Fájdalomtűrés 4 2 (sebzésszint)
Kábítólövedék 4 2K

FEGYVEREK

uZI III (géppisztoly)

Sebzés: 9S

Célszám: 7

Kard (éles fegyver)

Sebzés: 8K

Célszám: 3

PÁNCÉLZAT

Securetech páncélruházat

Ballisztikus: 3

Ütés: 2

JÁTÉK A HARCI MÁGUSSAL

A harci mágus lételeme, hogy halált és pusztulást hozzon - fizikailag és mágikus úton egyaránt. Nagydarab, harsány, félelmetes fickó, aki különösen alkalmas arra, hogy kihúzza a csávából csapattársait. A harci mágus nem egy kispályás, könyvmoly mágiatudó. Szinte vágyódik a harc izgalmá után, akár a pisztolyával, kardjával, vagy a repertoárjába tartozó varázslatokkal kell megvívnia. Ugyanolyan könnyedén roppantja el a nyakcsigolyád, mint ahogy az agyad süti meg bivalyerős Villámcsapás varáz-

latával.

Az árnyvadászat azonban nem az emberek halomraAz árnyvadászat azonban nem az emberek halomra öldöséséről szól, ezért a célpontokat halalos varázslatok nélkül is képes ártalmatlanná tenni (olykor sokkal nagyobb szükséged van az információra, mint néhány újabb áldozatra), és a harc után sérült bajtársai gyógyítására is kapható. Ha a varázslat nem a legmegfelelőbb módszer az adott szituációban, a harci mágus félelmetes fellépése és utcán szerzett ismeretei is kiegészíthetik a zúrból.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halalos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halalos Sebesülés



TITKOSÜGYNÖK

Faj: tünde

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
3 5 3 6 4 3 3,22 0 4

Kezdeményezés: 4+2D6

Kockatartalék: 6

SZAKÉRTELMEK

Atlétika	6	Etikett	6
Motor	3	Tárgyalás	6
Bunkók	4	Pisztolyok	4
Számítógép	4	Lopakodás	6
Elektronika	4	Fegyvertelen harc	4

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek
Kiberfül hangvédővel, halláskiterjesztéssel hangrögzítővel
Kiberszemek fényképezőgéppel, felvillanásvédővel, éjszakai látással, retinaduplikációval, hőlátással
Adatjack
Feji memória
Feji rádió
Fegyverkapcsolat

FEGYVEREK

Defiance Super Shock (elektromos fegyver)

Sebzés: 10S kábulás

Célszám: 3

Walther Palm Pisztoly (könnyű pisztoly)

Sebzés: 6E (robbanólövedékkel)

Célszám: 3

Kábítóbot (személyi fegyver)

Sebzés: 6S kábulás

Célszám: 3

PÁNCÉLZAT

Páncélruha

Ballisztikus: 3

Ütés: 0

FELSZERELÉS

Mászófelszerelés (hám, 50 m kötél, kesztyű)

Elektronikus készlet

Nagyító szemüveg

Nagy zseblámpa

Csuklótelefon felhajtható képernyővel

Yamaha Rapier motor

JÁTÉK A TITKOSÜGYNÖKKEL

A titkosügynök az észrevétlen, engedély nélküli behatolás nagymestere. Szakértelmei és felszerelése lehetővé teszik számára a célpont felderítését és az alapos információgyűjtést. Elektronika szakértelme, elektronikai készlete és retinaduplikációja révén olyan könnyedén hatol át a biztonsági berendezéseken és riasztórendszereken, ahogy egy megatársaság bújik ki az adóízüti kötelezettség alól.

A fizikai akadályokat Atlétika szakértelmével gyűri le, az öröknek pedig lyukat beszél a

hasába, vagy ha szükséges, a közvetlenebb eszközök használatától sem riad vissza. Ha sikerült bejutnia, gyorsan körbevizsgálódik, feji rádióján keresztül csendben továbbítja az információkat, miközben kiberverekkel támogatott érzékszerveivel folyamatosan szemmel tartja környezetét. Bármit, amit felfejlesztett érzékeivel tapasztal, elraktározza feji memóriájában.

Az ügynök egész sor hamis személyazonosságot tart fent, melyekkel könnyedén titokban tarthatja valódi személyét és céljait.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



NYOMOZÓ

Faj: ork

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
5 5 5 5 5 5 6 0 5

Kezdeményezés: 5+1D6

Kockatartalék: 7

SZAKÉRTELMEK

Atlétika	3
Biotechnika	3
Autó	3
Számítógép	5
Elektronika	5
Etikett	5
Vallatás	5
Megélemlítés	4
Tárgyalás	5
Pisztolyok	4
Lopakodás	5
Fegyvertelen harc	4

FEGYVEREK

Browning Max-Power (nehéz pisztoly)

Sebzés: 9K

Célszám: 4

PÁNCÉLZAT

Securetech Nagykabát

Ballisztikus: 4

Ütés: 2

FELSZERELÉS

Elektronikus készlet
Ford Americar autó
Nagy zseblámpa
Éjszakai látás szemüveg
Elsősegélycsomag
Mikrokamera
Zsebiroda
Csuklótelefon

JÁTÉK A NYOMOZÓVAL

A nyomozó valódi múzeumi darab a Felébredt világban. Szakértelmeit az árnyakban élők mindegyike felhasználja és becsüli - kiássa a mocskot, megtalálja a nyomokat, és rengeteg kapcsolattal rendelkezik. Csak mert kilóg a környezetéből, az még nem jelenti azt, hogy nem tart lépést a legújabb technikai fejlesztésekkel. A kiberverek hiánya ellenére nem csak az ökleire hagyatkozik, bár legtöbbször az utcán megszerzett tapasztalatait felhasználva vágja ki magát a bajból. Fő fegyverzetét a legmodernebb

felderítő és hírszerző berendezések alkotják - segítségükkel már nem egy ellenfelet tett ártalmatlanná.

Az árnyakban élő nyomozó a kisemberek segítőtje - azoké, akik maguktól nem lennének képesek megállni a lábukon. A nyomozó szívesen elvégzi a munkáját még akkor is, ha kevés pénzt kap érte; önfejű, konok makacssággal éri el célját. A törvényesség vékony határmezsgyéjén egyensúlyoz, és ha azok nem szolgáltatnak igazságot, akiknek lehetőségük volna rá, saját maga veszi kézbe az irányítást.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kabulás	Közepes Kabulás	Súlyos Kabulás	Halálos Kabulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



ZSOLDOS

Faj: troll

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
13 7 11 2 4 4 1,02 0 5

Kezdeményezés: 5+2D6

Kockatartalék: 8

SZAKÉRTELMEK

Rohampuskák	6	Lopakodás	3
Motor	3	Géppisztolyok	6
Etikett	2	Fegyvertelen harc	6
Pisztolyok	6		

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek
Elektronikus képnagyítás
Felvillanásvédő
Izomhelyettesítés
Fegyverkapcsolat
Titán csonterősítés

FEGYVEREK

Beretta Model 101T (pisztoly)

Sebzés: 6E

Célszám: 3

FN HAR (rohampuska)

Sebzés: 10S

Célszám: 2/4*

* Harci fázisonként kétszer lehet vele löni. A második szám a második lövésre vonatkozik.

Ingram Smartgun (géppisztoly)

Sebzés: 9K

Célszám: 2

Pusztá kéz (személyi fegyver)

Sebzés: 15K kábulás

Célszám: 3

PÁNCÉLZAT

Páncéldzseki

Ballisztikus: 5

Ütés: 3

FELSZERELÉS

Harley Davidson Scorpion motor
Szemüveg éjszakai látással és hőlátással
Mikroadó-vevő
Nav-Dat GPS

JÁTÉK A ZSOLDOSSAL

A zsoldost legegyszerűbben ezzel a két szóval lehet leírni: professzionális harcos. Ugyan saját tervei és céljai is vannak, de a lényeg, hogy kiképzése, szakértelmei és tapasztalata lehetővé teszik számára, hogy bármikor, bármilyen munkát elvállaljon - és jó pénzért meg is teszi. Számos háború és helyi konfliktus érlelte veteránna, az Aztlan ellen vívott yucatáni gerillaháborútól kezdve a sivatagi háborúkig, ahol a megatársaságok csapatai az egymás elleni csatákban tettek szert harci tapasztalatra,

miközben feldúltak Afrika jó részét. Munkái és a velük járó utazgatás miatt jó kapcsolatokkal rendelkezik, melyeken keresztül könnyebben és olcsóbban jut hozzá a katonai felszerelésekhez, információkhoz és sorvosi eszközökhöz.

Kiképzése folytán a zsoldosnak óriási tapasztalata van a nehézfegyverek kezelésében - ezek azok a cuccok, melyeket nem árulnak minden utcasarkon. Troll létere gyorsan és halkan mozog, ezért könnyedén megoldja a csapat mobil túztámogatási problémáit.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



UTCAI SZAMURÁJ

Faj: humán

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
6 6 7 3 6 3 0,01 0 11

Kezdeményezés: 11+3D6

Kockatartalék: 7

SZAKÉRTELMEK

Atlétika	4	Etikett	3
Motor	4	Vezetés	3
Kiberfegyveres harc	5	Pisztolyok	6
Éles fegyverek	3	Lopakodás	4
		Géppisztolyok	6

KIBERVEREK

Kiberfül hangvédővel, halláskiterjesztéssel
Kiberszemek felvillanásvédővel, éjszakai látással és hőlátással

Adatjack

Börpáncélzat

Két látható kiberkar beépített fegyverkapcsolattal, visszahúzható karpengével és erőnöveléssel

Reakciónövelő

Huzalozott reflexek

FEGYVEREK

Ares Predator (nehéz pisztoly)

Sebzés: 10K

Célszám: 3

Ingram Smartgun (géppisztoly)

Sebzés: 9K

Célszám: 2

Visszahúzható karpenge (személyi fegyver)

Sebzés: 7K

Célszám: 4

Kard (éles fegyver)

Sebzés: 9K

Célszám: 3

Kés (éles fegyver)

Sebzés: 9E

Célszám: 4

PÁNCÉLZAT

Páncéldzseki

Ballisztikus: 5

Ütés: 3

FELSZERELÉS

Harley Davidson Scorpion motor

Mikroadó-vevő

Ultrahangos szemüveg és távcső

Csúklótelefon

JÁTEK AZ UTCAI SZAMURÁJJAL

Az utcai samuráj nem egyszerű városi ragadozó vagy fél-robot; ő egy szabadúszó harcos, aki az utcák szigorú becsületkódexe szerint él. Nem ismeretlenek előtte a régi samuráj harcosok tradíciói, de a legmodernebb biztonságtechnikai eljárások sem. A samuráj megpróbál mindig egy lépéssel az agglomeráció becsutlen sópredéke lótt maradni, ezért fejleszt magát kiberverek beültetésével, miközben folyamatosan közelít az épelméjűség határához, ahogy egyre többet hagy ott saját

testéből a sebészkes alatt.

Szakértelmeit, gyakorlatát és kibervereit a profit érdekében bármikor szívesen áruba bocsátja, ám ennek ellenére szó sincs róla, hogy egy becsutlen gyilkos lenne, sőt rendszerint visszautasítja az általa becsutlennek ítélt feladatokat. Tapasztalata és vezetői képességei miatt gyakran ő az árnyvadász csapatok és akciók parancsnoka; gondosan, minden részletre kiterjedően dolgozza ki az elvégzendő munka legapróbb lépéseit is. Kiberverei előnyt biztosítanak a riválisokkal szemben.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kabulás	Közepes Kabulás	Súlyos Kabulás	Halálos Kabulás
Kabulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



UTCAI SÁMÁN

Faj: ork

Totem: patkány

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
5 5 4 5 5 6 6 6 5

Kezdeményezés: 5+1D6

Kockatartalék: 7

SZAKÉRTELMEK

Idézés	6
Etikett	5
Pisztolyok	3
Varázslás	6
Lopakodás	6
Fegyvertelen harc	3

VARÁZSLATOK Erő Kimerülés (kábulás)

Ütés	4	4
Zavarás	6	6
Élet észlelése	6	6
Fejlesztett		
láthatatlanság	6	6
Mágikus ujjak	4	4
Csend	6	6

FEGYVEREK

Remington Roomsweeper (pisztoly)

Sebzés: 9S

Célszám: 4

PÁNCÉLZAT

Páncélkabát

Ballisztikus: 4

Ütés: 2

FELSZERELÉS

Mindenféle elszórt szemét

JÁTÉK AZ UTCAI SÁMÁNNAL

A Patkányt követő utcai sámán a társadalom kiteszítottjai között él, a hírhedt Ork Alvilág csatornáiban, és alagútjaiban. Igénytelensége miatt szinte bármit meg tud szerezni, amire szüksége van. A csatornában osonva, szellemei segítségével őrizi a járatokat és deríti fel a betolakodókat, majd addig ingerli őket csapdáival és varázslataival, amíg el nem távoznak. (Természetesen csak azután, hogy néhány mágikus trükkkel elszedte minden értéküket.)

Tudom, a csatornák számokra nem jelen-

tenek mást, mint mocskot, mérget és szenny-
ezést; de az utcai sámán mindenki másnál
jobban ismeri a csatornák életciklusának egyen-
súlyát. Az odalent tapasztaltak alapján rengeteg
információt tud a felszínen előkről, ismeri
gyengéiket és erősségeiket. Észrevétlenségével
és mágiájával kombinálva ez a tudás ter-
mészetes és tökéletes biztonsági és behatoló
eszközöket teremt számára, ezért felbecsülhet-
etlen értékű csapattagnak számít, bármiféle
árvyadvász akcióról legyen is szó.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



TECHNIKUS

Faj: törpe

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
4 5 5 3 6 5 4,72 0 5

Kezdeményezés: 5+1D6

Kockatartalék: 6

SZAKÉRTELMEK

Biotechnika	3	Elektronika	5
Autó	3	Etikett	3
Számítógép	6	Pisztolyok	3
Robbantás	4	Lopakodás	3

KIBERVEREK

Chipjack
Adatjack
Feji memória
Retina képkijelző

FEGYVEREK

Remington Roomsweeper (pisztoly)

Sebzés: 9S

Célszám: 4

PÁNCÉLZAT

Páncéldzseki

Ballisztikus: 5

Ütési: 3

FELSZERELÉS

Chrysler-Nissan Jackrabbit autó
Számítógép készlet
Elektronikai készlet
Mágneszár kódkulcs
Mikroadó-vevő
Személyi számítógép nyomtatóval
Kódfejtő
Csúklótelefon

JÁTÉK A TECHNIKUSSAL

A technikus egyfajta dekás, aki nem csupán a Matrixban képes zsonglörkődni, de mindenfajta elektronikus berendezés nagymestere is. A Matrixon keresztül távolról segítheti a csapatot, de akár velük is tarthat, hogy semlegesítse a legújabb céges biztonsági berendezéseket. Szakértelmével, szerszámaival és intelligenciájával a csapat összes technikai igényét képes kielégíteni.

A technikus bízik a gépekben, és valószínűleg sokkal jobban meg is érti őket, mint az őt

körülvevő embereket. Nem antiszociális, inkább gyanakvó másokkal szemben - ezen az adatkikötőkben, az összeesküvés elméletekkel foglalkozó fórumokon eltöltött idő sem igazán segít. De amikor valakiben megtanul bízni, a technikus pótolhatatlan stratégiai tanácsadóként szolgál, aki a legkellemetlenebb problémákra is azonnali megoldást talál különösen, ha annak bármiféle géphez is köze van.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhe Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhe Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés



FEGYVER-SPECIALISTA

Faj: humán

Tulajdonságok

T Gy E K I A E M R
4 6 5 3 6 3 4,15 0 7

Kezdeményezés: 7+2D6

Kockatartalék: 7

SZAKÉRTELMEK

Biotechnika	2	Lőfegyverek	4
Éles fegyverek	5	Géppisztolyok	6
Etikett	3	Lopakodás	2
Pisztolyok	6	Dobófegyverek	4

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek
Kiberszemek felvillanásvédővel, éjszakai látással és képnagyítással
Fegyverkapcsolat

FEGYVEREK

Ruger Super Warhawk (pisztoly)

Sebzés: 10K

Célszám: 3

Ingram Smartgun (géppisztoly)

Sebzés: 8S

Célszám: 4

Nehéz Számszerj (lőfegyver)

Sebzés: 8S

Célszám: 4

Katana (éles fegyver)

Sebzés: 8K

Célszám: 3

Kés (éles fegyver)

Sebzés: 7E

Célszám: 4

PÁNCÉLZAT

Páncéldzseki

Ballisztikus: 5

Ütés: 3

FELSZERELÉS

Ford Americar autó

Elsősegélycsomag

Mikroadó-vevő

Hőlátó szemüveg

Csuklótelefon

JÁTÉK A FEGYVER-SPECIALISTÁVAL

A fegyverspecialista kitűnően használja (vagy éppen javítja) az összes olyan fegyvert, amelyet valaha is láttál, sőt jó néhány olyant is, amiről soha nem is hallottál. Kitűnő társ a sokoldalúságot, helyzetfelismerő készséget és rögtönzést megkövetelő vadászatokon. Őszintősen tudja, milyen helyzetben melyik fegyverhez kell nyúlni. És ha az események alakulása folytán éppen nincs kéznél a megfelelő csúzli, akkor improvizál valami nagyon hasonlót, vagy elmegy egy fegyverkereskedőhöz, és

beszerzi.

Szakértelme és fegyverarszenálja halálos precizitással párosul, de igazából taktikai fölénye az, ami a többiek elé helyezi. Számtalan háború veteránjaként a munka pontos elvégzéséhez nincs szüksége arra, hogy kiberverekkel telerakott szamuraj valjék belőle. Jól kidolgozott terv nélkül semmibe nem vág bele, és mindig meggyőződik róla, hogy az ő oldalán legyen az előny. Folyamatosan figyelemmel kíséri a legújabb fejlesztéseket, ezáltal felbecsülhetetlen információforrásként szolgál.

ÁLLAPOTJELZŐ

	Enyhé Kábulás	Közepes Kábulás	Súlyos Kábulás	Halálos Kábulás
Kábulás	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
Fizikai	+1 Csz.	+2 Csz.	+3 Csz.	Eszm.
	Enyhé Sebesülés	Közepes Sebesülés	Súlyos Sebesülés	Halálos Sebesülés

KÖNNYÍTSD MEG A SZEREPJÁTEKOT

A Shadowrun Gyors Szabályok Kezdőknek kiadvánnyal nincs szükséged másra, csak élénk fantáziára és egy maréknyi dobókockára, hogy beszállhass a világ leghíresebb sci-fi / fantasy univerzumába. Az új játékosok számára bevezetésként a Shadowrun játérendszerébe, a Gyors Szabályok Kezdőknek minden szabályt tartalmaz, amire szükséged lehet a játékhoz, háttéranyagként szolgálhat, segítségként a kezdőknek. Nyolc előre elkészített karaktert és egy teljes kalandot tartalmaz, amiket könnyen megtanulhatsz, ahogy haladsz a könyvben. A Shadowrun Gyors Szabályok Kezdőknek segítségével fejest ugorhatsz az akcióba. Isten hozott az árnyak között cimborá!

Hagyományos hatoldalú dobókocka szükséges a játékhoz. Kockát nem tartalmaz.



SHADOWRUN



SKULL
TRANSLATION

